

# UACM

Universidad Autónoma  
de la Ciudad de México

---

*Nada humano me es ajeno*

COLEGIO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

**Comunicación digital interactiva: el uso del smartphone en las relaciones interpersonales entre jóvenes universitarios de la UACM, SLT**

TRABAJO RECEPCIONAL

QUE PARA OBTENER POR EL TÍTULO DE

**LICENCIADO EN COMUNICACIÓN Y CULTURA**

P R E S E N T A :

**EDUARDO ESTRADA FLORES**

DIRECTORA

**Mtra. Rosa María Macías Herrera**

## SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



## UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

### RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

#### DERECHOS RESERVADOS ©

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

## **DEDICATORIAS**

### **A Dios.**

*Por brindarme la oportunidad de llegar hasta este punto y por estar conmigo en cada paso que doy, por darme salud para cumplir mis metas y fortalecer mi corazón e iluminar mi mente, por haber puesto en mi camino a todas aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante mi vida académica.*

### **A mis padres.**

*Por ser el soporte en todo lo que soy, en toda mi educación, tanto académica, como de la vida, por su incondicional amor. Esta Tesis es la culminación de un largo trayecto, que no fue nada fácil, sin embargo gracias a su apoyo hoy concluyo. Gracias por su amor y por ser mis padres.*

### **A mi hermana**

*Que fue un soporte a lo largo de la carrera, gracias por siempre apoyarme y estar siempre para mí. Eres la mejor hermana.*

### **A mis maestros.**

*Mtra. Rosa María Macías Herrera por su gran apoyo y motivación para la culminación de mis estudios profesionales y para la elaboración de esta tesis; a la Dra. Ruth Guzik Glantz, por ser una guía en este camino, por motivarme a seguir adelante y no desistir, gracias por su tiempo y profesionalismo. Mtra. Alma Rosa Erazo Ordaz por su tiempo y conocimientos compartidos. Mtro. Eduardo Aguilera por su apoyo ofrecido en este trabajo y al Mtro. Juan Carlos por apoyarme en su momento.*

*En general quiero dedicarles esta Tesis a todos aquellos profesores que contribuyeron en mi formación profesional, gracias por el apoyo y sus enseñanzas.*

### **A la Universidad Autónoma de la Ciudad de México**

*Por brindarme la oportunidad de seguir con mis estudios profesionales, por cada momento vivido en esta casa de estudios y por ser mi Alma Mater.*

***Agradecimiento especial a la UACM por el apoyo otorgado para la impresión de esta tesis.***

### **A mi novia Fabiola Carrillo**

*Por ser mi compañera a lo largo de mi vida académica, por motivarme a ser mejor persona y por ser parte de mi vida.*

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	4
CAPÍTULO I. Construcción del objeto de estudio.....	5
Tema.....	5
Pregunta general.....	5
Preguntas particulares .....	5
De la Interacción a través del <i>Smartphone</i> .....	5
Del uso del <i>Smartphone</i> .....	5
Objetivo general .....	6
Objetivos particulares.....	6
De la Interacción a través del <i>Smartphone</i> .....	6
Del uso del <i>Smartphone</i> .....	6
Supuesto .....	7
Justificación.....	7
CAPÍTULO II. Marco contextual y antecedentes .....	8
Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) .....	9
La red de redes .....	12
Del teléfono celular al <i>Smartphone</i> .....	15
Los <i>Smartphones</i> .....	16
Plataformas móviles: el duopolio de Apple y Google .....	17
Los proveedores de <i>Smartphone</i> .....	19
Los sistemas operativos.....	20
<i>Smartphone</i> y jóvenes .....	22
CAPÍTULO III. Estado del arte .....	23
CAPÍTULO IV. Marco teórico/conceptual .....	50
La tecnología en las relaciones sociales.....	50
Orígenes y antecedentes del Interaccionismo Simbólico y Escuela de Palo Alto .....	51
El Interaccionismo Simbólico .....	52
Escuela de Palo Alto .....	55
Entender la comunicación en la era digital.....	58
La comunicación y la interacción social .....	59

La comunicación interpersonal .....	60
La comunicación no verbal .....	60
El uso del espacio en la comunicación .....	62
El uso del espacio y tiempo en comunicación digital .....	63
Las TIC en las interacciones comunicativas y comunicación mediada por un <i>Smartphone</i> .....	65
Comunicación interactiva .....	66
Ciberespacio, cibermedio y comunidad virtual .....	66
Las interactividades .....	68
Hipermediaciones .....	70
Cibermedios .....	72
Comunidades virtuales y jóvenes Universitarios .....	73
Lo real es a lo virtual como lo virtual es a lo actual: el uso del espacio y tiempo en las relaciones interpersonales medidas por un <i>Smartphone</i> entre jóvenes universitarios .....	74
Culturas Juveniles .....	78
Teoría de la construcción social de la tecnología .....	81
CAPÍTULO V. Estrategia metodológica .....	84
Selección del método elegido y justificación .....	84
Selección de técnicas a utilizar .....	86
Etnografía Virtual .....	86
Observación participante (On-line) .....	87
Entrevista a profundidad (Of-liine) .....	88
Selección de los informantes .....	89
Diseño de instrumentos .....	89
CAPÍTULO VI. Aplicación de los instrumentos de investigación y presentación de resultados .....	95
<i>WhatsApp</i> Messenger .....	97
<i>Facebook</i> grupo Estudiantes UACM .....	126
Análisis de las entrevistas a profundidad .....	159
CAPÍTULO VII. Conclusiones .....	174
CAPÍTULO VIII. Bibliografía .....	182
CAPÍTULO IX. Anexos / Transcripción de entrevistas a profundidad .....	190

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación surge a partir de observar como las Tecnologías de la Información y la Comunicación, en especial los *Smartphones*<sup>1</sup>, han transformado las relaciones interpersonales cara a cara, ya que en los últimos años la tecnología de estos teléfonos inteligentes ha generado comunidades virtuales de socialización donde se incluyen elementos de la realidad para tener una comunicación eficaz.

En este sentido, esta investigación se focaliza en analizar la interactividad entre jóvenes universitarios que surge a partir del uso del *Smartphone* y describir el papel que juega esta comunicación mediada en sus relaciones personales, ya que actualmente son los jóvenes quienes, en mayor medida, han adaptado el *Smartphone* como una herramienta de uso cotidiano, lo que conlleva a que emerjan nuevas formas de interacción a partir de la tecnología móvil que se dan en cualquier tiempo y espacio virtual.

Asimismo, no solo se modifican las relaciones interpersonales, sino también el consumo, ya que las industrias culturales tradicionales son insuficientes para la nueva forma de consumo digital, puesto que las industrias culturales tradicionales se enfocaban en la producción y difusión de contenidos por medio de la publicidad, todo iba dirigido al consumo del contenido, sin embargo las industrias digitales no se interesan solo por el consumo, puesto que los usuarios son al mismo tiempo consumidores, productores y reproductores de contenidos que no solo quieren ver sino hacer, se pasa del contenido a lo que hacemos con el contenido.

Por otra parte, para identificar que consumen los jóvenes por medio del *Smartphone* es necesario conocer el uso que le dan a este dispositivo, una vez que se conoce el uso, identificaremos el consumo mediado por el *Smartphone*.

---

<sup>1</sup> Un *Smartphone* o Teléfono inteligente, es un teléfono móvil que funciona como un asistente digital personal, su potencia se puede comparar con una computadora de escritorio o portátil; los primeros *Smartphone* contenían cámara de fotos, navegador GPS, y los actuales además, cuentan con conexión a internet WiFi o red móvil para navegación por la web, video llamadas, reproductor multimedia, entre otras funciones. (Navarro, 2012: *web*)

En este sentido, los teléfonos inteligentes han llegado a modificar la comunicación y relación, debido a sus diversas aplicaciones para explorar y desenvolverse, generando de este modo relaciones sociales a través de comunidades virtuales; al momento en que la tecnología evoluciona lo hacen también las formas en que se relacionan las personas.

## **CAPÍTULO I. Construcción del objeto de estudio**

### **Tema**

- Comunicación digital interactiva: el uso del *Smartphone* en las relaciones interpersonales entre jóvenes universitarios de la UACM, SLT.

### **Pregunta general**

- ¿De qué manera se dan las relaciones interpersonales mediadas por el uso del *Smartphone* entre jóvenes universitarios de la UACM, SLT.?

### **Preguntas particulares**

#### **De la Interacción a través del *Smartphone***

¿Cómo se da la interacción entre jóvenes Universitarios a través del uso del *Smartphone*?

¿De qué manera interactúan los jóvenes Universitarios cara a cara sin el uso del *Smartphone*?

¿Qué significado le asignan los jóvenes Universitarios al *Smartphone*?

#### **Del uso del *Smartphone***

¿Cuáles son los usos que los jóvenes Universitarios le dan al *Smartphone*?

¿Cómo es la comunicación entre jóvenes Universitarios que usan el *Smartphone*?

¿Cómo es la comunicación entre Jóvenes Universitarios sin el uso del *Smartphone*?

## **Objetivo general**

- Analizar la interactividad entre jóvenes universitarios que surge a partir del uso del *Smartphone*, y describir el papel que juega esta comunicación mediada en sus relaciones personales.

## **Objetivos particulares**

### **De la Interacción a través del *Smartphone***

Describir la interacción entre los jóvenes Universitarios a través del uso del *Smartphone* para analizar la relación que existe entre el uso del *Smartphone* y las relaciones interpersonales.

Describir la interacción entre los jóvenes Universitarios cara a cara, sin el uso del *Smartphone* para comparar con las interacciones interpersonales mediadas por el *Smartphone*.

Analizar el significado que le asignan los jóvenes Universitarios al *Smartphone* para explicar la interacción social a partir del significado que le asignan.

### **Del uso del *Smartphone***

Identificar el uso que los jóvenes Universitarios le dan al *Smartphone* para describir a partir de ese uso el papel que juega esta comunicación mediada en las relaciones interpersonales.

Describir las formas de comunicación en jóvenes Universitarios con el uso del *Smartphone* para explicar la modificación de las interacciones interpersonales.

Descubrir las formas de comunicación entre jóvenes universitarios sin el uso del *Smartphone* para comparar con las interacciones interpersonales mediadas por el *Smartphone*.

## **Supuesto**

- Las relaciones interpersonales mediadas por un *Smartphone* entre jóvenes universitarios reconfigura las nociones de espacio y tiempo tradicionales generando comunidades virtuales de interacción donde se utilizan elementos de la realidad para maximizar la comunicación.

## **Justificación**

### **Justificación social**

En el marco de la sociedad informacional y con el avance tecnológico, las personas hemos adquirido nuevas maneras de comunicación, dentro de estas tecnologías se encuentran los teléfonos móviles que se han transformado desde su relativamente nueva creación y han permitido la interacción entre las personas, como bien sabemos, es una comunicación mediada a través de un aparato tecnológico por lo que ha modificado la manera de comunicarnos y de convivir, ha instaurado nuevas palabras, nuevos objetos, significados, hábitos y normas de comportamiento que modifican la vida de la gente generando nuevas formas de interacción social.

En este sentido, esta investigación pretende a través de los métodos de la investigación contribuir a la reflexión de los alcances y límites que tiene la comunicación mediada por un aparato tecnológico, así como también conocer algunos aspectos vinculados al uso de este tipo de tecnología como un medio de socialización y conocer los cambios que ha sufrido la comunicación interpersonal entre jóvenes universitarios de la Ciudad de México.

### **Justificación académica**

Con lo que se refiere al ámbito académico, si bien hay trabajos en tanto a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación es necesario seguir investigando sobre este fenómeno emergente, puesto que es relativamente nuevo, específicamente los relacionados con el *Smartphone* ya que los primeros acercamientos y estudios sobre el tema surgen a partir de 2005.

En este sentido, esta investigación pretende contribuir a los estudios de la comunicación interpersonal mediada por un dispositivo tecnológico, aportar un conocimiento sobre la comunicación digital interactiva y el uso del *Smartphone* entre jóvenes universitarios de la Ciudad de México para futuras investigaciones relacionadas al tema.

### **Justificación personal**

El interés por realizar este trabajo de investigación surge a partir de la realidad inmediata en la que vivimos actualmente, puesto que a pesar de que la mayoría de quienes utilizan un *Smartphone* lo ven como algo normal, como algo que siempre ha existido, surgen cuestionamientos en tanto a la manera en que se han modificado las relaciones interpersonales mediadas por un *Smartphone*, así como el uso que los jóvenes le dan, en este sentido, este trabajo está enfocado a jóvenes de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM) plantel San Lorenzo Tezonco (SLT) ya que se infiere que son ellos quienes tienen más contacto con esta tecnología y quienes han incorporado esta herramienta en su vida cotidiana a diferencia de otros usuarios.

## **CAPÍTULO II. Marco contextual y antecedentes**

Es fundamental exponer el contexto en el que se encuentra esta investigación al momento de escribirla, para ello a continuación se desarrollan datos y antecedentes que rodean a nuestro fenómeno de estudio y que tienen una relación directa con nuestra investigación, la cual es comunicación digital interactiva: el uso del *Smartphone* en las relaciones interpersonales entre jóvenes universitarios de la UACM, SLT.

Hoy en día las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) están modificando la manera en la que nos comunicamos y nos relacionamos con otras personas. Este fenómeno tecnológico, impacta en todo el mundo derivado de la gran diversidad de dispositivos inteligentes emergentes y las recientes reducciones en sus costos; en el caso de México, “Esta característica del mercado en México se debe al aumento de la oferta en el país y al abaratamiento de los materiales, que hacen que los *Smartphones* de alta

calidad y desempeño lleguen a costar actualmente menos de 2 mil pesos.”<sup>2</sup> Lo que ocasiona que cada vez más los jóvenes universitarios mexicanos cuenten con un teléfono inteligente incorporando las tecnologías de la información y la comunicación en las prácticas cotidianas de éstos.

### **Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)**

Las TIC son herramientas que se han consolidado en la sociedad puesto que facilitan la comunicación entre las personas y ayudan a la realización de tareas en todos los ámbitos de la vida cotidiana, en este sentido estas herramientas han transformado las formas en las que nos relacionamos con las personas, cómo aprendemos, cómo jugamos, cómo trabajamos y demás actividades propias del ser humano.

En 2017 de acuerdo al módulo sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en hogares de México había 71.3 millones de usuarios de internet que representa el 63.9 por ciento de la población de 6 años o más. El aumento total de usuarios respecto 2016 es de 4.4 puntos porcentuales. (INEGI, 2017)

Además, el Foro Económico Mundial, destacó que México mejoró sustancialmente en el subíndice de calidad de acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, al concretar acciones para que estén al alcance de la población, en esta medición avanzó 89 posiciones entre 2014 y 2015. Pasó del lugar 93 al número 4, de entre 142 países. (Villarreal, 2015: *web*) Actualmente México se encuentra en el lugar 69 del *rankin* mundial de 142 países.

Sin embargo, no en todos los indicadores del Foro Económico Mundial hay avances en México, ya que en lo social hay un retroceso, es limitado y el avance se estancó en el presente año (2015). Datos de los subíndices “impacto social” indican que tuvo un

---

<sup>2</sup> Ruiz, C. (2014, Noviembre 10) “Smartphones en México: más marcas, más modelos, más competencia”. *El Financiero*, Consultado el 25 octubre de 2015. Disponible en: <http://www.elfinanciero.com.mx/empresas/marcas-y-modelos-de-smartphones-multiplican-su-presencia-en-mexico.html>

retroceso, ya que pasó de 4.11 a 4.01 puntos en el periodo de referencia (se ubicó en el lugar 76). (Cantillo, 2015: *web*)

Sumado a esto, otro factor que cabe resaltar en las TIC es sin duda la brecha digital ya que a pesar de que México ha avanzado en algunos campos como la penetración de las TIC, la accesibilidad y los bajos costos en tarifas y terminales, en otros hay grandes rezagos, puesto que hay desigualdades entre entidades que tienen acceso a las TIC y las que no. Con relación a “las computadoras, las entidades con mayor disponibilidad de conexión son Nuevo León, Distrito Federal y Baja California donde poco más de la mitad de hogares cuenta con acceso a la red, y son las entidades de Oaxaca y Chiapas donde menos de uno de cada cinco hogares cuenta con el servicio”<sup>3</sup>

En este sentido, la subdirectora de Fundación Telefónica de México, Nidia María Chávez menciona que sólo el 37% de la población tiene acceso a Internet, de ellos, el 2% corresponde a la población que vive en pobreza extrema, que en total representa el 46% de la población nacional, según el Consejo Nacional para el Evaluación de la Política de Desarrollo Social (Morales, 2015: *web*)

La brecha digital que existe en México con relación a la disponibilidad, acceso y uso de las TIC es alarmante puesto que la distancia entre quienes pueden acceder a las TIC y los que no, aún es muy amplia a pesar de los avances que ha tenido el país en materia de las tecnologías de la información y la comunicación.

En este sentido, se considera relevante para esta investigación esbozar los cambios que ha sufrido la tecnología a lo largo del tiempo. Por tecnología según Castells (2000: *web*), se entiende “el uso del conocimiento científico para especificar modos de hacer cosas de una manera reproducible... [Incluye dentro de las tecnologías de la información] el conjunto convergente de tecnologías de la micro eléctrica, la informática (máquinas y *software*), las telecomunicaciones y la optoelectrónica”.

---

<sup>3</sup> Incrementan Hogares con computadora en el 2014: INEGI, consultado 25 de Octubre de 2017 disponible en: [http://www.beta.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2018/OtrTemEcon/ENDUTIH2018\\_02.pdf](http://www.beta.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2018/OtrTemEcon/ENDUTIH2018_02.pdf)

Asimismo, se puede considerar , de acuerdo con varios historiadores que hubieron por lo menos dos revoluciones industriales, la primera de ellas data en el último tercio del siglo XVIII la cual se caracteriza por nuevas tecnologías como la máquina de vapor, la hiladora de varios usos y, en un sentido más general por la sustitución de las herramientas por las máquinas, la segunda revolución se da unos cien años después, en la cual se pudieron observar el desarrollo de la electricidad, el motor de combustión interna, la química basada en la ciencia, y el comienzo de las tecnologías de la comunicación, con la difusión del telégrafo y la invención del teléfono (Castells, 2000: *web*)

Ambas revoluciones, cambiaron la forma en los procesos de producción y distribución así como un nuevo orden social, económico y cultural, sin embargo existía una gran diferenciación entre la primera revolución y la segunda.

Un punto importante que diferencia esta revolución de las tecnologías de la información en contraste con las pasadas, como la revolución industrial; es que “el núcleo de la transformación que estamos experimentando en la revolución en curso remite a las tecnologías del procesamiento de la información y la comunicación(...) Lo que caracteriza a la revolución tecnológica actual no es el carácter central del conocimiento y la información, sino la aplicación de ese conocimiento e información a aparatos de generación de conocimiento y procesamiento de la información, en un círculo de retroalimentación acumulativo entre la innovación y sus usos” (Castells, 2000: *web*)

En este sentido, lo que diferencia a estas nuevas tecnologías de la información es que se convierten en tecnologías de procesamiento de la información y comunicación que se ve reflejado hoy en día en los avances en computadoras portátiles, *tablets*, consolas de video juegos, celulares y *Smartphones*, entre otros tantos avances tecnológicos.

Por otro lado, según Castells el núcleo de la revolución de la tecnología de la información son los avances tecnológicos en electrónica que surgen después de la segunda guerra mundial como el ordenador programable y el transistor fuente de la micro electrónica. A partir de este momento se dan tres etapas de innovación que constituyen la historia de

las tecnologías basadas en la electrónica: la microelectrónica, los ordenadores y las telecomunicaciones.

Posteriormente, surge el ordenador, el chip, ordenador personal, *el software*, el teléfono transatlántico, teléfono fijo y telefonía celular y la convergencia de todas estas tecnologías electrónicas en relación a la interacción comunicativa desembocó en la emergencia y constitución de Internet, la red de redes, en este sentido no solo cambia el sistema tecnológico sino también sus interacciones sociales.

### **La red de redes**

Consideramos relevante hablar de la creación de internet puesto que hoy en día es la red de información más grande a la cual una parte muy amplia de la sociedad mundial tiene acceso, y donde se generan nuevos espacios virtuales para interactuar por medio de un dispositivo móvil, llámese laptop, PC, *tablets*, *netbook*, celulares o *Smartphones*, lo cual se ve reflejado en las modificaciones de las relaciones sociales.

La red de redes, surge en los años ochenta con la colaboración de proyectos de estrategia militar, avances científicos, interés empresarial por innovación y avance tecnológico, sin embargo una de las principales creadoras de internet es La Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada por sus siglas en inglés (ARPA) perteneciente al Departamento de Defensa de Estados Unidos.

Para ello, Paul Baran propone una estrategia en 1960-1964 en *Rand Corporation* que consistía en diseñar un sistema de comunicaciones mediante la conmutación de paquetes, independizándose de la red de control y las unidades del mensaje encontraban su propia ruta a través de la red, ensamblándose con un significado coherente en cualquiera de sus puntos, en este sentido más adelante “ la tecnología digital permitió empaquetar todo tipo de mensajes, incluido el sonido, las imágenes y los datos, se construyó una red capaz de comunicar sus nodos sin utilizar centro de control. La universalidad del lenguaje digital y la pura lógica reticular del sistema de comunicación crearon las condiciones tecnológicas para una comunicación horizontal y global”. (Castells, 2000: *web*)

A partir de este momento, la tecnología va evolucionando cada vez más y mejor, agregando elementos que logren hacer eficaz la navegación por internet, el 1 de Septiembre de 1969 inició comunicaciones la primera red de ordenadores nombrada Arpanet, para los años ochenta surge ARPA-INTERNET y años después Internet.

Con la eliminación de las columnas vertebrales que daban soporte a internet como Arpanet y NSFNET el internet se privatiza por un grupo de la Fundación Nacional para la Ciencia por sus siglas en inglés (NFS), derivado de esto surgen nuevos inconvenientes para fundar una red de comunicación global, en 1973 Robert Metcalfe crea redes locales (LAN), se generan protocolos por Cerf, Metcalfe y Gerard Lelann, que son los (TCP) protocolos de control de trasmisión y protocolo inter redes (IP) el TCP/IP logró ser aceptado como estándar para los protocolos de comunicación entre ordenadores. (Castells, 2000: *web*)

Estos protocolos siguen vigentes hoy en día en los ordenadores personales, laptops, consolas de videojuegos y *Smartphones* entre otros, a partir de estos protocolos es como se hace una conexión LAN a internet, más adelante surgirán los módems que fueron inventados en 1978 por estudiantes de Chicago, Ward Christensen y Randy Suess en 1978 para ordenador personal.

Posteriormente, en los años de 1990 se inventa la *World Wide Web* en Europa, Ginebra. Con esta nueva aplicación se organizaron los sitios de Internet por la información que contenía, más no su ubicación, lo que generó que se crearan también nuevos protocolos lo que se denominó “hipertexto basado en vínculos horizontales de información como (HTML) *Hypertext Markup Languaje* de modo que los ordenadores pudieran adaptar su lenguaje específico dentro de este formato compartido(...) también establecieron un código de transferencia de hipertexto (HTTP: *Hypertex Transfer Protocol* ) para guiar las comunicaciones entre los navegantes de la red y los servidores y crearon un formato de dirección estándar, el localizador uniforme de recursos (URL: *Uniform Resource Locator*), que combina la información sobre el protocolo de la aplicación y sobre la dirección del ordenador que contiene la información solicitada” (Castells, 2000: *web*)

La implementación y creación de esa serie de protocolos es lo que hoy en día nos brinda la facilidad de acceder a la información de la red, puesto que proporciona la información que buscamos, sea del lugar que sea, ya que arroja información de acuerdo a su contenido más de su ubicación, esto sin duda es lo que hoy en día hace del Internet una maravilla, y si le sumamos el acceso desde cualquier dispositivo móvil es mucho mejor, ya que actualmente se puede indagar, buscar información y conocer a personas en el momento que se quiera, siempre y cuando se tenga acceso a internet y un dispositivo que permita hacerlo.

Para finales de los años noventa surgen nuevos microordenadores y superordenadores a partir de nuevos desarrollos en internet y avances tecnológicos que son independientes a un sistema informático que está presente en cualquier lado por medio de dispositivos interconectados de procesamiento de información en diversos formatos, dando la posibilidad a los usuarios de poder acceder desde cualquier momento de la vida cotidiana, ya sea en el trabajo, en el hogar, en la escuela, en la calle, el acceso se había vuelto ubicuo, por medio de varios dispositivos portátiles, con nuevos programas de software con acceso a la red de la información.

Actualmente (2017), de acuerdo con la *Asociación Mexicana de Internet* (AMIPCI) en su 13º estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México hay 70% de usuarios de internet con una penetración en los usuarios del 63% en la población de 6 años o más.

El perfil del internauta está dividido ligeramente a favor de las mujeres con un 51 % y hombres con 49% , respectivamente; la edad oscila de 6 a 11 años (15%) ,12 a 17 años (21%), 18 a 24 años (18%) 25 a 34 años (18%) hasta los 55 o más con un 4%, de acuerdo a los datos anteriores se deduce que los usuarios potenciales de internet son jóvenes que van de los 13 a 25 años de edad que suman el 47%.

El 26% de los usuarios habitan el centro del país y la menor densidad se da en el Sureste y Suroeste (8 y 5% respectivamente), en el noroeste cuenta con un 13%, lo cual hace evidente una vez más la brecha digital entre las diferentes regiones o entidades del país.

El tiempo de conexión de estos internautas es de 8 horas 1 minuto, y se observa un aumento de 47 minutos más que en 2016. El lugar de conexión sigue siendo el hogar con un 82% después cualquier lugar mediante plan de datos contratados con 74%, el trabajo con 60 % y la escuela en cuarto lugar con 10%, la principal vía de acceso a internet es por medio de la red WIFI ya sea pública o privada seguida de plan de datos contratado o prepago. (AMIPCI, 2017)

En este sentido, los *Smartphones* se han convertido ya en una de las conexiones móviles que se ha consolidado en el universo de usuarios mexicanos, puesto a que actualmente es un dispositivo utilizado para las comunicaciones digitales, creciendo su uso para esta actividad a 91 % , en segundo lugar se encuentra PC/laptop con 83% y en tercer sitio Tablet con 24 % (AMIPCI, 2017)

### **Del teléfono celular al *Smartphone***

El primer teléfono fue patentado en 1876 por Graham Bell y mejorado por Alva Edison en 1878, Las primeras generaciones de celulares eran de gran tamaño, con una duración mínima de la batería su funcionalidad era exclusivamente la transmisión de voz.

**Primera generación** del teléfono celular se desarrolla en los años ochenta el cual estaba limitado al automóvil, tenía un gran peso, mala recepción (UIT, 1999) y sólo permitía la transmisión de voz, pero no de datos.

**Segunda generación** en 1991, se caracterizó por la transmisión de datos y voz digital a una velocidad de 9.6 *Kb/s* y por la irrupción de los servicios de mensajes de texto conocidos como SMS

**Tercera generación** se caracteriza por una mayor velocidad de 144 *Kbps* a 7.2 *Mbps* en la transmisión y recepción y por la conexión a Internet. En esta nueva etapa existe banda ancha, la capacidad del uso de multimedia, la posibilidad de transmitir audio y video en tiempo real y otros servicios (videoconferencias, *roaming* internacional, televisión, entre otros).

**Cuarta generación:** son los llamados teléfonos inteligentes (*Smartphone*), caracterizados por la pantalla táctil, el teclado QWERTY en miniatura y por la generalización del sistema operativo *Android*. La cuarta generación mejora el ancho de banda y brinda la posibilidad de transmisión de televisión de alta definición (HDTV), alcanza velocidades de transmisión de 100 *Kb/s* en movimiento y 1Gb en estado quieto y es compatible con módems inalámbricos u otros dispositivos móviles. (Almanza y Rodríguez, 2011: *web*)

### **Los *Smartphones***

Un *Smartphone* o Teléfono inteligente, es un teléfono móvil que funciona como un asistente digital personal, su potencia se puede comparar con la de una computadora de escritorio o portátil; los primeros *Smartphone* contenían cámara de fotos, navegador GPS, y los actuales además, cuentan con conexión a internet WiFi o red móvil para navegación por la web, video llamadas, reproductor multimedia, entre otras funciones. (Navarro, 2012: *web*)

Lo que caracteriza a estos teléfonos inteligentes en la actualidad (2017) es que se pueden instalar programas o aplicaciones para incrementar el procesamiento de datos y la conectividad además de poder editar imágenes y textos, así como jugar *online*, consultar el correo, leer artículos en formatos PDF o *Word* y demás herramientas que pueden utilizarse de un *Smartphone*.

Pero, antes de adentrarnos en el terreno de los *Smartphone*, plataformas, aplicaciones, sistemas operativos y demás características que engloban este dispositivo inteligente, es fundamental remontarnos a sus inicios.

En 1992 aparece el primer intento de un *Smartphone* de la historia nombrado como IBM Simon, lo caracterizó los botones ausentes y una pantalla táctil, además de que incluía una libreta de direcciones, calendario con citas, agenda calculadora, reloj mundial, blog de notas.

Su sistema operativo era ROM-DOS, soportaba archivos FAT32, tenía un procesador de 16 Mhz con registros de 16 *bit*, contaba con 1 Mega de RAM y 1 Mega de almacenamiento con un modem telefónico integrado, su peso era de 510 gramos. Sin embargo, a pesar de sus grandes innovaciones solo funcionaba en 190 ciudades de Estados Unidos.

Más adelante en el año de 1997, nace aquel teléfono que es considerado verdaderamente un *Smartphone*, nos referimos al Ericsson GS88, también conocido con el sobre nombre de “Pamela” contaba con un sistema operativo de 16 *bit*, sus principales características eran las *SMS*, reloj mundial, navegador, modo vuelo, modem integrado, infrarrojo, cable para conexión a PC y pantalla táctil.

Le siguieron otros dispositivos como el Palm Pilot (1996), Nokia 9110 (1998), Black Berry 5810 (2002), Palm Treo 600 (2003), iPhone de Apple (2007), Droid, de Motorola (2009), Evo 4G de HTC (2010).<sup>4</sup>

El auge comercial de estos dispositivos se da a partir del año 2000 con la creación del programa *Windows Mobile*, actualmente conocido como *Windows Phone*.

Posteriormente surgieron diferentes dispositivos de las marcas más conocidas de teléfonos inteligentes, como Apple con la serie de iPhone, BlackBerry, la serie de Ascend de Huawei, la serie Defy de Motorola, la serie Optimus de LG, la serie Lumia de Nokia, la sería Galaxy/Nexus de Google/Samsung, La serie One de HTC, la serie Xperia de Sony Móvil, entre otras tantas marcas y modelos de *Smartphone* (Navarro, 2013: *web*)

### **Plataformas móviles: el duopolio de Apple y Google**

Actualmente los líderes en plataformas<sup>5</sup> móviles se centran en dos grandes empresas por un lado está Apple con el iPhone y por otra, Google con su sistema operativo (SO)

---

<sup>4</sup> (2011, Enero 14) Breve Historia de los Smartphones. Punto Geek. Consultado el 25 de Octubre de 2015. Disponible en: <http://www.puntogeek.com/2011/01/14/breve-historia-de-los-smartphones/>

<sup>5</sup> Las plataformas móviles agrupan las relaciones entre los distintos actores en torno al control del canal de distribución de contenidos y servicios, conformado sobre las tiendas de aplicaciones y sentado sobre el dominio del sistema operativo, del que dependen tanto el entorno de la programación, como la interfaz del usuario, las plataformas móviles articulan el *hardware* de acceso (dispositivos móviles y/o fijos) el sistema operativo y su interfaz

*Android*, estas dos empresas pusieron las bases para la construcción del modelo de plataforma que ha dado forma al ecosistema del contenido móvil.

En este sentido, las plataformas móviles, proponen el desarrollo de un conjunto de servicios, funciones y contenidos agrupados en torno a una tienda de aplicaciones, liderada ya sea por un sistema operativo, como es el caso de Google con *Android* o por el binomio terminal-sistema operativo de iPhone/iPad movido por el *iOS*. (Castellet y Feijóo, 2013: 30)

En otras palabras, las plataformas móviles se encargan de regular el acceso a los clientes de cada plataforma, por un lado los usuarios con plataformas de Apple no pueden ingresar a las plataformas de Google, y viceversa, es por ello que cada una de éstas tiene su tienda de aplicaciones en el caso de Apple es la *App Store*, que integra su *hardware* como dispositivos móviles (iPhone), su Sistema Operativo es *iOS* y el sistema de control y facturación es el *software* de iTunes, el *software* SDK para terceros interesados en comercializar aplicaciones y contenidos, además ofrece la plataforma *iAd* como recurso publicitario para desarrolladores además del servicio *iCloud* de almacenamiento y sincronización.

Lo mismo sucede con Google su sistema operativo es *Android*, el *software* de Google Play funciona como elemento de gestión y control, y el *software* SDK para desarrolladores, con *AdMob* como plataforma integradora de publicidad y Google Drive como servicio de almacenamiento y sincronización.

Ambas plataformas venden servicios, contenidos y publicidad basados en estrategias distintas, pero sin duda quien lidera el mercado es Google con su sistema operativo *Android*, como lo menciona el informe publicado de *Strategy Analytics*: “El sistema operativo para móviles de Google batió el récord el segundo trimestre del 2014, llegando

---

de usuario, un *software* de gestión del contenido/aplicaciones que también opera como elemento de control de la actividad del usuario (Castellet y Feijóo, 2013)

a dominar 85% del mercado de *Smartphones*, pasando de 186.8 millones de dispositivos *Android* vendidos a 249.6 millones respecto al año anterior.”<sup>6</sup>

Esta cifra nos brinda un amplio panorama de la situación en la que se encuentra el líder en plataformas móviles, que en este caso es Google, con su sistema operativo *Android*, en este sentido, los principales proveedores de terminales cuentan un *SO Android*.

### **Los proveedores de *Smartphone***

El mercado de terminales móviles ha sufrido grandes transformaciones a lo largo de su historia, en principio, el consumo masivo de *Smartphones* desde principios del siglo XXI se debió en gran medida a los bajos costos que son accesibles para los consumidores y por otro lado, el teléfono inteligente “se ha convertido a menudo en vehículo de expresión implícita de señas de identidad personales de sus usuarios, por lo que adquieren gran importancia detalles como el diseño del terminal y determinadas formas de personalización, como por ejemplo adornos, fundas, *wallpapers* o tonos de llamada, entre otros.”<sup>7</sup>En este sentido el aparato móvil brinda al usuario identidad y al mismo tiempo le otorga un significado a éste, puesto que a través del dispositivo móvil refleja su propia forma de identificación ante los demás.

De acuerdo al último análisis de mercado del especialista Tomi Ahonen nos muestra que se está generando un cambio en el panorama móvil, ya que las firmas como Sony y Microsoft, ya no aparecen en el *rankin* de los principales proveedores de terminales móviles, sus lugares son ocupados por firmas chinas como Xiaomi, Lenovo o Vivo.

En este sentido, Samsung ocupa la primera posición como la principal marca que vende en el mundo con un 24,3%, la principal razón es que no solo produce *Smartphone* sino que además cuenta con una amplia gama de teléfonos móviles en general, es decir, su producción no está dirigida a un sólo tipo de usuario, sino que tiene móviles para cada

---

<sup>6</sup> (2014, 31 de julio) Marín, M. Android domina el mercado mundial de ‘Smartphone’ con 85% de cuota. Consultado el 25 de Octubre de 2015. Disponible en:

<http://www.ticbeat.com/tecnologias/android-domina-mercado-mundial-smartphones/>

<sup>7</sup> Aguado, J., Feijóo, C., Martínez, I., *Los actores en la comunicación móvil* en La comunicación móvil, hacia un nuevo ecosistema digital, 2013, Barcelona, pp. 42

tipo de usuario y economía. En segundo lugar aparece Apple quien a partir del lanzamiento de su iPhone 6 y iPhone 6 Plus llega a 17,9%, le siguen Lenovo( que incluye las ventas de Motorola) con un 5,5%, Huawei con un 5,1% y LG con un 4,5%, los sotaneros de esta listan son Xiaomi con 4,4%, ZTE con 3,5%, Coolpad/Ylong con un 3,4%, Alcatel 2,8% y finalmente, Vivo con un 2,3%, este último se estrena en la posición 10 . (Babiloni, 2015: web).

Gran parte del éxito de ventas de Samsung es que sus terminales móviles cuentan con un SO *Android* el cual también está posicionado como el número uno del ranking mundial por encima de *iOS* de Apple o *Windows Phone* (7 o 8) de Microsoft.

### **Los sistemas operativos**

La importancia de un sistema operativo es que delimita el lugar por el que puede pasar la experiencia del usuario, a partir del SO es como se ajustan y moldean a los creadores de las *apps* y los proveedores de *Smartphones* los cuales tienen que producir terminales móviles que vayan de acuerdo a la estructura que establece el SO.

Otra característica del SO es que por medio de éste se puede diferenciar a un teléfono móvil de bajas prestaciones y un *Smartphone*, ya que si no cuenta con un sistema operativo reconocible, aunque sea capaz de instalar aplicaciones y tenga una pantalla táctil, no es un *Smartphone*. Asimismo, en todas las plataformas conocidas el acceso principal a aplicaciones y contenidos se realiza a través de herramientas incrustadas en el SO. (Castellet y Feijóo, 2013: 46)

Los principales sistemas operativos son *Android* de Google, que es líder en el mercado es un SO abierto e incorporado por muchos fabricantes, Amazon lo carga en sus dispositivos modificado para que no puedan tener acceso a la tienda de *apps* de Google, en segundo lugar encontramos a *iOS-Symbian* de Apple que es un sistema propietario, originariamente de código abierto, líder del mercado hasta la llegada del iPhone y discontinuado por Nokia en 2012, en tercer sitio se encuentra Black Berry es un sistema propietario y tiene algunos rasgos de compatibilidad con *Android*, en cuarto encontramos a *Bada Windows Móvil*, es un sistema propietario promovido por Samsung y Microsoft,

orientado hacia *Smartphones* de bajas prestaciones descontinuado hace años y se vende bajo licencia a los fabricantes, en la posición cinco esta *Windows Phone 7* de *Microsoft* es un sistema vendido bajo licencia a los fabricantes con un estatus especial para Nokia, sin compatibilidad para *Windows Móvil Microsoft*, se ha detenido su producción para dar entrada a *Windows Phone 8* igual de *Microsoft* que se encuentra en la sexta posición es vendido bajo licencia y es un SO para *Smartphone* con estatus especial para Nokia, sus *apps* no son compatibles con *Windows Phone 7*, en la séptima posición se encuentra *MeeGo* de Intel, tutelado por una fundación como promotores, es un sistema libre y fue abandonado por Nokia tras su acuerdo con Microsoft, en el octavo lugar se encuentra *WebOS* de Palm-HP, sistema bloqueado por HP tras el fracaso de su adquisición de Palm. Fue adquirido en 2013 por LG; en noveno puesto se encuentra *Firefox OS* es promovido por la fundación del mismo nombre y un consorcio de promotores, es un sistema libre, basado en tecnología *HTML5*, la fundación Firefox se ha asociado con un grupo de operadores de telecomunicaciones de todo el mundo, más varios fabricantes de terminales de Asia y Europa, los primeros dispositivos llegaron al mercado en 2013, finalmente, en el décimo lugar se encuentra *Tizen* que es promovido por la asociación de Intel y Samsung es el sistema sucesor de *MeeGo*, y apareció a lo largo del 2013. (Castellet y Feijóo, 2013: 47)

En este sentido los sistemas operativos de cada terminal varían de acuerdo a los proveedores y a las plataformas móviles lo que genera una diferenciación entre SO, plataformas móviles y terminales móviles. Asimismo, no cabe duda que *Android* es hoy por hoy el líder en el mercado en el cual se ha consolidado en muy poco tiempo ya que de 2007, que fue el año en que Google lo presenta como su sistema operativo, a 2015 es ya quien gobierna el mercado a nivel global.

Por otra parte, la penetración de los *Smartphones* se debe en gran medida a su consumo masivo en muy pocos años y al avance tecnológico que presentan las terminales móviles ya que es capaz de acceder a la información en tiempo real, acompaña a los jóvenes en su vida cotidiana convirtiéndose en un dispositivo multiusos, asimismo se han delegado al *Smartphone* actividades que antes eran propias del ser humano, como agendar

contactos, hacer operaciones matemáticas entre otras tantas actividades que se pueden realizar a partir del uso del *Smartphone*.

### ***Smartphone* y jóvenes**

El uso del *Smartphone* se ha convertido en una práctica rutinaria entre los jóvenes, este tipo de aparatos, tiene ciertas características que incitan a su consumo. Por ejemplo, los avances tecnológicos con los que son desarrollados, les permite transportarlo y adquirirlo de manera simple, además de brindarles la posibilidad de estar conectados constantemente con su grupo de amigos, familiares, y distintos entornos sociales importantes para ellos. Estos dispositivos, al contar con acceso a la web, les brindan la posibilidad de buscar información que cubra sus pasatiempos e intereses, tanto personales de entretenimiento como académicos, relaciones sociales, entre otros. La utilidad principal que los jóvenes encuentran a los *Smartphone*, es la facilidad de la comunicación.

La utilización de estos aparatos se ha convertido en un hábito diario para ellos, checan el teléfono constantemente, aun sabiendo que hace segundos o minutos, dejaron de utilizarlo; lo emplean como una herramienta de comunicación (llamadas, mensajes, e mail, internet), además de utilizarlo como reemplazo de otros dispositivos (despertadores, cámaras fotográficas o de video, agendas de papel o electrónicas, etc.). Es un objeto que está presente en todos sus espacios de interacción como la escuela, casa, trabajo, y ocio. Para ellos, su vida sería más aburrida sin un *Smartphone*. (Gaspar y Cuesta, 2013: *web*)

De acuerdo con datos del INEGI (2014) existen 29.9 millones de jóvenes de 15 a 29 años, lo que representa el 24,9% de la población total, asimismo menciona que en ese mismo año, había 12 millones de hogares equipados con computadora que representa un 38.8% del total, este resultado representa un crecimiento del 7.8% de acuerdo al año anterior.

Por otra parte un estudio realizado por AMPICI (2015) reporta que actualmente el 82% de usuarios de *Smartphone* en un rango de edad de 25 a 45 años, consideran que es un dispositivo muy importante para ellos y las actividades que realizan desde su *Smartphone* son acceder a Redes Sociales ( 83%), enviar y recibir mails (78%) hacer y recibir llamadas

y mensajes (77%), búsqueda de información (74%), Leer / ver / escuchar contenido relevante (58%), Utilizar Mapas / Solicitar transporte (Taxi, autobús) (57%) (AMPICI, 2017). Además señala que la utilización de *Apps* es generalizada ya que un 82% ha descargado una *App* en los últimos meses, 9 de cada 10 entra a una red social para comunicarse con sus amigos, (AMIPCI, 2015).

De acuerdo a las cifras anteriores los jóvenes son quienes utilizan el *Smartphone* en su vida cotidiana y lo consideran de suma importancia para ellos, a partir de ese uso y consumo digital las relaciones interpersonales se modifican en la medida que la comunicación es mediada por terminales móviles.

### **CAPÍTULO III. Estado del arte**

Para este capítulo se realiza un estado de la cuestión con relación al tema de investigación que aborda la comunicación digital interactiva: el uso del *Smartphone* en las relaciones interpersonales entre jóvenes universitarios de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM) Plantel San Lorenzo Tezonco (SLT)., para ello se exponen a continuación las diferentes perspectivas, metodologías, teorías y conclusiones que diferentes autores, instituciones, artículos y revistas científicas han realizado con respecto al tema. En este sentido, la elaboración del estado del arte nos permitirá conocer y sintetizar los abordajes que ha tenido el objeto de estudio y sus conclusiones, para obtener una perspectiva en tanto a lo que se ha estudiado del tema y de qué manera.

La estructura del estado del arte parte del método deductivo, en este sentido las líneas de investigación que se han podido encontrar y relacionar con el tema son las siguientes:

a) Nuevas tecnologías de la información y la comunicación.<sup>8</sup>

- Constitución de internet
- Ubicuidad informática y tecnologías de red

---

<sup>8</sup> Castells , M. (Cf., 2000: *web*) en su libro *La era de la comunicación. Economía, sociedad y cultura. La sociedad Red.* aborda los temas referentes a las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación.

b) *Las nuevas tecnologías de información y comunicación en las relaciones sociales en el ámbito de la vida cotidiana* (Jesús Ramírez, 2006)

c) Nuevas tecnologías: familia y adolescentes

- *El consumo de Tecnologías de la información y comunicación en la familia* (Cruz López, M, 2007)
- *Comunicación Móvil: el uso del celular en la relación entre madres e hijos adolescentes* (Ríos Mares, P., 2008-2010)
- “Impacto del teléfono móvil en la vida de los adolescentes entre 12 y 16 años” (Malo Cerrato, Sara., 2006)

d) Jóvenes y el celular

- “Jóvenes y nuevas tecnologías, Estado de la cuestión” (Figueredo, C; Ramírez Belmonte, C., 2008)
- “El teléfono celular y las aproximaciones para su estudio” (Luz Ruelas, A, 2010)
- “Juventud y teléfonos móviles, algo más que moda” (Lorente, Santiago, 2002)

e) Jóvenes y uso del celular

- “Uso y actitud de los jóvenes hacia internet y la telefonía móvil” (Valor, Josep y Sieber, Sandra., 2002)
- Los usos actuales del lenguaje escrito a través de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (telefonía celular-Messenger) (Rodríguez López, J., 2012)
- “Uso de los teléfonos móviles por jóvenes” (Weezel, Aldo van y Benavides, Cristóbal., 2009)
- “El uso del celular como forma de comunicación” (Hallar, Laila., 2008)

f) Jóvenes y el consumo del celular

- *El teléfono celular: objeto de consumo en la sociedad de la información* (Navarro Carropreso, Daniela., 2014)

- “Del contenido a las relaciones, el impacto del ecosistema móvil en las industrias culturales” ( Aguado J, Claudio Feijóo e Inmaculada J. Martínez., 2015)
- “El desarrollo de la telefonía móvil como plataforma mediática” (Inmaculada, Martínez y Aguado, 2006)

g) Jóvenes universitarios, teléfono móvil y *Smartphone*

- *Influencia del teléfono móvil en los cambios culturales y sociales de los jóvenes de la Universidad Javeriana en Bogotá-Colombia* (Estupiñán Fuentes, Juan Camilo., 2008)
- *El teléfono celular, uso, consumo y apropiación en la ciudad de México, después de la primera década del siglo XXI* (Almanza Beltrán, Verónica., 2011)
- *El teléfono celular y los jóvenes sinaloenses: adopción, uso y adaptaciones* (Luz Ruelas, Ana., 2014)
- “Uso, consumo y apropiación del teléfono celular en un contexto urbano (Distrito Federal)” (Almanza, Verónica; Rodríguez, Ignacio., 2011)
- *Uso y apropiación de la telefonía móvil. Opiniones de jóvenes universitarios de la UNAM, la UACM y la UPN.* (Crovi et al, 2014)
- *Uso del Smartphone y las relaciones interpersonales de los Jóvenes Universitarios en la ciudad de Barranquilla (Colombia)* (Peñuela, Martha et al, 2014)
- *Influencia del Smartphone en estilos de vida de los jóvenes Universitarios y jóvenes ejecutivos en la ciudad de Bogotá (Colombia)* (Arias Espitia et al, 2012)
- “El teléfono inteligente (Smartphone) como herramienta pedagógica. Universidad Autónoma de Baja California (UABC)” (Organista, et al., 2013)

Una vez mencionadas las temáticas de investigación que articulan este estado del arte pasaremos a la exposición de éstas, empezando por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para posteriormente seguir con el análisis de acuerdo al orden que se expuso anteriormente.

Actualmente vivimos el paradigma tecnológico que ha generado grandes transformaciones en lo económico, cultural y social, es por ello que se considera su pertinencia para este trabajo de investigación, puesto que es necesario conocer los procesos que han ido transformando a estas nuevas tecnologías de la información y la comunicación y su introducción en la actividad humana, para centrarnos más adelante en el objeto de estudio (los *Smartphones*) y en las formas en que se han ido transformando los procesos de interacción a partir de su uso y consumo.

Uno de los autores que aborda el tema de las tecnologías de la información es Castells (2000) en su libro *La era de la comunicación. Economía, sociedad y cultura. La sociedad Red.*, este autor menciona las nuevas tecnologías de la información desde la perspectiva económica, social y cultural puesto que según él estos tres son factores que interfieren para la revolución tecnológica de la información. Nos expone de manera articulada y concisa como es que la revolución tecnológica de la información no depende sólo del aspecto económico, sino que la sociedad también influye en este proceso, es decir, existe una dialéctica entre sociedad y tecnología. Si bien la sociedad no determina la tecnología, si puede sofocar su desarrollo, sobre todo por medio del Estado. O, de forma alternativa y sobre todo mediante la intervención estatal, puede embarcarse en un proceso acelerado de modernización tecnológica, capaz de cambiar el destino de las economías, la potencia militar y el bienestar social en unos cuantos años.

En este mismo libro, en el Capítulo 1 "*La revolución de la tecnología de la información*", Castells entiende la vida como periodos estables en donde de repente surgen acontecimientos importantes raros que son rápidos y, a partir de ese momento de extrañez, se establece otra vez la etapa estable, en otras palabras lo que nos dice es que los cambios importantes son rápidos, que se desconocen en el momento, pero que después generan una etapa estable.

Castells asume la postura de que al término del siglo XX se ha dado un cambio importante y rápido "caracterizado por la transformación de nuestra "cultura material" por obra de un nuevo paradigma tecnológico organizado en torno a las tecnologías de la información" (Castells, 2000: *web*)

La aparición del nuevo paradigma tecnológico es resultante de la aparición de las “nuevas” tecnologías de la información en la última década del siglo XX, su surgimiento es importante para entender los nuevos fenómenos sociales, culturales, económicos y tecnológicos que se derivan de esto.

Asimismo, Castells junto con otros autores como Harvey Brooks y Daniel Bell entiende a la tecnología como “el uso del conocimiento científico para especificar modos de hacer cosas de una manera reproducible... [Incluye dentro de las tecnologías de la información] el conjunto convergente de tecnologías de la micro eléctrica, la informática (máquinas y *software*), las telecomunicaciones y la optoelectrónica” (Castells, 2000: *web*)

Por otra parte, las dos últimas décadas del siglo XX lo marca como el núcleo de las tecnologías de la información puesto que es en esta etapa en donde surgen varios inventos y descubrimientos en diferentes áreas de la tecnología como la nanotecnología, en aplicaciones médicas y en transporte.

Esta revolución tecnológica se diferencia de la revolución industrial, porque esta última estaba enfocada en los productos, mientras que la primera se centra en la transformación de las tecnologías de la información y comunicación. Esta diferenciación que menciona se refiere a la aplicación de ese conocimiento e información a aparatos de generación de conocimiento y procesamiento de la información, en un círculo de retroalimentación acumulativo entre la innovación y sus usos” (Castells, 2000: *web*)

Estas tecnologías de la información se convierten en tecnologías de procesamiento de la información y la comunicación que se ve reflejado hoy en día en los avances de la tecnología como *tablets*, consolas de video juegos, celulares y *Smartphones*, entre otros.

Lo expuesto anteriormente nos brinda información en tanto a las tecnologías de la información y la comunicación y como es que se ha ido modificando a través del paso del tiempo por medio de procesos innovadores que actualmente siguen en constante cambio, lo cual genera que las relaciones sociales se modifiquen conforme cambian las tecnologías.

A continuación se presentan los diferentes trabajos de investigación, revistas científicas, tesis, y artículos que nos proporcionan un estado de la cuestión en relación a las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación, las relaciones interpersonales y jóvenes, entre otros temas más que se consideraron pertinentes para la elaboración de este Capítulo.

Uno de los trabajos revisados es el de Magnolia De Jesús Ramírez (2006) quien aborda *las relaciones sociales en el ámbito de la vida cotidiana, y las TIC*. Este trabajo de investigación se plantea desde un nivel exploratorio en tanto a las relaciones sociales en la vida cotidiana por el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación; su objetivo principal desde la óptica sociológica es conocer el impacto del uso de la PC, el internet y otras nuevas tecnologías de la información y comunicación en la interacción social de la vida cotidiana del ámbito doméstico mexicano durante un periodo que abarca de 1999-2003; la autora sostiene que el uso de las nuevas tecnologías de interacción a distancia está transformando distintos aspectos de la vida cotidiana mexicana: el modo en el que consumimos, cómo aprendemos, trabajamos, nos informamos, nos divertimos y nos relacionamos; la revolución digital incide en el ámbito social la forma tradicional de relación directa cara a cara entre personas está cambiando configurándose una nueva relación a través de redes informativas .

Por otro lado, el planteamiento teórico de esta tesis se basa en una óptica sociológica, aborda autores como Marshall Berman, con su obra *Todo lo sólido se desvanece en el aire*; Thomas Kuhn que plantea un paradigma en su obra *La estructura de las revoluciones científicas*; Marshall McLuhan con la teoría de los medios de comunicación; además utiliza recursos teóricos de la Teoría de los medios de comunicación y la sociedad moderna de John Thomson; se remite a conceptos de Alfred Schutz como *vida cotidiana, mundo del sentido común, mundo de la vida diaria*; así como Thomas Luckman y Peter Berger con su obra *La construcción social de la realidad* (aplicación en el análisis metodológico)

Para realizar la investigación se realizaron entrevistas exploratorias para observar la interacción personal, tanto interacción directa como la interacción mediada.

Finalmente, en sus conclusiones nos menciona las consecuencias de este uso de las tecnologías en el ocio, el consumo y la apropiación de los imaginarios sociales en el ámbito de la vida cotidiana, los cuáles son el aislamiento, el sedentarismo, la ausencia de contacto con el mundo físico y la depresión, según esta autora estas consecuencias son directas del uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

De este estudio se retomaron a los diferentes autores que emplea para la elaboración de su marco teórico, puesto que, si bien es un área de conocimiento sociológica, considero que cabe dentro de la comunicación puesto que para que haya comunicación tiene que existir una interacción y en este sentido, poder establecer relaciones sociales.

Además se rescata el abordaje desde el ámbito social, doméstico y de vida cotidiana, puesto que nos da pie para poder conocer de manera más general lo que pasa en estos tres rubros, sin embargo, al considerar el impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como algo negativo, es en ese momento en donde se diferencia de nuestro trabajo de investigación, ya que no está enfocado en conocer o describir las consecuencias de su uso de manera negativa, sino que se pretende analizar, describir y explicar los procesos de interacción y las relaciones sociales en jóvenes universitarios a partir del uso y consumo del *Smartphone*.

Otro trabajo que habla de las tecnologías y de la comunicación y su relación con la familia es el de María Cruz (2007) quien en esta investigación nos ubica en la sociedad española, la cual está inmersa en la llamada sociedad de la información, en donde se ha adaptado la tecnología de la información y la comunicación en los aspectos de la vida cotidiana. El trabajo lo centra en la familia y posteriormente en sus distintas incidencias en las relaciones familiares. Su objetivo general es conocer el alcance de la influencia del contexto familiar sobre la difusión y prácticas que la sociedad española desarrolla respecto a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, analizando diversos aspectos relativos al consumo de dicha tecnología; también se propone describir las influencias mutuas entre padres e hijos en relación con la tecnología y pretende mostrar las distintas estrategias que las familias despliegan para para integrarlas en sus rutinas. Además de conocer en qué medida las interacciones que las tecnologías de la

información y la comunicación mantienen con la familia, condicionando su extensión y usos sociales.

La autora sostiene varias hipótesis algunas de ellas son la percepción de la centralidad de las tecnologías de la información y la comunicación en las sociedades actuales, y en particular en el mundo del trabajo, estimulan a los padres a adquirir esas tecnologías como parte fundamental de la formación de sus hijos, también menciona que la identificación de la cultura informática con el mundo masculino conlleva un sesgo de género en su adquisición y uso familiar. Además sostiene que la alteración del sentido de los procesos educativos en la familia minan la legitimidad de los padres para imponer reglas que regulen la relación de sus hijos con estas tecnologías, contribuyendo, junto con otros factores, a la inhibición de los padres en la imposición de reglas, como un aspecto importante en el proceso de socialización de sus hijos.

El marco teórico que propone y emplea para la realización de este estudio provienen de la teoría social, los estudios sociales de tecnología, la sociología del consumo y la sociología de la familia.

En tanto a la metodología propone una combinación de métodos y técnicas cualitativas y cuantitativas puesto que ambos recursos enriquecen y profundizan un tema de investigación para verificar, analizar e interpretar sus objetivos y refutar o verificando hipótesis.

De manera general en tanto a las conclusiones a las que lleva este trabajo de investigación es que la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación al espacio y rutinas familiares constituyen una fuente potencial de conflicto que facilita la observación privilegiada de las estructuras de poder en la familia , además padres e hijos coinciden en condicionar los efectos de las tecnologías de la información y la comunicación a los usos que se hagan de ellos, asociándose sus efectos negativos que siempre es atribuido a otros y no así mismos o a su familia. Finalmente en relación a las funciones y roles familiares, los padres justifican la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación en el espacio doméstico de la vida familiar como

recursos que contribuyen a la formación de sus hijos, ya sea de manera inmediata en la escuela o más adelante en el trabajo o sus relaciones sociales lejos de la familia.

La aportación de este estudio para con el que aquí se presenta va encaminada hacia su estrategia metodológica, ya que al combinar ambos métodos de investigación se puede llegar a obtener información mucho más enriquecedora que permitan analizar, describir, interpretar y explicar mejor nuestro tema de investigación.

En este sentido, a partir del marco teórico que utiliza para la realización de su investigación nos da a conocer diferentes teorías que pudiéramos abordar más adelante como es la teoría de la sociología del consumo y los estudios sociales de la tecnología.

Por otra parte, la investigación de Paola Ríos Mares en su Tesis de Maestría (2010) nos habla de la Comunicación Móvil enfocándose en el uso del celular y la relación entre madres e hijos adolescentes. En esta investigación se aborda ya un objeto específico de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación el cual es el celular, está poniendo en evidencia diversas formas de interacción como una manera emergente de tener comunicación en cualquier tiempo y espacio, en este sentido el celular pasa a formar parte de la vida cotidiana modificando los espacios de interacción, de las prácticas y dinámicas en que nos construimos como sujetos y sociedades. Su estudio se enfoca en la familia entre madres y adolescentes y como se dan las relaciones de amor y poder a partir del uso del celular.

Su investigación es de tipo exploratorio y parte de dos preguntas detonadoras las cuales son: de qué manera incide el uso del teléfono celular en la relación de poder y amor entre madres e hijos adolescentes y qué posibles implicaciones tiene el uso de la tecnología móvil en la relación del poder entre madres e hijos adolescentes.

Por otro lado, la autora sostiene dos hipótesis la primera de ellas es, la comunicación por telefonía móvil afecta los procesos familiares, concretamente a la relación entre madres e hijos (as) adolescentes, redefiniendo tanto las formas de expresar amor así como las relaciones del poder, la segunda de esas hipótesis es, que en la interacción mediatizada

a través del móvil, entre madres e hijos (as) adolescente, se constituye otro espacio de relaciones públicas que hibrida los límites entre lo presencial y lo virtual.

Su objetivo general es identificar como el uso del teléfono celular repercute en la relación de poder y amor entre madres y adolescentes.

En tanto a su método y herramienta para abordar su investigación es una metodología cualitativa puesto que lo acerca a lo que piensan y sienten los sujetos y su herramienta son los grupos de discusión.

Su marco teórico se sustenta en autores como McLuhan, Derrick de Kerckhove quien es discípulo del primero, Raúl Trejo, Manuel Castells “la era de la información” propone el término “*sociedad red*”, Echeverría quien propone “*el tercer entorno*” en su obra *telépolis*, Edgar Gómez acuña el término *el “hiperespacio”* y Michel Foucault “sujeto y poder” entre otros más autores que le sirven de base para analizar y explicar las relaciones de amor y poder a partir del uso del celular en madres y adolescentes.

Finalmente, de acuerdo a sus resultados y el marco interpretativo la autora concluye que el teléfono móvil ha propiciado innovadores cambios en la relación entre las madres e hijos adolescentes, principalmente porque poseen un carácter de interactividad. Miembros que a través de su uso pueden interactuar constantemente en cualquier espacio y tiempo. Además, el uso de esta tecnología entre madres e hijos ha encontrado en el móvil una novedosa vía para expresar mediante un mensaje generalmente una forma de enunciar mutuamente lo mucho que se quiere y se extraña. También concluye que el rol de los padres como poderosos ante los jóvenes, se invierte a partir del uso del celular por parte de los jóvenes, puesto que ahora a la hora de aprender a utilizar el celular se ejerce poder contra los padres que no tienen el conocimiento necesario sobre esta tecnología, en este sentido los jóvenes ejercen de alguna manera el poder sobre sus progenitores.

Esta investigación decide incluirse en este estado del arte puesto que a pesar de que está encaminada para explorar y analizar las formas de amor y poder en madres y adolescentes a partir del uso del celular, nos proporciona una metodología de investigación

consistente en los grupos de discusión, diferente a la que se ha expuesto en las anteriores investigaciones, además de relacionar el uso del celular con las interacciones sociales. Así mismo consideramos su pertinencia ya que incluye autores diferentes, los cuales nos proporcionan nociones teóricas para poder analizar a la actual sociedad de la información.

Por otra parte, un artículo de la revista *Comunicar* escrito por Sara Malo que lleva por nombre Impacto del teléfono móvil en la vida de los adolescentes entre 12 y 16 años, se centra en adolescentes y se discute y analiza el impacto del celular en adolescentes en la sociedad actual desde un enfoque psicológico, debido a los cambios acelerados las relaciones interpersonales se ven modificadas, estas transformaciones alteran los hábitos, actitudes y formas de relacionarse de los adolescentes, ya sea con los amigos o con la familia.

Sustenta su análisis y discusión en autores como McLuhan uno de los teóricos socio-culturales más importantes del siglo XX y Escobar con “la cultura del ocio”, entre otros más.

Aborda las influencias de las TIC en las personas y las relaciones interpersonales, según Escobar los principales efectos de las tecnologías de la información y la comunicación son muchos entre los que destacan que estas nuevas tecnologías se ocupan de producir y distribuir conocimiento (información, ideas y cultura), proporcionan canales para relacionar a unas personas con otras, imponen normas sociales, la transmisión de cultura de una generación a la siguiente, con la cual, en definitiva, se fomenta la socialización, los medios de comunicación son prolongaciones de la sensibilidad humana, entre otras.

Por otro lado nos menciona la influencia de las personas y de las relaciones interpersonales en las TIC, es decir que es lo que hace la gente con los medios, más allá de investigar lo que los medios hacen con la gente, en este sentido enuncia a la teoría de usos y gratificaciones la cual nos dice que los valores de la gente, sus intereses, sus asociaciones, sus roles sociales, son preponderantes y que la gente adopta lo que quiere ver y escuchar a sus intereses.

Además esta investigación analiza el consumo de las TIC y su impacto en el desarrollo psicosocial de los adolescentes, argumentando que el consumo proporciona identidad y la identidad en un producto más, menciona principales factores como lo son la publicidad y la moda como impulsores del consumo, según esta autora existen tres valores que propician el consumo, la innovación, la velocidad y la aceleración.

Por otra parte, aborda el tema de interacción social, argumentando que actualmente las formas tradicionales de interactuar, cara a cara en un espacio y tiempo determinado, están siendo transformadas por el uso de los avances tecnológicos, generando múltiples formas de interacción entre las personas de manera virtual y sin la necesidad de tener a la persona presente físicamente.

Finalmente concluye que el teléfono móvil ha sido una de las tecnologías mejor aceptadas por el sector de la población juvenil expandiendo su uso y disposición a gran velocidad generando nuevas formas de interacción social.

En este sentido consideramos pertinente el análisis que la autora hace en torno al impacto de las TIC y los adolescentes, puesto que nos brinda un panorama sobre lo que pasa con los adolescentes, que nos podría servir de referente para posteriormente realizar nuestra investigación, además de que enuncia una teoría que no se había mencionado hasta el momento en las investigaciones pasadas, nos referimos a la Teoría de Usos y Gratificaciones.

Por otro lado, Figueredo, C. y Ramírez, C. (2008) escribieron un artículo sobre “Jóvenes y nuevas tecnologías, Estado de la cuestión.” El cual tiene como objetivo principal analizar el estado de investigaciones y estudios realizados con los jóvenes y el uso de las nuevas tecnologías. En este sentido se recopilan varios trabajos los cuales han abordado a las nuevas tecnologías y los jóvenes, sus principales ejes de investigación giran en torno a las actitudes de los jóvenes respecto a las nuevas tecnologías, sus usos más habituales y los riesgos que provocan. Se considera pertinente su revisión puesto que nos proporcionó estudios referentes a nuestro tema de investigación.

Otro artículo relevante, es el que escribió Ana Ruelas (2010), que habla del “teléfono celular y las posibles aproximaciones para su estudio” el cual busca exponer los principales antecedentes del estudio del teléfono fijo, que brindan un marco para abordar el estudio del teléfono celular, comparando la adopción de las dos tecnologías y también sus efectos sociales.

Analiza perspectivas distópicas que tienden a ver a las nuevas tecnologías como una amenaza, que frecuentemente surgen por la emergencia y adopción de tecnologías para el uso cotidiano, también analiza la perspectiva del teléfono móvil como un medio subversivo y regresivo de las relaciones sociales, para Sawhney las tecnologías de comunicación tienen un enorme potencial subversivo, ya que pueden poner en peligro el orden establecido, pues la comunicación es un tipo de interacción que activamente busca la variedad.

La contribución de este artículo para nuestra investigación consiste en que nos plantea un marco de análisis para abordar el estudio del celular además de nuevos conceptos que en las investigaciones antes expuestas no había aparecido como distópicas y subversivo.

Con lo que se refiere a visiones distópicas hace referencia a una antiutopía, pienso que emplea el término distopia como igual a una sociedad indeseable en sí misma, ya que hay varias visiones que ven a las nuevas tecnologías como una amenaza para la sociedad, por otra parte con lo que se refiere a lo subversivo del teléfono celular relaciona el término con la alteración de la comunicación interpersonal ya que hay un retroceso en el proceso de interacción cara a cara.

Por otra parte, Santiago Lorente (2012) escribió un artículo titulado “Juventud y teléfonos móviles, algo más que moda”. En este trabajo se aborda el tema de juventud y teléfonos móviles en los principales países de Europa (Finlandia, Noruega, Bélgica, Holanda, Alemania, Reino Unido, Francia e Italia) además de Estados Unidos, Japón y Rusia de manera profunda y serena en donde se mencionan los procesos de acceso, posesión y

uso del teléfono móvil entre los jóvenes, a partir de la explicación de los jóvenes y los padres.

El marco teórico que utiliza este autor se basa en la teoría sociológica del grupo primario, socialización y rol para explicar los fenómenos aludidos, concluyendo que la telefonía móvil tiene que entenderse no por su movilidad sino porque este artefacto es fundamental, personal, privado, para uso local y para relaciones de tipo afectivo.

En este sentido, según los teóricos Belgas Lobet Claire, y Laurent Heninn “Los teléfonos móviles constituyen una auténtica revolución social más que tecnológica” la cual Lorente pretende explicar a lo largo de su artículo.

Se considera de gran ayuda este artículo de la revista estudios de la juventud, puesto que cuestiona a otros autores que se han utilizado en las investigaciones pasadas como a Manuel Castells Según Loreto, “ esta sociedad “informativa” (y no de la información, como le gusta decir certeramente a Manuel Castells intentando con ello dar el carácter sustantivo y no solo participativo de la información) ha provocado enormes contorciones en la manera en que trabajamos, nos divertimos, nos movemos, nos comunicamos(...)”<sup>9</sup>

Por otro lado nos proporciona un panorama mucho más amplio de Europa Japón y Estados Unidos en tanto a la posesión, uso y penetración del celular en estos países.

Es por ello que se considera la revisión de esta fuente puesto que nos proporciona diferentes perspectivas de entender y ver a la era de la información como informativa, es decir que es participativa también en los procesos sociales que se ven reflejados en las transformaciones de las interacciones.

Por otra parte, autores como Josep Valor y Sandra Sieber (2002) realizaron un estudio de mercado el cual se relaciona con el “Uso y actitud de los jóvenes hacia internet y la telefonía móvil” este estudio tiene como objetivo principal identificar los intereses y actitudes

---

<sup>9</sup>Santiago Lorente. (2012, Junio) “Juventud y teléfonos móviles, algo más que moda. Universidad Politécnica de Madrid. Revista de estudios de juventud”. Núm. 57. Disponible en: <http://www.injuve.es/sites/default/files/numero57completo.pdf>

de los jóvenes hacia las nuevas tecnologías, por una parte está enfocado a internet para conocer la frecuencia de conexión a la red, el tipo de conexión, los servicios que utilizan cuando están conectados, por qué se conectan, quién los anima a conectarse, sus compras en línea y las relaciones que establecen, entre otros, por otro lado, se enfoca a el teléfono móvil, para conocer los intereses y actitudes de los jóvenes Españoles en relación a esta tecnología.

Para la alcanzar su objetivos su metodología es un sondeo Online y sus conclusiones arrojaron que los jóvenes Españoles han sido los primeros en interesarse y adoptar el internet, se conectan diariamente desde sus casas con la conexión telefónica, aunque, exponen los autores cada vez más eran los jóvenes que tenían banda ancha para ese entonces, en este sentido para los jóvenes el móvil es más que un medio de comunicación de voz.

Este estudio de mercado nos brinda datos duros en tanto al uso que se le daba al celular por parte de jóvenes españoles en el 2002, será interesante comparar con nuestra investigación si los usos siguen siendo los mismos que en el 2002 y qué tanto cambian de acuerdo a los jóvenes universitarios mexicanos.

Por otro lado, Jazmín Rodríguez (2012) en su tesis de licenciatura elabora un trabajo de investigación referente a *los usos actuales del lenguaje escrito a través de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación*, para ello, aborda tecnologías de la información y la comunicación, se enfoca en el teléfono celular y *Messenger* en tanto a la transformación y/o pérdida del lenguaje escrito en su estructura, puesto que a partir de la implementación de los *SMS* con capacidad para 160 caracteres se crean nuevos códigos de escritura para abreviar las palabras, en el caso de *Messenger*, es más alarmante puesto que ahí no hay límites de caracteres por conversación, y sin embargo este tipo de modificación también se ven reflejadas en esta herramienta.

...sTe tiiPo d eSkRituRa kOmenZoo a a sEr t@n cOmuN, Q iA pOdi@ms VrlA

eN tOdOs l@dozzzzz!!!!...<sup>10</sup>

Su supuesto de investigación se refiere al empleo de los usos actuales del lenguaje escrito a través de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación propiciara de manera negativa la evolución del mensaje escrito, dando como resultado un problema de alfabetización deficiente en la sociedad mexicana.

Para el abordaje de su investigación en tanto al lenguaje escrito se basa en autores como Ferdinand de Saussure sobre lingüística evolutiva y su permeabilidad en la diacronía la cual analiza la modificación del lenguaje, además menciona a McLuhan y su idea de que los medios de comunicación son extensiones del hombre.

El trabajo es en su mayoría documental y después explicativo recurre a material hemerográfico, ciberográfico y bibliográfico. Además se recurrió al uso de la entrevista como una técnica complementaria para recolección de información.

A manera de conclusión refiere que el lenguaje oral y escrito, se ha enfrentado a cambios en respuesta de una adaptación a los nuevos espacios y a la velocidad en que corre la información, en el caso específico del lenguaje escrito que causan polémica, las modificaciones se derivan en gran medida por el uso de los SMS y el Messenger, en donde se abrevian y cortan las palabras, utilizando mal los signos de puntuación, admiración e interrogación.

Esta investigación es considerada para su análisis puesto que profundiza en uno de los tantos usos que tiene el celular o cualquier otro dispositivo capaz de soportar esta tecnología, para nuestro trabajo de investigación contribuirá con sus resultados obtenidos en tanto al uso y las transformaciones que se están dando en el lenguaje escrito producido en gran medida por estas nuevas tecnologías como el celular y el *Messenger*.

Por otra parte, Weezel y Benavides (2009) escriben un artículo que menciona el uso de los teléfonos móviles por jóvenes. Es un estudio exploratorio con relación a las prácticas

---

<sup>10</sup> Los usos actuales del lenguaje escrito a través de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (telefonía celular-*Messenger*) Jazmín Zuleima Rodríguez López. Tesis Nivel Licenciatura, FES Aragón, UNAM, 2012. P. 6

y preferencias de los usuarios latinos de teléfonos celulares, la edad establecida es de 18-25 años mediante un método mixto de recogida de datos para poder identificar a los consumidores de acuerdo a las variables que se establecen en este estudio, y mencionan tres tipos de consumidores, el tradicional, el musical e intensivo.

En el apartado teórico se enuncia a la teoría de la difusión de innovaciones, otra teoría que se menciona es la teoría de usos y gratificaciones utiliza metodología cualitativa con la técnica de grupos focales y metodología cuantitativa con encuestas.

A modo de conclusión se confirman los arquetipos de consumidores antes mencionados y como es que los jóvenes usuarios se relacionan con la tecnología de los teléfonos móviles para el uso y consumo

El aporte que este estudio exploratorio genera para nuestra investigación en primera instancia es el conocimiento de la Teoría de la difusión de innovaciones que a partir de sus cuatro elementos principales y cinco atributos, se puede entender y analizar el consumo de los jóvenes que es una de las variables de nuestra investigación.

Por otro lado, Laila Hallar (2008) escribe acerca del uso del celular como forma de comunicación, la idea central de este trabajo es plantear y proponer la discusión sobre la dicotomía de “libertad-control” con la telefonía celular. Asume una postura negativa en tanto al control social que el celular como nueva tecnología permea a la sociedad.

Aborda temas que se relacionan directamente con el teléfono celular como su uso, el consumo y la comercialización, a partir de estrategias de publicidad y la multifuncionalidad del teléfono entre otros.

Posteriormente concluye que la tecnología celular ha transformado los hábitos. Ahora hay más estrés, hemos dejado de ejecutar nuestra memoria para cedérsela a un celular, las generaciones de usuarios SMS encuentran en el celular el dispositivo para satisfacer sus necesidades de comunicación, personalización y privacidad.

Esta publicación nos brinda el punto de vista personal de la autora y de algunos otros teóricos que abordan el tema, podemos coincidir con estas perspectivas y posturas que

se enuncian en este artículo, sin embargo para la realización de nuestra investigación solo se consideraran los temas relacionados al uso y consumo del celular para darnos más alternativas de variables e indicadores a la hora de realizar instrumentos de recogida de datos.

Por otra parte, con lo que se refiere al consumo del teléfono celular Daniela Navarro (2014) en su tesis de licenciatura se centra en los valores asignados al teléfono celular como objeto, como tecnología y como medio de comunicación además de identificar los hábitos de consumo menciona a autores como McLuhan, Fernández Collado, Manuel Castells.

Se enfatiza el celular como objeto de consumo para la sociedad informacional, mencionando que el consumo es derivado de varios factores entre los que se encuentran la operatividad social actual, la interconexión y la interacción de diferentes medios y las formas de comunicación.

En la inmediatez, la abundancia de información, mensajes y la multifuncionalidad se ven reflejados los valores sociales a partir del teléfono celular, en tanto a lo personal es una herramienta comunicativa pues otorga la libertad para la producción, acceso y la expresión de mensajes.

Por medio de las aplicaciones el celular se convierte en un artefacto multiusos capaz de realizar diversas funciones de acuerdo a su generación.

Concluye con que el uso del celular interviene en las diferentes actividades y situaciones de la vida cotidiana para estar en contacto con otras personas, sin embargo puede afectar negativamente como distractor en asunto o actividades importantes como la escuela y el trabajo.

La contribución de esta investigación para nuestro trabajo es que nos proporciona un panorama sobre celular como objeto de consumo, además de su uso y de la forma que interfiere en las relaciones sociales, también encontramos un nuevo concepto que en las investigaciones anteriores no había aparecido, el cual es la obsolescencia programada como factor de consumo.

Siguiendo con el tema del “consumo del teléfono celular y relaciones interpersonales”, Juan Miguel Aguado, Claudio Feijóo e Inmaculada J. Martínez. (2015) escriben un artículo juntos el cual expone del contenido a las relaciones y el impacto del ecosistema móvil en las industrias culturales.

En este artículo se presenta un análisis de la evolución de la influencia del ecosistema móvil en la industria del contenido digital de acuerdo a tres niveles de innovación: cambios en la definición y condiciones de consumo de contenido, cambios en el valor de la cadena de contenido y cambios en la dimensión estratégica de las estructuras de distribución.

Pretende exponer un marco conceptual para estudiar las interrelaciones entre el ecosistema móvil y las industrias del contenido. Su argumentación se basa en los resultados empíricos obtenidos de un proyecto de investigación previo a este artículo, sobre la evolución de contenidos para dispositivos móviles.

Las plataformas móviles juegan un papel importante en el consumo digital a través del móvil, el hardware y software, son las principales bases de plataformas capaces de almacenar mayor información *iOS* de Apple o *Android* de Google como ejemplos de plataformas móviles dominantes, también menciona a las *Apps Store* que son tiendas de contenido y aplicaciones móviles las cuales desempeñan un papel clave en la articulación de las plataformas móviles alrededor de un canal de distribución eficaz, además tienen un valor añadido el cual es sincronización y almacenamiento multidispositivos basados en la nube (*iCloud* de Apple o *Google Drive*). Además de Mencionar el concepto de *plataformización* para definir un contexto digital de personalización, integración y ubicuidad.

En este sentido, el artículo contribuye a nuestra investigación a partir del marco conceptual que expone que es más cercano a la situación actual en la que nos encontramos para poder analizar el consumo digital a partir de los conceptos nuevos que se presentan en este artículo como *plataformización*, *App Store* y sistemas operativos como *iOS* o *Android*.

Asimismo, Inmaculada Martínez y Juan Miguel Aguado (2006) escriben un artículo que aborda el “desarrollo de la telefonía móvil como plataforma”. Los autores parten de la idea de que el celular se ha convertido en una plataforma móvil que media el consumo digital, puesto que es ya un metadispositivo digital de gestión de datos y acceso ha contenido, a partir de esa mediatización del móvil surgen estrategias y servicios para propiciar el consumo.

Por una parte las empresas crean estrategias para el consumo, la personalización, la alianza estratégica, la adaptación de la oferta a la segmentación de los públicos y la conectividad con otros dispositivos y la compatibilidad de formatos.

Por otro lado, la innovación y la adaptación en el ámbito de las telecomunicaciones móviles implica a empresas no relacionadas con el sector, pero que pueden desarrollar negocios en ese campo, como el periodismo móvil, entretenimiento móvil, *marketing*, publicidad móvil y comercio móvil.

En este sentido la contribución de este trabajo de investigación, consiste en nuevos conceptos teóricos a considerar a la hora de analizar los factores que intervienen en el consumo del teléfono celular.

Por otra parte, con lo que se refiere a *jóvenes universitarios y el teléfono móvil*, Juan Estupiñán (2008) en su tesis de licenciatura realiza un análisis sobre la influencia de la telefonía móvil en relación al ámbito social, en los jóvenes universitarios de la Universidad Javeriana encontrando grandes diferencias en costumbres y hábitos sociales de acuerdo a la generación.

Su objetivo principal es analizar los cambios culturales de la sociedad joven de la Universidad Javeriana en Bogotá- Colombia, producidos por la evolución tecnológica de la telefonía móvil, en los años de 2003 a 2007.

En cuanto a sus técnicas de recolección de datos es un método mixto con metodología cuantitativa (encuestas) y cualitativa (sesión de grupo), que se enfoca a la descripción de los datos obtenidos y su posible explicación desde la óptica de la economía, la administración y las ciencias contables.

Los hallazgos por parte de esta investigación reflejan que los jóvenes de la Universidad Javeriana encuentran en el celular un símbolo que los diferencia del resto, ya que dependiendo de las características del dispositivo es como se crea la diferencia, además es indispensable al momento de la interacción social.

Lo rescatable de este trabajo de investigación es que nos brinda un panorama en tanto a la influencia del cambio social y cultural de jóvenes universitarios de Colombia, en este sentido es que lo rescatamos puesto que se centra ya en jóvenes Universitarios los cuales son nuestro sujetos de estudio en esta investigación.

Por otro lado, hemos llegado a la parte en donde se enunciaran los trabajos que tienen una aproximación más concreta a nuestro proyecto, el primer trabajo es una tesis de maestría de Verónica Almanza (2011) quien estudia *el teléfono celular, uso, consumo y apropiación en la ciudad de México, después de la primera década del siglo XXI*.

El primer trabajo de investigación es realizado por Verónica Almanza en su tesis de maestría (2011), esta investigación parte de una pregunta detonadora, cuál es el uso, consumo y apropiación del teléfono celular en los usuarios de la Ciudad de México, después de la primera década del siglo XXI, su principal objetivo es describir el estado del uso consumo y apropiación del teléfono celular en el contexto antes mencionado, además busca identificar el perfil sociodemográfico de los usuarios , explorar los recursos tecnológicos con los que cuenta, indagar los usos y hábitos de los usuarios, explorar el consumo de los contenidos y servicios e identificar los nivel de apropiación del celular como objeto cultural.

Para abordar el consumo lo contextualiza con la industria cultural de Adorno y Horkheimer además del marco jurídico en México con relación a las telecomunicaciones.

Su metodología aplicada es la cuantitativa por medio de encuestas, es exploratorio y transversal, el levantamiento de la muestra se aplicó a usuarios del transporte público en el Distrito Federal.

Se plantea varias hipótesis al elaborar el instrumento de recopilación de datos, algunas de ellas son, preguntarse sí las características sociodemográficas de los usuarios del

teléfono celular, determinan el uso, consumo y apropiación del dispositivo, otra fue la disponibilidad de los recursos tecnológicos del celular, determinan el uso, consumo y apropiación del móvil.

Por otra parte, las conclusiones que arroja este trabajo de investigación empírico, es que las características sociodemográficas no se vinculan de manera determinante en las formas de uso, consumo o apropiación, como la autora sostenía, sin embargo, la disponibilidad de los recursos tecnológicos sí son un factor de uso y consumo pero no de apropiación.

Con respecto a los aportes de esta investigación hacia con la nuestra, nos muestra una manera diferente para analizar el consumo por parte de los usuarios ya que lo relaciona con el servicio de telecomunicaciones y el marco jurídico, ese creo que sería el principal aporte.

El segundo trabajo tiene que ver con lo estudiado por Ana Ruelas (2014), la autora discute *los usos y adopciones del teléfono celular por parte de Jóvenes Sinaloenses*, afirma que las diferentes formas de adopción están sujetas más allá de la brecha generacional a una brecha económica. Se analiza a partir de los resultados de una encuesta aplicada en mayo de 2009.

Menciona que muchos jóvenes adoptan el móvil porque otros ya lo tienen o para estar a la moda, lo que expresa su naturaleza colectiva, la autora sostiene que son los jóvenes quienes empujan por nuevas adaptaciones de la tecnología, obligando a los proveedores del servicio a brindar tecnología móvil accesible a las posibilidades económicas.

El estudio se centra en Jóvenes Universitarios de clase baja y media baja, se muestra la frecuencia e intensidad de utilización del celular, la función que tiene en su vida cotidiana, contactos y relaciones sociales, gastos y actualización del equipo, así como espacios donde se abstienen de recibir o hacer llamadas.

Así mismo menciona los factores económicos como la pobreza que hay en México, los planes o maneras de pagar el servicio de telefonía celular y la actualización forzada del equipo celular.

Las conclusiones a las que llega el artículo es que los jóvenes Universitarios ven al teléfono celular como un artefacto multiusos, también se encuentra que adoptan el celular en su vida cotidiana para ser localizables, para mensajes escritos y entablar relaciones sociales ya sea afectivas o de trabajo.

De este estudio se rescatan los indicadores económicos que se establecen para identificar el consumo de los jóvenes Universitarios Sinaloenses, que aunque los resultados son demostrativos para esa muestra específicamente se pueden utilizar para otros estudios posteriores.

El tercer trabajo corre a cargo Verónica Almanza e Ignacio Rodríguez (2011) quienes escriben un artículo en relación al *uso, consumo y apropiación del teléfono celular en un contexto urbano*.

La presente investigación explora los recursos tecnológicos con los que disponen los usuarios de telefonía celular, indagar las prácticas y hábitos de los usuarios además de explorar el consumo del teléfono celular como objeto cultural. Por otra parte expone las generaciones de los celulares identificándola como una brecha digital que repercute en el consumo y prácticas sociales.

El estudio exploratorio fue aplicado a un sector de la población urbana, que vive, estudia y trabaja en la Ciudad de México la población objetivo fueron personas de 15 años en adelante, la hipótesis que se plantea para este estudio es que la disponibilidad de los recursos tecnológicos del teléfono celular determinan el uso, consumo y apropiación de este dispositivo y el teléfono celular es caracterizado como expresión de la convergencia digital.

En este sentido, las conclusiones a las que llega este estudio exploratorio son que el teléfono celular no es una tecnología que se use de manera homogénea ni un bien que se consuma de manera total e irreflexiva, mucho menos un objeto que signifique lo mismo para todos.

Los aportes de este estudio exploratorio son sin duda los hallazgos que genera en tanto al uso, consumo y apropiación del teléfono móvil en el Distrito Federal pues nos brindan

una amplio panorama sobre la forma en qué se está usando, qué se consume y por qué se apropian del celular las personas.

Se consideran sus indicadores y las variables dependientes e independientes, como una posible manera de abordar nuestra investigación.

El cuarto trabajo de investigación aborda el *uso y apropiación de la telefonía móvil. Opiniones de jóvenes universitarios de la UNAM, la UACM y la UPN*. Realizado por Delia Covi Druetta, Luz María Garay Cruz, Roció López González y Maricela Portillo Sánchez (2011).

En este artículo se exponen los resultados en relación al teléfono celular de una investigación mayor denominada “Jóvenes y apropiación tecnológica”, desarrollada en el marco del Programa de Apoyo a Proyectos de Investigación e Innovación Tecnológica (PAPIIT), de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

El objetivo de este estudio fue un primer acercamiento al uso y apropiación de las tecnologías de información y comunicación en jóvenes Universitarios de 17 a 25 años de tres universidades públicas y de las diversas áreas de conocimiento, la UNAM, UACM y UPN.

Se propuso identificar las prácticas cotidianas de los jóvenes estudiantes con relación al acceso, uso y apropiación de cinco tecnologías de información y comunicación: computadora, internet, teléfono celular, consolas y aparatos de videojuegos, así como reproductores y recursos digitales para escuchar y bajar música.

Para ello se aplicó una metodología cuantitativa utilizando como herramienta un cuestionario estructurado con 70 preguntas, que engloba ocho de las tecnologías de la información y la comunicación, datos generales y sociodemográficos.

Las conclusiones a las que llega es que existen diferencias en tanto al uso del celular y su apropiación en las tres universidades, el impacto de la telefonía móvil en la vida cotidiana de los jóvenes estudiantes es evidente, ya que es un servicio incorporado a sus prácticas sociales de manera recurrente, su uso está relacionado con múltiples actividades comunicativas de socialización, entretenimiento, y de manera emergente en

las académicas. En este sentido, los jóvenes consideran al celular un aparato indispensable en la vida escolar, y fundamental en lo social.

Las principales aportaciones de este estudio para nuestro tema de investigación es que se centra en jóvenes universitario del Distrito Federal en tres universidades públicas, lo que nos sirve de base como un primer acercamiento para conocer sobre uso y apropiación del celular.

Finalmente, mencionaremos los trabajos que abordan a los *Smartphones*, jóvenes, ubicuidad, comunicación, relaciones interpersonales entre otros conceptos que tiene una mayor aproximación a nuestro trabajo de investigación.

Por una parte encontramos el ensayo elaborado por Sebastián Castro (2012) el cual está enfocado a indagar sobre los *cambios socio-comunicativos a partir de la emergencia de los Smartphones*, ya que a partir de que se masifica y penetra el ámbito social se generan nuevos espacios de interacciones y vínculos comunicativos mediados por interfaces digitales.

En este sentido, el teléfono inteligente modifica las formas de trabajar, consumir, socializarse, ya que se convierte en un medio omnipresente y multiusos, las aplicaciones de estos dispositivos son las que lo caracterizan como teléfonos inteligentes.

Las notas finales de este ensayo se refieren a que una de las claves de la comunicación móvil es la conectividad permanente ya que el celular no conecta lugares sino personas.

Lo aportes de este ensayo para nuestra investigación es que nos expone aspectos puntuales del *Smartphone*, en tanto a su convergencia tecnológica así como datos duros y las transformaciones socio-comunicativas que transforma las interacciones sociales.

Por otra parte, Peñuela Epalza, Martha; Paternina Del Río y otros (2014) escriben un artículo en donde describen el *uso del Smartphone y las relaciones interpersonales de los Jóvenes Universitarios en la ciudad de Barranquilla, Colombia*.

En este sentido, tiene como objetivo principal analizar la relación entre el uso del *Smartphone* y las relaciones interpersonales de estudiantes universitarios en la ciudad

de Barranquilla, es un estudio descriptivo transversal mediante una encuesta anónima a 400 estudiantes de una universidad privada, sus variables miden la frecuencia de revisar mensajes y llamadas, conflicto en las relaciones con padres, amigos y pareja y el distanciamiento en las relaciones generado por el uso excesivo del móvil, además de incluir variables sociodemográficas que se relacionan con el perfil de uso del *Smartphone*.

A las conclusiones que se llega a partir de este estudio descriptivo son que los *Smartphones* afectan positivamente sus relaciones, aunque se presentan conflictos, se muestra una diferenciación de género en tanto a los conflictos ya que las mujeres son las que más se molestan y toleran menos que en una interacción interpersonal, sea utilizado el *Smartphone*.

Otro hallazgo relevante es la paradoja que los *Smartphones* pueden acercar a las personas o alejarlas dependiendo del tipo de interacción.

El aporte de este estudio en reacción a nuestra investigación es que describe las relaciones interpersonales y el uso del *Smartphone* en diferentes relaciones sociales lo cual nos brinda una perspectiva sobre el tema en que este teléfono inteligente está modificando las relaciones interpersonales de jóvenes universitarios.

En este sentido, se relaciona directamente con nuestro tema de investigación en tanto a las interacciones, relaciones personales y el *Smartphone*. Además rescatamos las variables que se utilizan para la obtención específica de información en referencia a las relaciones interpersonales y los conflictos que generan a partir del uso del *Smartphone*.

Por otro lado, un equipo de investigación en Bogotá, Colombia, realiza un trabajo referente a *la influencia del Smartphone en estilos de vida de los jóvenes Universitarios y jóvenes ejecutivos en la ciudad de Bogotá (Colombia)*, construida por los autores Miguel Alexander Arias Espitia, Carlos Mario Ávila Torres, Luis Felipe Enciso Abril, Johanna Cecilia Garzón Cruz y otros ( 2012).

Pretenden, identificar la influencia del *Smartphone* en el estilo de vida de los estudiantes universitarios y los jóvenes ejecutivos que viven en la ciudad de Bogotá en los estratos 3,4,5 y 6 , utilizan una metodología mixta con encuestas *online* y grupos de discusión.

Las conclusiones generales a las que llega este grupo de investigación son que el *Smartphone* se ha creado como base para simplificar las comunicaciones en la sociedad, en tanto a la influencia en los estilos de vida mencionan que se utiliza para generar participación, integración y aprobación en diferentes espacios sociales a través de las aplicaciones que cada dispositivo posee, además mencionan que la interacción de esta muestra es inmediata sin la necesidad de estar presente físicamente.

Surgen nuevos códigos y lenguajes que facilitan la comunicación, así mismo afirman que la marca del *Smartphone* influye en su adquisición, las aplicaciones más importantes para un *Smartphone* según los encuestados son redes sociales como *Facebook*, *Twitter*, *Gmail*, *MSN*, *My space*, además de las comunicaciones online, como *WhatsApp* y *Black Berry Chat*.

Las principales aportaciones de este estudio, más allá que esté enfocado a un análisis de mercado del *Smartphone*, es su amplio marco conceptual que exponen ya que nos brindan diferentes autores que abordan estos conceptos.

Finalmente, Javier Sandoval; Lewis McAnally-Salas y Gilles Lavigne (2013) realizan un trabajo de investigación que aborda el tema del *teléfono inteligente (Smartphone) como herramienta pedagógica en la Universidad Autónoma de Baja California (UABC)*.

Este estudio está enfocado en el ámbito académico y el uso del *Smartphone* por estudiantes y docentes de la Universidad Autónoma de Baja California, se utilizó una encuesta para conocer la posesión del celular, sus características técnicas, los usos educativos realizados y las ventajas y desventajas de su uso en el nivel Superior de educación.

Los resultados de la encuesta mencionan que los principales usos educativos fueron comunicación, manejo de información y organización; en tanto que las desventajas fueron la distracción y costos elevados de la conexión; con relaciona las ventajas los hallazgos fueron contar con comunicación y acceso a la información cualquier lugar y tiempo.

Los aportes que este estudio genera para nuestra investigación se relacionan con las tres categorías que se pudieron identificar con relación al uso del *Smartphone* en la

educación a nivel Superior las cuales son la comunicación en todo momento y lugar, acceso a la información a través de internet y uso de agenda y recordatorios.

Hasta aquí, se exponen las diferentes investigaciones, tesis, estudios exploratorios, ensayos, artículos entre otras fuentes académicas y de investigación, acerca de la manera en que se ha tratado y abordado nuestro tema de investigación, las diferentes disciplinas y posturas que lo abordan así como los enfoques desde donde se estudia.

Cabe resalta que el estado del arte aclara dudas en cuanto a la manera de proceder metodológicamente y las teorías o nociones teóricas desde donde interpretar esta investigación, así como los autores que estudian este fenómeno de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, el *Smartphone*, las interacciones interpersonales, entre otras más.

#### **CAPÍTULO IV. Marco teórico/conceptual**

En este capítulo presentaremos las aproximaciones teóricas que se emplearon para la realización de esta investigación, la finalidad del marco teórico es sustentar, en la medida de lo posible, los objetivos de análisis por medio de nociones teóricas y conceptos que puedan explicar la realidad inmediata de nuestro fenómeno de estudio el cual se refiere a la Comunicación digital interactiva: el uso del *Smartphone* en las relaciones interpersonales, entre jóvenes universitarios de la UACM, SLT. Una realidad que no es estática, sino dinámica ya que se encuentra en constante cambio, debido a las tecnologías de la información y comunicación, en este sentido, en la medida que evoluciona las tecnologías lo hacen también las formas en las que nos comunicamos ya sean masivas o interpersonales.

#### **La tecnología en las relaciones sociales**

Dentro del avance de las tecnologías de la información y la comunicación encontramos que nuestras relaciones sociales se han modificado, vivimos en la era de la información en donde una parte muy importante de los contenidos son digitalizados.

En los últimos años los teléfonos inteligentes han ganado terreno dentro de las relaciones interpersonales entre jóvenes, ya que la comunicación se vuelve ubicua, las nociones de tiempo y espacio se reconfiguran al igual que las interacciones interpersonales mediadas por este dispositivo.

Este avance tecnológico ha generado dentro de las sociedades diferentes posturas desde los tecnófilos<sup>11</sup> hasta los tecnófobos.<sup>12</sup>

En este sentido las tecnologías de la información y la comunicación están modificando el lugar de la comunicación y generando el surgimiento de nuevas formas de comunicación en la vida cotidiana, sin embargo cabe resaltar que estas nuevas formas de comunicación no hacen que desaparezcan los anteriores escenarios de comunicación tradicional, sino que estos se complementan, se amplían, se diversifican, se genera una re significación sobre la manera y la forma de comunicarse.

### **Orígenes y antecedentes del Interaccionismo Simbólico y Escuela de Palo Alto**

Estas dos corrientes de pensamiento se desarrollan desde la mitad del siglo XX y hasta principios de los años 80, ambos enfoques se centran en entender a la comunicación como una interacción social, sus reflexiones están orientadas a sostener que las relaciones sociales son establecidas interactivamente por sus participantes, y en este sentido, la comunicación es vista como la base de toda relación, sea interpersonal o mediada por un dispositivo tecnológico.

El punto de partida de estas corrientes de pensamiento viene de las ideas propuestas por Robert Ezra Park de la Escuela de Chicago<sup>13</sup> que llegará a su fin a inicios de la segunda Guerra Mundial.

---

<sup>11</sup> El término se refiere a una postura positiva en tanto a las tecnologías y el internet. Para profundizar en el tema véase. Cuaderno red de Cátedras telefónica: tecnófila y tecnófoba, disponible en línea: [catedraseguridad.usal.es/sites/default/files/Cuaderno\\_04\\_Tecnofobias\\_y\\_Tecnofilias.pdf](http://catedraseguridad.usal.es/sites/default/files/Cuaderno_04_Tecnofobias_y_Tecnofilias.pdf). consultado 04/03/2016

<sup>12</sup> Este concepto hace alusión a las visiones negativas a las tecnologías y su miedo por éstas. Para profundizar en el tema véase el ya citado Cuaderno red de Cátedras telefónica: tecnófila y tecnófoba.

<sup>13</sup> Desde 1910, la comunicación en los EEUU está vinculada al proyecto de construcción de una ciencia social sobre bases empíricas. El campo de observación que interesa a la Escuela de Chicago es ver a la ciudad como un

Robert Ezra Park (1864-1944) acuñó el término de “ecología humana” para entender las relaciones del organismo con el entorno que abarca el sentido amplio de las condiciones de existencia, ya que uno de los componentes de la ecología humana es el territorio y los medios que están dentro de éste.

Con base en lo anterior el autor observa las características que cada individuo tiene en una cultura y su interacción con los demás, además se observan las diferencias culturales y sociales que hacen que cada individuo sea diferente.

Más adelante, la obra de Charles Horton Cooley (1864-1929) toma de base los estudios de Park para analizar los fenómenos y procesos sociales de comunicación. Cooley se interesó por la etnografía de las interacciones simbólicas de los individuos, quien también se apoya de las ideas de Mead. Cooley acuñó el término “grupo primario” (Cooley, 1909) para designar a los grupos que se caracterizan por una asociación y cooperación cara a cara. Estos estudios son la base de los interaccionistas simbólicos para la construcción de su corriente de pensamiento.

Con lo que se refiere al interaccionismo simbólico los principales exponentes son: Herbert Blummer, George Harbert Mead, Charles Horton Cooley y Erving Goffman. Estos autores compartían el interés de analizar a la sociedad en términos de interacciones sociales. Los autores más sobresalientes por sus estudios para la comprensión y análisis del interaccionismo simbólico fueron George Herbert Mead con su concepto de “Sí mismo”, “Yo espejo” de Charles H. Cooley y “ritual” de Erving Goffman.

## **El Interaccionismo Simbólico**

Este trabajo de investigación tiene como eje teórico al interaccionismo simbólico. Este enfoque teórico se caracteriza por analizar a la sociedad en términos de interacciones sociales, para comprender la comunicación como interacción social como se describió

---

“laboratorio social” con sus signos de desorganización, marginalidad, aculturación, asimilación, es decir, la ciudad como un lugar de movilidad.

antes. El término interaccionismo simbólico fue propuesto por Herbert Blumer en 1938 y se desarrolla a mitad del siglo XX hasta principios de los 80.

Blumer propone tres premisas básicas del interaccionismo simbólico:

- Los humanos interpretamos las cosas partiendo de las significaciones que los objetos y situaciones tienen para nosotros
- Esta significación surge de la interacción social que una persona tiene con los demás individuos dentro de su entorno
- La significación se modifica a partir del proceso de interpretación que cada persona realiza

En este sentido, según los interaccionistas simbólicos el lenguaje es un gran sistema de símbolos, como las palabras, que se utilizan para significar cosas y a partir de ellos, surgen todos los demás signos, es decir las cosas, actos y palabras existen y tienen significado porque va junto con un estrecho lenguaje, cada individuo asigna un significado a las cosas o actos dependiendo de sus interacciones y el contexto en el que se lleva a cabo la interacción.

El aporte más significativo del interaccionismo simbólico a la comunicación consiste en que reconoce que la comunicación es la base de toda interacción social es decir que sin la comunicación, no sería posible la sociedad. La cultura y el aprendizaje de las personas se adquiere mediante la comunicación o interacción simbólica, por la cual, cada individuo adquiere su carácter e identidad. (Rizo, 2006)

En este sentido, partiendo de las premisas básicas del interaccionismo simbólico, los jóvenes universitarios le asignan un significado a este aparato tecnológico y su uso implica una interacción social de interpretación de las situaciones que los rodean, se basan en signos y convenciones sociales para entender su realidad e interactuar, ya sea por una comunicación cara a cara o comunicación interpersonal mediada por el *Smartphone*.

La significación que cada joven le asigna a su dispositivo tecnológico se basa en las interacciones sociales individuales y culturales que cada joven tiene con los demás

individuos de su entorno, en este caso, sus interacciones están condicionadas por el ámbito académico, ya que la universidad es su comunidad de interacción. Estos jóvenes universitarios se encuentran interactuando constantemente con otros jóvenes universitarios, así como profesores o demás individuos que conforman la universidad.

Esta interacción, que se especifica en el campo académico, sería difícil de entablar en algún otro espacio fuera de la universidad, es decir, si se encontrara un joven con un profesor, en el súpermercado, su interacción cara a cara, no sería académica, a pesar de que ambos, tanto profesor como alumno, sean parte de la universidad, en el caso que no se reconocieran entre sí pero de encontrarse entre ellos en este espacio no universitario permanecerían presentes algunos aspectos de la relación maestro-alumno construida uniformemente en el espacio escolar, ya que el espacio es diferente y no se relaciona con lo académico, sería una interacción casual, sin la especificidad de lo educativo. Sin embargo, esa especificidad de lo académico, sirve de base para la interacción casual en el súpermercado, de lo contrario no habría interacción directa o verbal, sino interacción no verbal, ya que en el caso de que no se conocieran y su interacción no estuviera mediada por el ámbito académico de igual forma existiría una interacción.

Pero qué pasa en un entorno virtual, donde las interacciones se pueden dar en diferentes espacios y tiempos. Sigamos con el ejemplo anterior, dentro del ciber espacio, hay infinidad de ciber medios, redes sociales o foros de discusión en donde, la interactividad se puede dar entre profesor y alumno, sin necesidad de estar físicamente en la universidad, que es el lugar en donde se entablan relaciones académicas. En este sentido, se puede estar en un espacio físico diferente, como la casa, la calle o el parque, y entablar interacciones digitales con profesores o alumnos, sin la necesidad de estar físicamente en la universidad.

Dentro de la interactividad digital y la interacción tradicional, los jóvenes universitarios asignan y reasignan el significado de las cosas dependiendo de los procesos de interpretación que cada individuo realiza; la cultura e identidad de cada joven se ve reflejado en sus procesos de interpretación de las cosas.

## Escuela de Palo Alto

Los principales exponentes de la Escuela de Palo Alto son Gregory Bateson, Paul Watzlawick y Don Jackson entre otros. Ellos sostienen que la comunicación tiene que ser vista de manera interdisciplinaria, lo cual los lleva a la búsqueda de generar una teoría general de la comunicación humana que sea capaz de poder ser aplicada a las diferentes áreas de conocimiento como la psicoterapia, la lingüística y el sistema familiar entre otros más.

Sus orígenes datan desde los años 40 en donde un grupo de investigadores de los Estados Unidos procedentes de diversas áreas de conocimiento rechazan la teoría matemática de la comunicación (1948) de Claude E. Shannon y Warren Weaver que predominaba como referencia para el estudio de la comunicación.

Es en 1942 cuando comienza la historia de la Escuela de Palo Alto también conocida como “Colegio Invisible”, sus principales exponentes son Gregory Bateson, Ray Birdwhistell, Edward T. Hall, Erving Goffman y Paul Watzlawick entre otros más. Los autores proponen una variable al modelo lineal de la comunicación basándose en el modelo circular de Norbert Wiener expuesto en su obra *Cibernética* (1948).

Estos autores estudian a la comunicación como un proceso permanente y multidimensional, como un todo integrado, que es difícil de comprender sin el contexto en el que se realiza.

Una de las principales aportaciones de estos pensadores es que “el concepto de comunicación incluye todos los procesos a través de los cuales la gente se influye mutuamente” (Bateson y Ruesch, 1984) afirmando que la comunicación es la matriz en la que encajan todas las actividades.

Los aportes a la comunicación de este pensamiento teórico, son que entienden a la comunicación de forma sistémica, es decir la comunicación es un conjunto de elementos

en interacción en donde la modificación de uno de ellos afecta las relaciones entre los otros, la comunicación es un sistema abierto de información e interacciones<sup>14</sup>.

Los principales aportes de esta corriente de pensamiento se basan en la reflexión e investigación de la comunicación rompiendo con el modelo lineal de comunicación y proponiendo un modelo de comunicación desde el enfoque sistémico.

De acuerdo a lo anterior la Escuela de Palo Alto propone cinco axiomas de la comunicación:

- Axioma 1: “Es imposible no comunicar”, desde la visión del enfoque sistémico, todo comportamiento de un miembro aporta un mensaje para los otros.
- Axioma 2: “En toda comunicación cabe distinguir entre aspectos de contenido o semánticos y aspectos relacionales entre emisores y receptores”, la primera parte del enunciado se refiere al qué de la comunicación, mientras que la segunda hace alusión al tipo de relación que se establece entre los interactuantes de ese sistema.
- Axioma 3: “La definición de una interacción está siempre condicionada por la puntuación de las secuencias de comunicación entre los participantes”, esto quiere decir que la interacción tiene un orden establecido dentro de un sistema que los participantes establecen, por ejemplo el establecimiento de turno para hablar
- Axioma 4: “Toda relación de comunicación es simétrica o complementaria”, la interacción es simétrica cuando hay igualdad de interactuantes y es complementaria cuando entre los participantes se establecen diferencias.
- Axioma 5: “Los seres humanos se comunican tanto digital como analógicamente”, en esta parte lo digital se entiende como una comunicación verbal por medio de lenguaje, mientras que lo analógico se refiere a la comunicación no verbal.

---

<sup>14</sup> Rizo, Marta (2009), *La interacción interpersonal. Una introducción a sus aspectos teóricos, metodológicos y empíricos*, Quinta parte. “Enfoques teóricos para el estudio de la comunicación interpersonal y la interacción.” Colección de cuadernos de Comunicación y Cultura, N° 2, México, UACM.

En este sentido, la comunicación entendida como sistema es la puesta en común, un intercambio entre los interactuantes; las acciones aisladas carecen de sentido si no se analizan de acuerdo a un contexto en específico y su sistema de procedencia.

Retomando los axiomas de la Escuela de Palo Alto en las interacciones mediadas por un *Smartphone* los jóvenes universitarios con cada acción, ya sea mandar un emoticón, dejar en “visto” un chat de *Facebook* o *whatsapp* están comunicando; como lo menciona el famoso axioma de esta corriente de pensamiento, “es imposible no comunicar” todo comunica.

Dentro de las comunicaciones entre jóvenes universitarios medidas por un *Smartphone* cada uno tiene que distinguir qué está comunicando y la relación que se establece entre los jóvenes Universitarios. En este caso las interacciones entre jóvenes universitarios se especifican por el ámbito académico, sin embargo también puede haber interacciones afectivas ya sea de parejas o amigos. Que se dan de manera presencial o virtual.

Siguiendo los axiomas dentro de las interacciones, tiene que haber una secuencia en la participación de los interactuantes, en la comunicación interpersonal cara a cara o grupal esta secuencia se puede observar, en el caso de los jóvenes universitarios, en el establecimiento de turno de la palabra, por ejemplo en un seminario o en alguna clase, para el caso de las interactividades virtuales, para expresarse en una red social o un chat, se requiere de la interacción, sin embargo dentro de las comunidades virtuales, el establecimiento del turno de la palabra no está determinado por un mediador o alguien en específico, sino por cada individuo, ya que si te interesa interactuar en un foro de discusión no necesitas esperar a que te den la palabra, al momento en el que estás escribiendo tus comentarios, ideas o pensamientos, hay miles más haciendo lo mismo, se caracteriza por ser una red de muchos-a-muchos e inmediatez en la comunicación, aunque estos turnos al escribir y su ordenamiento secuencial, permitan seguir la lógica o no lógica de una conversación de un intercambio.

Aunado a esto, en toda relación de comunicación hay simétrica y complementariedad, la interacción es simétrica cuando hay igualdad de interactuantes y es complementaria

cuando entre los participantes se establecen diferencias. En ambas interacciones interpersonales ya sean tradicional o mediadas por un dispositivo tecnológico existen estas dos variables, la simetría y complementación. Ya que cada joven universitario tiene diferentes posturas, ideas y pensamientos los cuales son compartidos a su vez entre muchos de ellos.

Finalmente, todos los seres humanos se comunican ya sea verbal o no verbalmente, en las interacciones interpersonales cara a cara, o interacciones mediadas por un *Smartphone*; lo interesante, y que vale la pena resaltar, es que en las interacciones mediadas por un dispositivo tecnológico los usuarios se valen de elementos como los emoticones para expresar situaciones que en una interacción cara a cara son fáciles de apreciar como la alegría, tristeza o enojo.

### **Entender la comunicación en la era digital**

En todas las sociedades y contextos los seres humanos se han dedicado a la transferencia de información y contenidos simbólicos, que involucran las primeras formas de comunicación como gestualidades y uso del lenguaje, hasta los avances más recientes de la tecnología de la información que se caracterizan por la producción, almacenamiento, distribución de la información y contenido simbólico que ha marcado una característica central de la vida social.

En este sentido, y para fines de esta investigación entenderemos a la comunicación desde una perspectiva sistémica e interaccionista, es decir que la comunicación es la matriz en la que encajan todas las actividades humanas; es un proceso social permanente que integra múltiples modelos de comportamiento, tales como el lenguaje, los gestos, el espacio y tiempo, donde coexisten elementos en interacción de modo que si alguno de ellos se modifica afecta las relaciones entre los otros elementos.

Al hablar de comunicación en la era digital o informacional, es fundamental reconocer y comprender a la comunicación como un fenómeno que se ha transformado a lo largo del tiempo, y que cada avance tecnológico, (desde el lenguaje, las herramientas, utensilios, la imprenta, máquina de vapor, los *mass media*, las TIC y el internet han marcado una

forma de comunicación entre las sociedades ya que al momento de interactuar transmiten información a partir de símbolos y los medios necesarios de acuerdo al contexto, espacio y tiempo en el que se realiza la acción comunicativa.

Debido a que esta investigación se focaliza en las interacciones mediadas por un *Smartphone* entre los jóvenes universitarios y la modificación de las relaciones interpersonales, es de importancia mencionar lo que entendemos por comunicación-interacción, comunicación interpersonal y comunicación no verbal, así como el uso del espacio y tiempo en las interacciones interpersonales cara a cara.

### **La comunicación y la interacción social**

Es difícil entender la comunicación sin la interacción social, de entrada la interacción social es un proceso de comunicación en donde se codifican y descodifican significados. La comunicación no es un proceso lineal en que solo interviene la palabra, sino que interfieren varios elementos que se relacionan entre sí en el que los interactuantes, la situación y los comportamientos interactúan estrechamente entre ellos, formando un sistema circular de acciones y reacciones, de estímulos y respuestas.

En este sentido, se establecen relaciones sociales con los otros por medio de las interacciones lo que conlleva un proceso social que se basa en la comunicación y que hace posible las interacciones entre personas.

Así mismo, dentro de este proceso comunicativo los interlocutores asignan un significado a los elementos simbólicos en interacción, que son convecciones sociales previamente establecidas. Estos significados se aprenden a partir de un proceso de socialización. La interacción comunicativa es un proceso de organización entre sujetos, que permite la socialización por medio de sus actos dinámicos, su adaptación al entorno y la comprensión de las acciones propias y ajenas.

Esta noción de interacción ha estado presente en la psicología social y la antropología que se basan en la comprensión de la sociedad en la comunicación y en el estudio de la comunicación interpersonal.

## **La comunicación interpersonal**

Es la puesta en común de información entre dos individuos o más cara a cara, en donde se comunican a partir de la comunicación verbal y no verbal, en este tipo de interacción requiere una proximidad física entre los interlocutores, es una comunicación bidireccional.

En la comunicación cara a cara el otro acepta la realidad total y al mismo tiempo éste define los significados de las acciones realizadas por el otro, este significado, es la marca emotiva y cognitiva que deja la interacción y hechos pasados; produciéndose significados sociales en un contexto sociocultural específico.

Así mismo, la interacción interpersonal es cara a cara y es social, se requiere de una proximidad en un espacio y tiempo del “aquí y ahora” es una interacción de modo presencial, para este tipo de interacción se ponen en común todos los sentidos del ser humano, ya que la comunicación es visual, auditiva, táctil, olfativa y gustativa.

En este sentido lo que caracteriza a la comunicación interpersonal es que se da de forma directa, sin ningún tipo de mediación tecnológica, los sujetos se comunican compartiendo el mismo espacio y tiempo, es decir es una comunicación presencial. Sin embargo, se difiere con la idea de que en la comunicación interpersonal no se puede dar con la mediación de la tecnología, debido a que no existe presencia física, pero si puede existir una interacción mediada por la tecnología, como en el caso de las interacciones entre jóvenes universitarios mediadas por un *Smartphone*.

En suma, los sujetos se comunican para entender su realidad y en este proceso dinámico se adquiere información que utiliza el individuo para comprender y explicar su realidad inmediata y en este sentido compartir esa información con los demás sujetos ya sea de manera presencial o por medio de un artefacto tecnológico que sirva para comunicar.

## **La comunicación no verbal**

En la comunicación interpersonal, entra la comunicación no verbal, ya que se puede comunicar a partir de los gestos, la mirada y el movimiento del cuerpo, en esta parte

retomamos el famoso axioma de la Escuela de Palo Alto, el cual nos dice que es imposible no comunicar, ya que todo comunica.

Así mismo los elementos que conforman la acción comunicativa son inseparables entre ellos, es decir es difícil comprender la comunicación verbal y no verbal de manera aislada, ya que son complementarios entre sí. La comunicación no verbal acompaña en cada momento a la comunicación verbal ya que al momento de estar en interacción cara a cara, los individuos se apoyan de su cuerpo para poder expresar sus emociones, entonces el cuerpo es visto como un vehículo para transmitir información y que se pueda comprender mejor la comunicación, esto se logra a partir de las gestualidades, posturas, y expresiones faciales entre otras más.

Según, Knapp (1990 citado en Colla, 2001) menciona que la comunicación no verbal, se establece por medios distintos a las palabras o las manifestaciones corporales, la separación de la comunicación verbal y no verbal, son imposibles, ya que se complementan una con la otra, los gestos son traducciones virtuales directas de palabras o frases.

En este sentido, en el intercambio de mensajes verbales y no verbales, siempre se lleva a cabo en un espacio físico determinado, es decir, el contexto en el que se lleva a cabo la comunicación. Este espacio, ha sido diseñado para facilitar, dificultar o impedir el intercambio de mensajes, es una especie de territorio que satisface la necesidad del ser humano para realizar sus actividades primarias de interacción, conserva la unión de los grupos y mantiene a los individuos dentro de una distancia que hace posible la comunicación.

Para el caso de las interacciones mediadas por un *Smartphone*, los usuarios incorporan elementos de la realidad para maximizar la comunicación y que ésta sea eficaz, ya que interactúan de manera virtual, por ejemplo en algún chat de *Facebook* o *WhatsApp*, se emplean emoticones que sirven para expresar emociones o sentimiento que en la comunicación interpersonal cara a cara, verbal o no verbal están presentes y son fáciles de percibir.

La carga emotiva que posee su uso es fundamental durante la interacción mediada por un *Smartphone*. En este sentido los emoticones son la parte que representa a la comunicación no verbal en las interacciones mediadas por un dispositivo tecnológico móvil, se emplean para comunicar emociones, sensaciones y códigos culturales.

### **El uso del espacio en la comunicación**

El estudio del espacio se denomina proxémica, este término fue propuesto por Edward T. Hall, para el análisis de la comunicación y la proxémica la cual se entiende como el contexto en el cual se lleva a cabo la interacción donde cada sujeto toma una posición en el espacio en relación a los otros, dichos espacios están condicionados a los códigos culturales de cada sociedad.

Las actividades de los individuos o grupos se organizan entorno al espacio, el cual es fundamental para la interacción. Hay diferentes espacios que nos brindan una mejor interacción que otros, un espacio tranquilo, sin tanto ruido o cosas obstruyendo la comunicación se presta para una mejor interacción ya que en este se puede entender, oír y ver mejor al otro.

De acuerdo a los estudios de la proxémica, Hall divide los espacios en sociópetas y sociófugos, los primeros se caracterizan por reunir a la gente y que estén juntas; los segundos, por el contrario, separan a las personas. Además, el espacio condiciona la manera en que nos comunicamos con los otros, ya que no es lo mismo hablar o gritar fuerte en un partido de fútbol que hablar en voz baja en una iglesia.

La elección o pertinencia de estos dos tipos de espacios, dependerá del carácter de interacción con el que los individuos se relacionan, sin embargo, estos deben de ser congruentes entre diseño, función y flexibilidad. Dependiendo de cada cultura, se le atribuirá un significado distinto al espacio, Hall señala que existen diferencias individuales y culturales en la manera de utilizar y sentir un espacio. (Cáceres, 2003).

Existen las culturas de contacto, que son en las que las personas al comunicarse entran en contacto físico, contacto directo, se miran a los ojos y hablan más fuerte; a estas culturas se les denominan también de contacto alto, por otra parte, están las culturas de

no contacto, aquí hay una distancia mayor durante las interacciones, también son llamadas culturas de contacto bajo.

Sin embargo, a pesar de que en ocasiones estemos en un mismo espacio y en una situación comunicativa, no todos lo percibimos de la misma manera, la percepción que cada individuo tenga, será la misma que tiene de sí mismo. En este sentido, Cáceres menciona que el aparato sensorial del hombre se divide en dos categorías:

Por un lado, los receptores a distancia como los ojos, los oídos y la nariz; por otro, los receptores de inmediatez, que examinan lo que está junto a nosotros, lo relativo al tacto, las sensaciones que recibimos de la piel y de los músculos.

En este sentido, los contactos corporales, el lenguaje, la comunicación, las relaciones interpersonales, entre otras hacen posible la interacción social que de acuerdo a la proxémica están condicionadas a los códigos culturales de cada sociedad.

### **El uso del espacio y tiempo en comunicación digital**

Actualmente, las tecnologías han modificado la subjetividad relativa al tiempo y espacio, han cambiado al mundo y también la forma de percibirlo. La percepción de distancia y tiempo en distintas épocas, no es la misma; por ejemplo, cien kilómetros a caballo o a pie no es lo mismo que cien kilómetros en tren. Lo mismo pasa en la era digital del siglo XXI, no es lo mismo enviar un correo electrónico y recibir una respuesta en horas o minutos a enviar una carta en siglos pasados y tener que esperar semanas o meses en tener una respuesta.

Lo que caracteriza a esta era digital es la inmediatez en la comunicación las reconfiguraciones de tiempo y espacio así como la ubicuidad de la información.

Al hablar de espacio dentro de la comunicación digital nos vamos a referir al ciberespacio como el medio donde se llevan a cabo las interacciones digitales, el cual es un mundo, un espacio y lugar.

Dentro de este ciberespacio la noción de distancia en la proxémica, carece de sentido, ya que en este ciberespacio no existe una localización física de la información, las posiciones son simbólicas.

Si consideramos ese espacio, como un lugar donde pasan cosas, nos estamos refiriendo a un lugar donde los usuarios chatean, navegan, juegan, leen, reciben e envían *e-mails* entre otras más cosas, se necesita ligar ese lugar con una temporalidad, ya que realizar dichas actividades requiere de tiempo.

En este sentido la concepción de espacio se ve reconfigurada a un espacio virtual en donde se forman comunidades virtuales de interacción entre usuarios de aparatos tecnológicos.

Por otra parte, al hablar del tiempo en las hipermediaciones nos referimos a la disolución entre un tiempo local y un tiempo global, en esta era digital los usuarios pueden interactuar en diferentes partes del mundo mediante un cibermedio, no existen barreras para la comunicación, ya que se pueden entablar interacciones sin importar el tiempo y espacio.

Así mismo, en una situación de comunicación digital no se le asigna demasiada importancia al contexto físico, elemento fundamental en la interacción cara a cara. El concepto de conexión, vinculado al de interacción, modifica incluso la concepción de persona hasta considerarla como un ente portátil (Rizo, 2013:58).

En este sentido, las interactividades de los jóvenes universitarios se reconfiguran en tanto espacio y tiempo, ya que se interactúa en un espacio que no conoce barreras ni tiempos, el contexto físico se vuelve menos importante ya que las conexiones se dan entre personas y no en lugares, las personas se vuelven portátiles puesto que pueden ser ocalizados por medio del *Smartphone* en cualquier tiempo y espacio virtual, siempre y cuando tengan acceso a la red, para interactuar.

Según Green (2002), nace un nuevo tiempo, la *temporalidad móvil (mobile temporality)* que se caracteriza por el incremento en la cantidad de mensajes (SMS, *e-mails*, posts, chats, etc.) pero de menor duración.

Siguiendo a Green (2002) esta nueva dimensión temporal se complementa con una diferente vivencia espacial, los dispositivos móviles al no depender de una conexión fija a la red, re-significan conceptos como proximidad, presencia o movilidad. Lugares consolidados en nuestras sociedades como el espacio público o el privado también se reconfiguran. De la misma manera, cambia nuestro modo de relacionarnos con otros sujetos. Al llamar por teléfono la primera pregunta no es “¿Cómo estás?” sino ¿Dónde estás?

En este sentido, se genera una nueva noción de espacio-tiempo que emerge con la utilización de las tecnologías móviles en la vida cotidiana.

Según Rheingold. (2002:220-221),

*[...] las tecnologías de las multitudes inteligentes parecen modificar ya la percepción del espacio y tiempo de algunos individuos con efectos visibles en los espacios públicos [...] donde cada vez hay una mayor población físicamente copresente que se comunica con otras personas ausentes.*

### **Las TIC en las interacciones comunicativas y comunicación mediada por un Smartphone**

Para este apartado se mencionaran diferentes conceptos que se relacionan con la comunicación digital interactiva, como lo son la comunicación interactiva, la interactividad, cibermedio, comunidad virtual en el ciberespacio, las hipermediaciones entre otros, esto con el único fin de poder explicar las interacciones mediadas por un dispositivo tecnológico, que en este caso es un *Smartphone*, aunado a esto se exponen los conceptos de joven, concretamente, jóvenes universitarios y residentes digitales ya que son los jóvenes quienes han adoptado en gran medida las tecnologías de la información y la comunicación redefiniendo las nociones de interacción, espacio y tiempo de la comunicación tradicional.

## **Comunicación interactiva**

La base de toda comunicación sea cara a cara o mediada por un dispositivo es la interacción, la característica principal de la comunicación interactiva es poder responder de manera rápida en tiempo real, en este sentido, como menciona Orihuela, el usuario se convierte en el eje de los procesos comunicativos, el contenido es la identidad de los medios, el multimedia es el nuevo lenguaje de los medios, el tiempo real es el tiempo dominante, el hipertexto es la gramática y el conocimiento el nuevo nombre de la información (Orihuela, 2003: 4 citado en Scolari, 2008: 76).

## **Ciberespacio, cibermedio y comunidad virtual**

Con el objetivo de encaminar la investigación hacia la modificación de las interacciones interpersonales entre jóvenes universitarios mediadas por un *Smartphone* se considera pertinente exponer el terreno en el cual tienen lugar dichas interacciones mediadas por un dispositivo tecnológico.

Comencemos hablando del ciberespacio, de manera general, es un espacio virtual creado por medios informáticos en donde los usuarios que navegan por estos ciberespacios son llamados cibernautas.

Profundizando en el concepto encontramos que el ciberespacio es un nuevo universo en el que se configura y estabiliza una red de relaciones sociales que modifican de manera significativa nuestro trasfondo cognitivo para la interacción social y, por consiguiente, nuestra mente, nuestra sociedad, nuestra cultura y nuestras relaciones interpersonales. (Piscitelli, 2002: web)

Otra forma de entender el ciberespacio es como John Perry Barlow lo define en la declaración de Independencia del Ciberespacio:

*[...] El Ciberespacio está formado por transacciones, relaciones y pensamientos en sí mismo, que se extiende como una quieta ola en la telaraña de nuestras comunicaciones. Nuestro mundo está a la vez en todas partes y en ninguna parte,*

*pero no está donde viven los cuerpos. Estamos creando un mundo en el que todos pueden entrar, sin privilegios o prejuicios debidos a la raza, el poder económico, la fuerza militar o el lugar de nacimiento. Estamos creando un mundo donde cualquiera, en cualquier sitio, puede expresar sus creencias, sin importar lo singulares que sean; sin miedo a ser coaccionado al silencio o el conformismo [...]*<sup>15</sup>

Con relación a lo anterior, actualmente este ciberespacio es una realidad y un espacio, que debido a sus características de inmediatez, proliferación de voces y sin un centro de poder, se encuentra en constante cambio debido a las innovaciones y avances en la tecnología. Es un espacio dinámico que se nutre de los aportes de los usuarios, ya sea que cuenten sus pensamientos, ideas, temores, descubrimientos, publiquen fotos, videos entre otros tantos más.

Dentro de este ciberespacio en interactividad constante surgen diferentes formas de comunicación que se diferencian de las tradicionales debido a la/s:

- Transformación tecnológica (digitalización)
- Configuración muchos-a-muchos (reticularidad)
- Estructuras textuales no secuenciales (Hipertextualidad)
- Convergencia de medios y lenguajes (multimedialidad)
- Participación activa de los usuarios (Interactividad) (Scolari,2008:78)

En tanto a las interacciones entre jóvenes universitarios mediadas por un *Smartphone* se ponen a la vista estas nuevas formas de interacción ya que, la digitalización de contenidos hace posible la transferencia, almacenamiento y modificación de contenidos, esta digitalización es un proceso a través del cual las señales eléctricas pasan de lo analógico a lo binario. En tanto al *Smartphone*, estos dispositivos tecnológicos de telecomunicaciones son capaces de comprimir y descomprimir esta información de manera instantánea, por ende la digitalización no tiene barreras que se interpongan

---

<sup>15</sup> Versión completa en [https://es.wikisource.org/wiki/Declaraci%C3%B3n\\_de\\_independencia\\_del\\_ciberespacio](https://es.wikisource.org/wiki/Declaraci%C3%B3n_de_independencia_del_ciberespacio) consultado 9 de Marzo de 2016

provocando que libros, fotos, películas, música, video y animaciones se puedan compartir entre usuarios en una red de relaciones virtuales en el espacio cibernético, lo cual es la base de internet y de las interactividades.

En las relaciones interpersonales digitales la reticularidad se reconfigura pasando de uno-a-muchos a muchos-a-muchos rompiendo con la idea del *broadcasting* (Scolari, 2008:119) sobre la que se asentaban las pasadas teorías de la comunicación de masas. En este sentido los jóvenes universitarios son usuarios interactuando entre sí mediante documentos compartidos y dispositivos de comunicación; esta capacidad de crear redes es uno de los componentes de las nuevas formas de comunicación.

Por otra parte en tanto a la red hipertextual los jóvenes universitarios en su gran mayoría tienen acceso a cualquier cosa que esté registrada en la red, esto se diferencia de lo secuencial de los textos ya que en un principio eran trabajos individuales, sin embargo con la Hipertextualidad se diversifica la información en la red, dando como resultado que se pueda acceder a la información en cualquier tiempo y espacio.

Para el caso de jóvenes universitarios son ellos quienes acceden a la red en gran medida para la búsqueda de información de nivel académico, ya que se están dejando de un lado, no por completo, pero si en gran medida, las bibliotecas físicas como difusoras del conocimiento, cada vez son más los títulos de libros, tesis, revistas y demás trabajos académicos que se alojan de manera digital en la red, creando así bibliotecas virtuales donde se puede acceder a la información, a algún libro o artículo sin la necesidad de trasladarse de manera presencial a las bibliotecas.

En este sentido la participación activa de los usuarios del *Smartphone* en la red y como mediador de las interacciones virtuales genera una interactividad dentro de un espacio y tiempo virtual que es real y que se vive en el momento.

### **Las interactividades**

El concepto de interactividad tiene diferentes sentidos, el primero de ellos hace referencia a una respuesta preprogramada dentro de un sistema; en ese caso el mensaje que

recibimos hace referencia a un mensaje anterior intercambiado. El segundo sentido de la interactividad, y que es el que nos interesa para fines de esta investigación, es que así como existe interactividad entre sujeto-sujeto, también existe esa interactividad entre un sujeto y un dispositivo tecnológico, en este caso la interactividad se lleva a cabo en la interfaz.

La interactividad que existe entre jóvenes universitarios y el *Smartphone* se realiza dentro de una plataforma del sistema operativo del *Smartphone*, ya sea Android, iOS o cualquier otro; dentro de esta plataforma se puede acceder a la red para interactuar con distintos usuarios, lo que tienen en común en estas interacciones es el referente académico entre ellos, en los medios digitales los usuarios son capaces de convertirse en productores textuales y, al interactuar en la red, aumentan la transformación de su sistema, en este sentido la interactividad de los medios digitales consolida una nueva subjetividad del usuario llamado prosumidor<sup>16</sup>, segregando a las categorías de análisis de emisor-receptor, puesto que los usuarios prosumidores son productores, reproductores y consumidores de contenido, se pasa del contenido a lo que hacemos con el contenido, no se quiere ver sino hacer.

Esta interactividad nos dirige a la navegación dentro de las redes y al intercambio entre usuarios de un sistema participativo muchos-a-muchos, la digitalización nos lleva hacia la materialidad que conforman las formas de comunicación (Scolari, 2008: 110).

En la siguiente tabla podemos observar una dialéctica de la interactividad relacionada con el control y libertad del usuario que se experimenta al momento de estar interactuando sujeto-dispositivo tecnológico.

---

<sup>16</sup>El término se refiere a una combinación entre el productor y el consumidor. Este concepto rompe con la idea de las categorías que fundaban el proceso cultural (producción/consumo) y el desplazamiento del consumo a la producción. (Scolari, 2008: 98)

Control de usuario	Libertad de usuario
<b>Tecnología cibernética:</b> obliga al usuario a interactuar en los términos máquina	<b>Entropía:</b> las redes de los sujetos generan desorganización en el sistema
<b>Vigilancia:</b> interactuar en una red digital significa dejar huella, datos que pueden ser cruzados con otros y contribuir al conocimiento del usuarios (tracking).	<b>Prosumidor:</b> ruptura de las categorías que fundaban el proceso cultural (producción/consumo) y desplazamiento desde el consumo a la producción
<b>Adaptación tecnología:</b> los usuarios deben ambientarse a cada nueva tecnología, modificar sus cuerpos y su cognición a la forma de la interfaz	<b>Usos desviados:</b> los usuarios llevan a cabo descodificaciones aberrantes que rediseñan las interfaces y les hacen cosas no previstas por el creador.
<b>Ideología:</b> el dispositivo inmerso se convierte en un dispositivo ideológico que envuelve al usuario	<b>Táctica de resistencia:</b> a las estrategias del productor de la tecnología se oponen las tácticas de uso

Fuente: Marshall (2004) y Scolari (2008)

## Hipermediaciones

Actualmente, los conceptos y nociones que se abordan dentro del ámbito de la era informacional para construir y nombrar un objeto es sumamente complicado ya que éste evoluciona constantemente. Sin embargo, dentro de las aproximaciones teóricas conceptuales para explicar la comunicación digital aparece el concepto de hipermediaciones el cual es un proceso de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrolla en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí. Las hipermediaciones nos llevan a indagar en la emergencia de nuevas configuraciones que va más allá de los medios tradicionales.

Dentro de las hipermediaciones surgen nuevos espacios participativos de comunicación en este sentido apunta a la confluencia de lenguajes, la reconfiguración de los géneros y la aparición de nuevos sistemas semióticos caracterizados por la interactividad y las estructuras reticulares (Scolari, 2008:114).

Así mismo hay que aclarar que las hipermediaciones no excluyen a las mediaciones (prensa, radio, tv, etc.) Sino que los retoma y los vuelve digitales, en donde puede haber interactividad entre los usuarios.

En la siguiente tabla podemos observar la diferenciación entre las mediaciones y las hipermediaciones y sus principales características en el proceso de realización.

Mediaciones	Hipermediaciones
<b>Características del proceso</b>	
Soportes analógicos	Soportes digitales
Estructuras textuales lineales	Estructuras hipertextuales
Consumidor activo	Usuario colaborador
Baja interactividad con la interfaz	Alta interactividad con la interfaz
Modelos de difusión uno-a-muchos fundado en el broadcasting (radio, tv, prensa)	Modelo muchos-a-muchos fundado en la colaboración(wikis, blogs, plataformas, participativas)
Confluencia/tensión entre lo masivo y lo popular	Confluencia/tensión entre lo reticular/colaborativo y lo masivo
Monomedialidad	Multimedialidad/convergencia

Fuente: Martín-Barbero (1987) y Carlos Scolari (2008)

Con base en lo anterior podemos mencionar que al hablar de una comunicación digital nos estamos refiriendo a una comunicación hipermedia, ya que se basa en soportes digitales, sus estructuras son hipertextuales, existe una mayor interactividad entre los usuarios y las interfaces, que para esta investigación sería mayor interactividad entre las plataformas móviles de los *Smartphone*, dentro de la red la confluencia es de carácter

colaborativo y masivo y finalmente el usuario puede tener una mayor experiencia a partir de la multimedialidad ya que se interactúa con diferentes textualidades que se cruzan entre sí y combinan diferentes lenguajes y medios.

## **Cibermedios**

Lo que los caracteriza es que todos se encuentran en una misma plataforma, internet. Estos cibermedios retoman a los medios tradicionales generando una simbiosis que propicia otras formas de comunicación cada vez más interactivas, que se alejan de la tradicional comunicación unidireccional. En este sentido con los cibermedios se puede consultar uno u otro con un solo clic, trabajar simultáneamente con varias personas, entre otras formas.

Así mismo, se entiende por cibermedio al proceso que va de un productor/emisor de contenidos y servicios informativos mediante estrategias y técnicas periodísticas específicas y adecuadas a la exigencia de la plataforma de internet y la potencialidad incorporada por ésta como el uso integrado de varios sistemas expresivos: escrito, gráfico, icónico, auditivo, audiovisual, multimedia e hipermedia. (Cebrían, 2009: web)

Existen tres diferentes modalidades de cibermedio el primero de ellos es el cibermedio matricial: se caracterizan por ser medios presentes en internet cuyo origen se inicia previamente en papel como la prensa, la cual desarrolla una evolución desde su matriz hasta la plena adecuación a internet; el segundo es cibermedio nativo: son los nacidos dentro del internet sin referencia matricial alguna. Y, finalmente, pero no por eso menos importante, se encuentra el cibermedio social: este es un paso adelante en las comunicaciones de red; representa la comunicación directa entre miembros de la sociedad civil, grupos de personas afines que establecen un diálogo o intercambio entre ellos. (Cebrían, 2009: web)

Hasta aquí, hemos entendido al ciberespacio a un nivel macro donde convergen las ideas, posturas, creencia, pensamientos, información, y cibermedios entre otros elementos que los conforman, los cibermedios son vistos como parte integradora de ese

ciberespacio, y en un último nivel, y no por eso menos importante, nos encontramos con la comunidad virtual de la cual hablaremos a continuación.

### **Comunidades virtuales y jóvenes Universitarios**

El primer autor en utilizar la palabra comunidad virtual fue Howard Rheingold y la definió como el conjunto de agregados sociales que surgen en la red cuando una cantidad suficiente de gente lleva a cabo estas discusiones públicas durante un tiempo suficiente, con suficientes sentimientos humanos como para formar redes de relaciones personales en el espacio cibernético (Rheingold, 1996: 20). Otra visión de comunidades virtuales se centra en mencionar que éstas son proveedoras de nuevas formas de interacción entre las personas, según Siles (2005) una comunidad virtual es un mundo de intercambio entre iguales, capaces de reorganizar los lazos sociales y de estimular la vida democrática.

Las interacciones entre jóvenes universitarios mediadas por el *Smartphone* se dan dentro de un ciberespacio, con la utilización de cibermedios, pero, lo que hay que resaltar es que se dan en una comunidad virtual que se caracteriza por el ámbito académico, es decir, pueden existir miles o millones de comunidades virtuales, sin embargo, esta comunidad virtual universitaria es posible porque lo que tienen en común es lo académico dentro de las relaciones interpersonales mediadas por el *Smartphone* entre jóvenes universitarios, en otras palabras, aunque se comuniquen para organizar un festejo o un encuentro en los jardines de la universidad sus relaciones están cruzadas por su condición de estudiante, por la relación con la escuela, con el trabajo académico y por su adscripción universitaria.

Lo virtual lo entenderemos como la generación tecnológica de un entorno de percepciones y experiencias en la que es posible la interacción, en otras palabras, se puede modificar el entorno en función de los elementos, estímulos y las respuestas que se van produciendo. (Nuñez, 2008:210)

Lo interesante dentro de la comunidad virtual es que ahora esas comunidades virtuales se trasladan a las redes de comunicación en movilidad propiciadas por la telefonía móvil,

en este sentido, estas telefonías móviles experimentan otros espacios y tiempos, otras formas expresivas, otros consumos y, en suma, otras formas de comunicación.

En este sentido, este modelo de comunicación interactiva se puede emplear en la comunicación educativa ya que se crea un espacio educativo virtual de relaciones entre los cibermedios, los usuarios profesores y alumnos, en esta forma de interactividad los alumnos rompen con la manera tradicional de estudiar, que es aquel que espera la información y conocimiento del profesor le sea transmitido, este nuevo alumno se convierte en autor de su aprendizaje mediante la utilización y dominio de los diferentes buscadores de información, la interactividad y los enlaces e interrelaciones de otros datos e informaciones para conseguir conocimientos y habilidades (Cebrían, 2009: web)

Aunado a esto, las innovaciones en la telefonía móvil aportan dimensiones de comunicación distintas, es posible acceder a la red desde un dispositivo y entablar interactividades sin la necesidad de estar en casa con una PC o la laptop, la utilización del *Smartphone* gana terreno día a día entre los jóvenes como principal medio para acceder a la red, puesto que actualmente ocupa el primer lugar como dispositivo que se utiliza para acceder a la red.

Entonces, cabe preguntarse, qué de lo real se encuentra en lo virtual y si lo virtual es una imitación de lo real hasta qué punto son reales o virtuales estas interactividades dentro de las comunidades virtuales y cómo se ven modificadas las relaciones interpersonales mediadas por un *Smartphone* entre jóvenes universitarios

### **Lo real es a lo virtual como lo virtual es a lo actual: el uso del espacio y tiempo en las relaciones interpersonales medidas por un *Smartphone* entre jóvenes universitarios**

De dónde surge lo virtual, es el cuestionamiento que guía esta reflexión puesto que por una parte, se habla de lo virtual y lo real como conceptos antagónicos entre sí, ya que lo real significa una interacción cara a cara en un tiempo y espacio específico que se lleva a cabo en un contexto determinado en donde se transfieren elementos simbólicos que carecerían de sentido si no se conoce la cultura y el lugar en el que se llevan a cabo estos

actos comunicativos, por otra parte, lo virtual se piensa como un espacio cibernético, conformado por cibermedios, en donde la interactividad entre los usuarios reconfigura las nociones tradicionales de tiempo y espacio, donde la digitalización juega un papel importante en estas interactividades ya que el usuario obtiene una mayor experiencia por medio de la multimedialidad y participación constante en donde se vuelve un prosumidor, ya que genera contenidos y a la vez consume contenidos.

En este sentido, las dualidades virtual/real y virtual/actual como menciona Siles (2005:60) reconfiguran espacio y tiempo en dos tendencias generales: lo virtual como una falsa aproximación de lo real o lo virtual como una resolución de lo real. Por consiguiente nos encontramos ante dos posibles maneras de poder explicar la relación entre lo virtual, lo real y lo actual, por un lado como la re-presentación y por otro la resolución.

Siguiendo a Siles (2005:60) con lo que se refiere a la re-presentación se menciona que lo virtual es a lo real lo que la copia es al original: un reflejo, una representación o una reproducción a veces fiel y a veces rebelde. Esta aproximación está basada en una posición teórica de representación según la cual lo virtual está subordinado a la identidad original de lo real. Las dos formas esenciales son inmutables y separadas la una de la otra: lo virtual no es sino una pálida imitación de lo real. En este sentido, lo virtual degrada necesariamente lo real: en palabras de Baudrillard, lo virtual sería un simulacro o un doble de lo real.

Siguiendo la idea de lo virtual como representación de la realidad, podemos mencionar que las comunidades virtuales que se generan entre jóvenes universitarios son extensiones y representaciones de la vida académica, ya que quienes interactúan dentro de cibermedios, como *email*, redes sociales, o foros de discusión, están utilizando la comunicación virtual como representación de una comunicación cara a cara.

En este sentido, el grupo de personas que interactúan en comunidades virtuales lo hacen de forma virtual pero real, ya que se está interactuando de manera inmediata con los demás, es una interacción interpersonal mediada por un dispositivo que se apoya de otros medios para multiplicar la comunicación cara a cara tradicional.

Por otra parte, con lo que se refiere a la segunda manera de explicar la relación entre lo virtual, real y actual nos encontramos con la resolución; esta noción de lo virtual como resolución se refiere a que dentro de las comunidades virtuales se pueden resolver imperfecciones del mundo real, según Rheingold (1996,2000) considera a la comunidad virtual como un espacio liberador para sus miembros, una posible alternativa ante las imperfecciones del mundo y un mundo de igualación de las diferencias. Desde esta perspectiva no se considera como elementos opuestos a lo real de lo virtual sino complementarios entre sí.

Siguiendo la idea de lo virtual como resolución de lo real, dentro de las interacciones interpersonales entre jóvenes universitarios mediadas por un *Smartphone* podemos mencionar que en algunas ocasiones los estudiantes son tímidos a la hora de hablar o exponer sus ideas ante los demás en una comunicación interpersonal o en grupo, en este sentido, recurren a comunidades virtuales que sirven de base para la difusión de sus ideas que en las relaciones interpersonales presenciales le son difíciles de enunciar, dentro de estas comunidades virtuales los estudiantes pueden resolver sus problemas de inseguridad, miedo y desconfianza que tiene a la hora de tratar de comunicar sus ideas ante los demás, en una situación de comunicación cara a cara.

Finalmente, cabe mencionar que dentro de una comunicación interpersonal mediada por un *Smartphone* entre jóvenes universitarios hay explícitas características de una comunicación cara a cara tradicional.

Un claro ejemplo de ello son los llamados emoticones<sup>17</sup> que se utilizan en los chats para mostrar emociones, emociones que en la interacción cara a cara son fáciles de percibir ya que puedes observar el rostro de tristeza, alegría o enojo de la persona con la que interactúas, en el caso de una comunicación interpersonal mediada por un *Smartphone*

---

<sup>17</sup> Los emoticones se emplean frecuentemente en mensajes de correo electrónico, en foros, SMS, y en los chats mediante servicio de mensajería instantánea. Según Benítez define a los emoticones como el famoso smiley ☺, son combinaciones de caracteres (letras, paréntesis, guiones y puntos) que suplantán al texto y pretenden transmitir pistas del estado de emocional o de ánimo de las personas (2008:49-50)

existen elementos que se incorporan para expresar esas emociones y sentimientos por medio de emoticones que reflejan nuestros estados de ánimos.

En este sentido, regresamos a la idea inicial de que lo virtual es una representación de lo real, pero que al mismo tiempo es real ya que está sucediendo en ese preciso momento, aunado a esto se retoma también la otra idea de la resolución de lo real en lo virtual, ya que si alguien se interesa en una persona físicamente y por pena o miedo no se atreve a entablar una interacción cara a cara recurre a los medios virtuales como una solución a su problema de la comunicación cara a cara y poder establecer una interacción con esa persona.

Por otra parte con lo que se refiere a la reconfiguración del espacio y tiempo en las interacciones interpersonales mediadas por un *Smartphone* cabe resaltar que en la situación cara a cara se comparte un espacio similar, una interacción con los otros, lo cual trae consigo una serie de consecuencias en los individuos interactuantes, sin embargo con la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación vía internet, la realidad de la vida cotidiana se ve trastocada siendo remplazada por tecnologías que multiplican las relaciones entre los individuos, renunciando al aquí y ahora físico, por un aquí y ahora virtual.

### **Jóvenes Universitarios y los usos del *Smartphone***

La juventud ha sido vista como como una condición universal en todas las sociedades y momentos históricos de la vida; la juventud es una construcción social y cultural; está marcada por una sucesión de ritos de entrada y salida, que se dirigen hacia la vida adulta.

Hablar de la juventud es hablar de los procesos complejos que se llevan a cabo en esta etapa donde los jóvenes adquieren habilidades suficientes para incorporarse a la sociedad como agentes productivos.

Aunado a esto, para que exista la juventud, deben existir, condiciones sociales como normas, comportamientos e instrumentos que distingan a los jóvenes de otros grupos de edad, además de imágenes culturales, es decir, valores, atributos y ritos asociados específicamente a jóvenes. Todo lo anterior dependen de la estructura social en su

conjunto, en otras palabras nos referimos a las instituciones políticas, las formas de subsistencia y las cosmovisiones ideológicas que predominan en cada tipo de sociedad. (Feixa, 1999: 18)

## **Culturas Juveniles**

Como parte fundamental de la juventud se encuentra la cultura, ambos conceptos forman una cultura juvenil que se refiere a la manera en que las experiencias sociales de los jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintivos.

Lo que caracteriza a las culturas juveniles por un lado son las condiciones sociales según (Feixa, 1998: 87) tienen un conjunto de derechos y obligaciones que definen la identidad del joven en una estructura social determinada, las culturas juveniles se construyen con materiales provenientes de las identidades generacionales, de género, clase, etnia y territorio.

Por otra parte, siguiendo a Feixa (1998) las imágenes culturales entendidas como el conjunto de atributos ideológicos y simbólicos asignados y/o apropiados por los jóvenes, las culturas juveniles se traducen en estilos visibles que integran elementos materiales e inmateriales heterogéneos, provenientes de la moda, la música, el lenguaje, las prácticas culturales y las actividades focales.

En este sentido, los jóvenes actuales -2017- se caracterizan que son la generación que nació con la tecnología y tienen una clara identidad generacional en relación a sus padres o maestros.

Por otra parte, a lo largo de la historia de la humanidad se pueden distinguir cinco modelos que agrupan el término de juventud, término que es relativamente reciente.

Los primeros eran los “púberes” de las sociedades primitas sin Estado; los “efebos” de los Estados antiguos; los “mozos” de las sociedades campesinas preindustriales; los “muchachos” de la primera industrialización; y los “jóvenes” de las modernas sociedades postindustriales. Cada modelo va de acuerdo a su sociedad y tiempo.

En la segunda mitad del siglo XX irrumpe la juventud como un actor protagonista en la esfera pública que llevó a la emergencia de cultura juvenil, según Feixa (1999:43) son cinco los factores que provocaron este surgimiento de esta nueva cultura juvenil.

*El primero de ellos fue la emergencia del Estado, de bienestar que creó las condiciones para un crecimiento económico sostenido, los jóvenes se convierten en uno de los sectores más beneficiados por las políticas del bienestar. En segundo lugar, la crisis de la autoridad patriarcal conllevó una rápida ampliación de las esferas de libertad juvenil: revuelta contra el padre era una revuelta contra todas las formas de autoritarismo. En tercer lugar, el nacimiento de mercado para adolescentes (Teenage Market) que ofrece por primera vez un espacio de consumo específicamente destinado a jóvenes los cuales se habían convertido en un grupo de gran adquisición: moda, adornos, locales de ocio, música, revistas, entre otras más formaban un segmento marcado de productos adolescentes para consumidores adolescentes. En cuarto lugar, la emergencia de los medios de comunicación de masas dio paso a la creación de una cultura juvenil a partir de un lenguaje universal a través de los mass media la radio, el disco y el cine que hacía que los jóvenes se identificaran más entre ellos mismos que se caracterizaban por tener un rango de edad similar y una época específica. Finalmente, el proceso de modernización en el plano de los usos y costumbres uno de esos resultados fue la llamada revolución sexual.*

Más adelante, en los años noventa surge una nueva generación de jóvenes que se denomina de diferente manera debido al avance de la tecnología y la complejidad que implica entenderla y relacionarla con la sociedad, algunos nombres que se le han adjudicado a estas generaciones de jóvenes en el segundo decenio del siglo XXI son: “generación X”, “generación@” N-GEN por Generación en red (net. En inglés), D-GEN por generación digital o Nativos digitales

Sin embargo, emplearemos el término residentes digitales propuesto White y Le Cornu (2010), para referirnos a las nuevas generaciones de Jóvenes.

Estos autores proponen una alternativa a la metáfora de Nativos digitales propuesta por Prensky en donde se proponía que el lenguaje digital y la edad era lo que diferenciaba a las nuevas generaciones de jóvenes en relación a sus padres, profesores o abuelos.

En este sentido, la motivación es el elemento clave para entender la interacción y utilización de los usuarios de la red, ya que ésta varía dependiendo de cada usuario y su contexto, sin que la edad sea una limitante para su utilización.

Para estos autores el residente digital es aquel que ve en la red un nuevo espacio de relación, un lugar donde encontrarse con conocidos y desconocidos. Entre los residentes los límites entre lo *On-line* y *off-line* están cada vez más difusos y desarrollan una identidad digital plena. Por lo tanto para ellos la red es herramienta, pero trasciende esta dimensión para convertirse en lugar. Lugar donde vivir, interactuar y relacionarse. (Vázquez, 2015:3)

Por otra parte, los visitantes serían, a grandes rasgos, aquellos que utilizan la red como herramienta de trabajo, y es vista por ellos como un contenedor de información, los visitantes siempre buscarán información que sea verosímil y que esté debidamente referenciada, dejan de lado las fuentes desconocidas o poco confiables además de las opiniones populares.

Los visitantes a pesar de poder contar con cuentas de correo o Skype no se interesan por las redes sociales ni desarrollaran una identidad digital; para los visitantes la web no es un lugar para pensar o debatir ideas, esto se da de manera *off-line*. (White y Le Cornu, 2010:4)

En la siguiente imagen podemos observar que ambas visiones de residente y visitante deben entenderse como un proceso continuo y no como dos dicotomías antagónicas entre sí y estáticas, donde visitante y residente pueden cambiar sus papeles dependiendo de la motivación y necesidades del uso de la red.



Fuente: <http://journals.uic.edu/ojs/index.php/fm/article/viewArticle/3171/3049>

David S. White y Alison Le Cornu (2010)

De acuerdo al INEGI hay 29.9 millones de jóvenes de 15 a 29 años lo que representa el 24% de la población total.

En 2018, los estudiantes universitarios del siglo XXI constituyen la primera generación formada con bases en los nuevos avances tecnológicos, los cuales se han hecho parte de su vida cotidiana debido a que siempre se encontraron rodeados de ordenadores, celulares, videojuegos, digitalización de contenidos y la accesibilidad a la red de redes.

### **Teoría de la construcción social de la tecnología**

Estas tecnologías como el ordenador o los teléfonos inteligentes, más que impuestas, son socialmente negociadas, y el uso forma parte de un proceso de negociación social donde nosotros le asignamos un significado a la tecnología a partir de convenciones sociales previamente establecidas.

Como lo menciona Rose, al sentarnos frente a un ordenador entramos a formar parte de una red social de empeños e ideologías que nos construyen en tanto usuarios. De esta forma aceptamos reglas, límites y adaptamos actitudes (2004:6).

Los usuarios utilizan la tecnología a su parecer asignándole usos que no son contemplados por los diseñadores, por ejemplo un *Smartphone* está diseñado para satisfacer estándares de navegación, procesamiento de información y aumentar la experiencia del usuario, sin embargo, éste puede ser utilizado a la vez, como un proyectil o un despertador; el ejemplo es burdo, sin embargo, queda entre dicho que lo que cada usuario hace con su dispositivo depende del significado que le asigne a éste. En este sentido, los usos que en un principio el diseñador plantea para un dispositivo, pueden ser desvirtuados por los usuarios.

Laegran (2003) menciona cuatro etapas por las que atraviesa el usuario en un proceso de apropiación de la tecnología:

- Adquisición: compra u obtención del artefacto tecnológico.
- Ubicación: colocación del artefacto en un espacio físico y mental del usuario.
- Interpretación: el usuario construye un significado del artefacto dentro de su contexto y le otorga un valor simbólico hacia el exterior.
- Integración: inserción de la tecnología en las prácticas sociales.

Los jóvenes universitarios atraviesan por estas cuatro etapas ya que para pertenecer a una comunidad virtual, tienen que adquirir un dispositivo que sea capaz de conectarse a internet, para entablar interactividades tanto educativas como amistosas, o amorosas.

Estos jóvenes universitarios usuarios de esta tecnología le asignan una ubicación física a este dispositivo ya sea que lo lleven en sus bolsillos de la ropa, mochilas o bolsas, así como fundas o carcasas para colgárselos en el cuerpo; en tanto al espacio mental, tienen presente en cada momento del día en su mente que poseen un *Smartphone* que les permite interactuar con y en comunidades virtuales.

Por otra parte, la interpretación que cada usuario le asigne a su teléfono inteligente dependerá de sus interacciones con los otros, por ejemplo si tienen que acceder a una red social, mandar un correo electrónico, a un foro o un chat el significado que le asigne será de herramienta necesaria para sus interacciones mediante la telefonía móvil.

En este sentido, los jóvenes universitarios integran la tecnología en sus relaciones sociales como una herramienta mediadora para las interacciones dentro de comunidades virtuales o los cibermedios.

Por otra parte, Bijker, Hughes y Pinch (1987) en la llamada teoría de la construcción social de la tecnología (*Social Construction of technology*-(SCOT) consideran a los usuarios como un grupo social que desempeña un papel fundamental en el desarrollo de los dispositivos tecnológicos. Este enfoque sostiene que los usuarios pueden construir significados radicalmente diferentes de una tecnología.

Dicha teoría enuncia tres premisas básicas:

- No hay nada parecido a usos correctos o incorrectos de la tecnología.
- Puede haber un uso dominante (cuando la mayoría de los usuarios coinciden en emplear un producto o servicio de una determinada manera), un uso prescrito (recomendado por el fabricante), un uso instruccional (promovido por la interfaz por medio de instrucciones virtuales)
- Las tecnologías de la comunicación no surgen por generación espontánea, sino que emergen de un ecosistema de estructuras culturales y sociales. El uso de esas tecnologías no está simplemente determinado por sus creadores, ya que es el resultado de una negociación entre diferentes sujetos e instituciones.

En este sentido, en la tecnología usada por residentes digitales no se establecen parámetros con respecto a los usos correctos o incorrectos, dentro de las interacciones digitales en las comunidades virtuales puede haber un uso dominante de los *Smartphone*, como plataforma móvil para las interactividades entre estudiantes, profesores o amigos; actualmente el uso de la tecnología móvil como plataforma, herramienta y mediadora de las interactividades fue negociado entre profesores y alumnos para su utilización, ya que su uso no depende solo de los creadores o diseñadores de la tecnología, sino que pasa por un proceso de aceptación y negociación de la utilización de la tecnología móvil para maximizar las interactividades, ya sean académicas, recreativas o lúdicas.

Estos somos los residentes digitales, una generación que ha interactuado constantemente con las tecnologías digitales, donde las interactividades entre los usuarios son de inmediatez, donde se reconfigura el tiempo y espacio en las interacciones interpersonales mediadas por un *Smartphone*, y se requiere de estar conectado constantemente para seguir interactuando con los otros; no necesitamos estar fijos en un lugar para comunicarnos con otros, el contexto físico se vuelve menos importante, las conexiones son entre personas y no lugares, en este sentido esta tecnología conecta a las personas estén donde estén.

Para alcanzar el objetivo de este trabajo nos apoyaremos en el enfoque cualitativo con las técnicas de entrevista a profundidad y etnografía virtual, con la utilización de la observación participante de manera on-line ya que con la primera podemos interactuar directamente con nuestros informantes además de que con esta técnica los datos proporcionados son más enriquecedores ya que lo que nos interesa es identificar las interacciones entre jóvenes universitarios que surgen a partir del uso del *Smartphone*, y conocer sus formas de interacción, a fin de identificar la manera en que se da su comunicación mediada y sus relaciones sociales. Esto va más allá que solo cuantificar cifras.

## **CAPÍTULO V. Estrategia metodológica**

### **Selección del método elegido y justificación**

Para realizar esta investigación utilizaremos la metodología de investigación cualitativa, ya que lo que se busca en la presente investigación va más allá de lo cuantificable, puesto que nos interesa saber de qué manera interactúan los jóvenes universitarios de la UACM, SLT., a partir del uso del *Smartphone* en sus relaciones sociales, así como saber qué significados le otorgan los jóvenes al uso del *Smartphone*, entre otras más interrogantes.

En este sentido, es fundamental exponer los usos y alcances que tiene esta metodología cualitativa ya que es el método que va acorde a nuestra investigación y con el cual podremos obtener un análisis más concreto en torno a un tema o problema de la sociedad, se centra en individuos particulares, haciendo con esto una indagación más enriquecedora y personal, porque se trata con el individuo de manera más cercana.

Nos interesa observar y entrevistar a nuestros informantes para comprender cómo entienden y perciben las cosas puesto que eso es lo que busca el fenomenólogo desde la perspectiva cualitativa, lo que nos importa es lo que nuestros informantes consideran importante, en este sentido se estarán generando datos descriptivos los cuales nos brindan información más completa sobre nuestro tema de investigación. Así mismo, el investigador que elige la recolección de datos por medio del método cualitativo tiene que

involucrarse de una manera más directa tanto con los factores a estudiar, como con los individuos involucrados para dicha investigación. (Taylor y Bogdan, 1994: 16)

Por otra parte, en la metodología cualitativa se puede observar también la etnografía la cual según Taylor y Bogdan “se refiere al tema u objeto de estudio, cómo las personas mantienen un sentido de la realidad externa (...) para los etnometodólogos, los significados de las acciones son siempre ambiguos y problemáticos.” (Taylor y Bogdan, 1994: 26)

La etnografía pone atención en los métodos o estrategias empleadas por las personas para construir y dar significado a sus prácticas sociales cotidianas.

Podríamos llegar a definir que la metodología de investigación cualitativa se basa en la fenomenología y la etnografía, es decir que aplicando este método de investigación podemos observar, interpretar, participar y describir los comportamientos de las personas, sus sentimientos, emociones o frustraciones, esto va más allá que solo cuantificar con cifras o números.

Con esta metodología podemos llegar a tener un análisis más concreto en torno a un tema o problema de la sociedad, ya que podemos ver cómo las personas otorgan un significado, un simbolismo diferente a un acontecimiento dependiendo de su experiencia y su perspectiva del mundo puesto que cada persona le ha dado un significado diferente a las cosas.

Por ello, el método que se utilizará para esta indagación es el cualitativo debido a que para este trabajo es necesario conocer la conducta y el significado que otorgan nuestros sujetos de estudio a un fenómeno social; más que proporcionarnos un resultado estadístico como lo haría la metodología cuantitativa, nos permitirá relacionarnos más a fondo con nuestro fenómeno de estudio.

Sin embargo la utilización de una etnografía como tal, en comunidades virtuales se vuelve difícil, ya que en la etnografía, el etnógrafo tiene que trasladarse al lugar físico y pasar ahí algún tiempo determinado para poder entender la cultura y sus significados.

Pero, dentro de un ciberespacio donde las nociones de tiempo y espacio se han reconfigurado resulta necesario ir más allá de la etnografía, y adaptarla a estos ciberespacios donde se generan comunidades virtuales, es por ello que emplearemos a la etnografía virtual para poder identificar y observar la manera en que se da la interactividad entre jóvenes universitarios a partir del uso del *Smartphone* en sus relaciones sociales, entre otras más.

### **Selección de técnicas a utilizar**

#### **Etnografía Virtual**

La etnografía de Internet se plantea como un método factible para analizar comunidades virtuales (CVs) o comunidades mediadas por el ordenador (CMO), como mencionamos anteriormente las características propias de una etnografía en su forma básica tienen que ser adaptadas a los entornos virtuales, en este sentido, según Hine (2004) dentro de una etnografía de internet se puede observar con detalle las formas en que se experimenta el uso de una tecnología.

Es decir, la etnografía en su forma básica consiste en que un investigador se adentre en el mundo que estudia por un tiempo determinado y considere siempre las relaciones, actividades y significados que se forjan en quienes participan en los procesos sociales de ese mundo. Lo que se busca es mostrar las formas en que las personas construyen sentido de las cosas.

Dentro de la etnografía de internet existen dos enfoques posibles para realizar este estudio, por un lado el holístico que se refiere a entorno off-line y on-line, por otro lado el enfoque conectivo que se refiere al conjunto de sitios interconectados y de conexiones culturales.

Hine (2004) propone un listado de los sitios de internet en los que se puede estudiar este fenómeno los cuales son página web, descripciones de página web, revistas de página web, desarrolladores de software, grupos de noticias, dominios multiusuario (MUD), Chats (IRC) buscadores y portales de enlace en internet, conversaciones entre amigos, familias y colegas (Hine, 2004: 79)

Esta etnografía virtual se realizará dentro de la red con los mismos principios de la etnografía tradicional, es decir se utilizan técnicas de investigación como las entrevistas, la observación, grupos de discusión entre otras; lo que las diferencia es que el trabajo se realiza por medio de internet ya sea a través, de *Tablet*, Laptop, *Smartphone* o cualquier otro dispositivo que sea capaz de navegar por internet. (Ponce, et al: 2013).

En este sentido, la etnografía virtual sirve, de alguna manera, para poder conocer el sentido de los significados que va adquiriendo la tecnología en las culturas que la utilizan.

Por otra parte, cabe señalar que para esta investigación el trabajo de recolección de datos se realizará tanto de forma *on-line* como *of-line*, esto con el fin de obtener datos que enriquezcan la investigación, puesto que las interacciones interpersonales mediadas por un *Smartphones* se basan en las interacciones tradicionales, es decir cara a cara.

### **Observación participante (On-line)**

La primera técnica que se empleará es la observación participante, según Taylor y Bogdan para los investigadores, la observación participante consiste en involucrarse, además de tener interacción social entre el investigador y los informantes.

Para llevar a cabo la observación participante el medio virtual elegido es *WhatsApp*<sup>18</sup> ya que es una plataforma móvil donde se dan interacciones mediadas por un dispositivo tecnológico constantemente entre jóvenes universitarios, a partir de *chats* o *grupos* que se generan dentro de la aplicación, y que está disponible para la mayoría de los *Smartphones*. Dicha observación estará dirigida a partir de las variables teóricas que se especifican en la guía de observación.

La segunda observación se piensa no participante, sin embargo, es ilógico suponer que dentro de una observación no participante el investigador se separa por completo de la realidad, para obtener datos lo más objetivos posibles, puesto que a pesar de que no se

---

<sup>18</sup> Es una aplicación de mensajería multiplataforma que permite enviar y recibir mensajes sin pagar por SMS. Además de aprovechar la mensajería básica, usuarios WhatsApp pueden crear grupos, y enviar entre ellos un número ilimitado de imágenes, videos y mensajes de audio. Para conocer más acerca de WhatsApp visitar: <https://www.whatsapp.com/?l=es>

involucra directamente con el fenómeno de estudio, es innegable dicha participación dentro de este entorno virtual, en este sentido emplearemos el término participación flotante propuesto por Neve (2007) para designar a aquella observación en la que no se participa directamente pero si indirectamente. Dicha observación se realizará en dos redes sociales más populares en México, nos referimos a *Facebook*<sup>19</sup> y *WhatsApp*.

Con lo que se refiere a *Facebook*, la observación participante se realizará on-line entre un grupo de *Estudiantes UACM*, con el fin de conocer las interacciones que se dan entre usuarios, la frecuencia en publicaciones, los lugares donde se llevan a cabo, entre otras variables que se especifican en la guía de observación.

### **Entrevista a profundidad (Of-line)**

Esta técnica de investigación se da a partir de la interacción interpersonal entre el investigador y el investigado, que permite acceder a la percepción individual de los informantes en relación a un tema en específico, de acuerdo con Taylor y Bogdan se entiende como:

[...] reiterados encuentros cara a cara entre el investigador y los informantes [...] siguen el modelo de una conversación entre iguales y no de un intercambio formal de preguntas y respuestas [...] el propio investigador es el instrumento de la investigación y no es un protocolo o formulario de entrevista. El rol no implica solo obtener respuestas, sino también aprender qué preguntas hacer y cómo hacerlas (Taylor y Bogdan, 1990)

Se considera relevante la utilización de la entrevista a profundidad, ya que es una forma de interactuar directamente con los informantes, y nos permitirá enriquecer más nuestra investigación para conocer el significado que los jóvenes le otorgan al uso del *Smartphone* y como es su interacción con el uso del *Smartphone* en sus relaciones interpersonales entre otras más interrogantes.

---

<sup>19</sup> Facebook es un sitio web de redes sociales creado por Mark Zuckerberg y fundado junto a Eduardo Saverin, Chris Hughes y Dustin Moskovitz en 2004. Para profundizar en el tema visitar : <https://es.wikipedia.org/wiki/Facebook>

## **Selección de los informantes**

Para realizar esta investigación fue fundamental elegir a informantes que tuvieran características que nos facilitaran la obtención de los datos descriptivos que estamos buscando, en este sentido el perfil de nuestros informantes fue el siguiente:

Todos los informantes debían ser residentes digitales y que sus edades oscilaran de 22 a 29 años.

Ser estudiantes de la UACM, SLT.

Que contaran con un *Smartphone* y que fueran usuarios de *Facebook* y *WhatsApp*.

## **Diseño de instrumentos**

### Guía de observación (On-line) *WhatsApp Messenger*

Descripción general de la conversación:			Fecha y usuarios
Categorías teóricas	Plataforma	Variables	Registro
Tiempo (frecuencia con que se mandan los mensajes de <i>whatsApp</i> ) (frecuencia en responder a los chats de <i>WhatsApp</i> los usuarios)	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Inmediatez -Lectura tardía -Sin leer -Sin responder	
Espacios virtuales ( espacios virtuales que se hacen presentes )	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Instagram -Facebook -YouTube -Enlaces a páginas web -Otras	
Elementos que utilizan en la conversación	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Emoticones(cantidad y variedad) -Textos con emoticones -Textos sin emoticones -Imágenes -Notas de voz -Llamadas -Videos -Documentos	
Tipo de interacción	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Académica -Amorosa -Amistosas -Familiares -Deportiva -Políticas	
Personalización del chat	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Estados de ánimo (texto y emoticones) -Imagen de fondo -Config. En las palomitas de notificación ( ✓ ✓) azules o grises	

Guía de observación flotante (On-line) *Facebook grupo Estudiantes UACM*

Descripción general de la conversación:			Fecha y usuarios
Categorías teóricas	Plataforma	Variables	Registro
Tiempo (frecuencia en que se realizan publicaciones)	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Inmediatez -Cada hora -Cada 3 horas -Cada 5 horas o +	
Espacios virtuales ( espacios virtuales que se hacen presentes)	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-YouTube -Instagram -Enlaces a páginas web -Otro	
Elementos que utilizan en la conversación	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	Emoticones(cantidad y variedad) -Textos con emoticones -Textos sin emoticones -Imágenes -Videos	
Tipo de interacción	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Académica -Amorosa -Amistosas -Familiares -Lúdicas -Políticas -Deportivas	
Interacción en las publicaciones	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Comentarios -Compartir -Me gusta (y sus diferentes estados: me divierte, me enoja, me entristece, me asombra, me encanta). -entre usuarios a partir de los comentarios	
Usuarios que interactúan constantemente	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Tipo de publicación	

## Guía de entrevista

Hola, mi nombre es Eduardo Estrada soy estudiante de la carrera de Comunicación y Cultura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, el motivo de esta entrevista es obtener información para mi trabajo de investigación de tesis que lleva por nombre “Comunicación digital interactiva: el uso del Smartphone en las relaciones interpersonales entre jóvenes universitarios de la UACM, SLT. Los datos que proporcionen son confidenciales y sólo serán utilizados para fines académicos.

Por otra parte, el diseño de la guía de entrevista está compuesto por diferentes apartados en los que se abordan temas específicos para la recolección de datos cualitativos.

En el primer apartado nos interesa conocer lo que los usuarios piensan de internet y redes sociales así como saber la frecuencia de su uso tanto de internet en general como de las redes sociales; el segundo apartado está encaminado a conocer cómo perciben los usuarios la vida on-line y off-line, así como las diferencias que encuentran entre una y otra interacción; el tercer apartado, se refiere a las interacciones en redes sociales como Facebook y WhatsApp, aquí nos interesa conocer la forma en que interactúan entre usuarios de WhatsApp y las publicaciones de Facebook así como la frecuencia en publicaciones; en el cuarto apartado nos interesa indagar en las concepciones de espacio y tiempo para identificar la forma en que se han reconfigurado estas nociones; en el quinto apartado nos interesa identificar y conocer los elementos que se utilizan en una interacción mediada por un Smartphone; en el sexto apartado lo que nos interesa conocer es el usos que le dan al Smartphone los usuarios y, finalmente, en el séptimo apartado lo principal que se busca conocer es el significado que los usuarios le dan a su Smartphone.

### **1 Internet y redes sociales**

¿Para ti qué capacidades tienen internet y las redes sociales?

¿Con qué frecuencia utilizas internet y las redes sociales?

¿Cuáles son las redes sociales que más utilizas y por qué?

¿Cuál es el principal motivo por el que ingresas a internet?

### **2 Lo real y lo virtual**

¿De qué manera entiendes tu vida on-line y off-line?

¿Qué diferencias encuentras en las interacciones mediadas por un Smartphone (virtual) y en interacciones interpersonales cara a cara (real)?

¿Qué tan sencillo es para ti expresar tus sentimientos y emociones a través del WhatsApp?

¿De qué manera identificas los estados de ánimo en el WhatsApp?

¿Tienes activada o desactivada la notificación de visto en WhatsApp, por qué?

### **3 Interacciones**

¿De qué manera interactúas con tus amigos a partir del uso del Smartphone?

¿Cómo se da la interacción en redes sociales como Facebook y WhatsApp?

¿Con qué frecuencia realizas publicaciones en Facebook?

¿Con qué frecuencia interactúas con las publicaciones que se realizan?

¿Qué tipo de interacciones tienes en los entornos virtuales como Facebook y WhatsApp?

¿A qué interacciones prestas más atención y por qué?

A) Conversaciones de WhatsApp

B) Conversaciones interpersonales de copresencia

C) Ambas conversaciones por igual (on line- off line)

### **4 Tiempo y espacio**

¿Cuáles son los lugares (físicos) en donde frecuentemente llevas a cabo las interacciones mediadas por un Smartphone?

¿Cuáles son los lugares (virtuales) en donde frecuentemente llevas a cabo las interacciones mediadas por un Smartphone?

¿De qué manera las redes sociales como Facebook y WhatsApp repercuten en tu tiempo y espacio?

### **5 Elementos en las interacciones**

¿Qué aspectos consideras que sobresalen en las interacciones mediadas por un Smartphone? (redes sociales)

¿Qué elementos utilizas en tus conversaciones de WhatsApp para que la comunicación sea eficaz?

¿Qué elementos hacen que interactúes con las publicaciones o los usuarios de Facebook?

¿Qué elementos utilizas para tener una comunicación eficaz con los usuarios de Facebook, ya sea en los comentarios o chats?

### **6 Uso del Smartphone**

¿Al utilizar el Smartphone para las interacciones consideras que la comunicación se facilita o dificulta?

¿Qué usos le das a tu Smartphone?

¿Qué tipo de aplicaciones utilizas y por qué?

¿En qué sentido un Smartphone puede facilitar o dificultar tus actividades cotidianas?

¿Cómo sería tu vida sin el uso del Smartphone?

### **7 Significado que se tienen del Smartphone**

Para ti, ¿qué significado tiene un Smartphone?

## **CAPÍTULO VI. Aplicación de los instrumentos de investigación y presentación de resultados**

En el siguiente apartado se muestran los registros de observación empleados en la recolección de datos de los jóvenes universitarios usuarios de las principales redes sociales en México, nos referimos a *WhatsApp* y *Facebook*.

En cada registro de observación se muestran los hallazgos de las conversaciones analizadas, posteriormente se brinda un análisis de cada una de estas conversaciones.

Es importante mencionar que cada conversación cuenta con elementos diferentes de interacción así como la utilización de los espacios y la frecuencia en mandar y responder los mensajes.

Por otra parte, en las publicaciones del grupo *Estudiantes UACM* de *Facebook* se tomó como criterio que las publicaciones contaran con más de 100 *likes*, tuvieran comentarios y que se hubieran compartido, esto con el fin de poder observar la interactividad entre los usuarios del grupo.

Así mismo, por cada registro de observación se realiza una descripción y análisis de las publicaciones. Cabe resaltar que a pesar de que en las publicaciones elegidas para el análisis no se encontraron otros espacios virtuales de interacción como *YouTube*, *Instagram*, o enlaces a otras páginas web, si se pueden notar en las diferentes publicaciones realizadas por los usuarios que tuvieron más actividad en los días de observación a este grupo.

En este sentido, las interacciones entre los usuarios se hacen presentes de diferentes maneras, ya sea comentando, compartiendo o reaccionando a la publicación; cada acción realizada por los usuarios de este grupo está comunicando algo, como lo menciona el famoso axioma de la Escuela de Palo Alto, “todo comunica” (Rizo, 2016:13).

A continuación se describen los diferentes tipos de interacción que encontramos al momento de realizar la observación en las diferentes redes sociales, la primera de ellas fue la interacción académica la cual se da en la UACM, los sujetos se articulan en torno a su tarea sustantiva que es el estudio en el caso de los alumnos y la docencia en el caso

de los profesores; de manera que la mayoría de relaciones e interacciones comunitarias y de trabajo entre alumnos y sus profesores así como los propios estudiantes entre sí, están mediadas por el trabajo académico: si estudian o no estudian, leer o realizar trabajos, y hasta sus encuentros sociales tienen como referente el trabajo que se realiza en la universidad, esto es lo académico. Es por esto que a lo largo de este trabajo nos referimos a relaciones e interacciones académicas.

A partir de estas relaciones académicas se derivan las demás interacciones, como la interacción de amistad, que está ligada al referente académico, es decir a partir de sus relaciones académicas surgen interacciones de amistad en los diferentes grupos sociales que integran la universidad.

Por otra parte, las relaciones deportivas, están marcadas por las interacciones académicas y de amistad, ya que los integrantes de un equipo de fútbol generalmente son amigos que cursan juntos algunas materias en la universidad. Se crean lazos de carácter académico, amistad y deportivos.

Las interacciones de compañerismo están mediadas por las interacciones académicas ya que dentro del ámbito educativo se generan grupos que se integran por compañeros de asignatura o carrera, sin embargo esto no quiere decir que sean amigos; las interacciones de compañerismo surgen a partir de relacionarse entre sí para realizar algún trabajo escolar o actividades propias de la universidad.

Dentro de esta misma interacción académica se puede encontrar también interacciones amorosas, todo tipo de interacciones que se generan en la universidad tienen como antecedente el referente académico entre sí.

Finalmente se puede notar que hay una interacción entre los diferentes espacios virtuales que se encuentra en la red, ya que el usuario puede navegar por los distintos sitios web, compartir contenidos y conformar comunidades virtuales en cualquier tiempo y espacio, generando interactividad entre los usuarios.

### **WhatsApp Messenger REGISTRO DE OBSERVACIÓN # 1 (On-line). (Conversación individual)**

Descripción general de la conversación: hablan de cosas académicas, sociales y amorosas.			Fecha y usuarios 10/09/2016 <b>Ubaldo- Lorena</b>
Categorías teóricas	Plataforma	Variables	Registro
Tiempo (frecuencia con que se mandan los mensajes de <i>whatsApp</i> ) (frecuencia en responder a los chats de <i>WhatsApp</i> los usuarios)	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Inmediatez -Lectura tardía -Sin leer -Sin responder	En esta conversación se observa que la interacción entre los usuarios es de manera rápida al contestar los mensajes y mandarlos. En ocasiones, hay lectura tardía por parte de los usuarios.
Espacios virtuales ( espacios virtuales que se hacen presentes )	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Instagram -Facebook -YouTube -Enlaces a páginas web -Otras	No se observa la utilización de otros espacios virtuales dentro de la comunicación entre estos usuarios.
Elementos que utilizan en la conversación	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Emoticones(cantidad y variedad) -Textos con emoticones -Textos sin emoticones -Imágenes -Notas de voz -Llamadas -Videos -Documentos	El recurso que más utilizan en la conversación es el textual, sin embargo, en menor medida se emplean emoticones para enfatizar el texto y sea mejor comprendido. No se observan imágenes, notas de voz, llamadas, videos o documentos en la conversación.
Tipo de interacción	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Académica -Amorosa -Amistosas -Familiares -Deportiva -Políticas -Compañerismo	Se infiere por la temática de la conversación que es una interacción académica, pero también se piensa que la interacción tiene elementos que indican una interacción amorosa o un intento de crear empatía con el otro usuario.
Personalización del chat	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Estados de ánimo (texto y emoticones) -Imagen de fondo -Config. En las palomitas de notificación ( ✓ ✓) azules o grises	El usuario Ubaldo no cuenta con imagen de perfil y su estado es solo texto (para ser más específico son números "98.5") por otro lado, la usuaria Lorena emplea ambos recursos, el textual y los emoticones en su estado. La imagen de fondo de la conversación es un paisaje de flores; ambos usuarios tienen la configuración de la notificación en color azul

De acuerdo con el análisis realizado en esta conversación de *WhatsApp* podemos observar que las formas de interacción entre los jóvenes universitarios pertenecientes a la UACM, SLT. , a partir de esta red social, se dan de manera rápida y en tiempo real, lo que hace que la comunicación entre los participantes sea de manera instantánea, no requieren interactuar físicamente para entablar una conversación, debido al tema de interacción no se utilizan otros espacios virtuales dentro de la plática, sin embargo, esto no quiere decir que no se empleen.

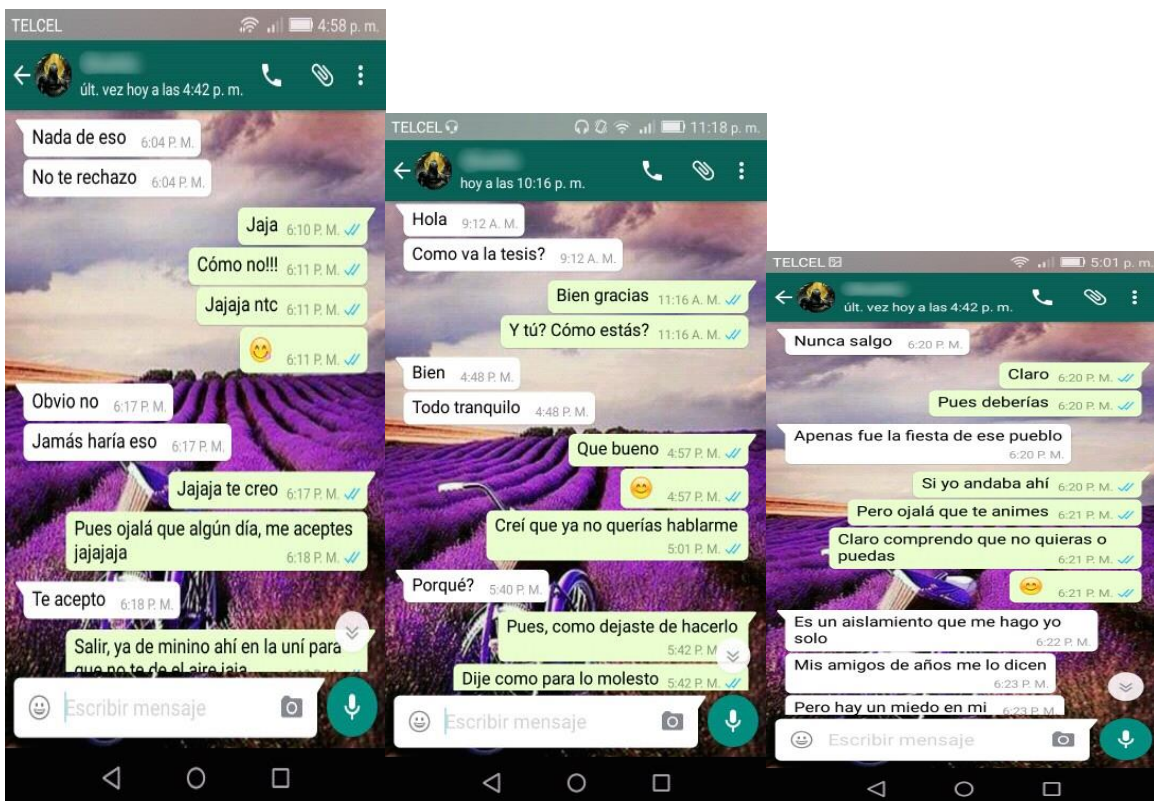
La utilización de los emoticones en las conversaciones depende de cada persona, es una acción subjetiva, que varía dependiendo de la persona. Benítez, define a los emoticones como el famoso *smiley* ☺, son combinaciones de caracteres (letras, paréntesis, guiones y puntos) que suplantando al texto y pretenden transmitir pistas del estado emocional o de ánimo de las personas (2008:49-50). En este caso la utilización de los emoticones como forma de expresar ideas o emociones no se ve reflejada en esta conversación como se pensaba, sin embargo, eso no quiere decir que no se utilicen ya que si se hacen presentes pero no en gran cantidad.

Podemos observar también, que estos espacios virtuales de interacción son apropiados para entablar cualquier tipo de relación, ya sea académica o amorosa; lo que nos lleva a reforzar la idea de que las interacciones virtuales mediadas por un *Smartphone* entre jóvenes universitarios son una extensión de las interacciones interpersonales, ya que antes de interactuar virtualmente en la mayoría de los casos, tuvo que haber una interacción interpersonal, es decir esos espacios físicos de interacción se trasladan a espacios virtuales de interacción donde las nociones de tiempo y espacio se reconfiguran, ya que por medio de las interacciones mediadas por un *Smartphone*, no es necesario estar físicamente presente para entablar una interacción con otra persona.

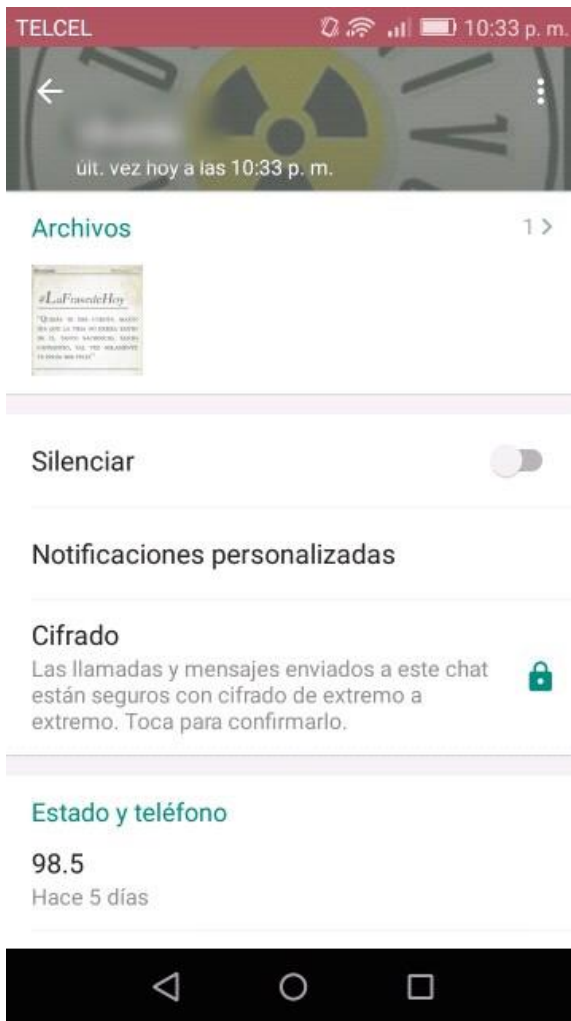
En esta plática se observa que para estos dos conversadores la universidad es el espacio compartido y legítimo para poder encontrarse entre sí, de manera presencial y externa de la presión social externa a éste: “ya de mínimo ahí en la uni para que no te del aire ja ja.”

Por otra parte, el espacio virtual como medio para expresar sus emociones o estados de ánimo varía dependiendo de cada persona, al igual que en la implementación de los emoticones, en este caso el usuario *Ubaldo* no utiliza una imagen de perfil de su persona, se infiere que tal vez no le gusta mostrarse ante los demás, y su estado de ánimo sólo incluye números “98.5” lo que nos remite a la idea de que sea un visitante digital ya que no le interesa crear una identidad digital, por otro lado, la usuaria *Lorena* si cuenta con una imagen de perfil que se asocia a su identidad digital y un estado de ánimo, que como ya lo mencioné, es meramente subjetivo, pero que ocupa este espacio virtual de socialización para poder expresar lo que siente.

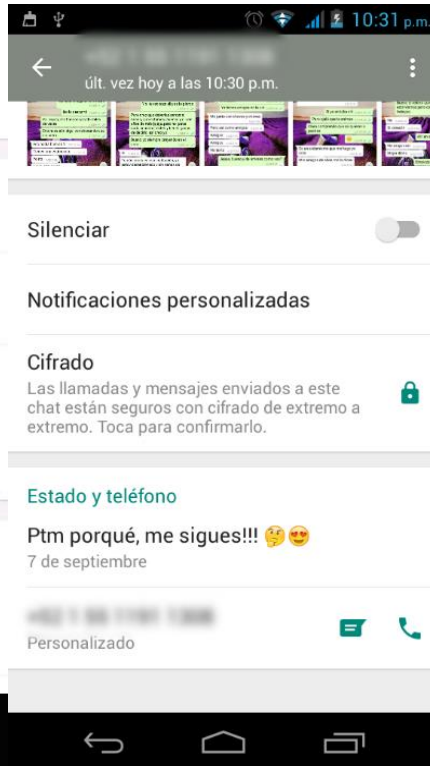
Otra característica que podemos observar es la configuración del estado de las notificaciones, éstas se encuentran en color azul en ambos usuarios, lo que nos dice que no tienen problemas o fijaciones en mostrar al *otro* que han leído o no los mensajes.



(Capturas de pantalla de la usuaria Lorena, donde se observan la presencia de los emoticones)



*Captura de pantalla de los estados de ánimo de los dos participantes de la conversación, implementación de textos con emoción y solo texto.*



## **WhatsApp Messenger REGISTRO DE OBSERVACIÓN # 2 (On-line).(Conversación en grupo. “Todos a Zapo”)**

Descripción general de la conversación: planean una salida a la feria del pueblo en Zapotitlan			Fecha y usuarios. <b>Dinaita, Jazmín, Hugo, Palestina y más.</b>
Categorías teóricas	Plataforma	Variables	Registro. 07/07/2016
Tiempo (frecuencia con que se mandan los <i>whatsApp</i> ) (frecuencia en responder a los chats de <i>WhatsApp</i> los usuarios)	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Inmediatez -Lectura tardía -Sin leer -Sin responder	En este grupo de conversación , se observa una interacción frecuentemente entre los usuarios, en algunas ocasiones se responde de manera rápida y en otras hay lectura tardía, lo que genera que se suspenda temporalmente la comunicación, sin embargo al responder otra vez, la interacción se vuelve frecuente y rápida.
Espacios virtuales ( espacios virtuales que se hacen presentes )	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Instagram -Facebook -YouTube -Enlaces a páginas web -Otras	No se observa la utilización de otros espacios virtuales en la conversación.
Elementos que utilizan en la conversación	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Emoticones(cantidad y variedad) -Textos con emoticones -Textos sin emoticones -Imágenes -Notas de voz -Llamadas -Videos -Documentos	Se observa que en algunas ocasiones los emoticones remplazan al texto y viceversa, esto con el fin de poder expresar de mejor manera sus emociones en la interacción que se está dando. No se observan otros elementos como imágenes, notas de voz, videos, llamadas o documentos.
Tipo de interacción	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Académica -Amorosa -Amistosas -Familiares -Deportiva -Políticas -Compañerismo	Este espacio virtual sirve para planear la interacción que desarrolla de manera interpersonal, es una interacción de carácter académica ya que los participantes son estudiantes de la UACM, SLT., sin embargo al mismo tiempo es una interacción de amistad.
Personalización del chat	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Estados de ánimo (texto y emoticones) -Imagen de fondo -Config. En las palomitas de notificación ( ✓ ✓) azules o grises	*no se pudo tener acceso a los estados de ánimo de los usuarios, sin embargo, de acuerdo a la información proporcionada por uno de los participantes del grupo el fondo de pantalla del chat es una imagen de un bebé, se infiere que es un familiar del usuario o su hijo; la imagen del grupo muestra tres vasos, se piensa que es una foto que los miembros del grupo tomaron.

Las interacciones entre los miembros de este grupo son de manera rápida en la mayoría de las ocasiones, sin embargo, hay que resaltar que al momento en que hay una lectura tardía de los mensajes por los usuarios se suspende la comunicación de todos los miembros ya que mientras dos o tres interactúan de manera frecuente, hay otros usuarios que por alguna razón leen los mensajes después, hay que resaltar que es un grupo grande, cuenta con diez miembros, sin embargo no todos interactúan al mismo tiempo, y de acuerdo a la observación hubo un miembro que nunca participó, se infiere que solo ocupa el grupo de *WhatsApp* para informarse de lo que se está planeando. En esta conversación se observa la utilización de otros espacios virtuales ya que uno de los miembros de la conversación comparte un *link*.

Con lo que se refiere a los emoticones, éstos están ligados al texto, hubo ocasiones en donde se utilizaron sólo emoticones con la finalidad de poder expresar mejor sus emociones, o tal vez, con la intención de no escribir las reacciones que sienten, sin embargo están presentes en la conversación, el recurso textual es lo que prevalece en la conversación, se utilizan solo texto o texto más emoticón, esto depende de cada usuario.

Las interacciones que se pueden observar en la conversación son académicas, ya que sus relaciones personales y virtuales están ligadas por el ámbito académico, de amistad y compañerismo, lo que hay que resaltar es la utilización de un espacio virtual para planear un encuentro en el marco de una festividad tradicional, es decir, un espacio virtual de interacción mediada por un *Smartphone* no solo hace presentes y posibles las interacciones tradicionales en el marco de celebraciones sociales como lo es la fiesta de Zapotitlán en donde explican a los que no la conocíamos, sino que además sirve como espacio virtual para planear las interacciones y encuentros físicos.

En tanto a la personalización del chat que observamos, hay que recalcar que es subjetiva, ya que cualquiera de los miembros puede personalizar el chat de acuerdo a sus gustos, en este caso el chat que observamos esta personalizado por una imagen de fondo de un bebé, se infiere que pueda ser algún familiar de la persona que nos proporcionó la información. La configuración de la notificación se observa en grises lo cual no es

expresión de su estado de ánimo, sino que como no todos los miembros han leído los mensajes, la notificación aparece en gris.



Capturas de pantalla de la conversación en grupo, donde se muestran los emoticones empleados por los usuarios



Imagen del grupo de WhatsApp, que da identidad al grupo

### WhatsApp Messenger REGISTRO DE OBSERVACIÓN #3 (On-line).(Conversación en grupo “Tezonco Roller”)

Descripción general de la conversación: platican de eventos de patinaje o automovilismo los links nos llevan a videos sobre patinaje o carreras de autos.			Fecha y usuarios. 20/08/2016 <b>256 usuarios</b>
Categorías teóricas	Plataforma	Variables	Registro
Tiempo (frecuencia con que se mandan los mensajes de <i>whatsApp</i> ) (frecuencia en responder a los chats de <i>WhatsApp</i> los usuarios)	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Inmediatez -Lectura tardía -Sin leer -Sin responder	La interacción es constantemente entre los miembros de este grupo, cuando algún usuario comienza la comunicación las respuestas a los chats son rápidas por la mayoría de los usuarios
Espacios virtuales ( espacios virtuales que se hacen presentes )	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Instagram -Facebook -YouTube -Enlaces a páginas web -Otras	Se observa la utilización de otros espacios virtuales, concretamente se comparten videos que, al abrirlos, los llevan a otro espacio virtual de interacción como es <i>YouTube</i> .
Elementos que utilizan en la conversación	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Emoticones(cantidad y variedad) -Textos con emoticones -Textos sin emoticones -Imágenes -Notas de voz -Llamadas -Videos -Documentos	Los emoticones son utilizados por casi todos los miembros del grupo para expresar de mejor manera sus emociones, en ocasiones los emoticones van acompañados de texto, otras veces el emoticón se expresa por sí mismo; podemos observar también la utilización de diferentes imágenes relacionadas al tema del grupo y otras de otros temas.
Tipo de interacción	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Académica -Amorosa -Amistosas -Familiares -Deportiva -Políticas -Compañerismo	El tipo de interacción que observamos esta mediada por lo académico, universitario y amistosa y también deportiva, ya que el patinaje es un deporte como tal, hay que resaltar que aunque es un grupo muy grande no todos los usuarios interactúan de manera explícita, aunque podemos suponer que muchos de ellos revisan y leen los mensajes.
Personalización del chat	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Estados de ánimo (texto y emoticones) -Imagen de fondo -Config. En las palomitas de notificación ( ✓ ✓) azules o grises	De acuerdo a la observación varían los estados en cada usuario, algunos utilizan solo texto, otros texto con emoticón y otros solo revisan o abren los mensajes sin hacer comentarios, la foto de fondo del chat es la imagen de una integrante del grupo; no hay foto de perfil del grupo, el nombre del grupo está acompañado de un emoticón (patín) que hace alusión al nombre del grupo

El análisis de la conversación de este grupo de *WhatsApp* nos arroja datos interesantes que en las observaciones anteriores no habíamos visto, el principal de ellos es la utilización de otro espacio virtual dentro de este espacio de conversaciones, nos referimos a los diferentes enlaces de videos que se compartieron en la conversación que al dar *clic* nos trasladan a otra red social como lo es *YouTube*, sumado a esto encontramos también que los usuarios comparte diferentes imágenes unas provenientes de internet, otras hechas por ellos mismos, como las fotos, esto nos remite a la idea que menciona Scolari (2008:110) ya que sostiene que los usuarios son prosumidores puesto que crean, consumen y reproducen contenidos, no se quiere solo ver sino también hacer.

Por otra parte, la interacción entre los miembros es constante, y se responde de manera rápida a los chats, hay que resaltar que hay lapsos de tiempo (1-2 horas) en las que no hay interacción sin embargo, en el momento en el que alguno de los usuarios inicia nuevamente la interacción las respuestas se vuelven inmediatas por la mayoría de los miembros.

Los emoticones que encontramos en la conversación varían, se emplean una gran variedad de estos elementos, algunas veces de manera aislada otras con texto o simplemente solo el recurso textual se utiliza, hay que hacer énfasis en que la utilización de los emoticones es una acción subjetiva, que depende de cada persona, con quién se interactúe y quien la interprete.

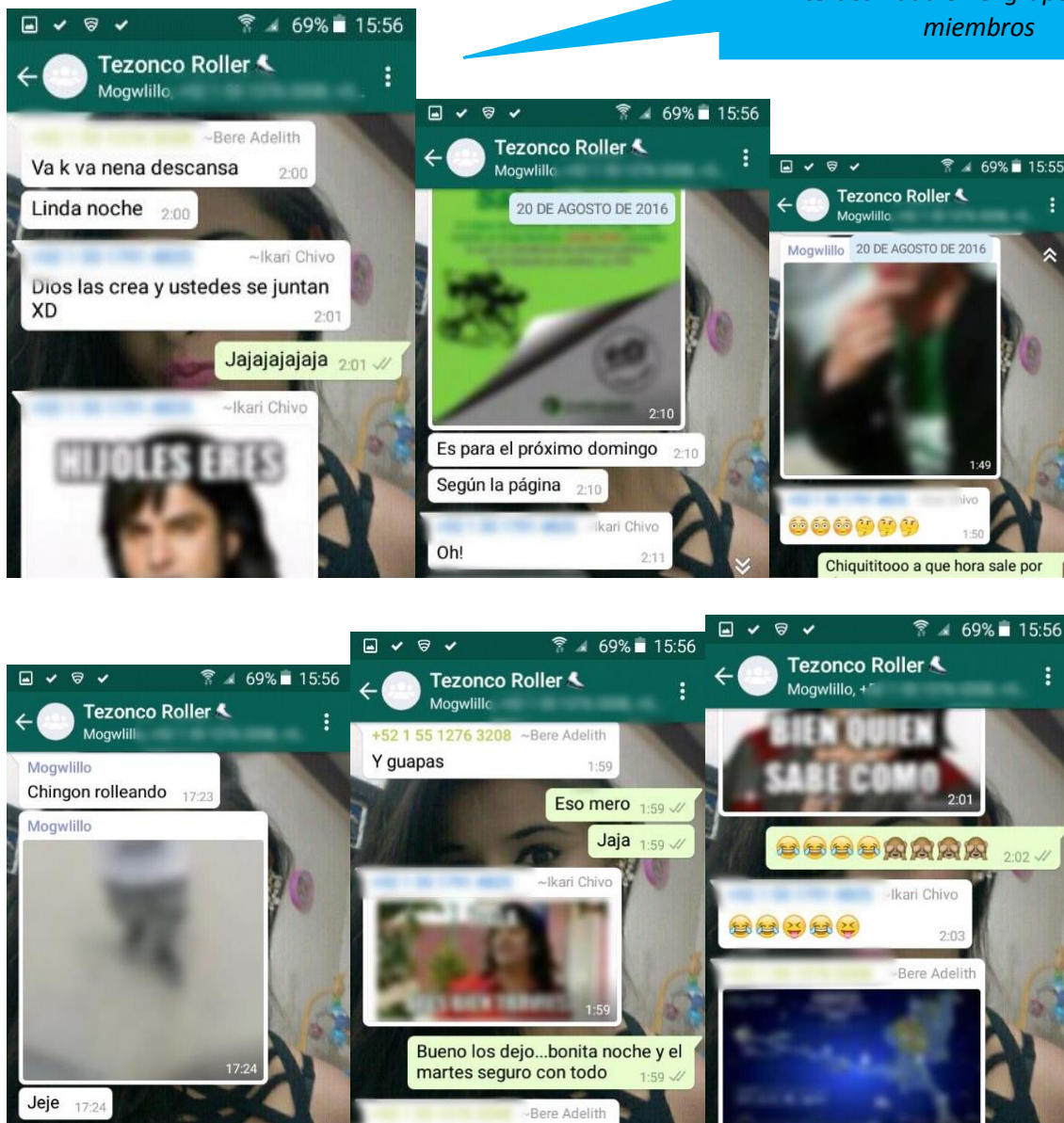
Por otro lado, el nombre del grupo está acompañado de un emoticón (patín) que hace referencia al nombre del grupo, es decir, se emplea para reforzar el texto, hay una relación texto/emoticón, que produce un significado para los usuarios del grupo. En este sentido el nombre del grupo se relaciona directamente con la UACM y el patinaje, lo que nos lleva a inferir la existencia de interacciones académicas, deportivas y de amistad.

Cabe resaltar que los *links* que se muestran en las imágenes no se tuvo acceso ya que solo se nos proporciona la captura de pantalla de las conversaciones, sin embargo, realizando una búsqueda por *Google* de estos videos el contenido de los videos está

relacionado a técnicas de patinaje desde cómo empezar hasta los trucos más avanzados, son recomendaciones o tutoriales para patinar.

Finalmente, estos grupos de chats se configuran a partir de la pertenencia de sus miembros a la UACM, estos elementos que los distinguen como universitarios es lo que los agrupa, aunque sea probable que algunos de los participantes no se conozcan de manera presencial o personal.

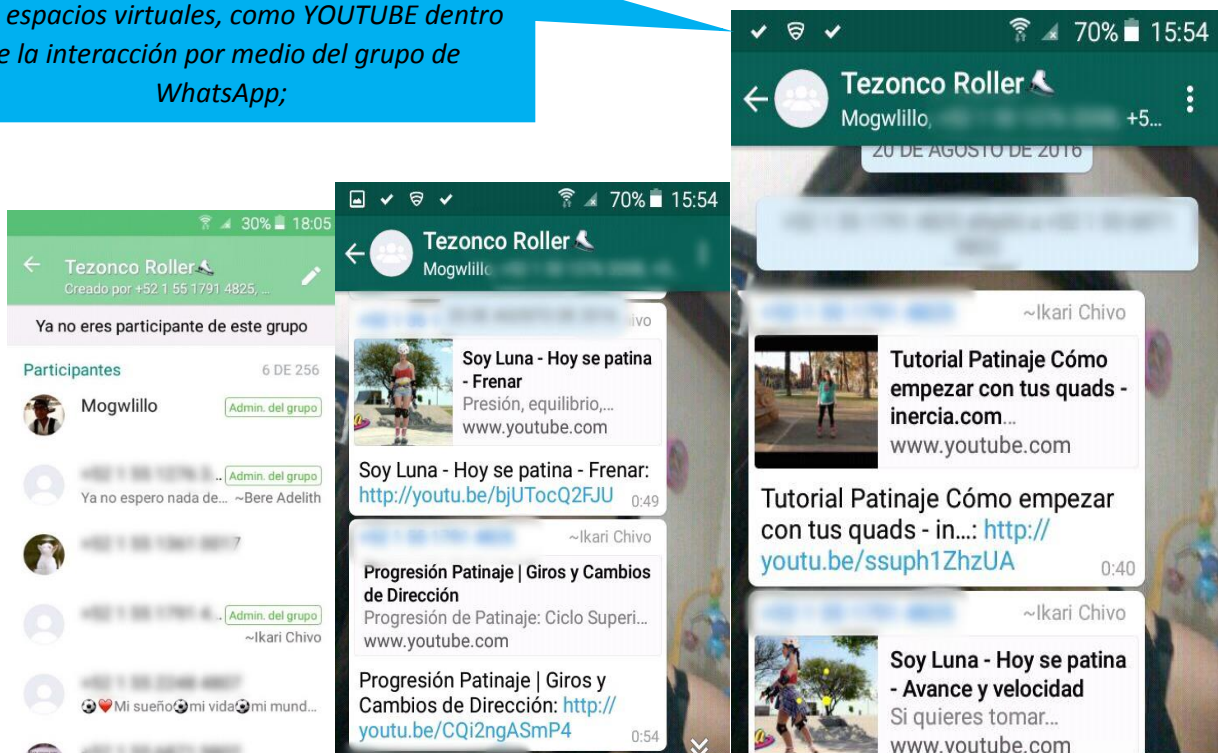
*Capturas de pantalla de las imágenes que emplean en la conversación para la interactividad en el grupo entre los miembros*



Otro elemento que se observa dentro de las interacciones virtuales en whatsapp son los emoticones empleados por los usuarios de este grupo



Las capturas de pantalla reflejan la utilización de otros espacios virtuales, como YOUTUBE dentro de la interacción por medio del grupo de WhatsApp;



### **WhatsApp Messenger REGISTRO DE OBSERVACIÓN # 4 (On-line). (Conversación individual)**

Descripción general de la conversación: hablan cosas relacionadas al servicio social y trabajo laboral			Fecha y usuarios. 09/09/2016 <i>July- Jesús</i>
Categorías teóricas	Plataforma	Variables	Registro
Tiempo (frecuencia con que se mandan los <i>whatsApp</i> ) (frecuencia en responder a los chats de <i>WhatsApp</i> los usuarios)	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Inmediatez -Lectura tardía -Sin leer -Sin responder	Los mensajes de <i>WhatsApp</i> se mandan frecuentemente entre los usuarios; la respuesta a los textos es de manera inmediata, difiere sólo cuando se termina la conversación, sin embargo al momento de retomar la conversación la respuesta es inmediata otra vez.
Espacios virtuales ( espacios virtuales que se hacen presentes )	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Instagram -Facebook -YouTube -Enlaces a páginas web -Otras	No se pudieron observar otros espacios virtuales en la conversación
Elementos que utilizan en la conversación	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Emoticones(cantidad y variedad) -Textos con emoticones -Textos sin emoticones -Imágenes -Notas de voz -Llamadas -Videos -Documentos	Podemos ver diferentes emoticones en la conversación acompañando al texto o solos, pero se emplean con la finalidad de remarcar sus emociones o pensamientos. Se puede observar también la utilización de notas de voz dentro de la conversación, lo cual hace que la comunicación sea más rápida, y se evita el recurso textual; no se observan imágenes, videos o documentos compartidos.
Tipo de interacción	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Académica -Amorosa -Amistosas -Familiares -Deportiva -Políticas	El tipo de interacción que observamos es de carácter académico y amistad, ya que se entablan temas relacionados a la Universidad, Servicio Social y Tesis
Personalización del chat	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Estados de ánimo (texto y emoticones) -Imagen de fondo -Config. En las palomitas de notificación ( ✓ ✓) azules o grises	El estado de ánimo del usuario Jesús es solo texto sin emoticón, mientras que la usuaria July solo tiene un emoticón , la imagen de fondo del chat es de notas musicales, el usuario Jesús cuenta con la notificación en grises mientras que la usuaria July su notificación está en azul

Al realizar esta observación en la conversación de *WhatsApp* lo que sobresale son los elementos que se utilizan ya que no se habían observado notas de voz en las conversaciones anteriores, su utilización facilita la interacción ya que en vez de escribir se habla; el habla es un elemento que encontramos en una interacción tradicional y se emplea también en las interacciones mediadas por un *Smartphone*, esto nos remite a la idea de que las interacciones tradicionales no desaparecen sino que se utilizan elementos de esta interacción en las interacciones mediadas por un *Smartphone* de manera que la comunicación se vuelva eficaz.

Con lo que se refiere al tiempo, los mensajes son mandados frecuentemente y se responden de manera inmediata, en ocasiones observamos lectura tardía, lo que implica que se ponga en pausa la interacción y se reanuda cuando se vuelve a responder un mensaje, y se observa que las respuestas son de manera inmediata otra vez.

Los emoticones se hacen presentes en los textos para poder expresar mejor sus emociones, sin embargo, es más el recurso textual el que se emplea.

Con lo que se refiere al tipo de interacción, nuevamente la interacción académica se hace presente al igual que la interacción de amistad. Ya que en la conversación se habla del servicio social, cuestiones de amistad, como preguntar por su estado, “cómo estás”, “cómo te va”.

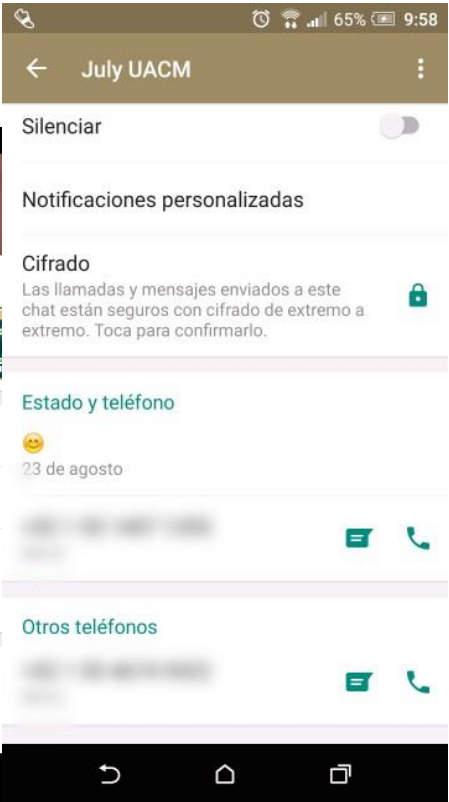
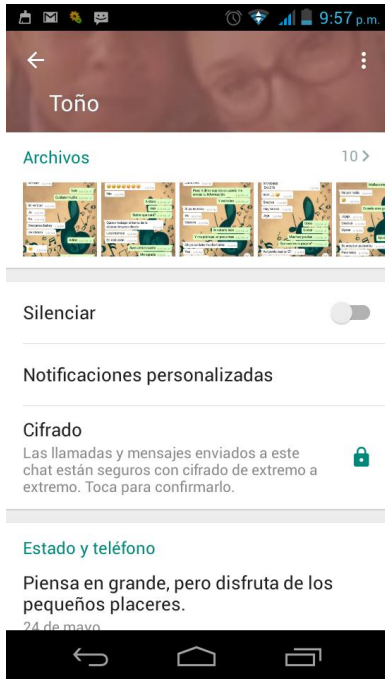
Por otra parte, los estados de ánimo de cada usuario varía, ya que depende de cada persona, es una acción subjetiva, al igual que la personalización del chat, que cuenta con una imagen de fondo de notas musicales, se infiere que el usuario que proporcionó la información tiene gusto por la música; en tanto a la configuración de la notificación, el usuario Jesús tiene su configuración en palomitas grises, mientras que la usuaria July la tiene en azul.

En este sentido, la comunicación es la base de la interacción social, es decir, que sin la comunicación, no sería posible la sociedad. La cultura y el aprendizaje de las personas se adquiere mediante la comunicación o interacción simbólica, por la cual, cada individuo adquiere su carácter e identidad. (Rizo, 2006:15).



Captura de pantalla de las notas de voz, que emplean estos usuarios de WhatsApp para interactuar de manera virtual.

Captura de pantalla de los perfiles de los usuarios donde observamos sus estados, imagen del perfil y la utilización de emoticones



### WhatsApp Messenger REGISTRO DE OBSERVACIÓN # 5 (On-line). (Conversación en grupo “Investigación”)

Descripción general de la conversación: se habla de la organización de un trabajo escolar y se ve reflejado lo complicado que es trabajar en equipo, ya que no todos contribuyen.			Fecha y usuarios. 11/08/2016. <b>Abi, Fermín, Ishikary, Lupita, Rosita.</b>
Categorías teóricas	Plataforma	Variables	Registro
Tiempo (frecuencia con que se mandan los mensajes de <i>whatsApp</i> ) (frecuencia en responder a los chats de <i>WhatsApp</i> los usuarios)	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Inmediatez -Lectura tardía -Sin leer -Sin responder	En este grupo es frecuente el tiempo en el que se mandan mensajes y de la misma manera se responden, se leen de manera inmediata y se responden por igual
Espacios virtuales ( espacios virtuales que se hacen presentes )	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Instagram -Facebook -YouTube -Enlaces a páginas web -Otras	No se observan otros espacios virtuales en este grupo
Elementos que utilizan en la conversación	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Emoticones(cantidad y variedad) -Textos con emoticones -Textos sin emoticones -Imágenes -Notas de voz -Llamadas -Videos -Documentos	Al igual que en las otras conversaciones los emoticones son empleados recurrentemente por los usuarios para expresar emociones de acuerdo al tema de la conversación, no observamos notas de voz, documentos o imágenes, sin embargo si un video.
Tipo de interacción	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Académica -Amorosa -Amistosas -Familiares -Deportiva -Políticas	Su tipo de interacción es académica y de amistad, su interacción se basa en cuestiones que tienen que ver con las materias que cursan, se infiere hostilidad por parte de los usuarios al no realizar o mandar el aporte que les corresponde
Personalización del chat	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Estados de ánimo (texto y emoticones) -Imagen de fondo -Config. En las palomitas de notificación ( ✓ ✓) azules o grises	La mayoría de los usuarios tiene estado de ánimo con texto, solo uno de los participantes pone un emoticón en su estado. El chat no tiene foto de fondo y la notificación de los mensajes está en azul

Se observa que la interactividad que existe en este grupo se da en tiempo real y de manera rápida, ya que los mensajes son mandados frecuentemente y respondidos de manera rápida.

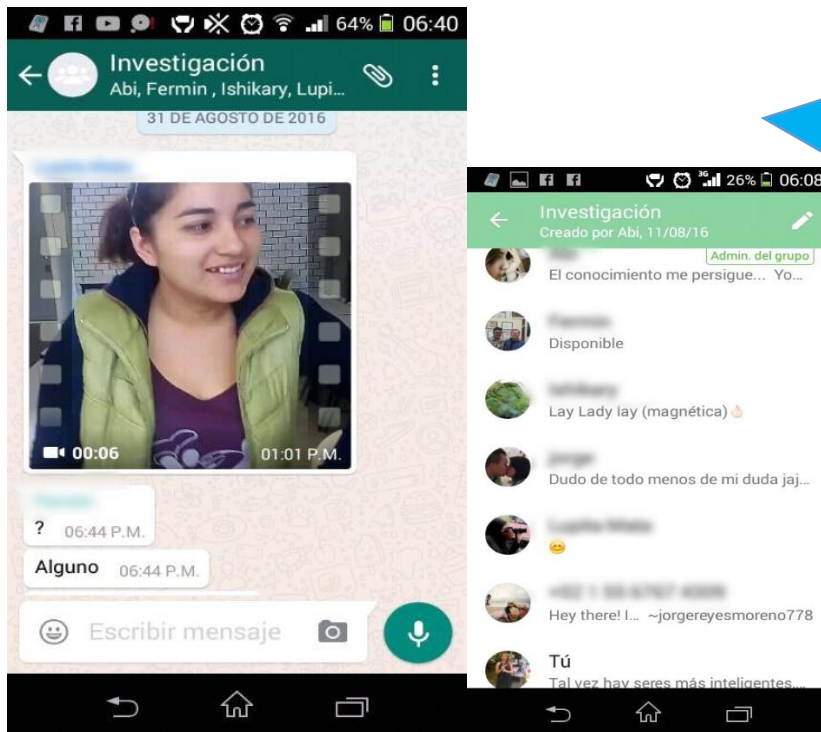
Esto sostiene la idea de comunicación interactiva entre los usuarios que mencionaba (Orihuela, 2003: 4 citado en Scolari, 2008: 76), ya que se caracteriza por responder de manera rápida en tiempo real.

Los emoticones son empleados por estos usuarios al igual que los otros como una forma de poder expresar mejor sus emociones o sentimientos, hay un elemento que sobre sale en la interacción de este grupo, ya que se comparte un video, esto nos lleva nuevamente a la idea del usuario prosumidor ya que crea un contenido y lo comparte, se vuelve productor, y los demás usuarios se vuelven reproductores del contenido.

De acuerdo a la observación el tipo de interacción es de tipo académica y de amistad, se reúnen dentro de este espacio virtual para planear u organizar tareas que tendrán que llevar a cabo de manera presencial en una interacción tradicional dentro del salón de clases, en otras palabras, este espacio virtual es un medio y un fin para las interacciones ya sean virtuales o presenciales.

La reconfiguración de las nociones de espacio y tiempo se hacen evidentes ya que se cambia el aquí físico por un aquí virtual, las conexiones son entre los usuarios y no entre lugares, es por ello que se puede dar esta interactividad virtual de manera rápida y en tiempo real, sin la necesidad de estar en la universidad para organizar la exposición o entregar la parte correspondiente de cada usuario.

Por otra parte, los estados de ánimo de los usuarios varia en tipo y forma, algunos son más explícitos y escriben un texto amplio, otros un texto corto, y se observa que solo uno de los miembros emplea un emoticón en el estado de ánimo; el chat no cuenta con foto de fondo y en el grupo tampoco se observa imagen.



Capturas de pantalla de los elementos que encontramos en la interacción de este grupo, se muestra un video; además de los perfiles de los usuarios cada uno personalizando su estado de ánimo con emoticones o el recurso textual.

Emoticones empleados que refuerzan o expresan mejor sus emociones para la interacción entre los usuarios del grupo



### **WhatsApp Messenger REPORTE DE OBSERVACIÓN # 6 (On-line). (Conversación en grupo “Amigas”)**

Descripción general de la conversación: se habla de la organización del horario de clases para estar juntas y la realización de un trabajo escolar.			Fecha y usuarios 29/08/2016. <b>Lupita, Rosita, Abi</b>
Categorías teóricas	Plataforma	Variables	Registro
Tiempo (frecuencia con que se mandan los mensajes de <i>WhatsApp</i> ) (frecuencia en responder a los chats de <i>WhatsApp</i> los usuarios)	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Inmediatez -Lectura tardía -Sin leer -Sin responder	Al inicio de la conversación las respuestas entre las usuarias son de manera inmediata, posteriormente se observa una interacción intermitente, pero siempre hay interacción. Se observa que una de las usuarias no responde a los mensajes.
Espacios virtuales ( espacios virtuales que se hacen presentes )	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Instagram -Facebook -YouTube -Enlaces a páginas web -Otras	Dentro de la conversación observamos un enlace a otro espacio virtual que es una página web de contenido académico.
Elementos que utilizan en la conversación	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Emoticones(cantidad y variedad) -Textos con emoticones -Textos sin emoticones -Imágenes -Notas de voz -Llamadas -Videos -Documentos	En esta conversación encontramos muchos elementos que se utilizan en la interacción, que van desde imágenes, emoticones, hasta notas de voz y videos, los emoticones también están presentes en la conversación
Tipo de interacción	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Académica -Amorosa -Amistosas -Familiares -Deportiva -Políticas	El tipo de interacción que se observa es de carácter académica y de amistad; su interacción se basa en cuestiones escolares, hacer un horario, organizar el trabajo de lectura, o una exposición para la clase. Cabe resaltar que aunque son tres los participantes de este grupo solo dos usuarias son las que interactúan explícitamente.
Personalización del chat	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Estados de ánimo (texto y emoticones) -Imagen de fondo -Config. En las palomitas de notificación ( ✓ ✓) azules o grises	La imagen que identifica al grupo es una foto de las tres participantes, se observa en el nombre del grupo un emoticón “dos niñas” haciendo alusión a “amigas” que es el nombre del grupo; el chat no está personalizado con imagen de fondo.

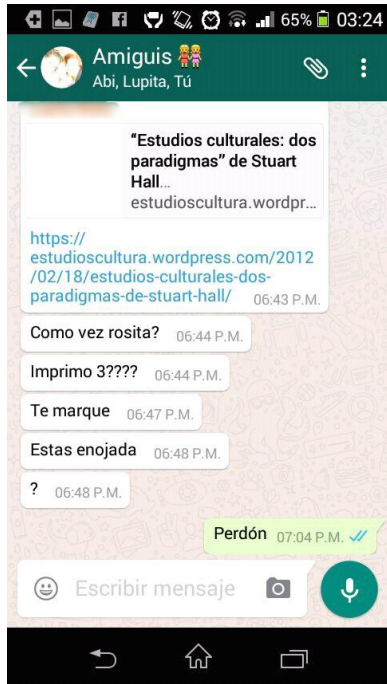
En esta conversación podemos observar que en un espacio virtual, la interactividad se da de manera inmediata y que las reconfiguraciones de espacio y tiempo se hacen presentes, ya que no es necesario estar físicamente presentes para poder intercambiar información y llegar a acuerdos con otras personas, esto se logra a partir de la interacción virtual mediada por un *Smartphone*, se puede interactuar a cualquier hora y en cualquier lugar, la información se vuelve ubicua. Un ejemplo de ello, son los enlaces que se comparten, en este caso es un enlace académico, lo que implica que no necesariamente tenemos que trasladarnos a una biblioteca a buscar algún tipo de información o compartir textos de manera presencial, en la era digital podemos estar en varios espacios virtuales a la vez e intercambiar documentos y datos por medio de mensajes y documentos virtuales.

Los elementos que se emplean en las conversaciones sirven para que la comunicación mediada por un *Smartphone* sea entendida mejor, por eso se utilizan emoticones, imágenes, videos o notas de voz para maximizar la experiencia del usuario.

La interacción en torno a contenidos y actividades académicas es la base de estas relaciones, sin embargo de ahí se desprende una interacción de amistad, como el nombre del grupo lo enuncia “amigas”; con lo que se refiere a la usuaria que no participa se infiere que solo ocupa *WhatsApp* para obtener información relacionada a sus interacciones interpersonales tradicionales, es un usuario visitante digital, ya que a pesar de poder contar con cuentas de correo o Skype no se interesan por las redes sociales ni desarrollaran una identidad digital; para los visitantes la web no es un lugar para pensar o debatir ideas, esto se da de manera off-line. (White y Le Cornu, 2010:4).

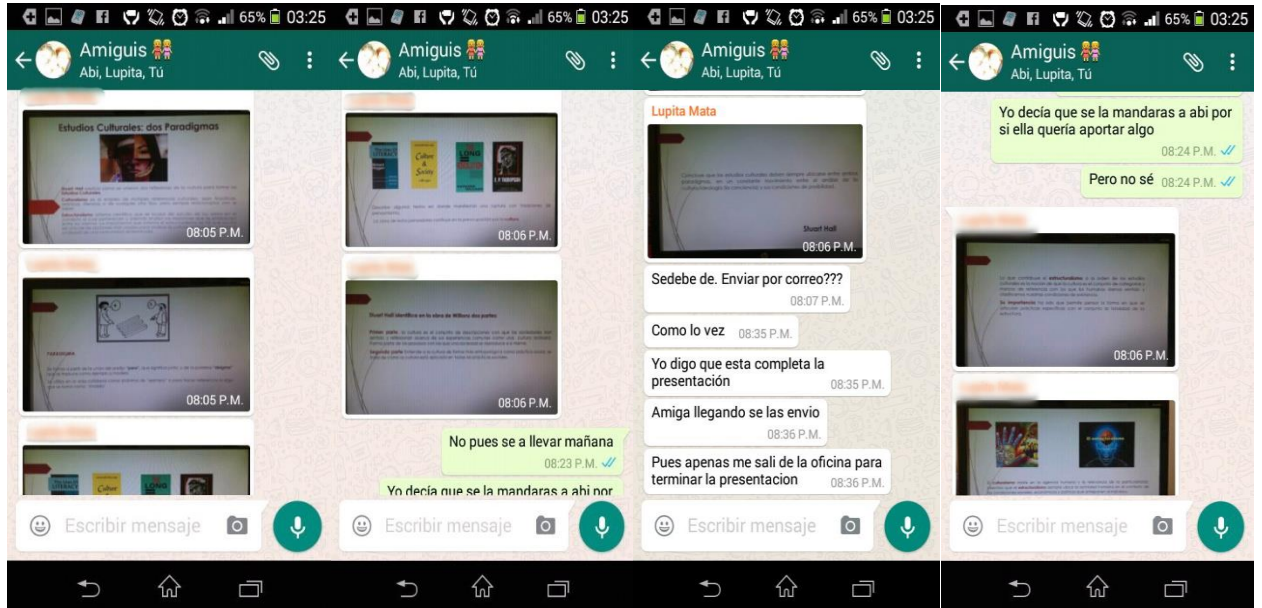
Podemos suponer también, que sea una estudiante menos productiva, que aporta al equipo un trabajo académico mínimo o apoyo de naturaleza logística como ofrecer la casa, aportan elementos, completan el número requerido por el profesor para conformar el equipo de trabajo u otros elementos similares.

Por otra parte, lo que podemos observar en la imagen del grupo es que se le asigna una identidad propia ya que la foto del perfil es una imagen de las tres participantes del grupo, en el nombre se observa un emoticón para reforzar el texto.



*En esta captura de pantalla se muestra la utilización de otro espacio virtual, el cual es un enlace a una página web con el que interactúan los miembros del grupo*

*En esta serie de capturas de pantalla se muestran los diferentes elementos con los que interactúan las usuarias, observamos videos y una variedad de emoticones en la conversación*





*En esta captura de pantalla se muestran los diferentes perfiles de las usuarias, así como su estado de ánimo y los emoticones que utilizan*

*Podemos observar en esta captura de pantalla, la identidad digital del grupo, ya que muestran una foto de las tres participantes, y el emoticón empleado en el nombre del grupo refuerza de alguna manera dicho nombre*



### **WhatsApp Messenger REGISTRO DE OBSERVACIÓN # 7 (On-line). (Conversación individual)**

Descripción general de la conversación:			Fecha y usuarios. 7/09/2016 <b>Andy-Viry</b>
Categorías teóricas	Plataforma	Variables	Registro
Tiempo (frecuencia con que se mandan los <i>whatsApp</i> ) (frecuencia en responder a los chats de <i>WhatsApp</i> los usuarios)	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Inmediatez -Lectura tardía -Sin leer -Sin responder	Se observa en esta conversación que la frecuencia en mandar y responder los mensajes varía en tiempo, ya que en algunas ocasiones se da de manera inmediata y en otra la lectura es tardía
Espacios virtuales ( espacios virtuales que se hacen presentes )	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Instagram -Facebook -YouTube -Enlaces a páginas web -Otras	En esta conversación no se observan otros espacios virtuales de interacción
Elementos que utilizan en la conversación	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Emoticones(cantidad y variedad) -Textos con emoticones -Textos sin emoticones -Imágenes -Notas de voz -Llamadas -Videos -Documentos	Los emoticones se hacen presentes de manera individual para reforzar las expresiones o sentimientos, también se emplea el recurso textual para la interacción, lo que hay que resaltar es que estas usuarias utilizan en mayor medida las notas de voz para su interacción, no se observan otros elementos como imágenes, llamadas, videos o documentos en la conversación
Tipo de interacción	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Académica -Amorosa -Amistosas -Familiares -Deportiva -Políticas	De acuerdo a la observación el tipo de interacción es de carácter académico y de amistad esto por la forma en la que se escriben y los emoticones que utilizan
Personalización del chat	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Estados de ánimo (texto y emoticones) -Imagen de fondo -Config. En las palomitas de notificación ( ✓ ✓ ) azules o grises	Ninguna de las participantes tiene estado en sus perfiles de <i>WhatsApp</i> , la configuración de la imagen de fondo del chat es una galaxia; la configuración de la notificación varía entre estas dos usuarias, mientras que para la usuaria Andy tiene la notificación en grises, la usuaria Viry tiene activado la notificación de "visto"



**WhatsApp Messenger REGISTRO DE OBSERVACIÓN # 8 (On-line). (Conversación de grupo “Ingeniería: una pasión”)**

Descripción general de la conversación: abordan temas relacionados con sus interacciones académicas, como tomar clases juntos, o saber los horarios de cada uno además de organizar encuentros personales			Fecha y usuarios. 10/09/2016 <b>Bryan, Daniel, Jesús Gr, Luis Martínez, Luz, Mauricio Santos, Carmen</b>
Categorías teóricas	Plataforma	Variables	Registro
Tiempo (frecuencia con que se mandan los mensajes de <i>WhatsApp</i> ) (frecuencia en responder a los chats de <i>WhatsApp</i> los usuarios)	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Inmediatez -Lectura tardía -Sin leer -Sin responder	En este grupo de WhatsApp se observa una interacción inmediata entre los usuarios, ya que responden rápido a los mensajes, sin embargo hay momentos en los que se deja de interactuar y pasan horas para volver a hacerlo, y al hacerlo, nuevamente la mayoría de los usuarios responde de manera inmediata, hay usuarios que tardan en responder, lo que implica una lectura tardía.
Espacios virtuales ( espacios virtuales que se hacen presentes )	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Instagram -Facebook -YouTube -Enlaces a páginas web -Otras	No se observan otros espacios virtuales de interacción en esta conversación
Elementos que utilizan en la conversación	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Emoticones(cantidad y variedad) -Textos con emoticones -Textos sin emoticones -Imágenes -Notas de voz -Llamadas -Videos -Documentos	Se observa que emplean emoticones solos y acompañados de texto, para explicar mejor sus ideas, otros elementos que observamos fueron las diferentes imágenes que se relacionan con el nombre del grupo y por ende con los miembros, no se observan notas de voz, videos o documentos
Tipo de interacción	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Académica -Amorosa -Amistosas -Familiares -Deportiva -Políticas	El tipo de interacción es académica y de amistad, cabe resaltar que en el grupo había miembros que no se conocían físicamente pero aun así interactuaban en el chat. Por otra parte, según la observación uno de los 7 miembros no tuvo participación activa en ningún momento en la conversación
Personalización del chat	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Estados de ánimo (texto y emoticones) -Imagen de fondo -Config. En las palomitas de notificación ( ✓ ✓) azules o grises	Cada uno de los integrantes del grupo tiene un estado, algunos utilizan el texto y emoticón, otros solo emoticón, pero a fin de cuentas están comunicando algo a los demás.

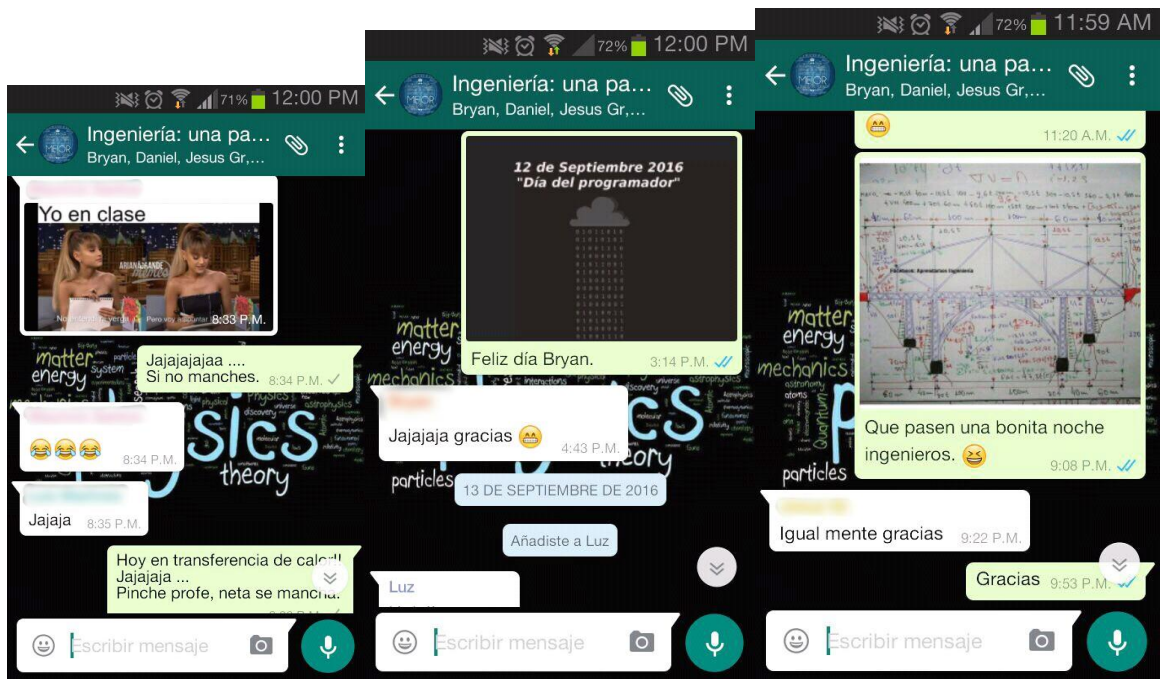
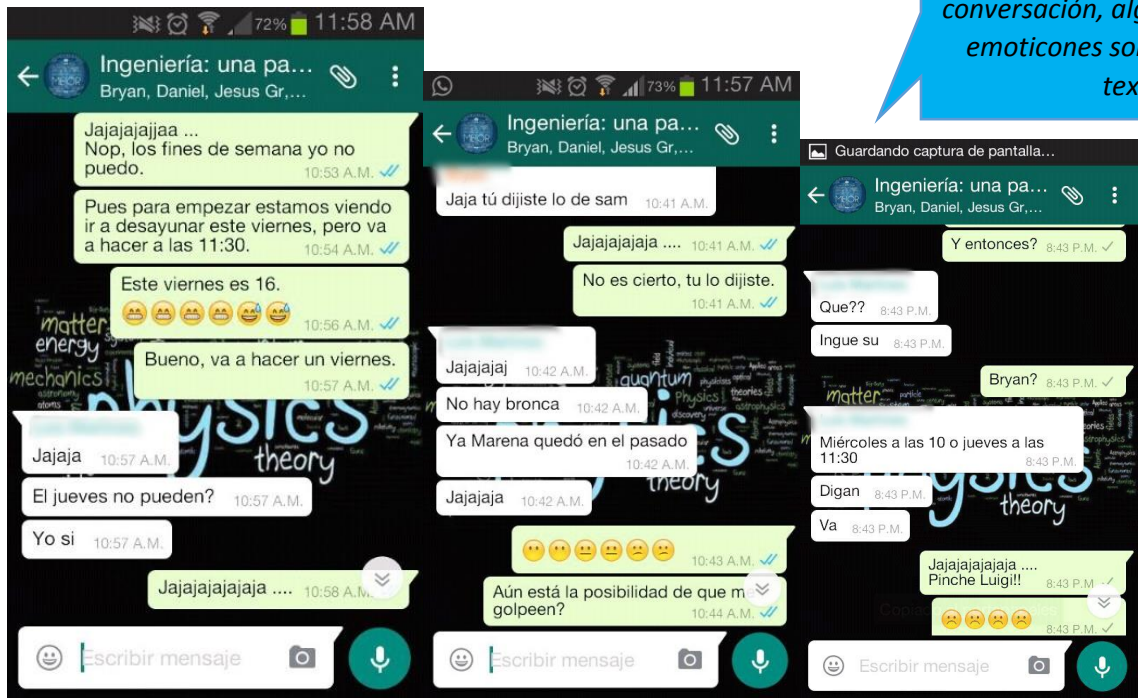
Estos usuarios son residentes digitales ya que encuentran en esta red social un nuevo espacio virtual de relación, un lugar donde encontrarse con conocidos y desconocidos, entre estos residentes digitales las dimensiones entre lo online y lo off-line son cada vez más difusas, en este sentido el espacio virtual es un lugar para interactuar, vivir y relacionarse (Vázquez, 2015:3).

La interactividad entre los miembros se da de manera inmediata y constantemente, hay momentos en los que la comunicación se corta, y no necesariamente se tiene que decir “ya no voy a escribir” o “no quiero responder”, recordemos que todas nuestras acciones están comunicando algo; entonces al momento de dejar de escribir en una conversación se da por entendido que se finaliza por el momento esa conversación, ese simple hecho de no responder o dejar en “visto” una conversación está poniendo fin a la a ésta o en este caso pone en pausa la conversación que se reanuda en el momento en que vuelve a haber interacción entre los miembros del grupo.

El recurso de los emoticones está presente también en esta conversación al igual que las imágenes y el texto; cada estado de los miembros del grupo depende de la persona es por ello que encontramos variedad y cantidad de textos ya sean solo o con emoticones o simplemente emoticones.

Dentro de esta conversación los estudiantes de ingeniería planean un desayuno entre amigos, en este sentido, retomamos la idea de la utilización de los espacios virtuales para la realización de encuentros personales entre estos estudiantes quienes se conectan a partir de la interacción académica, nuevamente el ámbito académico se hace presente en sus interacciones.

Podemos observar la implementación de los emoticones dentro de la conversación, algunas veces son emoticones solos, otras, con texto



Otro de los elementos con los que interactúan los usuarios de este grupo son las imágenes, que se pueden observar en esta serie de capturas de pantalla.



A continuación observamos los diferentes estados de ánimo de los usuarios de este grupo de WhatsApp, se observan emoticones o texto; la imagen de perfil de grupo hace referencia al gusto de estos usuarios por la Ingeniería.

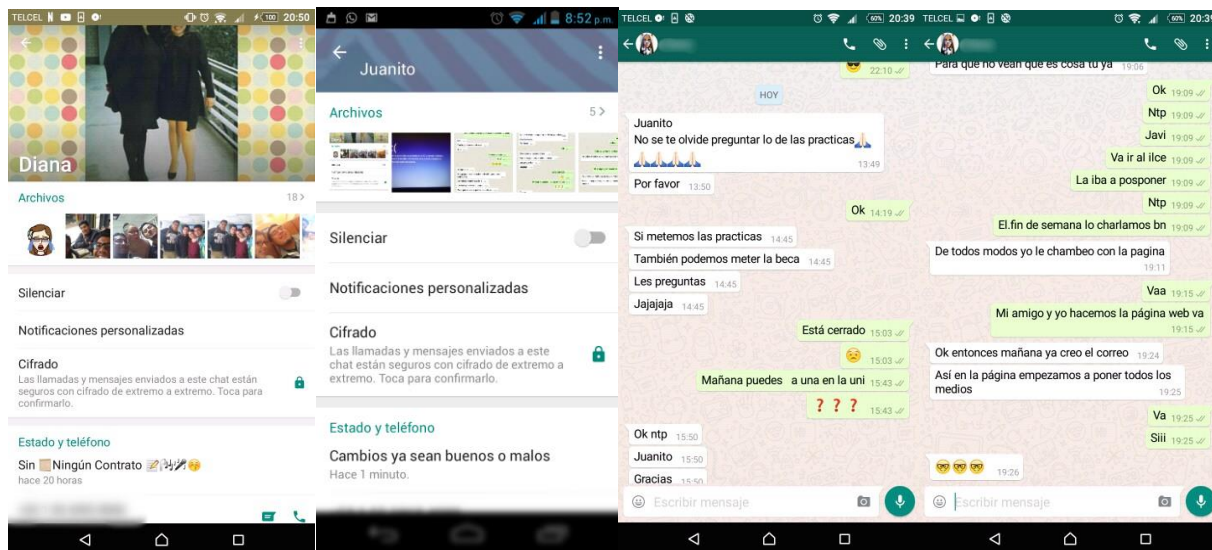
### **WhatsApp Messenger REGISTRO DE OBSERVACIÓN # 9 (On-line). (Conversación individual)**

Descripción general de la conversación:			Fecha y usuarios. 08/09/2016 <i>Diana-Juan</i>
Categorías teóricas	Plataforma	Variables	Registro
Tiempo (frecuencia con que se mandan los mensajes de <i>whatsApp</i> ) (frecuencia en responder a los chats de <i>WhatsApp</i> los usuarios)	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Inmediatez -Lectura tardía -Sin leer -Sin responder	En esta conversación la lectura y frecuencia en los mensajes es en algunas ocasiones de inmediatez otras no tanto, pero la interacción es constante
Espacios virtuales ( espacios virtuales que se hacen presentes )	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Instagram -Facebook -YouTube -Enlaces a páginas web -Otras	No se observan otros espacios virtuales en la conversación
Elementos que utilizan en la conversación	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Emoticones(cantidad y variedad) -Textos con emoticones -Textos sin emoticones -Imágenes -Notas de voz -Llamadas -Videos -Documentos	Los elementos que utilizan para interactuar en la conversación son emoticones y textos; no observamos imágenes, notas de voz, llamadas, videos o documentos
Tipo de interacción	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Académica -Amorosa -Amistosas -Familiares -Deportiva -Políticas	El tipo de interacción que observamos es de carácter académico y de amistad
Personalización del chat	<i>WhatsApp Messenger</i>	-Estados de ánimo (texto y emoticones) -Imagen de fondo -Config. En las palomitas de notificación ( ✓ ✓) azules o grises	La usuaria Diana refleja en sus estado que no cuenta con un trabajo o tal vez sea la letra de una canción por los emoticones que acompañan al texto, sin embargo es difícil de interpretar ya que no contamos con elementos de contexto para hacerlo; por otra parte, el usuario Juan solo emplea el recurso textual; la usuaria Diana tiene la notificación en azul y el usuario Juan en Grises, ambos tienen foto de perfil de <i>WhatsApp</i> , que al igual que el estado depende de cada persona.

De acuerdo con la observación de esta conversación, el tiempo y espacio se vuelven simbólicos ya que se puede interactuar a cualquier hora sin importar el lugar donde te encuentres, este espacio virtual proporciona las condiciones adecuadas donde los residentes digitales interactúan mediante un *Smartphone*.

Los elementos empleados para estas interacciones virtuales son los emoticones no importa si son muchos o pocos, lo que resalta es que se utilizan para enfatizar o reforzar la comunicación entre los interactuantes.

La interacción depende de la persona, en este caso su interacción es académica, los estudiantes de esta conversación intercambian información de acuerdo a distintas situaciones en la universidad como lo relacionado a las prácticas profesionales o la convocatoria a la beca de licenciatura: y de amistad, esto se infiere por la forma de comunicarse; por otra parte no contamos con elementos de contexto para interpretar o analizar el significado real de lo que escriben o de los emoticones que emplean.



*Podemos observar en estas capturas de pantalla, los diferentes estados de ánimo de los usuarios, así como los elementos que utilizan en la interacción que son emoticones y el recurso textual.*

## Facebook grupo Estudiantes UACM REGISTRO DE OBSERVACIÓN FLOTANTE # 1 (On-line)

Descripción general de la publicación o conversación: se refiere a una imagen que habla de la situación de los estudiantes al inicio del semestre.			Fecha y usuarios 12/08/2016 <b>Busi Lou</b> - 22:18h
Categorías teóricas	Plataforma	Variables	Registro
Tiempo (frecuencia en que se realizan publicaciones)	Facebook grupo <i>Estudiantes UACM</i>	-Inmediatez -Cada hora -Cada 3 horas -Cada 5 horas o +	Este día de actividad en el grupo Estudiantes UACM, podemos observar que hay una interacción constante en el grupo, debido a la hora ya que es de noche; las publicaciones varían en tiempo de 30 min-1 hora, sin embargo la interacción entre los usuarios a partir de su participación en los comentarios es de inmediatez
Espacios virtuales (espacios virtuales que se hacen presentes)	Facebook grupo <i>Estudiantes UACM</i>	-YouTube -Instagram -Enlaces a páginas web -Otro	No observamos la utilización de otros espacios virtuales en los comentarios de la publicación
Elementos que utilizan en la conversación	Facebook grupo <i>Estudiantes UACM</i>	Emoticones(cantidad y variedad) -Textos con emoticones -Textos sin emoticones -Imágenes -Videos -PDF	Los emoticones empleados tratan de alguna manera reflejar las reacciones que les provoca la publicación; no se observan imágenes en los comentarios sin embargo, si podemos observar la utilización del recurso textual y emoticones.
Tipo de interacción	Facebook grupo <i>Estudiantes UACM</i>	-Académica -Amorosa -Amistosas -Familiares -Lúdicas -Políticas -Deportivas	Por el contenido de la publicación el tipo de interacción que observamos es académica y de amistad. Además de que los usuarios interactúan con la imagen a partir de las reacciones que les provoca.
Interacción en las publicaciones	Facebook grupo <i>Estudiantes UACM</i>	-Comentarios -Compartir -Me gusta (y sus diferentes estados: me divierte, me enoja, me entristece, me asombra, me encanta). -entre usuarios a partir de los comentarios	Podemos observar la interactividad entre los usuarios, lo que nos lleva a la idea de que es una comunicación multidireccional ya que son tres los usuarios que comentan, se convierten en emisores y receptores a la vez; sin embargo, al reaccionar a la imagen también están interactuando estos usuarios. Se observa la reacción de 160 personas y se comparte 37 veces.
Usuarios que interactúan constantemente	Facebook grupo <i>Estudiantes UACM</i>	-Tipo de publicación	A lo largo de la observación encontramos dos usuarios que publicaron constantemente, se trata de <b>Lui CoEs y Vanannia Celene Jelen Juan Marquez</b> cada uno con un máximo de 4 publicaciones; las publicaciones de estos usuarios varían entre sí, ya que publican imágenes, videos y comparten contenidos de otras páginas de Facebook




En la etnografía virtual realizada en *Facebook* podemos observar la utilización de diferentes elementos para interactuar entre los usuarios de este grupo de *Estudiantes UACM*, si bien en la publicación que se observa no se emplean demasiados elementos para interactuar, cabe resaltar que las publicaciones compartidas por los usuarios **Lui CoEs** y **Vanannia Celene Jelen Juan Marquez** nos muestran los diferentes elementos con los que se puede interactuar, dentro de este espacio virtual, ya que utilizan diferentes imágenes, videos y comparten el contenido de otra página de *Facebook*

Lo que hay que resaltar es que los emoticones y el recurso textual están siempre presentes, además del recurso gráfico como la imagen de la publicación; podemos observar también por los contenidos de las diferentes publicaciones que el tipo de interacción entre los usuarios es académica, de amistad y política

Otra forma de observar las interacciones que existen entre los usuarios fue a partir de las diferentes opciones que proporciona esta red social para interactuar, a partir de la imagen 162 usuarios reaccionaron y se compartió 37 veces, lo que nos lleva a conocer la interactividad que existe en esta comunidad virtual de socialización.



A continuación se muestran las diferentes reacciones que provocó la publicación entre los usuarios de este grupo de *Estudiantes UACM*.

 Me gusta 116
  Me divierte 42
  Me entristece 4



*En esta serie de capturas de pantalla se observa los diferentes elementos de algunas de las publicaciones de los usuarios que más interacción tuvieron en el grupo, se trata de un video y el contenido de otra página de Facebook*

*Por otra parte, estas capturas de pantalla muestran la interacción entre los usuarios que se da a partir de la utilización de los emoticones, el texto y la imagen, son interacciones de tipo académicas, amistad y humor*



## Facebook grupo *Estudiantes UACM* REGISTRO DE OBSERVACIÓN FLOTANTE # 2 (On-line)

Descripción general de la publicación o conversación: la publicación se refiere al tiempo de traslado que realizan los estudiantes a la universidad, aportando sus comentarios			Fecha y usuarios 18/08/2016- <b>Alex Sánchez</b> -11:16h
Categorías teóricas	Plataforma	Variables	Registro
Tiempo (frecuencia en que se realizan publicaciones)	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Inmediatez -Cada hora -Cada 3 horas -Cada 5 horas o +	Este día de observación no se encontró una actividad constante en el grupo, ya que es de día y la mayoría de los usuarios están en clases o trabajando, al menos eso se infiere. Sin embargo, si existe interactividad entre las publicaciones ya hechas, aunque no es inmediata.
Espacios virtuales (espacios virtuales que se hacen presentes)	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-YouTube -Instagram -Enlaces a páginas web -Otro	No se observan otros espacios virtuales de interacción dentro de la publicación hecha.
Elementos que utilizan en la conversación	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	Emoticones(cantidad y variedad) -Textos con emoticones -Textos sin emoticones -Imágenes -Videos -PDF	Los emoticones se hacen presentes en la publicación en menor medida, se recurre más al recurso textual para la interacción; dentro de la publicación no observamos otros elementos con los que interactúen los usuarios.
Tipo de interacción	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Académica -Amorosa -Amistosas -Familiares -Lúdicas -Políticas -Deportivas	La interacción es de tipo académica, amistad y compañerismo, de acuerdo con los comentarios y las interacciones que derivan de estos, las interacciones entre los participantes son de tipo académica, amistad y compañerismo, también podemos observar las diferentes reacciones que provoca la imagen a los usuarios lo que nos remite una vez más a la interactividad que surge entre estos jóvenes usuarios a partir de la publicación
Interacción en las publicaciones	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Comentarios -Compartir -Me gusta (y sus diferentes estados: me divierte, me enoja, me entristece, me asombra, me encanta). -Entre usuarios a partir de los comentarios	Los comentarios realizados tienen relación con la imagen publicada se trata de una comunicación multidireccional; cabe resaltar que la interactividad se da en lapsos tanto de inmediatez como tardía; a partir de la imagen los usuarios pueden expresar las experiencias o pensamientos que les provoca la imagen. A esta publicación 233 personas reaccionaron y se compartió 20 veces
Usuarios que interactúan constantemente	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Tipo de publicación	En este día los usuarios que más interactuaron en el grupo a partir de sus publicaciones son <b>Chio Zedillo Cramona</b> y <b>Fer Mede</b> la primera, publicó notas académicas, mientras que en el segundo caso, sus publicaciones varían.

De acuerdo a los datos arrojados en la observación de este día notamos que debido a la dinámica de la red social como un espacio virtual de interacción, la interactividad se vuelve reticular ya que los comentarios o publicaciones que realiza cada usuario va de muchos-muchos, (Scolari, 2008: 110) puesto que se pueden interactuar, ya sea reaccionando a la imagen, compartiendo, o comentando, y esas acciones que realizan son vistas por cientos de personas, en este sentido son jóvenes universitarios interactuando entre sí mediante los diferentes elementos que se publican.

Como algo básico en las interacciones mediadas por un *Smartphone* a través de la red social, encontramos la implementación de los emoticones, el recurso textual y el gráfico que hace posible la interactividad entre los usuarios en tiempo real.

Cabe resaltar que la publicación analizada es de tipo académica, ya que las publicaciones contienen aspectos que se relacionan con la universidad, en este caso, el tiempo de traslado que muchos de los estudiantes realizan a diario, ya que son de diferentes zonas de la Ciudad de México, e incluso, del Estado de México, amistosa y de compañerismo, puesto que algunos de los usuarios que comentan la publicación se conocen entre sí, otros no, sin embargo este medio de socialización virtual permite conectar a personas de acuerdo a un elemento en común en este caso, es el tiempo de traslado hacia la universidad, esto se infiere a partir de la interacción en los comentarios y el contenido de la imagen. Los usuarios que más actividad tuvieron en el grupo fueron **Chio Zedillo Cramona** y **Fer Medel**, los contenidos publicados por la primer usuaria, son de tipo académico, mientras que el segundo usuario, realiza publicaciones con diferente contenido, ya sea de imágenes de humor, videos o asuntos académicos. Dentro de esta comunidad virtual, los usuarios pueden realizar el tipo de publicaciones que prefieran, es un espacio para difundir, compartir e interactuar con los *otros*, siempre y cuando no se violente a nadie y exista el respeto mutuo.

 18 de agosto a las 11:16

¡Buen día compañeros! 😊

Para los que vivimos a dos horas de la universidad, el transporte público es nuestro segundo hogar.

 Me gusta   
  Comentar   
  Compartir

 223

20 veces compartido 8 comentarios

 **Dos horas exactamente** 😊  
 Me gusta · Responder · 18 de agosto a las 14:25

 Torres Igual yo me hacia mas de horas .. y me cambie de plantel 🙄  
 Me gusta · Responder · 18 de agosto a las 14:33

 Sanchez A veces más pero ni modo que nos keda si queremos estudiar  
 Me gusta · Responder · 18 de agosto a las 15:26

 Amezcua como nosotros Luigi Garcia Castillo 😊  
 Me gusta · Responder · 1 · 18 de agosto a las 18:11

 Castillo respondió · 8 respuestas

 Jaja mucha razón  
 Me gusta · Responder · 18 de agosto a las 22:32

 Si ...lo recuerdo verdad Hilda Vera  
 Me gusta · Responder · 19 de agosto a las 0:02

 Reyes ¡Para l@s trabajado@s y algun@s profes también!  
 Me gusta · Responder · 19 de agosto a las 9:07

 Pues claro: ahí dormimos, comemos, leemos y hasta estudiamos.  
 Me gusta · Responder · 19 de agosto a las 11:50



Así mismo, al reaccionar ante la imagen, los miembros del grupo están interactuando virtualmente ya que ellos eligen la reacción que les causa la publicación para poder expresar sus sentimiento o emociones, en este sentido, estas son las reacciones que los

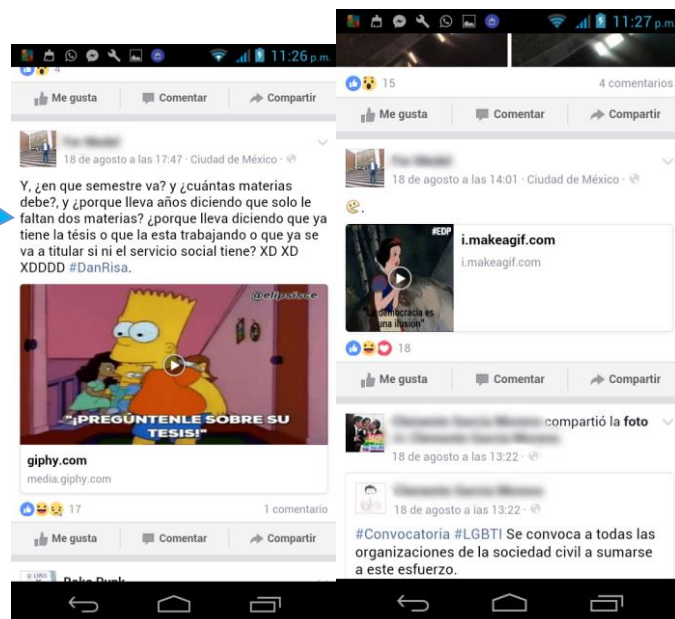
usuarios de *Facebook* tuvieron con la publicación: 223 personas reaccionaron a la publicación y la compartieron 20 veces.

 Me gusta 191
  Me divierte 21
  Me entristece 8
  Me encanta 3



*En estas capturas de pantalla observamos el diferente contenido académico que publica la usuaria en el grupo Estudiantes UACM de Facebook, lo que nos lleva a una interacción de este tipo.*

*En las siguientes capturas de pantalla observamos que los elementos que emplean para interactuar son de diferentes características, ya que observamos un video y una animación, los temas son académicos y políticos.*



### **Facebook grupo Estudiantes UACM REGISTRO DE OBSERVACIÓN FLOTANTE # 3 (On-line)**

Descripción general de la publicación o conversación: se muestra una imagen haciendo referencia a la vida académica además de los diferentes aspectos que tienen que ver con la universidad			Fecha y usuarios 30/08/2016- <b>Conze Mendoza</b> - 20:04h
Categorías teóricas	Plataforma	Variables	Registro
Tiempo (frecuencia en que se realizan publicaciones)	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Inmediatez -Cada hora -Cada 3 horas -Cada 5 horas o +	El día de hoy las interacciones en el grupo de <i>Facebook</i> fueron constantes ya que se publicó en lapsos de 15 a 20 min entre una y otra publicación; lo que hay que resaltar es que en esta publicación hubo más interacción por parte de los jóvenes usuarios que en otras publicaciones hechas este mismo día.
Espacios virtuales (espacios virtuales que se hacen presentes)	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-YouTube -Instagram -Enlaces a páginas web -Otro	No observamos otros espacios virtuales dentro de la publicación
Elementos que utilizan en la conversación	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	Emoticones(cantidad y variedad) -Textos con emoticones -Textos sin emoticones -Imágenes -Videos -PDF	Los emoticones se emplean de manera que los que escriben sea mejor entendido por los otros usuarios, ya que debido al contenido de la publicación encontramos emoticones (risa) que tienen como fin poder expresar mejor lo que están sintiendo con la imagen. Podemos observar también una imagen que sustituye al texto en el comentario, ya que la descripción gráfica habla por sí misma.
Tipo de interacción	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Académica    -Amorosa -Amistosas    -Familiares -Lúdicas        -Políticas -Deportivas	El tipo de interacción es académica debido a que hace referencia a la escuela, sin embargo también observamos interacciones de amistad entre los usuarios que interactúan aportando sus comentarios.
Interacción en las publicaciones	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Comentarios -Compartir -Me gusta (y sus diferentes estados: me divierte, me enoja, me entristece, me asombra, me encanta). -entre usuarios a partir de los comentarios	Entre los comentarios realizados por los usuarios, podemos observar la interacción que existe entre ellos, ya que hay un diálogo, una comunicación bidireccional, pero también multidireccional, ya que la reticularidad es de muchos-muchos. Por otro lado, son 137 personas las que reaccionan a la publicación, además de que se comparte 42 veces. En este sentido, observamos la interactividad de los usuarios, ya que aunque no todos interactúen comentando la publicación, están interactuando al proporcionar su reacción o compartir la imagen.
Usuarios que interactúan constantemente	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Tipo de publicación	Los usuarios que más actividad tuvieron este día fueron <b>Edith González Leonanegra</b> y <b>Valfre Jimenez</b> ambos usuarios realizan publicaciones con diferente contenido, como imágenes, videos, o enlaces de otras páginas web

El análisis de este día arroja datos interesantes ya que más allá de ver los diferentes elementos con los que interactúan los usuarios en la publicación elegida, resalta el hecho de que la usuaria **Edith González Leonanegra** realizó alrededor de 18 publicaciones en el grupo Estudiantes UACM, con diferentes elementos que incluyen, imágenes, documentos en formato PDF, contenido de otras páginas de *Facebook*, así como enlaces *web* a otros espacios virtuales, como el periódico *La jornada*.

Para el caso de los archivos en *PDF* y la versión digital del periódico *La jornada* se resalta la idea de que cada vez más los usuarios leen o se informan a partir de los medios digitalizados, hay que hacer énfasis en que con las TIC los medios tradicionales no desaparecen, como la prensa o los libros impresos, sino que los lleva a los terrones digitales, es decir amplían la forma de consulta de estos tipos de documentos y la experiencia hipermedia del usuario. (Scolari, 2008:114).

Sumado a esto, podemos observar en esta publicación y en las de los otros dos usuarios que fueron los que más actividad tuvieron en el día, que son jóvenes que interactúan constantemente a partir de la utilización de un *Smartphone* y *Facebook* compartiendo contenidos, produciéndolos y estar en diferentes espacios virtuales.

Los diferentes contenidos que son publicados por los usuarios en este grupo abordan distintos aspectos derivados de la vida estudiantil como tomar notas en clase, compartir información académica o de humor, pero toda esta información está mediada por el referente académico.

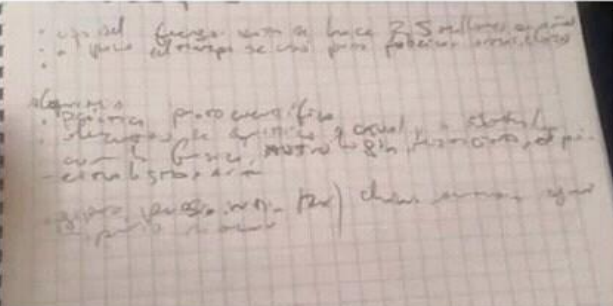
Se muestran diferentes formas de compartir la información en este espacio virtual ya que hay enlaces a otros espacios virtuales como el caso del periódico *la jornada*, o la utilización de archivos en formato *PDF* y enlaces a canales de *YOUTUBE*.

Estas formas de interactividad muestran los diferentes espacios virtuales donde los usuarios pueden entablar interacciones mediadas por un *Smartphone*, además de la diversidad de los diferentes recursos digitales que se pueden utilizar.

30 de agosto a las 20:04 · Ciudad de México

Yo se que también les ha pasado xD

### Cuando tienes que tomar apuntes



pero tienes tanto sueño que escribes en árabe

Me gusta Comentar Compartir

Olaf Mauricio Frost Reyes y 136 personas más

42 veces compartido 5 comentarios

Viviz BooMi Pearl tú con o sin sueño jajajajajaajajajajaa

xD

Me gusta Responder 1 - 30 de agosto a las 20:13

1 respuesta

Yo 😊

Me gusta Responder 1 - 30 de agosto a las 20:22

respondió - 3 respuestas

TB Jijijiji esa es tu letra Arturo C. Domínguez sin duda idéntica

Me gusta Responder 1 - 30 de agosto a las 20:43

Diana Rose xD

Me gusta Responder 1 - 30 de agosto a las 21:26



Me gusta Responder - 30 de agosto a las 21:29

escribe una respuesta...



Las reacciones de los usuarios a esta publicación fueron las siguientes:



30 de agosto a las 11:18

libranos, Señor, delmalamén



**Tesis bien hechiza. (El Plagio de Peña Nieto)**

¿Si le cambiamos la letra a una rola, e...  
youtube.com

3

1 comentario

Me gusta Comentar Compartir

30 de agosto a las 9:57

ya que vamos a ver t.v., pos cuando menos, que sea para bien, Banda



**El Penacho de Moctezuma, plumaria del México antiguo**

Jaime Kuri Alza y equipo de producci...  
youtube.com

2

En estas capturas de pantalla se puede observar los elementos que se emplean para interactuar, que son los videos, emoticones y el texto, además de los otros espacios virtuales de interacción como YouTube

30 de agosto a las 12:20 ·



**La Jornada: La historia no es sólo lo serio que está en los libros: Martínez Assad**  
jornada.unam.mx

2

Me gusta Comentar Compartir

30 de agosto a las 19:14 ·

**DATO URGENTE, CAMARADAS, PORQUE LLEGÓ LA HORA DE HACER CONSCIENCIA POR NOSOTROS MISMOS, YA QUE LA UNIVERSIDAD ESTÁ ENTRETENIDA EN OTROS ASUNTOS "MÁS RELEVANTES", SUPONGO, PORQUE SI NO, NO ME EXPLICO LA TARDANZA... Más**

[igualdaddegenero.unam.mx](http://igualdaddegenero.unam.mx)  
igualdaddegenero.unam.mx

2 2 comentarios

Me gusta Comentar Compartir

*Aquí se muestran otros elementos empleados por la usuaria como archivos PDF y el enlace a otro espacio virtual, que en este caso es un periódico en su versión digital y a una página web*

30 de agosto a las 21:03 ·

**Descarga Cultura UNAM : Una temporada en el infierno (Fragmentos)**  
descargacultura.unam.mx

Me gusta Comentar Compartir

compartió la publicación de **Caroline Faussart Kurschen**.  
30 de agosto a las 13:08 ·

subió un archivo.  
30 de agosto a las 13:08 ·

Saludos compañeros, les dejo el siguiente documento, revisenlo hay cosas muy interesantes.....saludos y buen semestre.

**7\_MANUAL\_TITULACION\_HSC.pdf · versión 1**  
Caroline Faussart Kurschen

Me gusta Comentar Compartir

### **Facebook grupo *Estudiantes UACM* REGISTRO DE OBSERVACIÓN FLOTANTE # 4 (On-line)**

Descripción general de la publicación o conversación: la publicación se refiere a las nuevas generaciones que entran a la universidad, desde una perspectiva de humor			Fecha y usuarios 31/08/2016- <b>Alexis Dickstroy</b> -16:58h
Categorías teóricas	Plataforma	Variables	Registro
Tiempo (frecuencia en que se realizan publicaciones)	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Inmediatez -Cada hora -Cada 3 horas -Cada 5 horas o +	Este día de observación las publicaciones son realizadas por los miembros del grupo de manera constante, ya que se realizan en un lapso de 30 min a 1h, incluso hubo una serie de publicaciones en un lapso de 15 min. La actividad constante en el grupo refleja las interacciones virtuales que existen en esta red social.
Espacios virtuales (espacios virtuales que se hacen presentes)	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-YouTube -Instagram -Enlaces a páginas web -Otro	No se observa que se compartan otros espacios virtuales dentro de la publicación analizada
Elementos que utilizan en la conversación	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	Emoticones(cantidad y variedad) -Textos con emoticones -Textos sin emoticones -Imágenes -Videos -PDF	Los emoticones están presentes, aunque no en gran cantidad, sin embargo se utilizan, así mismo se observa la utilización del recurso textual como forma de interacción, por otra parte, no observamos videos o imágenes.
Tipo de interacción	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Académica -Amorosa -Amistosas -Familiares -Lúdicas -Políticas -Deportivas	El tipo de interacción que observamos es académica, amistad y compañerismo, lo que hay que resaltar, es que se infiere que los usuarios que interactúan la mayoría no se conoce físicamente; sin embargo, debido a que es un espacio virtual público, los usuarios utilizan la red social para poder expresar sus ideas, emociones o pensamientos que les provoca la imagen publicada.
Interacción en las publicaciones	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Comentarios -Compartir -Me gusta (y sus diferentes estados: me divierte, me enoja, me entristece, me asombra, me encanta). -entre usuarios a partir de los comentarios	Todos los comentarios son hechos en relación al tema de la imagen, además podemos observar que existe interacción entre los usuarios a partir de los comentarios realizados por éstos; por otra parte, 146 personas reaccionaron a la imagen y se compartió 20 veces, lo que nos muestra una vez más que existe interactividad entre los miembros del grupo.
Usuarios que interactúan constantemente	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Tipo de publicación	El usuario que más publicaciones realizó fue <b>Abraham Clemente</b> , cabe resaltar que sus publicaciones varían en contenido, ya que compartió imágenes, enlaces a otras páginas web y video.

El día de hoy se realizaron dos observaciones al grupo Estudiantes UACM, en diferentes horarios, la guía anterior muestra las observaciones de la publicación realizada por **Alexis Dickstroy a las 16: 58h**, lo que podemos resaltar de esta publicación es que debido al contenido de la imagen se llevan a cabo las interacciones entre los usuarios, es decir, la imagen como elemento de interactividad entre los usuarios se hace visible, ya que este mismo día se realizan otras publicaciones, sin embargo no alcanzaron los criterios necesarios para ser tomadas en cuenta para el análisis, en este sentido, la interactividad entre los usuarios depende del contenido de la publicación; y, al mismo tiempo de la motivación que es el elemento clave para entender la interacción y la utilización de los usuarios de la red ya que ésta varía dependiendo de cada usuario y su contexto, sin que la edad sea una limitante para su utilización (White y Le Cornu,2010:6).

Por otra parte, dentro de la publicación, podemos observar que cada uno de los usuarios que elige expresar sus pensamientos o ideas a partir de un comentario y su propia experiencia, no necesitan conocerse entre sí físicamente para poder expresarse en esta comunidad virtual. Es decir, es un espacio donde todos pueden interactuar con los diferentes elementos y con otros miembros del grupo, lo que nos remite a la idea de interactividad e hipermediación, ya que los usuarios responden o publican cosas de manera rápida y en tiempo real, no hay restricciones en el tiempo ya que se puede interactuar a cualquier hora y en cualquier lugar, conformando una comunidad virtual que es el lugar donde suceden las cosas, donde los usuarios entablan interacciones entre sí.

Por otro lado, hay que resaltar que a pesar de que en esta publicación no se muestran los diferentes elementos de interacción que emplean los usuarios, los podemos observar en las publicaciones del otro usuario **Abraham Clemente**, quien fue el que tuvo más actividad en este lapso de observación, en sus publicación podemos observar diferentes elementos de interacción además de diferentes espacios virtuales, como el enlace de una página web y la transmisión en vivo de un video que comparte de otra página web, con esta última acción podemos reforzar la idea de que los usuarios digitales son prosumidores, ya que producen, comparte y reproducen contenidos.

El tema central de esta publicación hace alusión a los estudiantes de nuevo ingreso, y lo que se deriva de esto, es decir, que al ser estudiantes de nuevas generaciones siempre entran con la inquietud de conocer a los mejores profesores, la dificultad de las materias y los lugares más comunes de la universidad, entre otras tantas interrogativas que les surgen. Para ilustrar estas inquietudes que la mayoría de estudiantes de nuevo ingreso tienen recurren a las imágenes humorísticas para ejemplificar cómo es que se percibe esa acción por la comunidad universitaria de semestres avanzados.

Con lo que se refiere a las diferentes publicaciones de **Abraham Clemente** los temas de sus publicaciones son de crítica política y algo de humor para los estudiantes.

A continuación se muestran una serie de imágenes de la actividad en este lapso de la observación.

31 de agosto a las 16:58

SALUDOS NUEVO INGRESO...  
SOY DE NOVENO ITS

¿COMO SON LOS PROFES?  
¿COMO SE CAMBIA A LA ARMADA?  
¿A QUE HORA ES EL RECREO?  
¿ESTA DIFICIL?  
¿CUANDO DAN LA LISTA DE UTILES ESCOLARES?  
¿QUE PROMEDIO PIDE PARA PASAR A LA SIGUIENTE ESCUELA?  
¿CUANDO SON LAS HONORES A LA BANDERA?

Me gusta Comentar Comp

Jay Luna y 145 personas más

20 veces compartido

Rock Jajajaja  
Me gusta Responder · 31 de agosto a las 16:59

Eslava De noveno tomando clases de inglés 1 y cultura 2, pendejos  
Me gusta Responder · 3 · 31 de agosto a las 17:35

Schweiny De noveno y 3 veces ha repetido cada semestre!  
Me gusta Responder · 2 · 31 de agosto a las 17:37

Sebastián Santiago Esta genial. Solo falta que fueran mamás a firmar las boletas. ¡No se crean! Es broma nuevo ingreso. BIENVENDOS!!!  
Me gusta Responder · 1 · 31 de agosto a las 18:14

asi mañana tu, santiago y yo Are Bc  
Me gusta Responder · 31 de agosto a las 18:32

Jajajaja si lo pense y lo iba a poner mañana jajajaja  
Me gusta Responder · 31 de agosto a las 18:35

Me gusta Responder · 31 de agosto a las 18:37

Jajaja...buen momo prro +10  
Me gusta Responder · 31 de agosto a las 19:21

Esos honores a la bandera. Un minuto de silencio por todos los que se orinaron en el patio porque era pecado mortal perderse los honores  
Me gusta Responder · 3 de septiembre a las 21:54

Las reacciones a la publicación anterior:



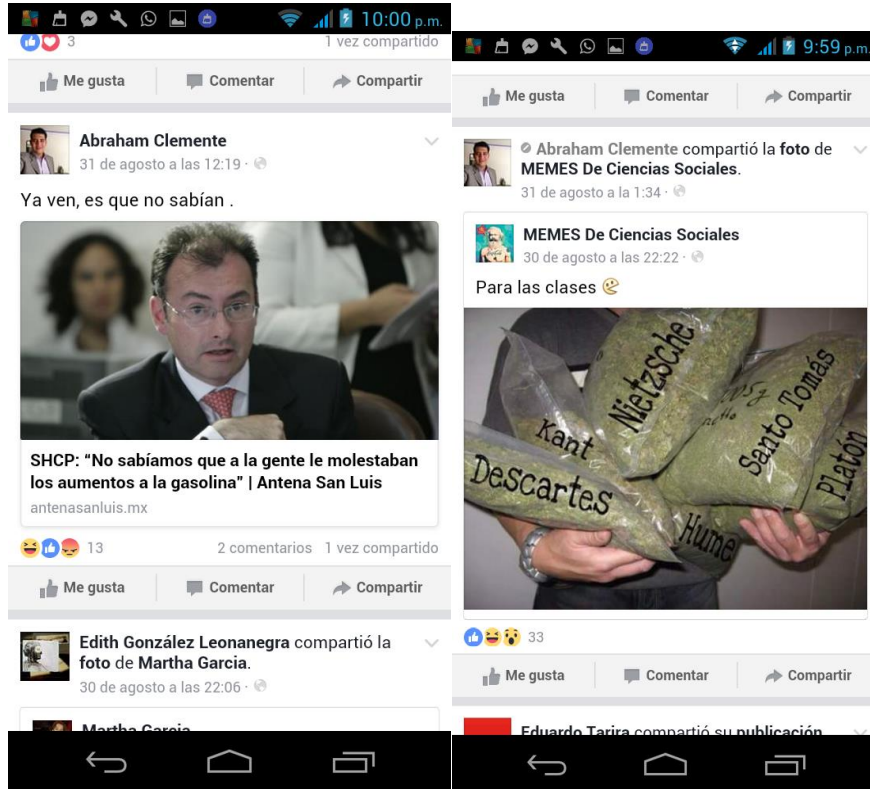
Me gusta

86



Me divierte

60



*En las siguientes capturas de pantalla se muestra los diferentes elementos que hacen posible la interactividad entre los usuarios, cada publicación cuenta con reacciones y son publicadas a diferentes horas*

*En esta captura de pantalla al igual que las otras podemos observar los diferentes espacios virtuales donde se llevan a cabo las interacciones mediadas por un Smartphone, además de los diferentes elementos que se utilizan como el video e imágenes*



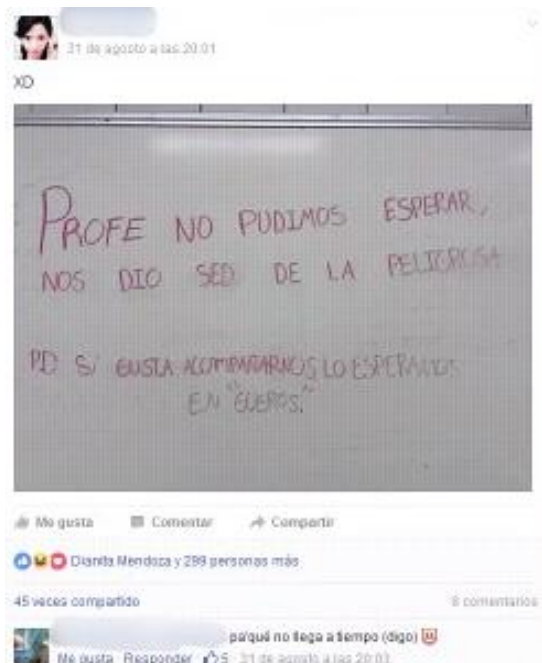
### **Facebook grupo Estudiantes UACM REGISTRO DE OBSERVACIÓN FLOTANTE # 5 (On-line)**

Descripción general de la publicación o conversación: la publicación es un imagen de tipo humorística “profe no pudimos esperar nos dio sed de la peligrosa”			Fecha y usuarios 31/08/2016- <b>Laura Cano</b> - 20:01h
Categorías teóricas	Plataforma	Variables	Registro
Tiempo (frecuencia en que se realizan publicaciones)	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Inmediatez -Cada hora -Cada 3 horas -Cada 5 horas o +	Se puede observar interacción constante en el grupo, las interacciones varían en tiempo y contenido.
Espacios virtuales ( espacios virtuales que se hacen presentes)	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-YouTube -Instagram -Enlaces a páginas web -Otro	Dentro de esta publicación no se observan otros espacios virtuales de interacción, sin embargo, en el muro del grupo si podemos observar este tipo de elementos ya que se publican, videos, enlaces a páginas web, archivos PDF entre otros.
Elementos que utilizan en la conversación	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	Emoticones(cantidad y variedad) -Textos con emoticones -Textos sin emoticones -Imágenes -Videos -PDF	Como en las anteriores publicaciones los emoticones se hacen visibles en los comentarios al igual que el recurso textual, además también observamos imágenes en los comentarios, que podrían sustituir a los otros elementos como el emoticón o el texto
Tipo de interacción	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Académica      -Amorosa -Amistosas      -Familiares -Lúdicas          -Políticas -Deportivas	El tipo de interacción que se observa es académica, debido a la relación de la imagen con la escuela, también se observa una interacción de amistad, los usuarios se comentan y responden entre sí. Esto refleja la interactividad que puede existir en una comunidad virtual entre los jóvenes usuarios de ésta.
Interacción en las publicaciones	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Comentarios -Compartir -Me gusta (y sus diferentes estados: me divierte, me enoja, me entristece, me asombra, me encanta). -entre usuarios a partir de los comentarios	Los diferentes comentarios que se publican tienen relación con la imagen, los usuarios expresan su sentir ante la imagen, así mismo observamos la interactividad entre los entre los usuarios a partir de los comentarios que realizan, observamos una comunicación multidireccional ya que el contenido, los comentarios y las respuestas están comunicando a todo aquel que vea la publicación; sumado a esto, otra forma de ver la interactividad de los usuarios es a partir de las reacciones que les provoca la imagen, así como las veces que se comparte, en este sentido esta imagen tuvo 300 reacciones y se compartió 45 veces
Usuarios que interactúan constantemente	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Tipo de publicación	En este lapso de observación al grupo, el usuario <b>Víctor Arredondo</b> fue quien más actividad tuvo ya que publicó alrededor de 3 publicaciones de diferente contenido.

Las observaciones anteriores son la segunda guía que se realizó este día por la noche, de acuerdo a ésta, notamos que la actividad en el grupo es constante ya que hubo publicaciones de diferentes usuarios y temas diferentes.

Nuevamente la utilización de los emoticones, imágenes, y textos en la publicación están presentes, algo interesante que se observó es que en uno de los comentarios no se empleó emoticón o texto, sino una sola imagen, que gracias a su descripción gráfica, no empleó otro elemento para transmitir sus emociones.

En tanto a la interactividad entre los usuarios de esta comunidad virtual, se observó que en la comunicación digital todos los elementos que se emplean sirven para propiciar una interacción virtual entre los usuarios, ya que al momento de reaccionar a una imagen en sus diferentes emociones se está interactuando, al igual que al comentar y compartir. Lo que se puede apreciar también es que la conversación que se deriva de esta publicación se realizó a través de imágenes en los comentarios en sustitución del recurso textual.



*Capturas de pantalla de la publicación analizada, se puede observar la interacción entre los usuarios así como los elementos que emplean.*

A esta publicación reaccionaron varios usuarios de diferente manera, pero lo que se resalta es la interacción que existe entre la publicación y los usuarios.

Me gusta 202 Me divierte 84 Me encanta 10 Me asombra 3 Me enoja 1

31 de agosto a las 20:25 ·

lh3.googleusercontent.com  
lh3.googleusercontent.com

31 de agosto a las 20:20 ·

66.media.tumblr.com  
66.media.tumblr.com

9 1 vez compartido 11

Me gusta Comentar Compartir Me gusta Comentar Compartir

31 de agosto a las 20:09 ·

67.media.tumblr.com  
67.media.tumblr.com

6

Me gusta Comentar Compartir

*En esta serie de capturas de pantalla podemos observar que el contenido que se comparte proviene de otros sitios web como Tumblr o google; además de la interactividad que hay en las publicaciones a partir de las reacciones o las veces que se comparte*

### **Facebook grupo Estudiantes UACM REGISTRO DE OBSERVACIÓN FLOTANTE #6 (On-line)**

Descripción general de la publicación o conversación: la publicación hace referencia a una “campaña” para ayudar a los estudiantes universitarios dándoles abrazos			Fecha y usuarios 03/09/2016- <b>Edith González Leonanegra</b> -14:03h
Categorías teóricas	Plataforma	Variables	Registro
Tiempo (frecuencia en que se realizan publicaciones)	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Inmediatez -Cada hora -Cada 3 horas -Cada 5 horas o +	La observación de este día se realizó en un horario vespertino, lo que se encontró es que la interacción entre los usuarios es constante, ya que las publicaciones, varían en lapsos, por lo general se interactuaba o publicaban contenidos de 30 min a 45min.
Espacios virtuales ( espacios virtuales que se hacen presentes)	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-YouTube -Instagram -Enlaces a páginas web -Otro	Se observa que la imagen publicada en este grupo, procede de otra página de <i>Facebook</i> , lo que indica que existe una interacción entre los diferentes grupos o páginas de <i>Facebook</i> .
Elementos que utilizan en la conversación	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	Emoticones(cantidad y variedad) -Textos con emoticones -Textos sin emoticones -Imágenes -Videos -PDF	Un elemento que sigue apareciendo en las publicaciones analizadas es el emoticón, que se emplea por los usuarios para poder expresar emociones que en una interacción cara a cara son fáciles de observar, sin embargo al ser un medio virtual se recurre a su utilización para poder comunicar de una mejor manera sus emociones.
Tipo de interacción	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Académica    -Familiares -Amorosa       -Amistosas -Lúdicas       -Políticas -Deportivas	El tipo de interacción que podemos observar es de carácter académico, sin embargo dentro de los comentarios hechos por los usuarios se infiere que también existen interacciones de amistad y amor.
Interacción en las publicaciones	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Comentarios -Compartir -Me gusta (y sus diferentes estados: me divierte, me enoja, me entristece, me asombra, me encanta). -entre usuarios a partir de los comentarios	Se observan diferentes comentarios, en torno a las publicaciones; así mismo podemos observar las interacciones que surgen a partir de las diferentes reacciones que les provocan la publicación, los comentarios y las veces en que se comparte la imagen o publicación. Así mismo, encontramos interacciones entre los usuarios a partir de los comentarios que realizan, ya que expresan sus emociones o pensamientos. A esta imagen reaccionaron 217 personas y se compartió 37 veces.
Usuarios que interactúan constantemente	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Tipo de publicación	En este lapso los usuarios que más interactuaron fueron <b>Edith González Leonanegra</b> y <b>Víctor Arredondo</b> cada uno publicó en el grupo diferentes publicaciones con contenidos distintos, entre imágenes, videos enlaces web y archivos PDF.

Podemos observar en esta comunidad virtual que cada una de las reacciones e interacciones por parte de los usuarios está generando una interactividad ya que se publica y comenta en tiempo real, además de que los diferentes elementos como los videos, imágenes, emoticones o enlaces a otros espacios virtuales, provoca que el usuario maximiza su experiencia en la red, al poder estar en diferentes espacios virtuales en tiempo real.

Es un espacio virtual donde se dan interacciones de todo tipo, ya sean académicas, amistosas o de amor, es un espacio dinámico que se nutre de los aportes de los usuarios, es un espacio virtual donde convergen diferentes medios y lenguajes. La clave de estas interacciones virtuales es la participación activa de los usuarios.

Esto se ve reflejado en la publicación ya que los jovenes universitarios comentan esta imagen, es decir la acción comunicativa esta mediada por lo academico, ya que quienes escriben sus comentarios se sienten identificados de alguna manera con la imagen, quieren un abrazo fraternal, para aliviar el estrés que causa la universidad.

**todos.**  
3 de septiembre a las 14:03 · 🌐

par favar 😊❤️

**Clipsic- Psiquetodo Psicología para todos**  
2 de septiembre a las 14:09 · 🌐

#CLIPSIC #PSIQUETODO

**ÚNETE A LA CAMPAÑA**

**¡Abraza a un universitario estresado!**

Él te lo agradecerá...

👍👍👍 Eve Estrada y 216 personas más  
9 comentarios 37 veces compartido

👍👍👍 y 216 personas más

37 veces compartido 9 comentarios

**López abrazo !!**  
Me gusta · Responder 👍 1 · 3 de septiembre a las 14:06  
↳ Ángel Armenta López respondió · 2 respuestas

**Abrázeme Jajaja 🤪🤪🤪**  
Me gusta · Responder 👍 1 · 3 de septiembre a las 14:42  
↳ respondió · 3 respuestas

**Encantado**  
A quien abrazo?  
Pero necesito q sea reciproco también jaja  
Me gusta · Responder 👍 1 · 3 de septiembre a las 14:43

**Abrazo fraterno, largo y apretado para todos los compañ@s Uacemitas.**  
Me gusta · Responder 👍 2 · 3 de septiembre a las 15:05

**Rivera Jajajaja**  
Me gusta · Responder · 3 de septiembre a las 17:06

**Hernández Qyyqaa Hernández nos abrazaremos a diario**  
Me gusta · Responder · 3 de septiembre a las 20:12  
↳ Qyyqaa Hernández respondió · 1 respuesta

**Tlayolocihuatl jajajajajajaja... No mms...**  
Me gusta · Responder · 3 de septiembre a las 21:03

**Arriaga Eva Rebosos Imelda Moreno Ines Sanchez Dan Dan Victor Ceseña y todos los estresaditos que se sumen**  
Me gusta · Responder 👍 1 · 3 de septiembre a las 21:46

 Me gusta 185
  Me divierte 17
  Me encanta 14
  Me entristece 1

 subió un  
 archivo.  
 3 de septiembre a las 18:45 · 🌐

dejo por acá un archivito que podría ser de utilidad al 4° Consejo Universitario, digo, por aquello de las participaciones dentro del mismo por parte de las Compañeras (y de la Convocatoria que aún le deben al 5° C.U.)


**ProtocoloParaAtenderLaViolenciaPolíticaContraLasMujeres.pdf**

Edith González Leonanegra




 2

2 comentarios

 Me gusta

 Comentar

 Compartir


 subió un  
 un poco de musiquita, Banda 😊  
 3 de septiembre a las 21:18 · 🌐



**VAYIJEL Live in Lunario 2016 (Full Concert)**


youtube.com

1 comentario

 Me gusta

 Comentar

 Compartir

 subió un  
 archivo.  
 3 de septiembre a las 15:35 · 🌐

Seminario - Taller Deconstruyendo la tutoría en la UACM: una propuesta, El Proyecto Educativo de la UACM, Universidad Autónoma de la Ciudad de México, México, Autor, 2005.


**ProyectoEducativoUACM.pdf**

Edith González Leonanegra




 4

1 comentario

 Me gusta

 Comentar

 Compartir

*A partir de estas capturas de pantalla podemos observar los contenidos que se publican y que generan la interactividad entre los usuarios*


*Estas capturas de pantallas son algunas de las publicaciones que realizó este usuario, como podemos ver incluye imágenes y videos, contenidos que provocan reacciones en los usuarios y propicia la interacción entre ellos.*

 subió un  
 3 de septiembre a las 21:30 · 🌐



s-media-cache-ak0.pinimg.com  
s-media-cache-ak0.pinimg.com

 1

 Me gusta

 Comentar

 Compartir

 subió un  
 3 de septiembre a las 22:06 · 🌐

Quando te vas a la escuela sin desayunar



Humor latino

 66

 Me gusta

 Comentar

 Compartir

### **Facebook grupo Estudiantes UACM REGISTRO DE OBSERVACIÓN FLOTANTE # 7 (On-line)**

Descripción general de la publicación o conversación: la publicación es referente a la presentación de un libro de la UACM, en los comentarios los interesados comentan sus dudas sobre el libro, el lugar y hora de la presentación entre otras.			Fecha y usuarios 03/09/2016- <b>Sandi Vell Ac</b> - 17:21h
Categorías teóricas	Plataforma	Variables	Registro
Tiempo (frecuencia en que se realizan publicaciones)	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Inmediatez -Cada hora -Cada 3 horas -Cada 5 horas o +	Al momento de realizar esta observación las publicaciones que se hacen por los usuarios del grupo son frecuentemente, en un lapso de 30 min a 40min.
Espacios virtuales ( espacios virtuales que se hacen presentes)	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-YouTube -Instagram -Enlaces a páginas web -Otro	La publicación realizada es compartida de otra página de <i>Facebook "Faro Tláhuac"</i> lo que nos indica que existe interacción entre los diferentes grupos o páginas de esta red social, pero que al ser diferentes se está dando una interacción entre diferentes espacios virtuales.
Elementos que utilizan en la conversación	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	Emoticones(cantidad y variedad) -Textos con emoticones -Textos sin emoticones -Imágenes -Videos -PDF	En esta publicación no se emplean ningún emoticón, sino que se recurre al texto como forma de interacción por parte de los usuarios. Por otra parte, no observamos videos o imágenes dentro de la publicación; sin embargo, hay que resaltar que el recurso visual de la publicación, la cual contiene 8 fotos, es lo que hace posible la interacción entre los miembros del grupo.
Tipo de interacción	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Académica -Amorosa -Amistosas -Familiares -Lúdicas -Políticas -Deportivas	El tipo de interacción que se observa es con fines académicos, ya que se hace referencia a la presentación de un libro de la UACM. Por otro lado, los usuarios que deciden interactuar se infiere que tengan interés por dicho libro, debido al tipo de comentarios que realizan.
Interacción en las publicaciones	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Comentarios -Compartir -Me gusta (y sus diferentes estados: me divierte, me enoja, me entristece, me asombra, me encanta). -entre usuarios a partir de los comentarios	La publicación hace posible la interacción virtual entre los usuarios ya que expresan sus dudas u opiniones acerca del contenido del libro. En este sentido, se refuerza la idea de que en las interacciones virtuales no hace falta acudir físicamente a la universidad y dirigirse al área específica para pedir informes del libro, sobre su costo, contenido, entre otras. En esta publicación las reacciones de los usuarios suma un total de 152 y se compartió 12 veces
Usuarios que interactúan constantemente	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Tipo de publicación	En esta segunda observación del mismo día los usuarios <b>Edith González Leonanegra</b> y <b>Víctor Arredondo</b> fueron quienes más actividad tuvieron en el grupo, con publicaciones de contenido diverso.


A partir de la observación realizada en este lapso podemos reforzar la idea de que en las interacciones virtuales, las nociones de tiempo y espacio se reconfiguran, ya que a partir de esta comunidad virtual podemos interactuar con los diferentes usuarios ya sea para dar un punto de vista, pedir informes o resolver dudas, todo esto sin estar físicamente presentes en un lugar. Gracias a estas comunidades y espacios virtuales es posible acceder a la información de algún tipo de evento, como en este caso lo es la presentación del libro, o información de cualquier tipo.

Lo que caracteriza a esta temporalidad móvil (Green,2002) es que la información se vuelve ubicua, hay interactividad entre los usuarios y las nociones de tiempo y espacio se vuelven simbólicas, ya que se interactúa entre sujetos y no lugares, es decir, no importa en qué lugar te encuentres siempre podrás estar informado o comunicado con otros sujetos, siempre y cuando tengan las herramientas de conectividad necesarias, como acceso a internet y un *Smartphone*, o cualquier otro dispositivo que pueda conectarse a la red.

*Las capturas de pantalla ilustran las ideas antes planteadas, en tanto a la interactividad y el recurso visual de las fotos.*

The screenshot shows a Facebook post by a user named Sandi, dated September 3rd at 17:21. The post text reads: "Presentación del libro 'Somos Uacemitas: Nuestras historias, nuestras vidas', en el Faro Tláhuac. Un enorme orgullo dar a conocer a la comunidad Uacemita con esta obra tan bonita." Below the text is a large photo of a stack of pink books titled "SOMOS UACEMITAS: NUESTRAS HISTORIAS, NUESTRAS VIDAS". To the right of the main photo is a comment thread with several questions and answers, including "¿Dónde se puede adquirir el libro?", "En el cubo de la profesora Rosa María Bustillos, D-125.", "¿Tiene costo o es gratuito?", "gratuito.", "¿Ese cubo de qué plantel es???", "de San Lorenzo", and "¿De casualidad sabrás el horario del viernes???". The post also shows 12 shares and 3 comments.

3 de septiembre a las 21:09 · 🌐



media.giphy.com  
media.giphy.com

👍 2 1 vez compartido

Me gusta Comentar Compartir

*A partir de estas capturas de pantalla observamos diferentes elementos como videos y archivos PDF con los que se interactúa en el grupo*

archivo.  
3 de septiembre a las 13:31 · 🌐

esta era la discusión el año pasado, Camaradas, a esos compas del Cuarto Consejo Universitario les pregunto, ¿de qué va todo ahora?

Tesorería Informe anteproyecto 2015 ver 2-1.pdf  
Edith González Leonanegra

👍 1 1 comentario

Me gusta Comentar Compartir

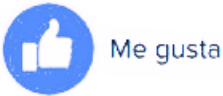
---

3 de septiembre a las 8:41 · 🌐

yo tengo una pregunta, alguno de los presentes sabe porqué el Cuarto Consejo Universitario es un espacio privado, y no algo parecido a este grupo, el cual es público (como debe ser, ante la Comunidad Universitaria)

3 comentarios

Me gusta Comentar Compartir



Me gusta

120



Me encanta

32

3 de septiembre a las 13:14 · 🌐

cancioncita pa'empezar la tarde, en este sabadito de estudios, Banda 😊



Tanita Tikaram - Twist In My Sobriety  
Tanita Tikaram (born 12 August 1969,...  
youtube.com

👍 1

Me gusta Comentar Compartir

*En un espacio virtual como lo es Facebook, los usuarios pueden interactuar con diferentes elementos, uno de ellos son los videos que provienen de otra comunidad virtual, donde el usuario se puede desplazar entre estos espacios y otros para maximizar su experiencia al navegar por internet*

**Facebook grupo Estudiantes UACM REGISTRO DE OBSERVACIÓN FLOTANTE # 8 (On-line)**

Descripción general de la publicación o conversación: esta publicación es de tipo humorística ya que hace una burla de los jóvenes que buscan la manera de encontrarse con la persona que les gusta.			Fecha y usuarios 05/09/2016- <b>Beto Bonnot</b> - 16:01h
Categorías teóricas	Plataforma	Variables	Registro
Tiempo (frecuencia en que se realizan publicaciones)	Facebook grupo <i>Estudiantes UACM</i>	-Inmediatez -Cada hora -Cada 3 horas -Cada 5 horas o +	Nuevamente observamos que las publicaciones en el grupo aparecen de manera frecuente ya que al momento de realizar la observación se hicieron alrededor de 5 publicaciones en 40min además de que se interactuó en las pasadas publicaciones
Espacios virtuales (espacios virtuales que se hacen presentes)	Facebook grupo <i>Estudiantes UACM</i>	-YouTube -Instagram -Enlaces a páginas web -Otro	En esta publicación no se observaron otros espacios virtuales de interacción por parte de los usuarios.
Elementos que utilizan en la conversación	Facebook grupo <i>Estudiantes UACM</i>	Emoticones(cantidad y variedad) -Textos con emoticones -Textos sin emoticones -Imágenes -Videos -PDF	Debido al contenido de la publicación, los emoticones que se emplean tienen que ver con cosas amorosas (corazones, flores, entre otros).en ocasiones los emoticones sustituyen al texto. También se utilizó el recurso textual para interactuar.
Tipo de interacción	Facebook grupo <i>Estudiantes UACM</i>	-Académica -Amorosa -Amistosas -Familiares -Lúdicas -Políticas -Deportivas	Se puede ver interacciones de tipo amorosas, académicas y amistad por parte de los interactuantes del grupo.
Interacción en las publicaciones	Facebook grupo <i>Estudiantes UACM</i>	-Comentarios -Compartir -Me gusta (y sus diferentes estados: me divierte, me enoja, me entristece, me asombra, me encanta). -entre usuarios a partir de los comentarios	Esta publicación fue comentada 7 veces, cada uno de los comentarios se hace en relación a la imagen publicada, así mismo notamos que existe interacción entre los usuarios que comentan, es decir comunican a los otros sus ideas o emociones. Por otro lado, la imagen cuenta con 208 reacciones de los usuarios, se compartió 1 vez. Esto nos indica la interacción que hubo por parte de los usuarios que se hace más visible en las reacciones a la imagen.
Usuarios que interactúan constantemente	Facebook grupo <i>Estudiantes UACM</i>	-Tipo de publicación	Observamos que en este día los usuarios que más interactuaron fueron nuevamente <b>Edith González Leonanegra</b> y <b>Victor Arredondo</b> cada uno compartió contenidos que van desde imágenes a sitios web.




Al igual que los días anteriores de observación al grupo Estudiantes UACM las publicaciones por parte de los usuarios son recurrentes y se hacen en todo el día, de manera frecuente o con lapsos que van de 30 min a 1 hora, esto nos muestra que dentro de esta comunidad virtual, la interactividad por parte de los usuarios es constante.

Los elementos que se utilizan o emplean para la interacción virtual varían en contenido, ya sea político, académico, social, cultural o deportivo; los emoticones así como las imágenes o videos se hacen presentes en estas interacciones.

Así mismo, las interacciones interpersonales entre los jóvenes usuarios de un *Smartphone* saltan a la vista, debido a que la digitalización de contenidos hace posible la transferencia, almacenamiento y modificación de los contenidos, en este sentido, los *Smartphone* son capaces de descomprimir y comprimir esta información de manera instantánea característica principal de esta era digital, donde libros, videos, fotos o PDF se pueden compartir entre los usuarios de esta red de relaciones virtuales, dentro de un ciberespacio que es la base de Internet y la interactividad. (Scolari, 2008:78)



Las imágenes anteriores muestran la publicación donde se realizó la observación, a continuación se muestran las reacciones de los usuarios a esta publicación así como las diferentes publicaciones de los usuarios **Edith González Leonanegra** y **Víctor Arredondo** que fueron quienes más actividad tuvieron en el grupo.

 Me gusta 117
  Me divierte 74
  Me encanta 18



compartió la publicación de H-MEXICO. 5 de septiembre a las 17:53 ·

esa bandita de quinto semestre en adelante, quizá le pueda ayudar en algo, esto:

H-MEXICO 5 de septiembre a las 14:39 ·

Se solicita asistente de investigación <http://www.h-mexico.unam.mx/node/18186>

Se solicita asistente de investigación | H-México [h-mexico.unam.mx](http://h-mexico.unam.mx)

3 Me gusta 1 vez compartido

Radio UNAM comparte su audio 177\_Primer Movimiento\_L040916 en la serie:Primer... [radiopodcast.unam.mx](http://www.radiopodcast.unam.mx)

1 Me gusta Comentar Compartir

*La usuaria Edith González Leonanegra publica contenido relevante que pueda servir a los miembros del grupo, podemos notar que el contenido proviene de otro espacio virtual; la información se vuelve ubicua*

*En las siguientes imágenes notamos la diversidad de contenidos compartidos ya que mientras uno publica información de interés, el otro usuario publica imágenes o videos de humor.*



5 de septiembre a las 21:26 ·

**CUANDO ERES POBRE**

**Y NO TIENES PARA UNA REGLA**

18 Me gusta Comentar Compartir

5 de septiembre a las 23:29 ·

49.media.tumblr.com

49.media.tumblr.com

4 Me gusta 1 vez compartido

Me gusta Comentar Compartir

### **Facebook grupo Estudiantes UACM REGISTRO DE OBSERVACIÓN FLOTANTE # 9 (On-line)**

Descripción general de la publicación o conversación: “me voy a escribir la tesis no sé cuando regrese” es el texto que incluye la imagen de la publicación lo cual se relaciona directamente con la vida académica de muchos de los estudiantes.			Fecha y usuarios 06/09/2016- <b>AR Martínez</b> -22:18h
Categorías teóricas	Plataforma	Variables	Registro
Tiempo (frecuencia en que se realizan publicaciones)	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Inmediatez -Cada hora -Cada 3 horas -Cada 5 horas o +	Debido a la hora en que se realizó la observación al grupo podemos observar que las publicaciones se realizan en tiempos cortos, estamos hablando de 10 a 25 min por publicación.
Espacios virtuales ( espacios virtuales que se hacen presentes)	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-YouTube -Instagram -Enlaces a páginas web -Otro	No observamos otros espacios virtuales en la publicación, sin embargo esto no quiere decir que no se utilicen o estén ausentes en las interacciones virtuales.
Elementos que utilizan en la conversación	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	Emoticones(cantidad y variedad) -Textos con emoticones -Textos sin emoticones -Imágenes -Videos -PDF	Esta publicación difiere a las demás analizadas en tanto a la utilización de emoticones o imágenes ya que no se emplean, sin embargo, esto no implica que no se lleve a cabo una interacción entre los usuarios. En esta publicación la interacción la podemos observar a partir de las diferentes reacciones de los usuarios en relación con la imagen.
Tipo de interacción	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Académica    -Amorosa -Amistosas    -Familiares -Lúdicas        -Políticas -Deportivas	El tipo de publicación que se puede observar es académica, ya que la imagen hace referencia a la elaboración de la tesis, último paso para conseguir el título universitario, anhelado por muchos, pero muy pocos lo consiguen.
Interacción en las publicaciones	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Comentarios -Compartir -Me gusta (y sus diferentes estados: me divierte, me enoja, me entristece, me asombra, me encanta). -entre usuarios a partir de los comentarios	Esta publicación solo cuenta con un comentario, sin embargo como ya se mencionó anteriormente, la interacción se da en las reacciones que provocó la imagen en los usuarios ya que cuenta con 118 reacciones y se compartió 28 veces.
Usuarios que interactúan constantemente	<i>Facebook grupo Estudiantes UACM</i>	-Tipo de publicación	En esta observación aparece <b>Edith González Leonanegra</b> como una de las usuarias que más contenidos publica en el grupo además de <b>Ismael Moreno</b> , los contenidos varían, ya que hay enlaces a páginas web, imágenes o videos.

Estos jóvenes universitarios son usuarios intractando entre sí mediante documentos compartidos, imágenes, videos, archivos PDF, enlaces de otros espacios virtuales y dispositivos de comunicación, en este sentido, la capacidad de poder crear una comunidad virtual de interacción es uno de los componentes de las nuevas formas de comunicación digital.

La hipertextualidad se hace presente ya que la información se diversifica en la red, provocando que la información se vuelva ubicua.

En este sentido, la participación activa de los usuarios del *Smartphone* en *Facebook* o cualquier red social, funciona como mediador para las interacciones virtuales que genera una interactividad dentro de un espacio y tiempo virtual que es real y se vive en el momento.



Me gusta

90



Me divierte

23



Me encanta

5



Estas capturas de pantalla muestran algunas de las publicaciones hechas por este usuario, se observa enlace web de otra página al igual que imágenes compartidas de otro espacio virtual

El contenido compartido por esta usuaria es un enlace web, que nos lleva a otro espacio virtual; una imagen, y se observan emoticones que acompañan al texto



### Facebook grupo *Estudiantes UACM* REGISTRO DE OBSERVACIÓN FLOTANTE # 10 (On-line)

D Descripción general de la publicación o conversación: la publicación incluye una frase, sobre la superación personal sin importar de dónde vengan o a que universidad hayan asistido, todo depende de la persona.			Fecha y usuarios 07/09/2016- <b>Bere DG</b> - 22:14h
Categorías teóricas	Plataforma	Variables	Registro
Tiempo (frecuencia en que se realizan publicaciones)	<i>Facebook</i> grupo <i>Estudiantes UACM</i>	-Inmediatez -Cada hora -Cada 3 horas -Cada 5 horas o +	Al momento de realizar la observación, las publicaciones en el grupo fueron constantes; el tiempo y frecuencia en cada publicación varía ya que se daban de manera inmediata en lapsos de 15-30 min, o incluso de hasta cada minuto.
Espacios virtuales ( espacios virtuales que se hacen presentes)	<i>Facebook</i> grupo <i>Estudiantes UACM</i>	-YouTube -Instagram -Enlaces a páginas web -Otro	Dentro de esta publicación no se pueden observar otros espacios virtuales de interacción, sin embargo, la publicación es una imagen que proviene de otro grupo de <i>Facebook</i> , esto quiere decir que el contenido se comparte entre los diferentes espacios de esta red, así como de otros espacios virtuales
Elementos que utilizan en la conversación	<i>Facebook</i> grupo <i>Estudiantes UACM</i>	Emoticones(cantidad y variedad) -Textos con emoticones -Textos sin emoticones -Imágenes -Videos -PDF	En esta publicación solo se observa un emoticón que acompaña al texto, no se observan más imágenes o videos en la publicación.
Tipo de interacción	<i>Facebook</i> grupo <i>Estudiantes UACM</i>	-Académica -Amorosa -Amistosas -Familiares -Lúdicas -Políticas -Deportivas	El tipo de interacción virtual que se da entre los usuarios es académica, amistad y humor, debido al contenido de la imagen publicada.
Interacción en las publicaciones	<i>Facebook</i> grupo <i>Estudiantes UACM</i>	-Comentarios -Compartir -Me gusta (y sus diferentes estados: me divierte, me enoja, me entristece, me asombra, me encanta). -entre usuarios a partir de los comentarios	Esta publicación solo cuenta con un comentario, sin embargo, se eligió para el análisis ya que cuenta con 100 <i>likes</i> criterio que se toma en cuenta para su observación, ya que a partir de las diferentes reacciones que proporciona <i>Facebook</i> , podemos observar la interactividad que se da entre los usuarios
Usuarios que interactúan constantemente	<i>Facebook</i> grupo <i>Estudiantes UACM</i>	-Tipo de publicación	El usuario <b>Alebrije Jaranero Huertero</b> es quien tuvo más publicaciones hechas al momento de la observación; sus publicaciones contienen diferente información, lo que resalta es que son provenientes de otros sitios web, que maximiza la experiencia del usuario al poder interactuar en diferentes espacios virtuales en un mismo tiempo y espacio.

De acuerdo con los datos arrojados de la observación de este día se observa que los espacios virtuales son esos lugares donde los usuarios tienen interacción ya sea entre ellos o entre los diferentes sitios web, que son el lugar donde pasan las cosas, donde los usuarios se informan, debaten, opinan, leen, entre otras tantas cosas que ocurren en estas comunidades virtuales de socialización; en este sentido, estos espacios virtuales se ligan a una temporalidad, nos referimos a una temporalidad móvil ya que se interactúa en cualquier espacio y tiempo.

Notamos una vez más que la comunicación interactiva entre los usuarios se da de manera rápida y en tiempo real, ya que hay una participación activa por parte de los usuarios.

Estas interacciones se hacen notar en las reacciones de los usuarios a la publicación, al compartirla y comentarla, es decir en estos espacios virtuales no existe una sola forma de interacción ya que toda acción provoca una reacción.



*En esta imagen se muestra la publicación analizada además de las diferentes reacciones de los usuarios*



7 de septiembre a las 20:14 · Tenochtitlan ·

<https://acracia.org/una-opinion-anarquista-sobre-la-tesis-del-golpe-en-brasil/>



**Una opinión anarquista sobre la tesis del "golpe" en Brasil - Acracia**

acracia.org

Me gusta

Comentar

Compartir



7 de septiembre a las 20:19 · Tenochtitlan ·

<https://www.facebook.com/groups/969098426480326/>



**ESIND-UACM (Estudiantes Indígenas de la UACM)**

470 miembros

Me gusta

Comentar

Compartir

*En esta serie de imágenes podemos notar como las publicaciones realizadas por este usuario nos llevan a otros espacios virtuales, que son los diferentes enlaces a páginas web*



7 de septiembre a las 20:15 · Tenochtitlan ·

<http://www.imagenpoblana.com/16/09/06/los-historiadores-deben-estar-en-las-decisiones-del-poder-alan-knight>



**Los historiadores deben estar en las decisiones del poder: Alan Knight**

imagenpoblana.com

3

1 vez compartido

Me gusta

Comentar

Compartir

## **Análisis de las entrevistas a profundidad**

En el siguiente apartado se muestran los datos cualitativos de las entrevistas a profundidad realizadas a jóvenes universitarios de la UACM, San Lorenzo Tezonco (SLT), las cuales complementan a la etnografía virtual que se realizó a partir de la observación participante, en las principales redes sociales en México que son *Facebook* y *WhatsApp*. Esto con el fin de obtener un enfoque holístico ya que por un lado, se observan las interacciones virtuales entre los jóvenes universitarios de la UACM,SLT., y por otro, se busca conocer las opiniones de estos usuarios a cerca de las redes sociales, internet, significado entre otras variables a partir del uso del *Smartphone*.

De acuerdo a lo anterior, los jóvenes entrevistados mencionan que internet es un espacio para acceder a la información de manera rápida y en tiempo real.

*“El principal motivo es cuando necesito investigar un significado o sobre alguna tarea que me dejan, o a veces sólo para estar comunicado saber de las noticias actual”* (David F., Estudiante de Comunicación y Cultura, 24 años.)

Así mismo mencionan que el principal motivo para entrar a internet tiene que ver con búsqueda de información, acceso a redes sociales o correo electrónico.

*“En su mayoría de veces ingreso para utilizar redes sociales, comunicarme con ellas; de ahí en fuera ocupo para investigar, hacer tarea, trabajos, para el correo electrónico, esos son los mayores motivos por los cuales ingreso”* (Jesús Antonio R., Estudiante de Comunicación y Cultura, 27 años)

Por otra parte, estos jóvenes entienden a Internet y las redes sociales como nuevos medios y formas de interacción virtual, donde el acceso a la información es la principal característica que le atribuyen a internet.

*“Tiene una capacidad impresionante, uso y manejo de información, ya que suele tener información en tiempo real e incluso de distancias largas, y las redes sociales son un importante instrumento para comunicarse hoy en día”* (Giovanni. Estudiante de Ciencia Política y Administración Urbana, 27 años.)

En tanto a la frecuencia con que utilizan las principales redes sociales e internet, ellos mencionan que el uso de *WhatsApp* es diario, mientras que el uso de *Facebook* varía por cada uno de los jóvenes entrevistados.

*“Por lo regular, la frecuencia es diaria, las redes sociales, lo que es WhatsApp, por lo regular diario también, Facebook todavía en un poco menos frecuentes, es una vez a la semana o dos por mucho”* (Giovanni. Estudiante de Ciencia Política y Administración Urbana, 27 años.)

Así mismo, al preguntarles sobre las redes sociales que más utilizan y por qué la mayoría nos dijo que sus principales redes sociales son *Facebook* y *WhatsApp*, y las utilizan para estar en constante comunicación con otras personas o grupos

*“Las redes que más utilizo son Facebook, Instagram, YouTube, son de las más frecuentes, y ¿por qué?, porque en Facebook puedo estar actualizado sobre las noticias de los que sigo o las personas que son mis amigos, en Instagram porque me gusta subir fotos, ya que yo estoy estudiando comunicación y tomo fotos para publicarlas para que las vean, y YouTube me gusta por el contenido de ciertos canales, y por último, puedo mencionar que me gusta el WhatsApp, porque ahí puedo comunicarme en diferentes grupos que tengo para la escuela, me comunico con familiares, mi novia o como juego futbol, pues comunicarme sobre los partidos esas son las redes que utilizo”* (David F., Estudiante de Comunicación y Cultura, 24 años.)

Estos espacios virtuales de interacción nos remiten a la idea de lo virtual como una copia de lo real ya que las interacciones virtuales que se tienen hoy en día son similares a una interacción cara a cara, es decir estas comunidades virtuales son una réplica de una comunicación tradicional, que se trasladan a estos espacios virtuales para seguir en constante comunicación con las otras personas e interactuar constantemente.

*“Pues utilizo Facebook y el WhatsApp (por qué) en Facebook porque en las materias que llevo luego hacemos grupos donde nos dejan los documentos los profesores, entonces para eso lo ocupo; y el WhatsApp para comunicarme con amigos o familiares”* (Iris P. Estudiante de Ciencia Política y Administración Urbana, 28 años.)

En este sentido, las nociones de espacio y tiempo se reconfiguran ya que los grupos de *Facebook* a los que pertenecen los jóvenes son un espacio virtual de interacción, los cuales constituyen una plataforma que permiten que estas relaciones entre pares se prolonguen aun y cuando ya no sea presencial o cara a cara, en donde se llevan a cabo interacciones virtuales; esta idea se basa en la aproximación teórica de representación según la cual lo virtual está subordinado a la entidad original de lo real (Rizo, 2013: 56). Sumado a esto, el usuario maximiza su experiencia en la red ya que pueden acceder a la información de documentos en formato PDF, de manera fácil y rápida sin la necesidad de trasladarse a un lugar físico, como una biblioteca.

Por otra parte, con lo que se refiere a la forma de ver o entender su vida *on-line* y *off-line* los jóvenes responden de manera asertiva que sus vidas *on-line* son estando e interactuando en lugares virtuales con diferentes personas en distintos tiempos, mientras que su vida *off-line* la relacionan con sus interacciones cara a cara. Afirmando en muchos casos que es mejor una interacción cara a cara que una interacción virtual.

*“La on-line la entiendo en la manera que interactúo con las personas, amigos o familiares a través de una red social, y la off-line la manera que interactúo con ellas pero cara a cara”* (Iris P. Estudiante de Ciencia Política y Administración Urbana, 28 años.) *“Bueno yo pienso que es más fácil interpretar una conversación de persona, ya que se complica la conversación on-line por motivos de los emoticones, no hay luego muchos emoticones que expresan la verdad de la conversación, (pero si los utilizas) sí”* (Giovanni. Estudiante de Ciencia Política y Administración Urbana, 27 años.)

El punto que sobresale en esta parte, es que la mayoría de los jóvenes se sienten mejor interactuando cara a cara, que virtualmente; sin embargo, las redes sociales son hoy en día el principal medio de interacción entre las personas, y esto se ve reflejado en el tiempo de uso de estas redes sociales, ya que según el *13° Estudio sobre los hábitos de los Usuarios de Internet en México* el tiempo promedio diario de Conexión es de 8 horas y 1 minuto, 47 minutos más que en el 2016, donde

Facebook cuenta con 95% de usuarios internautas y WhatsApp el 93 %.(AMIPCI, 2017)

Por otra parte las diferencias que los jóvenes mencionan que existen entre las interacciones mediadas por un *Smartphone* y las interacciones tradicionales cara a cara, señalan que es más fácil entender a una persona en una interacción cara a cara que una interacción mediada ya que no existen muchos emoticones para poder expresar concretamente sus ideas o pensamientos, sin embargo los que hay los ocupan, para en la medida de lo posible poder comunicarse de manera adecuada.

*“pues las de cara a cara son más fáciles, más rápidas y no existen complicaciones de no entendimiento, o sea es más fácil entender a una persona cara a cara que por medio del uso del WhatsApp o Facebook”* (Giovanni. Estudiante de Ciencia Política y Administración Urbana, 27 años.)

Sin embargo, hay quienes no observan una diferencia entre una interacción u otra.

*“siento que no hay diferencia, puedo comunicarme igual con una red social o cara a cara (es decir no hay diferencia para ti en ambas formas de interacción) no, para mí es lo mismo”* (Iris P. Estudiante de Ciencia Política y Administración Urbana, 28 años.)

Esto apunta a la idea de que cada vez más la línea que divide lo real de lo virtual se está desvaneciendo entre los internautas.

Por otra parte, al momento de preguntarles la forma de comunicar sus sentimientos o emociones a través de *WhatsApp* los jóvenes responden que es sencillo pero a la vez depende de cada persona, ya que la significación de emoticones depende del sujeto que lo recibe.

*“Pues es muy sencillo, pero depende de la persona, tanto el que lo va a mandar como el que lo va a recibir, yo puedo mandar, una carita con un beso y puede ser que sea de amistad, pero la otra persona puede interpretar, o sea la mujer que yo quiero algo con ella o un beso”* (David F., Estudiante de Comunicación y Cultura, 24 años.)

Lo anterior apunta a la idea del interaccionismo simbólico en una de sus premisas básicas la cual menciona que los humanos interpretamos las cosas partiendo de la significación que los objetos o situaciones tienen para nosotros (Rizo, 2006:3)

ya que los jóvenes interpretaremos las cosas de acuerdo a la significación que los emoticones tienen para nosotros y de quien vengán, es decir si anteriormente en la interacción se mostró interés por una persona el *emoji* de un beso significará un beso de amor, sin embargo, si nunca se mostró algún interés ese *emoji* de beso, se entenderá como un beso de amigos, de amistad.

Así mismo, estos jóvenes mencionan que el uso de los emoticones les ayuda a poder expresar mejor sus sentimientos, sin embargo recaen en la idea de que no es lo mismo expresar sus sentimientos a partir de una comunicación mediada que una interacción cara a cara.

*“Si es complicado, para mí en lo personal es muy complicado, pero cuando es necesario expresar mis emociones a través de WhatsApp utilizo emoticones, como si estoy triste las caritas llorando, si estoy feliz, las caritas felices y aplausos”* (Rosa C. Estudiante de Comunicación y Cultura, 24 años.)

Por otra parte los jóvenes entrevistados mencionan que la manera de identificar los estados de ánimo en el *WhatsApp* se da a partir de identificar los emoticones que ponen en sus estados y que complementan al texto. Esta significación se modifica a partir del proceso de interpretación que cada internauta realiza. (Blummer, 1969:2)

*“si se les murió alguien cambian su foto a un moño negro o ponen un emoji con lagrimita ahí puedes identificar los tipos de estado o como es que se sienten”* (David F., Estudiante de Comunicación y Cultura, 24 años.) *“Hay veces que una persona cambia de estado de ánimo muy rápido, pues sí, tal vez te das una idea y llegas a preguntarle, y te puedas dar una idea de cómo se encuentra, pues los emoticones que ponen en ocasiones ayudan mucho para referirse a lo que están haciendo o como se encuentran, felices, alegres, enamorados.”* (Jesús Antonio R., Estudiante de Comunicación y Cultura, 27 años)

Con lo que se refiere a la configuración de notificación de *WhatsApp* varía dependiendo de la personas algunos la tienen desactivada otros activada, pero es una acción subjetiva que depende de los usuarios.

*“ Tengo desactivada, porque a mí no me gusta que me vean si estoy activado o no, es una cuestión personal, pero hay muchos que lo utiliza activado para saber si están conectados,*

*online... (Entonces no te gusta que te vean que estas conectado) pues no porque luego me mandas muchos mensajes y para no perder el tiempo porque tengo tareas u otras actividades que hacer, pues por eso para que no me molesten, solo para ciertas cosas.”*  
(David F., Estudiante de Comunicación y Cultura, 24 años.)

Por otro lado, la interactividad a partir del uso del *Smartphone* se da con los diferentes elementos que se utilizan para interactuar entre sus amigos, como fotos, videos, audios, entre otros. Al interactuar en la red, aumentan la transformación de su sistema, en este sentido la interactividad de los medios digitales consolida una nueva subjetividad del usuario llamado prosumidor (Scolari, 2008: 110) Lo que maximiza la experiencia de los usuarios en las interacciones mediadas por un *Smartphone*, ya que se convierten en productores y reproductores de contenidos, no se quiere solo ver sino también hacer.

“Pues la forma en la que interactuamos es mandarnos fotos, videos, música, algún meme que sale o para un video conversación” (David F., Estudiante de Comunicación y Cultura, 24 años.)

Así mismo, los internautas mencionan que la interactividad en redes sociales como *Facebook* y *WhatsApp* se da de manera rápida y en tiempo real, lo cual es la principal característica de la comunicación interactiva (Orihuela, 2003: 4 citado en Scolari, 2008: 76). La interacción que se da depende de la persona con quien se interactúa ya que no es lo mismo la forma de interacción con un amigo, a la interacción con tus papás o un jefe de trabajo.

*“Pues a pesar de que se dan de una manera ágil y espontánea, suele tener dificultades, puesto que muchas veces las personas no escriben correctamente o no se pueden expresar bien, y es algo complicado entenderlos”* (Giovanni. Estudiante de Ciencia Política y Administración Urbana, 27 años.)

*“Considero que es instantánea la interacción, ya que ahorita en este mismo segundo, envié un mensaje y le llega rápido a la persona, o sea la interacción es muy rápida. Y en Facebook, igual en mensajes y en tanto a notificaciones pues igual porque al momento de publicar algo, aparece al instante en el celular, la computadora de la otra persona entonces la interacción es muy rápida”* (Jesús Antonio R., Estudiante de Comunicación y Cultura, 27 años)

*“Si es para un amigo puedo mandar una grosería o un emoji dependiendo con la persona que estés interactuando” (David F., Estudiante de Comunicación y Cultura, 24 años.)*

Lo anterior nos remite a la idea de comunicación interactiva, la cual su principal característica es poder responder de manera rápida y en tiempo real. Esto genera una participación activa de los usuarios dentro de estos entornos virtuales.

Por otro lado, en tanto a la frecuencia con que los usuarios realizan publicaciones en *Facebook*, nos mencionan la mayoría de ellos que lo hacen diariamente o cada tercer día, mientras que el resto es muy raro cuando publican algo en *Facebook*.

*“Todo el tiempo me gusta estar poniendo algo, para ver cómo reaccionan los demás hacia lo que yo pongo” (Iris P. Estudiante de Ciencia Política y Administración Urbana, 28 años.) Parte contraria a lo que nos menciona (Jesús Antonio, 27 años) “No suelo hacerlo muy seguido, tal vez una cada semana o cada dos semanas, o hay veces que no público durante bastante tiempo”.*

Con lo que se refiere a la frecuencia de interacción en las publicaciones, en este punto todos los usuarios coinciden en que se da de manera más frecuente, sin embargo, debe de haber una motivación que los lleve a interactuar con ciertas publicaciones, por ejemplo que les guste la publicación, que los etiqueten en la publicación, o los mencionen en los comentarios, estas acciones hacen que los usuarios interactúen con las publicaciones de *Facebook*. La participación o el uso de la red y las tecnologías de comunicación dependería de la motivación y el contexto del usuario, sin tener que establecer una variable de acuerdo a la edad o el origen del usuario (Vázquez, 2015: 3) En este sentido, el elemento clave, es la motivación que los lleva a reaccionar a las publicaciones, si no hay una motivación difícilmente van a reaccionar a los mensajes.

*“Pues dependiendo de si me gustan o no me gustan es como voy a reaccionar yo, para comentar o darle un like o un dislike, así es como me van interesando las publicaciones” (David F., Estudiante de Comunicación y Cultura, 24 años.)*

*“Esa si es más frecuente ya que en muchas ocasiones a mí hacen lo que es etiquetar, entonces me ponen sobre imágenes, sobre videos, sobre cualquier cosa, entonces sí, pues contestas,*

*das tu opinión acerca de ello, creo que es más frecuente” (Jesús Antonio R., Estudiante de Comunicación y Cultura, 27 años)*

Siguiendo con las interacciones en los entornos virtuales, encontramos que los usuarios tienen diferentes tipos de interacción en *Facebook* y *WhatsApp*, que van desde religiosas, académicas, amistada, amorosas, hasta recreativas.

*“Pues tengo varias interacciones, ya sean tanto escolares, como personales, en familia, yo que juego deporte con equipos que juego, también religiosas, como yo creo en el Judaísmo también sigo páginas religiosas” (David F., Estudiante de Comunicación y Cultura, 24 años.)*

Al momento de preguntarles a los jóvenes a que tipos de interacciones prestan más atención la mayoría mencionó que ponen más atención a las conversaciones de *WhatsApp*, otros más no encuentran una diferencia entre conversaciones de *WhatsApp* y de copresencia, otros mencionan que depende el momento o el tiempo, ya que si están solos prestan más atención a sus conversaciones de *WhatsApp*, sin embargo estando acompañados de alguien brindan más atención a la persona.

*“Le prestó atención a ambas pero a diferentes tiempos, por ejemplo las conversaciones de WhatsApp les presto mucha atención estando en casa, estando solo, entonces pues contesto, mando mensajes, interactúo con mis amigos por medio de un Smartphone; y las conversaciones interpersonales de copresencia, sí, también les pongo mucha atención estando pues obviamente con alguien cara a cara y también al momento de tener un teléfono para mandar un mensaje, entonces presto atención a ambas” (Jesús Antonio R., Estudiante de Comunicación y Cultura, 27 años)*

*“Si estoy hablando por WhatsApp creo que tengo que ponerle la atención al WhatsApp, y si estoy hablando con una persona ponerle la atención a esa persona y dejar de un lado el WhatsApp” (Rosa C. Estudiante de Comunicación y Cultura, 24 años.)*

Es decir, ambas conversaciones son importantes para estos jóvenes, sin embargo depende del momento en el que se encuentren para decidir a cual poner más atención, los dos tipos de interacciones son importantes, pero depende de la persona a cual pone atención.

Por otra parte, al preguntarles sobre las nociones de tiempo y espacio los jóvenes evidencian que el acceso a la información o redes sociales es ubicuo, ya que en cualquier lugar físico pueden entablar interacciones virtuales, sin importar donde se encuentre.

*“Por lo regular lugares con conexión de internet, parques, en mi casa, o en la misma escuela”* (Giovanni. Estudiante de Ciencia Política y Administración Urbana, 27 años) o como lo menciona (David F., 24 años) *“Los lugares físicos yo los utilizo en la Universidad, en mi casa o donde haya una red WiFi para poder conectarme y ahí poder acceder a mi teléfono Smartphone.”*

En tanto a los lugares virtuales donde llevan a cabo interacciones mediadas por el uso del *Smartphone* estos jóvenes nos mencionan que las interacciones se dan en espacios como redes sociales, *blogs*, correo electrónico entre otras más que se mencionan. Esto refuerza la idea de las hipermediaciones en la comunicación digital interactiva ya que es un proceso de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrolla en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí. (Scolari, 2008:114).

*“Pues yo utilizo varias redes sociales donde llevo a cabo eso, como son Facebook, Instagram, YouTube y WhatsApp.”* (David F., Estudiante de Comunicación y Cultura, 24 años.)

Así mismo, siguiendo con el tema de tiempo y espacio, se les preguntó a los jóvenes la manera en que las redes sociales repercuten en sus tiempos y espacios, algunos mencionan que si hay repercusión ya que actualmente se puede acceder a la red social sin ningún problema en el lugar que sea y la hora que sea.

*“Repercuten mucho porque ya no es como antes que puedes estar clavado en un cierto lugar y espacio, donde tenías que entablar una conversación. Pero ahora, puedes ir en el camión, en tu casa o fuera de tu casa, en alguna plaza, en lugares públicos puedes estar y comunicarte sin problema, no necesitas estar en un lugar en específico para usarlo”* (David F., Estudiante de Comunicación y Cultura, 24 años.)

O como lo menciona (Iris P., 28 años) *“Repercuten porque ahora con las redes sociales no necesito estar en un tiempo y lugar específico para comunicarme con otra persona, sino a través de las mismas redes ya puedes hablar con ellos virtualmente”*.

En este sentido, estos jóvenes universitarios, usuarios de un *Smartphone* refuerzan la idea de que la conexión es ubicua, y las nociones de tiempo y espacio se han reconfigurado, y la línea que divide a lo real de lo virtual es cada vez más delgada. Ya que para los *residentes digitales*, los límites entre lo online y offline están cada vez más difusos y desarrollan una identidad digital plena. Por lo tanto para ellos la red es una herramienta, pero además trasciende esta dimensión para convertirse en *lugar*. Lugar dónde vivir, interactuar y relacionarse (Vázquez, 2015: 3)

Por otra parte con lo que se refiere a los elementos que se utilizan en las conversaciones o interacciones virtuales, entre jóvenes universitarios, sobresalen diferentes elementos como lo son los videos, imágenes, canciones, archivos, y sobre todo que la comunicación se da de manera rápida e instantánea.

*“Bueno considero que la comunicación es muy instantánea, realmente se da al instante, tú escribes y te contestan”* (Jesús Antonio R., Estudiante de Comunicación y Cultura, 27 años)

Siguiendo con los elementos que se emplean en las interacciones virtuales entre jóvenes universitarios, y que provocan que los usuarios interactúen en *Facebook* ya sean con los usuarios o las publicaciones hechas, tiene que ver con la motivación que ellos encuentren, es decir, que el contenido les guste, o que se les etiquete en la publicación.

*“Pues cuando veo una imagen en Facebook y me da risa o cosas así pues las comento, o si por ejemplo me publican una foto en la que yo estoy etiquetada o salgo, también le pongo like o “me encanta”, comento “me veo hermosa”* (Rosa C. Estudiante de Comunicación y Cultura, 24 años.)

Es decir, siempre tienen que haber algo en concreto que llame la atención del usuario de *Facebook*, para que se pueda llevar a cabo una interacción virtual.

*“Lo que hace que interactúe es que haya un motivo, que llame mi atención o que alguien me etiquete, o simplemente que me guste lo que veo”* (Iris P. Estudiante de Ciencia Política y Administración Urbana, 28 años.)

Otro tipo de elementos que provocan la interacción entre los usuarios de *Facebook* para que puedan tener una comunicación adecuada entre ellos, tienen que ver con los diferentes *emojis*, *stikers* o imágenes que se emplean. Los emoticones Según Benítez los define como el famoso smiley ☺, son combinaciones de caracteres (letras, paréntesis, guiones y puntos) que suplantán al texto y pretenden transmitir pistas del estado de emocional o de ánimo de las personas (2008:49-50)

*“Imágenes, emojis, algún texto en específico o colores o marcando algún estado pues así es como yo interactúo para ver las publicaciones que me gustan”* (David F., Estudiante de Comunicación y Cultura, 24 años.) *“Textos, iconos, videos, alguna imagen que tenga que ver con lo que estoy viendo”* (Iris P. Estudiante de Ciencia Política y Administración Urbana, 28 años.)

Por otra parte, pasaremos a enunciar las respuestas obtenidas por los jóvenes usuarios del *Smartphone*, donde nos especifican los usos concretos que le dan a su teléfono inteligente, y argumentan que al utilizar este dispositivo tecnológico para las interacciones mediadas, la comunicación se facilita, ya que te permite estar en contacto con personas que se encuentran lejos, o no necesariamente lejos, puedes estar en tu propia casa y poder mandar o escribir un texto a alguien sin la necesidad de dirigirte hasta su lugar; además de que la comunicación es instantánea.

*“Suele facilitarla es un poco más ágil y no hay tantas trabas para la comunicación”* (Giovanni. Estudiante de Ciencia Política y Administración Urbana, 27 años) o como lo menciona también (David F., 24 años) *“Se facilita porque tienes al alcance en un dispositivo navegar en lo que tú quieras, investigar, tiene la facilidad de que en donde estés en cualquier lugar, se facilita la comunicación.”*

En tanto al uso del *Smartphone*, la mayoría ve en este dispositivo un abanico de oportunidades, ya que se suele tener, lo que anteriormente se tenía por separado, estamos hablando de las diferentes herramientas o aplicaciones que integran este *Smartphone* como la calculadora, cámara de video o fotos, radio

reproductor de música, editor de fotos, acceso a internet, entre otras herramientas que integran este teléfono inteligente.

*“Lo utilizo para navegar en internet, YouTube en las redes sociales, todas las redes sociales o para comunicarme o investigar algunas cosas, y también lo utilizo para grabar algún video cuando voy a algún lugar o a un concierto, o me gusta algo puedo tomar también una foto, mandar un audio “(David F., Estudiante de Comunicación y Cultura, 24 años.)*

Esto se complementa con la siguiente idea:

*“Le doy muchos usos, desde cámara, es más medidor de pasos, las redes sociales, juegos, ocupo notas, ocupo alarma, sí, realmente tiene un gran uso, reproductor de música, ver videos, leer, tener archivos, guardar en la memoria” (Jesús Antonio R., Estudiante de Comunicación y Cultura, 27 años)*

Por otra parte las aplicaciones que estos jóvenes utilizan en su *Smartphone* varían dependiendo de cada usuario, sin embargo, hay aplicaciones en las que la mayoría coincide, estas aplicaciones son las redes sociales como *Facebook*, *WhatsApp*, *Instagram* y *YouTube*, la utilización de *Apps* es generalizada ya que un 82% ha descargado una *App* en los últimos meses, 9 de cada 10 entra a una red social para comunicarse con sus amigos, (AMPICI, 2015). Esto nos indica que los usuarios de estas redes sociales se encuentran en constante interacción virtual conformando comunidades virtuales de interacción.

*“Pues utilizo aplicaciones para editar fotos, lo que son el WhatsApp, Facebook, Instagram, creo que nada más esas” (Iris P. Estudiante de Ciencia Política y Administración Urbana, 28 años.)*

También utilizan otro tipo de aplicaciones que sirven para facilitar las actividades propias del ser humano

*“Ocupo redes sociales, esa la ocupo para comunicarme, ocupo de fotografía, eso porque me agrada tomar fotografías, me gusta conservar esos momentos, tanto edición como tomar las fotografías, ocupo juegos porque te entretienes en tus tiempos de ocio, los ocupas, ocupo lo que es alarma, calculadora, todos estos utensilios que tal vez ocupas de repente para tu*

*vida cotidiana, creo que son las aplicaciones que más ocupo.”* (Jesús Antonio R., Estudiante de Comunicación y Cultura, 27 años)

Así mismo, estos jóvenes universitarios consideran que el *Smartphone* facilita su vida y sus actividades cotidianas ya que cuenta con herramientas y aplicaciones que hacen más fácil su vida, como lo menciona AMIPCI (2015) ya que el 82% de los usuarios de un *Smartphone* considera que es muy importante en su vida. Sin embargo, también consideran que puede llegar a dificultar su vida en el momento en el que prestan más atención a sus interacciones virtuales que a las interacciones cara a cara.

*“Facilita, sí, sí siento que facilita, mucho, en qué manera, para empezar comunicarse, porque creo que ese es el motivo por el cual surgió el Smartphone y las redes sociales, tener una interacción instantánea con la gente que tienes lejana, en otra situación las herramientas que ocupan, que tiene el teléfono te ayuda mucho para facilitar tu vida cotidiana desde como lo mencionaba, una alarma que te despierte, el que te recuerde algo, te recuerde una cita, el que te guarde un libro, guarde un archivo, que puedas ingresar al correo electrónico en cualquier instante”* (Jesús Antonio R., Estudiante de Comunicación y Cultura, 27 años) y dificulta de acuerdo a (David F., 24 años) *“lo que me puede dificultar es el tiempo, por ejemplo que yo le meta mucho tiempo en mi Smartphone y me robe todo el tiempo en que puedo hacer otras actividades, como ejercitar mi cuerpo o comer a mis horas.”*

Por otra parte esta generación digital de jóvenes menciona que actualmente su vida sin el uso del *Smartphone* sería difícil, puesto que están acostumbrados a esta tecnología, que ha llegado a facilitar sus actividades cotidianas, tienen acceso a la información de manera rápida y pueden comunicarse instantáneamente con otras personas. De acuerdo con AMIPCI (2015) 9 de cada 10 internautas usan redes sociales, principalmente, para comunicarse con sus amigos, seguido del querer estar informado. La red social por excelencia es *Facebook*.

*“Lo facilita en el sentido de acceso a la información de manera rápida, y lo dificulta por que suele ser una herramienta, que te distrae con facilidad”* (Giovanni. Estudiante de Ciencia Política y Administración Urbana, 27 años).

Sin embargo, a pesar de que es un dispositivo tecnológico que puede facilitar la vida de los jóvenes, al mismo tiempo les dificulta la vida ya que el uso en exceso de este teléfono inteligente, provoca, según los jóvenes entrevistados, que haya distracción en cosas que ellos consideran importantes, como el trabajo o la escuela

*“Me facilita en tiempo y espacio es muy rápido, entonces puedo recibir cualquier información en el momento que yo lo pida o lo quiera; y me dificulta porque a veces estoy en clase y estoy recibiendo notificaciones y ese tipo de cosas y es difícil, me distrae”* (Iris P. Estudiante de Ciencia Política y Administración Urbana, 28 años.)

Así mismo, los jóvenes entrevistados afirman que su vida sin un *Smartphone*, sería complicada y difícil, ya que se sentirían incomunicados; pero a la vez, sería más dinámica ya que tendrían que hacer cosas por separado como tener una cámara para fotos, una libreta de contactos o un reproductor de música.

*“Yo creo que sería un poco aburrida, y me sentiría des comunicado no sabría lo que sucede a mi alrededor”* (Giovanni. Estudiante de Ciencia Política y Administración Urbana, 27 años) o como lo menciona (Rosa C., 24 años) *“Pues yo creo que me sentiría como incomunicada, no tendría como conseguir poder ver a un amigo o así, porque es este momento de mi vida utilizo el celular para ver a mis compañeros de trabajo, para las tareas de la escuela y entonces sin el celular yo creo que me sería difícil y me sentiría alejada de todos, porque los grupos en WhatsApp, empiezan como hacer esa unión, ese lazo más fuerte de amistad, no sé.*

*A lo mejor un chiste local yo ya no lo entendería porque todo los dicen en WhatsApp y yo no sabría que dicen.”* O la idea de (Jesús Antonio, 27 años) *“No sería tan sedentaria, por ejemplo, el aprenderte los números de la gente importante en tu vida cotidiana, digo, tendría que ser de memoria o tendrías que tener una libreta, tendrías que tener muchísimas cosas, no sé, una cámara fotográfica, tener un reproductor de música y todo por separado y no nada más en un pequeño cuadrito”.*

Finalmente, de acuerdo a los jóvenes usuarios de un *Smartphone*, el significado que le asignan a este dispositivo tecnológico se da de acuerdo a las interacciones sociales que ellos anteriormente han tenido, el significado es subjetivo y depende de cada persona, hay algunos que dicen que un *Smartphone* es una extensión

de ellos, tal y como lo menciona McLuhan cualquier invento o tecnología es una extensión o autoamputación del cuerpo físico, y, como tal extensión, requiere además nuevas relaciones o equilibrios entre los demás órganos y extensiones del cuerpo. (Marshall McLuhan, 1996: 64) como lo describe a continuación uno de los jóvenes entrevistados

*“Tiene mucho significado ya que siento que es una extensión de mí, ya que con el puedo acceder a diferente información, y puedo platicar con personas que a lo mejor no puedo ver en persona”* (Giovanni. Estudiante de Ciencia Política y Administración Urbana, 27 años).

En este sentido, y retomando las premisas del interaccionismo simbólico los jóvenes universitarios le asignan un significado a este aparato tecnológico y sirve para interpretar las situaciones que los rodean, se basan en signos y convenciones sociales previamente establecidas, para comprender su realidad e interactuar, ya sea cara a cara o mediada por el *Smartphone*.

## CAPÍTULO VII. Conclusiones

Hoy en día estudiar fenómenos comunicacionales relacionados al paradigma sociotécnico, implica retos al momento de adentrarse a su estudio ya que las TICs cambian constantemente, lo que hoy es nuevo mañana ya no lo es, es por ello, que todo trabajo de investigación relacionado a este tema, debe entenderse en el contexto en el que se escribió.

La telefonía móvil inteligente se ha convertido en un objeto cultural que forma parte de la identidad propia de los usuarios [...] todo lo que ocurre en tu dispositivo, o en tu página de *Facebook* es asociado contigo. De esta forma el *Smartphone* tiene un gran potencial de conexión en red, lo que junto con sus capacidades hipermedia, lo convierten en un importante terminal de gestión, modificación y producción de contenidos (Manjoo, 2002, citado en Navarro, García, Roel, 2013: 289)

Estos dispositivos inteligentes han sido naturalizados y objetivados por estos jóvenes universitarios como un elemento más de la vida cotidiana, son percibidos como un metadispositivo que proporciona la extensión de identidad, sentidos y un nuevo modo de socialización.

En este sentido, al momento de comenzar la investigación el *Smartphone* se posicionaba como el segundo lugar para las conexiones a internet entre los usuarios, solo por debajo de la Laptop; sin embargo, y como se esperaba que sucediera, actualmente el *Smartphone* ocupa el lugar número uno como el principal dispositivo que se utiliza para acceder a internet donde el usuario maximiza su experiencia de navegación e interacción a partir del uso que le da a su *Smartphone* (AMIPCI, 2017)

Es por ello, la importancia y pertinencia de realizar este trabajo de investigación ya que a partir de la utilización de internet y el *Smartphone* se han reconfigurado las nociones tradicionales de espacio y tiempo entre los jóvenes universitarios, generando a partir de las interacciones que se dan en estos espacios virtuales, comunidades de interacción virtual.

El dispositivo inteligente es percibido como medio de comunicación eficaz, como un facilitador-socializador de las relaciones humanas puesto que permite estar en contacto con “tu gente” (Navarro et al. 2013: 300)

De acuerdo a la investigación realizada que lleva por nombre comunicación digital interactiva: el uso del *Smartphone* en las relaciones interpersonales entre jóvenes universitarios de la UACM, SLT, los estudiantes mencionan y afirman que el *Smartphone* simplifica la comunicación entre ellos y las personas con quienes interactúan, estos jóvenes están inmersos en la tecnología móvil, que se entiende como un instrumento para facilitar sus actividades cotidianas y al mismo tiempo es un medio que sirve para maximizar su experiencia a la hora de entablar interacciones virtuales. Lo que lleva a que estas interacciones virtuales se den de manera rápida y en tiempo real sin la necesidad de ocupar un lugar físico.

Por otra parte, estos jóvenes mencionan que al no utilizar su *Smartphone* para las interacciones su vida se vuelve aburrida, lenta y tediosa ya que no se pueden comunicar o interactuar con sus amigos, familiares o parejas, lo que indica que el uso del *Smartphone* es fundamental en sus vidas cotidianas, se ha naturalizado y tiene una gran importancia.

Lo que significa que aprender la lógica de un software o interpretar el funcionamiento de un teléfono móvil con decenas de funciones obliga al usuario a amoldarse a la interfaz y aclimatarse a un entorno de interacción. (Scolari, 2004)

Sin embargo, hay usuarios que actualmente ya no perciben la diferencia de interactuar de manera online u offline, ya que consideran que la interacción es la misma, y se da de igual manera. Es decir, cada vez más la línea que divide lo real de lo virtual se vuelve difusa, esta frontera se ve endeble ante el avance de la tecnología y las nuevas formas de interacción.

No necesariamente tenemos que estar fijos en un lugar para comunicarnos con otros, el contexto físico se vuelve menos importante. Las conexiones son entre personas y no lugares (Ninova, 2008: 303).

Cabe resaltar que las interacciones virtuales mediadas por un *Smartphone* no reemplazan a las anteriores (cara a cara), sino que se vuelven una extensión de las interacciones interpersonales, que se trasladan a diversos espacios virtuales como *Facebook*, *WhatsApp*, *YouTube*, o cualquier otro espacio virtual de interacción donde se generan comunidades virtuales para la interacción social.

Wellman (1996) nos menciona que las “comunidades virtuales” no tienen por qué oponerse a las “comunidades físicas”: son diferentes formas de comunidad, con normas y dinámicas específicas, que interactúan con otras formas de comunidad, sin embargo unas y otras pueden guardar una relación entre sí.

Con lo que se refiere a la interacción en redes sociales como *Facebook* y *WhatsApp*, en estas comunidades virtuales de socialización, los jóvenes universitarios pueden entablar interacciones de cualquier tipo ya sean amorosas, religiosas, académicas, o deportivas, todo depende de la persona, es una acción subjetiva.

En este sentido, las personas no tienen una forma de actuar, tienen diversas formas de acción, dependiendo de la interpretación del momento y del mundo de que se trate. La gente “algunas veces coopera, algunas veces contiene, algunas veces es tolerante, algunas veces es indiferente, algunas veces sigue reglas rígidas, algunas veces tiene un libre juego” (Blumer, 1969: 54).

Encontramos que las formas de interacción virtual por medio de *WhatsApp* o *Facebook* dependen siempre de la persona con la que se esté interactuando ya que según los jóvenes universitarios no es lo mismo la forma de comunicarte con tus amigos, que con tu maestro o pareja. Se emplean diferentes formas y elementos para la interacción, por ejemplo si se interactúa con amigos, la interacción suele ser de tipo informal, mientras que si se hace con un maestro la interacción se vuelve formal y se entabla solo con temas relacionados al ámbito académico.

Así mismo, los elementos que se emplean para las interacciones ya sean en *Facebook* o *WhatsApp*, son imágenes, videos, notas de audio o archivos PDF, lo que genera que entablen interacciones a partir de estos elementos.

La digitalización obtiene una posición muy importante en estas interactividades ya que el usuario cuenta con una mayor experiencia por medio de las hipermediaciones y participación constante en donde se vuelve un prosumidor, ya que genera contenidos y a la vez consume contenidos (Scolari, 2013:98).

Sin embargo, al momento de cuestionar como expresan sus sentimientos u emociones al interactuar por *WhatsApp*, la mayoría afirmó que es complicado, que emplean emoticones pero que en veces no expresan claramente lo que ellos quisieran, lo que genera que la comunicación se mal entienda, puesto que el afecto tiene una base corporal y que cara a cara es más difícil controlar las emociones, la ausencia de ambos factores podría llevar a pensar que el ámbito digital es más frío emocionalmente, y que dificulta o limita la expresión de emociones ( Serrano, 2016: 22).

Esta idea es contraria a la que se plateó en un principio, ya que se pensaba que los jóvenes ocupan en gran medida los emoticones para poder expresar sus emociones, sin embargo, al momento de realizar el trabajo empírico se percibe que no es así; es decir, si se emplean los emoticones para poder expresar sus emociones o sentimientos pero no en gran medida como se pensaba en un principio.

Estos jóvenes están acostumbrados a interactuar constantemente por medio de redes sociales, pero no superponen una interacción por otra, considero que interactúan virtualmente debido a que se da de manera rápida sin importar el contexto físico, pero que prefieren la interacción cara a cara ya que en ella pueden percibir las emociones o sentimientos mejor.

Por otro lado, con lo que se refiere a *Facebook*, los usuarios expresan sus ideas, emociones o pensamientos a partir de sus publicaciones, comentarios o reacciones a las publicaciones que se realizan, es importante resaltar este punto, ya que como se mencionó anteriormente los criterios que se utilizaron para elegir las publicaciones de *Facebook* para la observación participante tenía que contar con cierta interactividad, cada acción que los jóvenes realizan en *Facebook* está comunicado algo.

Siguiendo esta idea, lo mismo sucede en *WhatsApp*, ya que al realizar la etnografía virtual se pueden observar las formas en que se interactúa ya que todo lo que hacen o dicen está comunicando algo, desde desactivar la notificación de *WhatsApp* de *visto*, no responder a los mensajes o simplemente dejar la conversación en *visto*.

Estas acciones comunican al otro usuario, en primera que no les gusta que los demás puedan ver si están *online* o no, porque de acuerdo a los jóvenes, es mejor así ya que la otra persona no puede ver si ya leíste su mensaje o no, esto lo hacen con la finalidad de evitar problemas con el otro usuario, y en segunda, al momento de dejar en *visto* una conversación, no hace falta que el usuario escriba “ya no quiero responder”, ya que con el simple hecho de realizar esa acción ya está comunicado eso a la otra persona; esto sería igual a la comunicación no verbal en una interacción tradicional, de acuerdo a los gestos, posturas o expresiones faciales se puede comunicar a la otra persona, empatía, gusto o desagrado.

Sin embargo, en una interacción mediada por un *Smartphone* se emplean estas acciones de no responder, de dejar en *visto*, para comunicarle a la otra persona que no le interesa o no quiere hablar con ella, como menciona el famoso axioma de la Escuela de Palo Alto, “Es imposible no comunicar”, todo comunica, por lo que en un sistema dado, todo comportamiento de un miembro tiene un valor de mensaje para los demás (Rizo, 2014: 6).

Otro elemento clave a destacar en la investigación realizada es la razón que lleva a los jóvenes a entablar interacciones mediadas por un *Smartphone*, y la mayoría coincide en que tiene que haber un motivo para que ellos interactuaren en redes sociales, la participación o el uso de la red y las tecnologías de comunicación depende del contexto y la motivación del usuario (Vázquez: 2015: 3). Es decir, la motivación es vista como la acción que ocasiona la reacción y por ende la comunicación e interacción.

Con lo que se refiere al uso que los jóvenes universitarios le dan al *Smartphone*, depende de cada usuario, sin embargo todos los usuarios lo utilizan para acceder a internet para buscar información y entrar a redes sociales como *Facebook* y *WhatsApp*.

Hay que resaltar que se decidió realizar la etnografía virtual en estas dos redes sociales ya que según (AMIPCI, 2017) son las dos redes sociales que tienen más usuarios, *Facebook*, el 95% de los internautas lo utilizan, mientras que *WhatsApp* representa el 93%.

Así mismo, según estos jóvenes el *Smartphone* se ha vuelto un medio y una herramienta para ellos en su vida cotidiana, un medio ya que se pueden comunicar de manera rápida con amigos, conocidos, maestros, familiares o parejas ya sea por medio de llamadas de voz, *SMS*, *Facebook*, *WhatsApp* o cualquier otra red social o medio electrónico; y se vuelve una herramienta ya que por medio de las diferentes *Apps* que se pueden instalar en un *Smartphone* ellos pueden tener aplicaciones como contador de pasos, editor de videos o fotos, mapas, juegos, convertidores, linterna e infinidad de cosas que permiten facilitar la vida cotidiana de estos jóvenes, sumado a esto, las herramientas preinstaladas con las que cuenta un *Smartphone* completan esto ya que cuentan con alarma, calculadora, calendario o agendas.

En este sentido, lo que hace que los jóvenes se apropien de esta tecnología es la facilidad que les proporciona un *Smartphone* para realizar sus actividades diarias, ya que lo tiene casi todo en un pequeño dispositivo móvil.

Según Laegran (2003) menciona cuatro etapas por las que atraviesa el usuario en un proceso de apropiación de la tecnología: adquisición, ubicación, interpretación e integración.

Los jóvenes universitarios transitan por estas cuatro etapas ya que para pertenecer a una comunidad virtual, tiene que adquirir un dispositivo que sea capaz de conectarse a internet, para entablar interactividades tanto educativas como amistosas, o amorosas.

Estos jóvenes universitarios usuarios de esta tecnología le asignan una ubicación física a este dispositivo ya sea que lo lleven en sus bolsillos de la ropa, mochilas o bolsas, así como fundas o carcasas para colgárselos en el cuerpo; por otra parte, con lo que se refiere al espacio mental, tienen presente en cada momento del día

en su mente que poseen un *Smartphone* que les permite interactuar con comunidades virtuales.

Finalmente, la interpretación que cada usuario le asigne a su teléfono inteligente dependerá de sus interacciones con los otros, por ejemplo si tienen que acceder a una red social, mandar un correo electrónico, a un foro o un chat el significado que le asigne será de herramienta necesaria para sus interacciones mediante la telefonía móvil inteligente.

En este sentido, los jóvenes universitarios integran la tecnología en sus relaciones sociales como una herramienta mediadora para las relaciones dentro de comunidades virtuales o los cibermedios.

Por otra parte, con lo que se refiere al significado que los jóvenes universitarios de la UACM, SLT le asignan a su *Smartphone* depende de cada uno de ellos es una acción subjetiva, y va a significarle algo de acuerdo a sus interacciones pasadas o presentes, la mayoría de estos jóvenes menciona que su *Smartphone* es una extensión de ellos, de su cuerpo y mente. Como lo menciona McLuhan cualquier invento o tecnología es una extensión o autoamputación del cuerpo físico, y, como tal extensión, requiere además nuevas relaciones o equilibrios entre los demás órganos y extensiones del cuerpo. (Marshall McLuhan, 1996: 64).

Finalmente, hay que aclarar que esta nueva forma de comunicación está compuesta por ambas formas de comunicación: comunicación digital interactiva y la comunicación tradicional cara a cara; ambas formas se complementan entre sí y no se superpone una u otra; sino que en conjunto amplían, diversifican y re-definen los espacio y tiempos para maximizar la experiencia de los usuarios ya sea en los escenarios tradicionales de comunicación o en comunidades virtuales.

Así mismo es importante señalar, que debido a que hoy en día la tecnología avanza de manera muy rápida, surgen distintos aspectos que quedan por ahondar en investigaciones futuras, en especial lo relacionado a la tecnología de realidad virtual ya que con este tipo de tecnología damos un gran salto.

No es lo mismo la interacción que tenemos a partir de la tecnología móvil inteligente que se centra en las hipermediaciones, en la producción y reproducción de todo tipo de contenidos digitalizados, o poder entablar interacciones ya sea en redes sociales o en los ciber medios pero siempre visto desde fuera, en la interfaz, en la pantalla de un *Smartphone* o Laptop. Sin embargo, con la tecnología de realidad virtual, se pasa de ver por la pantalla de tu dispositivo inteligente a trasladarte a escenarios virtuales, donde te conviertes en partícipe de ese nuevo espacio.

El tema resulta ser un campo nuevo de investigación para las ciencias sociales, el cual queda por explorar y conocer las formas en que la tecnología de la realidad virtual repercute en las relaciones sociales y en las nociones de espacio y tiempo; y más allá de eso, conocer en qué medida esta nueva tecnología une más a las personas por maximizar la experiencia de usuario y las comunicaciones o nos lleva a un aislamiento de individuos frente a un espacio virtual.

## CAPÍTULO VIII. Bibliografía

Aguado, J., Feijóo, C., Martínez, I., (2013). *Los actores en la comunicación móvil* en La comunicación móvil, hacia un nuevo ecosistema digital, Barcelona, pp.27-54

Aguado, J.; Feijóo, C. y Martínez, I. (2013). *La comunicación Móvil, hacia un ecosistema digital*. Barcelona, pp.349

Aguado, J.; Feijóo, C. y Martínez, I. (2013). *La comunicación Móvil, hacia un ecosistema digital*. Barcelona: Gedisa.

Aguado, J.M; Feijóo, C. e Martínez. I. (2015). “Del contenido a las relaciones, El impacto del ecosistema móvil en las industrias culturales”. En *TELOS 99, Revista de Pensamiento sobre Comunicación, Tecnología y Sociedad*. Núm. 99, Consultado el 30 de septiembre de 2015 disponible en: <http://www.franciscosierrecaballero.com/br/wp-content/uploads/2014/11/perspectiva-critica-francisco-sierra-ciespal.pdf#page=137>

Almanza Beltrán, Verónica. (2011) *El teléfono celular, uso, consumo y apropiación en la ciudad de México, después de la primera década del siglo XXI*. [Tesis de maestría]. UNAM, México.

Almanza, V. y Rodríguez I. (2011) “Uso, consumo y apropiación del teléfono celular en un contexto urbano (Distrito Federal)”. En *Derecho a Comunicar. Revista Científica de la Asociación Mexicana de Derecho a la Información*. Núm. 3, Consultado el 30 de septiembre de 2015 disponible en:

<http://derechoacomunicar.amedi.org.mx/pdf/num3/4-almanza.pdf>

Álvarez, G. (2009) “Etnografía virtual: Exploración de una opción metodológica para la investigación en los entornos virtuales de aprendizaje”, en *Revista: Educación, Comunicación, Tecnología*. núm. 6, vol. 3, pp. 1-31. Consultado el 14 de octubre de 2016, disponible en: [http://comunicacioneducacion.weebly.com/uploads/6/3/0/6/630673/gloria\\_alvarez.pdf](http://comunicacioneducacion.weebly.com/uploads/6/3/0/6/630673/gloria_alvarez.pdf)

Arias E, M. A; Ávila T. C. M; Enciso A. L. F; Garzón C., J. C; Matías P., S. J.; Peralta S., L. M.; Preciado C., D. A; Torres R., L. C; Salazar Z., P. A; Vega S., D. (2012) *Influencia del Smartphone en estilos de vida de los jóvenes Universitarios y jóvenes ejecutivos en la ciudad de Bogotá (Colombia)* [Tesis de licenciatura]. Universidad Jorge Toledo Lozano, Facultad de posgrados de Ciencias Administrativas, Bogotá Colombia. Consultado el 6 de octubre de 2015 disponible en: [http://www.utadeo.edu.co/files/collections/documents/field\\_attached\\_file/influen](http://www.utadeo.edu.co/files/collections/documents/field_attached_file/influen)

[cia de los smartphones en los estilos de vida de los jóvenes universitarios y jóvenes ejecutivos en la ciudad de b1.pdf](#)

Babiloni, A. (2015, Mayo 26) "Sony y Microsoft se caen del top 10 de fabricantes móviles". Consultado el 26 de Octubre de 2015 disponible en: <http://www.tusequipo.com/2015/05/26/sony-y-microsoft-se-caen-del-top-10-de-fabricantes-moviles/>

Bateson, G.; Ruesch, J. (1984) *Comunicación. La matriz social de la Psiquiatría*, Paidós, Barcelona.

Berger, Peter L. y Luckmann, Thomas (2001). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.

Bijker, W., Hughes, T. y Pinch, T. (eds.) (1987), *The Social Construction of Technological Systems*, Cambridge (MA), MIT Press.

Blumer, H., (1968) *Symbolic Interactionism. Perspective and Method*, Englewood Cliffs, Prentice Hall.

C. Hine. Etnografía virtual. (2004) Colección Nuevas Tecnologías y Sociedad, UOC, Barcelona.

Cáceres, M, (2003) "El uso del espacio en la comunicación" en *Introducción a la comunicación interpersonal*, Síntesis, Madrid, pp. 221-245.

Cantillo, P. (2015, abril 17). "Limitado el impacto económico y social de las TIC en México. Consultado el 25 Octubre de 2015. Disponible en: <http://www.dineroenimagen.com/2015-04-17/54116> Consultado el 25 octubre de 2015.

Cárdenas, T. (2009) *Notas introductorias al estudio de la comunicación*. México. UACM.

Carrión, Hugo (2006). "Las redes sociales: el fenómeno de la sociedad interconectada". Consultado el 22 de Marzo de 2016, disponible en: [http://imaginar.org/docs/A\\_redes\\_sociales.pdf](http://imaginar.org/docs/A_redes_sociales.pdf)

Castells, M. (2000). *La era de la comunicación. Economía, sociedad y cultura. La sociedad Red*. México, Siglo XXI. Consultado el 21 de septiembre de 2015 disponible en:

[http://www.felsemiotica.org/site/wp-content/uploads/2014/10/LA\\_SOCIEDAD\\_RED-Castells-copia.pdf](http://www.felsemiotica.org/site/wp-content/uploads/2014/10/LA_SOCIEDAD_RED-Castells-copia.pdf)

Castro, S. R. (2012) "Ubicuidad y comunicación: Los Smartphones". En Revista *Latinoamérica de Comunicación*. Núm. 118 Consultado el 30 de septiembre de 2015 disponible en:

<http://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/5298/1/RFLACSO-CH118-18-Ramiro.pdf>

Cebrián, M. (2009b). "Nuevas formas de comunicación: cibermedios y medios móviles" [New Forms of Communication in the Cybermedia]. En *Comunicar*, Número°33, 10-13. Consultado el 10 de marzo de 2016 disponible en: <http://dx.doi.org/10.3916/c33-2009-01-001>

Cebrián, M. (2009a). "Comunicación interactiva en los cibermedios" [Interactive Communication in the Cybermedia]. En *Comunicar*, Número°33, 15-24. Consultado el 10 de marzo de 2016 disponible en: <http://dx.doi.org/10.3916/c33-2009-02-001>

Cooley, Charles Horton Social [1909] (1962) *Social organization. A Study of the Larger Mind*, Shoken Books.

Crovi, D; Garay, L. M.; López, R; Portillo, M. (2011) "Uso y apropiación de la telefonía móvil. Opiniones de jóvenes universitarios de la UNAM, la UACM y la UPN". En *Derecho a Comunicar. Revista Científica de la Asociación Mexicana de Derecho a la Información*. Núm. 3, Consultado el 30 de septiembre de 2015 disponible en: <http://derechoacomunicar.amedi.org.mx/pdf/num3/3-crovi-garay-lopez.pdf>

D. White y A. Le Cornu. (2011) Visitantes y Residentes: una nueva tipología para el usuario digital. Consultado el 30 de agosto de 2016, disponible en: <https://es.slideshare.net/CeciliaBuffa/visitantes-y-residentes-una-nueva-tipologa-para-el-usuario-digital-dwhite-ale-cornu-16705919>

De Jesús Ramírez Montes, Magnolia. (2006) Las nuevas tecnologías de información y comunicación en las relaciones sociales en el ámbito de la vida cotidiana, [Tesis de licenciatura] en Sociología, UNAM, México.

Edmond Marc y Dominique Picard (1992) *La interacción social. Cultura, instituciones y comunicación.*, Paidós, España.

Estupiñán Fuentes, Juan Camilo. (2008) *Influencia del teléfono móvil en los cambios culturales y sociales de los jóvenes de la Universidad Javeriana en Bogotá-*

Colombia. [Tesis de licenciatura]. Bogotá, Colombia. Consultado el 30 de septiembre de 2015 disponible en:

<http://javeriana.edu.co/biblos/tesis/economia/tesis28.pdf>

Feixa, Carles (1999) "De púberes, efebos, mozos y muchachos", en *De jóvenes, bandas y tribus*, Barcelona, Ariel, pp. 15-46

Fernández Collado, Carlos (2001). *El comportamiento no verbal en la interacción humana, en la comunicación humana en el mundo contemporáneo*, McGraw Hill, México, pp. 196-233.

Figueredo, C; y Ramírez, C. (2008) "Jóvenes y nuevas tecnologías, Estado de la cuestión". En [Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete](#), núm. 23, Consultado el 29 de Septiembre de 2015 disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3003532>

Gaspar y Cuesta (2013), "Análisis motivacional del uso del Smartphone entre jóvenes: una investigación cualitativa". *Historia y comunicación social*. Vol. 18 N<sup>o</sup> Especial Noviembre. Consultado el 26 de octubre de 2015 disponible en: <https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/viewFile/44252/41815>

Gómez Cruz, Edgar (2002). "Espacio, Ciberespacio e Hiperespacio: Nuevas configuraciones para leer la Comunicación Mediada por Computadora". Disponible en el archivo del *Observatorio para la CiberSociedad*. Consultado el 17 de Marzo de 2016, disponible en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=19>

Green, N. (2002), *On the Move: Technology, Mobility*, vol. 18, n<sup>o</sup>4, pp. 281-292.

Hallar, L. (2008) "El uso del celular como forma de comunicación". En *Revista Hermeneutic*, núm. 8, Consultado el 30 de septiembre de 2015 disponible en: <http://publicaciones.unpa.edu.ar/index.php/1/article/download/12/20>.

Jerjes Loayza, Javier (2009). "Una aproximación al impacto de internet en las interacciones juveniles en Lima, Perú", en *Prisma Social*, Revista de Ciencias Sociales, núm. 3, diciembre 2009. Fundación iS+D. Consultado el 19 de marzo de 2016, disponible en: [http://www.isdfundacion.org/publicaciones/revista/pdf/05\\_N3\\_PrismaSocial\\_jerjes\\_loayza.pdf](http://www.isdfundacion.org/publicaciones/revista/pdf/05_N3_PrismaSocial_jerjes_loayza.pdf)

López de Ayala, Marí Cruz. (2007) *El consumo de Tecnologías de la información y comunicación en la familia*, [Tesis de Doctorado]. Madrid, España. Universidad Rey Juan Carlos, Departamento de Ciencias de la Comunicación I, Facultad de ciencias

de la comunicación. Consultado el 21 de septiembre de 2015 disponible en: <https://ciencia.urjc.es/bitstream/handle/10115/1054/TESIS%20LOPEZ%20DE%20AYALA.pdf?sequence=1>

Lorente, S. (2012) “Juventud y teléfonos móviles, algo más que moda”. En *Revista de estudios de juventud*. núm. 57 consultado el 29 de septiembre de 2015 disponible en: <http://www.injuve.es/sites/default/files/numero57completo.pdf>

Malo, S. (2006) “Impacto del teléfono móvil en la vida de los adolescentes entre 12 y 16 años”. En *Comunicar*, núm. 27, Consultado el 29 de septiembre de 2015 disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15802716>

Marín, M. (2014, julio 31) “Android domina el mercado mundial de ‘Smartphone’ con 85% de cuota”. Consultado el 25 de octubre de 2015 disponible en: <http://www.ticbeat.com/tecnologias/android-domina-mercado-mundial-smartphones/>

Martínez, I y Aguado, J.M. (2006). “El desarrollo de la telefonía móvil como plataforma mediática”. En *Hologramática*, núm. 5. Consultado el 30 de septiembre de 2015 disponible en: [http://www.cienciared.com.ar/ra/usr/3/279/n5\\_v1\\_pp21\\_39.pdf](http://www.cienciared.com.ar/ra/usr/3/279/n5_v1_pp21_39.pdf)

McLuhan, M. (1996) *Comprender los medios de Comunicación, las extensiones del ser humano*, Barcelona: Paidós.

Morales, B. (2015, Septiembre 10) “Alarmante, brecha digital en México”. Consultado el 25 de octubre de 2015 disponible en: <http://pulsoslp.com.mx/2015/09/10/alarmante-brecha-digital-en-mexico/>

Navarro Carropreso, Daniela. (2015) *El teléfono celular: objeto de consumo en la sociedad de la información*. [Tesis de licenciatura]. UNAM, México.

Navarro, J. (2012,). “La evolución de los Smartphones”. Consultado el 25 octubre de 2015 disponible en: <http://histinf.blogs.upv.es/files/2012/12/Evoluci%C3%B3n-de-los-Smartphones-Blog-HDI.pdf>

Organista, J.; McAnally, L.; Lavigne, G. (2013) “El teléfono inteligente (Smartphone) como herramienta pedagógica. Universidad Autónoma de Baja California (UABC).” En *Revista Apertura*, Vol. 5, núm 1, Consultado el 6 de octubre de 2015 disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68830443002>

Orihuela, J.L. (2003), *Los weblogs ante los paradigmas eComunicación: 10 principios del nuevo escenario mediático*, ponencia presentada en el V foro de Investigación Europea en Comunicación, Madrid. Consultado el 28 de marzo de 2016, disponible

en: <http://lori.blogia.com/2003/112601-los-weblogs-ante-losparadigmas-de-la-ecomunicacion.php>.

Peñuela, M; Paternina, J; Moreno, D; Camacho, L; Acosta, L; De León, L. (2014) “Uso del Smartphone y las relaciones interpersonales de los Jóvenes Universitarios en la ciudad de Barranquilla (Colombia)”. En *Salud Uninorte*. Vol. 30, núm. 3 Consultado el 30 de septiembre de 2015 disponible en:

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81737153008>

Piscitelli, A., (2002) *Ciberculturas 2.0, en la era de las maquinas inteligentes*, Buenos Aires: Paid

Prensky, M. (2010) “Nativos e Inmigrantes digitales” en *Institución educativa SEK*. 3-20. Consultado el 20 de Marzo de 2016, disponible en:

<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20%28SEK%29.pdf>

Rheingold, Howard (1996). *La comunidad virtual: una sociedad sin fronteras*. Barcelona: Gedisa.

Ríos Mares, Paola. (2010) *Comunicación Móvil: el uso del celular en la relación entre madres e hijos adolescentes*. [Tesis de Maestría]. FLACSO, México, Consultado el 21 de septiembre de 2015 disponible en:

[http://bibdigital.flacso.edu.mx:8080/dspace/bitstream/handle/123456789/5093/Rios\\_P.pdf?sequence=1](http://bibdigital.flacso.edu.mx:8080/dspace/bitstream/handle/123456789/5093/Rios_P.pdf?sequence=1)

Rizo, M. (2013). “Comunicación interpersonal digital y nuevas formas de comunidad. Reflexiones sobre la comunicación pos-masiva.” En *Imagonautas*. Número°3, 52-65. Consultado el 15 de marzo de 2016 disponible en:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4781884.pdf>

Rizo, Marta (2006), “El interaccionismo simbólico y la Escuela de Palo Alto. Hacia un nuevo concepto de comunicación” consultado el 7 de marzo de 2016 disponible en Portal de la Comunicación, INCOM, disponible en:

[http://www.portalcomunicacion.com/uploads/pdf/17\\_esp.pdf](http://www.portalcomunicacion.com/uploads/pdf/17_esp.pdf)

Rizo, Marta (2009), *La comunicación Interpersonal. Una introducción a sus aspectos teóricos, metodológicos y empíricos*, Quita parte. “Enfoques teóricos para el estudio de la comunicación interpersonal y la interacción” y Sexta parte. “Algunas rutas para

investigar la comunicación interpersonal”, Colección de cuadernos de Comunicación y Cultura, Número 2, México, UACM.

Rodríguez López, Jazmín Zuleima, (2012) *Los usos actuales del lenguaje escrito a través de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (telefonía celular-Messenger)*. [Tesis de Licenciatura], FES Aragón, UNAM, México. Consultado el 30 de septiembre de 2015 disponible en: <http://132.248.9.195/ptd2013/julio/304195512/Index.html>

Rose, E. (2004), *User Error. Resisting Computer Culture*, Toronto, Between the Lines.

Ruelas, A. (2010) “El teléfono celular y las aproximaciones para su estudio”. En *Nueva época*, núm. 14, consultado el 29 de septiembre de 2015 disponible en: [http://comunicacionsociedad.cucsh.udg.mx/sites/default/files/5\\_3.pdf](http://comunicacionsociedad.cucsh.udg.mx/sites/default/files/5_3.pdf)

Ruelas, A. (2014) “El teléfono celular y los jóvenes sinaloenses: adopción, uso y adaptaciones”. En *Nueva época*, núm. 21. Consultado el 30 de septiembre de 2015 disponible en:

[http://www.comunicacionsociedad.cucsh.udg.mx/sites/default/files/a4\\_37.pdf](http://www.comunicacionsociedad.cucsh.udg.mx/sites/default/files/a4_37.pdf)

Ruiz, C. (2014, noviembre 10). “Smartphones en México: más marcas, más modelos, más competencia” en *El Financiero*. Consultado el 25 octubre de 2015 disponible en: <http://www.elfinanciero.com.mx/empresas/marcas-y-modelos-de-smartphones-multiplican-su-presencia-en-mexico.html>

Scolari, C. (2008) *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa.

Shannon, Claude E.; Weaver, Warren [1948] (1981) *Teoría matemática de la comunicación*, Forja, Madrid.

Siles, I. (2005). “Internet, virtualidad y comunidad”, en *Revista Ciencias Sociales*, núm. 108, pp.55-69. Consultado el 9 de Marzo de 2016, disponible en <http://www.vinv.ucr.ac.cr/latindex/racs002/04-SILES.pdf>

Thompson, J.B. (1998) *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*, Barcelona: Paidós.

Valor, J. y Sieber, S. (2004). “Uso y actitud de los jóvenes hacia internet y la telefonía móvil”. Consultado el 29 de septiembre de 2015 disponible en:

[http://www.iese.edu/es/files/Est\\_EBCenter\\_JovenesInternet\\_tcm5-5356.pdf](http://www.iese.edu/es/files/Est_EBCenter_JovenesInternet_tcm5-5356.pdf)

Van Weezel, A. y Benavides, C. (2009) “Uso de los teléfonos móviles por jóvenes. Uso de teléfonos móviles por los jóvenes”. En Cuadernos de *Información*, núm. 25 Consultado el 30 de septiembre de 2015 disponible en: <http://55mmm.redalyc.org/articulo.oa?id=97112696002>

Vázquez, A. (2015) “El mito del nativo digital, repensando el paradigma prenskyano”, en *Entre Textos*, núm. 19, pp. 1-11. Consultado el 14 de noviembre de 2016, disponible en: <http://entretextos.leon.uia.mx/num/19/PDF/ENT19-11.pdf>

Villarreal, E. (2015, Mayo 18). “Avanza México 89 posiciones en acceso a las TIC”. Consultado el 25 octubre de 2015 disponible en: <http://consumocuidado.com.mx/avanza-mexico-89-posiciones-en-acceso-a-las-tic/>

Winkin, Y. (1982) *La nueva Comunicación*, Barcelona: Kaíros.

Winner, N. (1998) *Cibernética y Sociedad*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana

AMPCI, (2015) “11º estudio sobre los hábitos de los usuarios de internet en México” (n. d.). Consultado el 25 octubre de 2015 disponible en: [https://amipci.org.mx/images/AMIPCI\\_HABITOS\\_DEL\\_INERNAUTA\\_MEXICANO\\_2015.pdf](https://amipci.org.mx/images/AMIPCI_HABITOS_DEL_INERNAUTA_MEXICANO_2015.pdf)

Punto Geek (2015) “Breve Historia de los Smartphones”. (2011, enero 14) Consultado el 25 de Octubre de 2015. Disponible en: <http://www.puntogeek.com/2011/01/14/breve-historia-de-los-smartphones/>

INEGI (2015) “Incrementan Hogares con computadora en el 2014: INEGI” (n. d.). Consultado el 25 de octubre de 2015 disponible en: <http://www.informador.com.mx/tecnologia/2014/565781/6/incrementan-hogares-con-computadora-en-2014-inegi.htm>

INEGI (2015) “Módulo sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en hogares de México, 2014” (n. d.). Consultado el 25 octubre de 2015 disponible en: [http://www.inegi.org.mx/prod\\_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/metodologias/MODUTIH/MODUTIH2013/MODUTIH2013.pdf](http://www.inegi.org.mx/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/metodologias/MODUTIH/MODUTIH2013/MODUTIH2013.pdf)

## **CAPÍTULO IX. Anexos / Transcripción de entrevistas a profundidad.**

**Entrevista a David Franco. Estudiante de Comunicación y cultura, 6to semestre, 24 años.**

**¿Cuál es el principal motivo por el que ingresas a internet?**

El principal motivo es cuando necesito investigar un significado o sobre alguna tarea que me dejan, o a veces solo para estar comunicado saber de las noticias actual.

**¿Para ti qué significado tiene internet y las redes sociales?**

Pues para mí, un significado, así así como un significado, pues no tengo, pero, siento que son importantes porque son el nuevo medio donde uno se puede comunicar tanto con una persona que esté viviendo aquí o en otra parte del mundo.

**¿Con que frecuencia utilizas internet y las redes sociales?**

El internet lo utilizo cuando, para investigar algún significado o de algún tema, y lo utilizo las redes sociales cuando, las necesito comunicarme con mis equipos, con mi novia... (Entonces el uso es frecuente) el uso de internet más o menos, pero las redes sociales muy muy seguido.

**¿Cuáles son las redes sociales que más utilizas y por qué?**

Las redes que más utilizo son Facebook, Instagram, YouTube, son de las más frecuentes , y por qué, porque en Facebook puedo estar actualizado sobre las noticias de los que sigo o las personas que son mis amigos , en Instagram porque me gusta subir fotos, ya que yo estoy estudiando comunicación y tomo fotos para publicarlas para que las vean, y YouTube me gusta por el contenido de ciertos canales, y por último, puedo mencionar que me gusta el WhatsApp, porque ahí puedo comunicarme en diferentes grupos que tengo para la escuela, me comunico con familiares, mi novia o como juego futbol, pues comunicarme sobre los partidos esas son las redes que utilizo.

**¿De qué manera entiendes tu vida on-line y off-line?**

Online, puede decirse que la manejo cuando necesito comunicarme con una persona en línea, por ejemplo con un familiar, un amigo, o para hacer algún trabajo, y off-line es físicamente, tengo la interacción tanto de la persona para comunicarme.

**¿Qué diferencias encuentras en las interacciones mediadas por un *Smartphone* (virtual) y en interacciones interpersonales cara a cara (real)?**

Pues, en un *Smartphone* puedes mandar mensajes sin que la persona cuestione como es que lo mandas, con que sentimientos se puede decir, puedes tener emojis y todo eso, pero tú vas a interpretarlo como tú quieras a la persona, y ya cara a cara es diferente porque tú, tanto la persona puede ver tu semblante, tu fisionomía y todo eso para determinar cómo se está diciendo o quiere llegar a explicar.

**¿Qué tan sencillo es para ti expresar tus sentimientos y emociones a través del WhatsApp?**

Pues es muy sencillo, pero depende de la persona, tanto el que lo va a mandar como el que lo va a recibir, yo puedo mandar, una carita con un beso y puede ser que sea de amistad, pero la otra persona puede interpretar, ósea la mujer que yo quiero algo con ella o un beso.

### **¿De qué manera identificas los estados de ánimo en el WhatsApp?**

Pues si ponen que están feliz, porque están felices o con una carita o que se fueron de viaje siento que, pues están alegres, o si se les murió alguien cambian su foto a un moño negro o ponen un emoji con lagrimita ahí puedes identificar los tipos de estado o como es que se sienten

### **¿Tienes activada o desactivada la notificación de visto en WhatsApp, por qué?**

Tengo desactivada, porque a mí no me gusta que me vean si estoy activado o no, es una cuestión personal, pero hay muchos que lo utiliza activado para saber si están conectados, online (Entonces no te gusta que te vean que estas conectado) pues no porque luego me mandas muchos mensajes y para no perder el tiempo porque tengo tareas u otras actividades que hacer, pues por eso para que no me molesten solo para ciertas cosas.

### **¿De qué manera interactúas con tus amigos a partir del uso del *Smartphone*?**

Pues la forma en la que interactuamos es mandarnos fotos, videos, música, algún *meme* que sale o para un video conversación.

### **¿Cómo se da la interacción en redes sociales como Facebook y WhatsApp?**

Pues en Facebook, se da igual pero depende de la persona, si ya tengo más comunicación con un amigo pues, puedo mandarle, no sé, una foto de una chava, o de algo más personal, puede ser más la interacción y en WhatsApp igual si es para un trabajo en un equipo soy más limitante, solo lo especifico lo pongo, y si es para un amigo puedo mandar una grosería o un emoji dependiendo con la persona que estás interactuando.

### **¿Con que frecuencia realizas publicaciones en Facebook?**

En Facebook solo las publico cuando son de interés personal, o cuando hay un acontecimiento personal para mí importante es cuando publico.

### **¿Con que frecuencia interactúas con las publicaciones que se realizan?**

Pues dependiendo de si me gustan o no me gustan es como voy a reaccionar yo, para comentar o darle un *like* o un *dislike*, así es como me van interesando las publicaciones.

### **¿Qué tipo de interacciones tienes en los entornos virtuales como Facebook y WhatsApp?**

Pues tengo varias interacciones, ya sean tanto escolares, como personales, en familia, yo que juego deporte con equipos que juego, también religiosas, como yo creo en el Judaísmo también sigo páginas religiosas.

### **¿A qué interacciones prestas más atención y por qué?**

**A) Conversaciones de WhatsApp B) Conversaciones interpersonales de copresencia**

**C) Ambas conversaciones por igual (on line- off line)**

Pues le doy más importancia a las de WhatsApp, porque son más inmediatas yo tengo la aplicación donde me llegan instantáneamente los mensajes, luego en las otras redes sociales puede que te

tardes en meterte, pero en WhatsApp es más accesible para mí a la hora de que me llegue una notificación

**¿Cuáles son los lugares (físicos) en donde frecuentemente llevas a cabo las interacciones mediadas por un *Smartphone*?**

Los lugares físicos yo los utilizo en la Universidad, en mi casa o donde haya una red *WiFi* para poder conectarme y ahí poder acceder a mi teléfono *Smartphone*.

**¿Cuáles son los lugares (virtuales) en donde frecuentemente llevas a cabo las interacciones mediadas por un *Smartphone*?**

Pues yo utilizo varias redes sociales donde llevo a cabo eso, como son Facebook, Instagram, YouTube y WhatsApp.

**¿De qué manera las redes sociales como Facebook y WhatsApp repercuten en tu tiempo y espacio?**

Repercuten mucho porque ya no es como antes que puedes estar clavado en un cierto lugar y espacio, donde tenías que entablar una conversación. Pero ahora, puedes ir en el camión, en tu casa o fuera de tu casa, en alguna plaza, en lugares públicos puedes estar y comunicarte sin problema, no necesitas estar en un lugar en específico para usarlo.

**¿Qué aspectos consideras que sobresalen en las interacciones mediadas por un *Smartphone*? (redes sociales)**

Pues es que es muy rápido navegar ahí, y puedes mandar un mensaje, imágenes, emojis, canciones conversaciones.

**¿Qué elementos utilizas en tus conversaciones de WhatsApp para que la comunicación sea eficaz?**

Utilizo emojis, algún mensaje de voz, canciones, imágenes, memes...

**¿Qué elementos hacen que interactúes con las publicaciones o los usuarios de Facebook?**

Pues por ejemplo en Facebook si alguien me etiqueta en una publicación o en alguna imagen o en algún video pues, es como yo interactuó en esa publicación específicamente, o si me mencionan en un comentario o si me mandan alguna imagen por inbox, pues así es como yo interactuó o le doy importancia a esa publicación.

**¿Qué elementos utilizas para tener una comunicación eficaz con los usuarios de Facebook, ya sea en los comentarios o chats?**

Imágenes, emojis, algún texto en específico o colores o marcando algún estado pues así es como yo interactuó para ver las publicaciones que me gustan.

**¿Al utilizar el *Smartphone* para las interacciones consideras que la comunicación se facilita o dificulta?**

Se facilita porque tienes al alcance en un dispositivo navegar en lo que tú quieras, investigar, tiene la facilidad de que en donde estés en cualquier lugar, se facilita la comunicación.

### **¿Qué usos le das a tu *Smartphone*?**

Lo utilizo para navegar en internet, YouTube en las redes sociales, todas las redes sociales o para comunicarme o investigar algunas cosas, y también lo utilizo para grabar algún video cuando voy a algún lugar o a un concierto, o me gusta algo puedo tomar también una foto, mandar un audio.

### **¿Qué tipo de aplicaciones utilizas y por qué?**

Utilizo aplicaciones que tengan que ver con alguna foto ya que yo estoy en la carrera de Comunicación y me interesa mucho la fotografía pues me gusta tomar fotos y bajar aplicaciones donde pueda modificarlas, y esas aplicaciones son las que utilizo para poder modificar una foto y poder publicarla en las redes sociales.

### **¿En qué sentido un *Smartphone* puede facilitar o dificultar tus actividades cotidianas?**

Facilita, tienes todo al alcance para con un solo dedo navegar tanto si quiero investigar alguna ruta, en algún mapa, o si no se directamente voy y pregunto a mi *Smartphone* y me dice la dirección en alguna foto, para tomar algún suceso que esté pasando en mi entorno puedo tomarlo, grabarlo, y comunicarme, lo esencial que es la comunicación, en un *Smartphone* es lo que me facilita, y lo que me puede dificultar es el tiempo, por ejemplo que yo le meta mucho tiempo en mi *Smartphone* y me robe todo el tiempo en que puedo hacer otras actividades, como ejercitar mi cuerpo o comer a mis horas.

### **¿Cómo sería tu vida sin el uso del *Smartphone*?**

Pues sería muy difícil ya que si no tengo como comunicarme con las personas que considero como mi familia, mis amigos, pues es muy difícil, ya que puede haber algún accidente y no tenemos como comunicarnos físicamente sería muy difícil, precisamente en la escuela sería muy difícil para poder navegar cuando un maestro te pide una tarea en ese momento o posteriormente que te la pida sería muy difícil.

### **Para ti, ¿qué significado tiene un *Smartphone*?**

Un dispositivo inteligente donde ahí puedes aplicar muchas cosas como navegar, investigar, comunicarte, meterte a alguna red social, y eso facilita actualmente al ser humano para poder comunicarte o interactuar con otra persona, este aquí a tú lado o a millones de kilómetros eso para mí tiene un significado muy grande que es el *Smartphone*.

**Entrevista a Iris Peralta. Estudiante de Ciencia Política y Administración Urbana, 8vo semestre, 28 años.**

**¿Cuál es el principal motivo por el que ingresas a internet?**

Por sacar información para mis trabajos, entrar a *Facebook*...

**¿Para ti qué significado tiene internet y las redes sociales?**

Pues internet es un medio para buscar información y en cuanto a las redes sociales es una forma de interactuar con más personas virtualmente

**¿Con que frecuencia utilizas internet y las redes sociales?**

Pues todo el tiempo... todo el tiempo las utilizo

**¿Cuáles son las redes sociales que más utilizas y por qué?**

Pues utilizo *Facebook* y el *WhatsApp* (por qué) en *Facebook* porque en las materias que llevo luego hacemos grupos donde nos dejan los documentos los profesores, entonces para eso lo ocupo; y el *WhatsApp* para comunicarme con amigos o familiares.

**¿De qué manera entiendes tu vida on-line y off-line?**

Pues la on-line la entiendo en la manera que interactuó con las personas, amigos o familiares a través de una red social, y la off-line la manera que interactuó con ellas pero cara a cara

**¿Qué diferencias encuentras en las interacciones mediadas por un *Smartphone* (virtual) y en interacciones interpersonales cara a cara (real)?**

Pues la diferencia que encuentro, bueno, es que necesito de un *Smartphone* o de un aparato para comunicarme, siento que no hay diferencia, puedo comunicarme igual con una red social o cara a cara (es decir no hay diferencia para ti en ambas formas de interacción) no, para mí es lo mismo.

**¿Qué tan sencillo es para ti expresar tus sentimientos y emociones a través del *WhatsApp*?**

Para mí es muy sencillo por que, por ejemplo en el estado de *WhatsApp* puedo poner me siento triste y lo acompaño de una carita triste o iconos que interpreten la tristeza que sienta en ese momento.

**¿De qué manera identificas los estados de ánimo en el *WhatsApp*?**

Pues lo veo dependiendo de los iconos que pongan, ósea si ellos, o las personas con las que yo interactuó ponen caras felices o llorando, sé que están felices o que tienen alguna tristeza (y eso hace que tú les preguntes como se sienten) aja, en ese momento yo les pregunto porque estas triste o ahora que te pasa

**¿Tienes activada o desactivada la notificación de visto en *WhatsApp*, y por qué?**

Activada, porque para mí no afecta en nada que vean que estoy disponible o no, o que ya leí el mensaje, porque saben que voy a contestar en algún momento

**¿De qué manera interactúas con tus amigos a partir del uso del *Smartphone*?**

Por ejemplo con imágenes, videos, igual documentos de los trabajos o cosas así, de esa manera es como interactúo con ellos.

**¿Cómo se da la interacción en redes sociales como Facebook y WhatsApp?**

Muchas veces es instantánea, siempre y cuando la otra persona también tenga el acceso a internet rápido.

**¿Con que frecuencia realizas publicaciones en Facebook?**

Todo el tiempo me gusta estar poniendo algo, para ver cómo reaccionan los demás hacia lo que yo pongo.

**¿Con que frecuencia interactúas con las publicaciones que se realizan?**

Pues solo respondo cuando llama mi atención el comentario y solo pongo *like* a lo que me gusta.

**¿Qué tipo de interacciones tienes en los entornos virtuales como Facebook y WhatsApp?**

Pues la mayoría de veces es de amistad y unas cuantas más por la escuela, académico.

**¿A qué interacciones prestas más atención y por qué?**

**A) Conversaciones de WhatsApp B) Conversaciones interpersonales de copresencia**

**C) Ambas conversaciones por igual (on line- off line)**

Ambas conversaciones por igual, porque el *WhatsApp* es todo el tiempo lo estoy ocupando y las interpersonales es igual para mí.

**¿Cuáles son los lugares (físicos) en donde frecuentemente llevas a cabo las interacciones mediadas por un *Smartphone*?**

En la escuela y en mi casa.

**¿Cuáles son los lugares (virtuales) en donde frecuentemente llevas a cabo las interacciones mediadas por un *Smartphone*?**

Las redes sociales, Blogs y correo electrónico.

**¿De qué manera las redes sociales como Facebook y WhatsApp repercuten en tu tiempo y espacio?**

Repercuten porque ahora con las redes sociales no necesito estar en un tiempo y lugar específico para comunicarme con otra persona, sino a través de las mismas redes ya puedes hablar con ellos virtualmente.

**¿Qué aspectos consideras que sobresalen en las interacciones mediadas por un *Smartphone* (redes sociales)**

Pues los elementos que sobresalen es que puedes mandar fotos, canciones, archivos y llegan de una manera rápida.

**¿Qué elementos utilizas en tus conversaciones de WhatsApp para que la comunicación sea eficaz?**

Los iconos que vienen ahí, fotos, videos cosas así.

**¿Qué elementos hacen que interactúes con las publicaciones o los usuarios de Facebook?**

Lo que hace que interactúe es que haya un motivo, que llame mi atención o que alguien me etiquete, o simplemente que me guste lo que veo.

**¿Qué elementos utilizas para tener una comunicación eficaz con los usuarios de Facebook, ya sea en los comentarios o chats?**

Textos, iconos, videos, alguna imagen que tenga que ver con lo que estoy viendo.

**¿Al utilizar el *Smartphone* para las interacciones consideras que la comunicación se facilita o dificulta?**

Yo creo que se facilita porque llega el mensaje igual sale de una manera rápida y clara.

**¿Qué usos le das a tu *Smartphone*?**

Pues yo lo utilizo en primera para comunicarme, me gusta para tomar fotos, grabar videos, mandar imágenes y estar comunicada con las personas con las que me frecuento más.

**¿Qué tipo de aplicaciones utilizas y por qué?**

Pues utilizo aplicaciones para editar fotos, lo que son el *WhatsApp*, *Facebook*, *Instagram*, creo que nada más esas.

**¿En qué sentido un *Smartphone* puede facilitar o dificultar tus actividades cotidianas?**

Se me facilita, si en el momento tengo alguna duda pues ya sé que en el teléfono puedo consultarlo y tengo la información rápida que necesito.

**¿Cómo sería tu vida sin el uso del *Smartphone*?**

Sería un poco más lenta, pero, creo que podría sobrellevar mis actividades, pero como en la actualidad el *Smartphone* es una herramienta que nos facilita muchas cosas si me dificultaría hacer todas las cosas que hago si no lo tuviera.

**Para ti, ¿qué significado tiene tu *Smartphone*?**

Siento que es una herramienta multiusos que ha llegado a facilitar mucho mi vida, y todo lo que hago, y pues es una extensión de mí y es importante en mi vida.

**Entrevista a Giovanni. Estudiante de Ciencia Política y Administración Urbana, 8vo semestre, 27 años.**

**¿Cuál es el principal motivo por el que ingresas a internet?**

Por motivos de información.

**¿Para ti qué capacidades tiene internet y las redes sociales?**

Tiene una capacidad impresionante, uso y manejo de información, ya que suele tener información en tiempo real e incluso de distancias largas, y las redes sociales son un importante instrumento para comunicarse hoy en día.

**¿Con qué frecuencia utilizas internet y las redes sociales?**

Por lo regular, la frecuencia es diaria, las redes sociales, lo que es WhatsApp, por lo regular diario también, Facebook todavía en un poco menos frecuentes, es una vez a la semana o dos por mucho.

**¿Cuáles son las redes sociales que más utilizas y por qué?**

WhatsApp y Facebook por motivos de comunicación entre grupos o personas.

**¿De qué manera entiendes tu vida on-line y off-line?**

Bueno yo pienso que es más fácil interpretar una conversación de persona, ya que se complica la conversación on-line por motivos de los emoticones, no hay luego muchos emoticones que expresan la verdad de la conversación, (pero si los utilizas) sí.

**¿Qué diferencias encuentras en las interacciones mediadas por un *Smartphone* (virtual) y en interacciones interpersonales cara a cara (real)?**

Buenos, pues las de cara a cara son más fáciles, más rápidas y no existen complicaciones de no entendimiento, ósea es más fácil entender a una persona cara a cara que por medio del uso del WhatsApp o Facebook.

**¿Qué tan sencillo es para ti expresar tus sentimientos y emociones a través del WhatsApp?**

No es tan sencillo porque muchas veces, expresas emociones que igual y ni existen en la conversación, el uso de emoticones ayuda, pero, no son lo suficientemente expresivos como deberían de ser.

**¿De qué manera identificas los estados de ánimo en el WhatsApp?**

Pues es a partir de cómo la gente responde por medio de frases o emoticones.

**¿Tienes activada o desactivada la notificación de visto en WhatsApp, por qué?**

Está desactivada porque por lo regular suelo no contestar enseguida los mensajes y eso puede ocasionar que la gente se moleste.

**¿De qué manera interactúas con tus amigos a partir del uso del *Smartphone*?**

Interactúo de una manera muy divertida, es una forma más sencilla de expresarse, en el sentido de una ofensa de compañerismo es más fácil ser gracioso en las redes sociales que en persona.

**¿Cómo se da la interacción en redes sociales como Facebook y WhatsApp?**

Pues a pesar de que se dan de una manera ágil y espontánea, suele tener dificultades, puesto que muchas veces las personas no escriben correctamente o no se pueden expresar bien, y es algo complicado entenderlos.

**¿Con que frecuencia realizas publicaciones en Facebook?**

Es muy rara la vez, podríamos decir que dos veces cada mes.

**¿Con que frecuencia interactúas con las publicaciones que se realizan?**

Muy pocas veces dependiendo de la relevancia que tengan estas publicaciones.

**¿Qué tipo de interacciones tienes en los entornos virtuales como Facebook y WhatsApp?**

Por lo regular son de amistades y compañeros de escuela.

**¿A qué interacciones prestas más atención y por qué?**

**A) Conversaciones de WhatsApp B) Conversaciones interpersonales de copresencia**

**C) Ambas conversaciones por igual (on line- off line)**

Las conversaciones de WhatsApp, porque suelen ser un poco más interesantes que otro tipo de conversaciones.

**¿Cuáles son los lugares (físicos) en donde frecuentemente llevas a cabo las interacciones mediadas por un Smartphone?**

Por lo regular lugares con conexión de internet, parques, en mi casa, o en la misma escuela.

**¿Cuáles son los lugares (virtuales) en donde frecuentemente llevas a cabo las interacciones mediadas por un Smartphone?**

Por WhatsApp.

**¿De qué manera las redes sociales como Facebook y WhatsApp repercuten en tu tiempo y espacio?**

La verdad ocupa mucho espacio y luego suelen ser interventoras en cuestiones de que no pones atención en otras cosas relevantes que pueden suceder alrededor

**¿Qué aspectos consideras que sobresalen en las interacciones mediadas por un Smartphone? (redes sociales)**

Puede ser a lo mejor cosas que no puedes expresar físicamente por ejemplo un estado de enojo o frustración.

**¿Qué elementos utilizas en tus conversaciones de WhatsApp para que la comunicación sea eficaz?**

Suelo usar frases más largas y con preguntas, y el uso de varios emoticones.

**¿Qué elementos hacen que interactúes con las publicaciones o los usuarios de Facebook?**

Pues por lo regular que sean publicaciones graciosas.

**¿Qué elementos utilizas para tener una comunicación eficaz con los usuarios de Facebook, ya sea en los comentarios o chats?**

Frases cortas y emoticones, imágenes y uno que otro video.

**¿Al utilizar el *Smartphone* para las interacciones consideras que la comunicación se facilita o dificulta?**

Suele facilitarla es un poco más ágil y no hay tantas trabas para la comunicación.

**¿Qué usos le das a tu *Smartphone*?**

Por lo regular solo lo utilizo para ingresar a las redes sociales, al igual para fotos, tomar videos, se usa como alarma, calculadora, para ingresar a mi correo o hacer uno que otro trabajo que no haya podido terminar.

**¿Qué tipo de aplicaciones utilizas y por qué?**

Por lo regular son aplicaciones académicas, como *gmail*, *google drive*, o el mismo internet con *chrom*

**¿En qué sentido un *Smartphone* puede facilitar o dificultar tus actividades cotidianas?**

Lo facilita en el sentido de acceso a la información de manera rápida, y lo dificulta por que suele ser una herramienta, que te distrae con facilidad.

**¿Cómo sería tu vida sin el uso del *Smartphone*?**

Yo creo que sería un poco aburrida, y me sentiría des comunicado no sabría lo que sucede a mi alrededor.

**Para ti, ¿qué significado tiene un *Smartphone*?**

Tiene mucho significado ya que siento que es una extensión de mí, ya que con el puedo acceder a diferente información, y puedo platicar con personas que a lo mejor no puedo ver en persona.

**Entrevista a Rosa Consuelos. Estudiante de Comunicación y Cultura, 6to semestre, 24 años.**

**¿Cuál es el principal motivo por el que ingresas a internet?**

Para buscar archivos en PDF, cosas de la escuela.

**¿Para ti qué significado tiene internet y las redes sociales?**

El internet significa para mí obtener información, y las redes sociales me significan trabajo y escuela, para eso las ocupo en realidad.

**¿Con que frecuencia utilizas internet y las redes sociales?**

Pues diario, todo el tiempo.

**¿Cuáles son las redes sociales que más utilizas y por qué?**

Las redes sociales Facebook y WhatsApp, porque en WhatsApp tengo grupos, donde tengo trabajos de la escuela, y en Facebook también tengo pues igual los grupos de la escuela, y estar checando información.

**¿De qué manera entiendes tu vida on-line y off-line?**

Mi vida on-line, más que nada escuela y trabajo y mi vida off-line, fuera de línea, pues con mis amistades en mi casa con mi familia.

**¿Qué diferencias encuentras en las interacciones mediadas por un *Smartphone* (virtual) y en interacciones interpersonales cara a cara (real)?**

Bueno si es muy diferente porque, a través de un dispositivo no puedo expresar tal como son mis sentimientos además que mi cuerpo, mi mirada todo expresa diferentes cosas a escribir lo que siento.

**¿Qué tan sencillo es para ti expresar tus sentimientos y emociones a través del WhatsApp?**

Si es complicado, para mí en lo personal es muy complicado, pero cuando es necesario expresar mis emociones a través de WhatsApp utilizo emoticones, como si estoy triste las caritas llorando, si estoy feliz, las caritas felices y aplausos.

**¿De qué manera identificas los estados de ánimo en el WhatsApp?**

Pues por los emoticones y lo que escriben.

**¿Tienes activada o desactivada la notificación de visto en WhatsApp, por qué?**

Yo la tengo desactiva, para que nadie vea cuando yo veo los mensajes, porque en realidad como me gusta utilizarlo más para la escuela y el trabajo, cuando las personas me hablan para otra cosa que

no sea de trabajo o escuela y no me gusta contestarles, tampoco me gusta ser grosera y dejarlo en "visto".

**¿De qué manera interactúas con tus amigos a partir del uso del *Smartphone*?**

Con mis amigos, por el WhatsApp, a partir de... igual tengo grupos de trabajo, de la escuela, pero también dentro de esos grupos a veces los utilizamos como para distraernos y mandamos imágenes o audios graciosos, es como se fortalece un poco la amistad.

**¿Cómo se da la interacción en redes sociales como Facebook y WhatsApp?**

Pues me parece que es muy rápido y es en tiempo real; y a distancia pero en tiempo real.

**¿Con que frecuencia realizas publicaciones en Facebook?**

Diario o a veces cada tercer día.

**¿Con que frecuencia interactúas con las publicaciones que se realizan?**

Diario, eso sí es más seguido. Lo hago por diversión y distraerme un rato.

**¿Qué tipo de interacciones tienes en los entornos virtuales como Facebook y WhatsApp?**

De trabajo y escuela.

**¿A qué interacciones prestas más atención y por qué?**

**A) Conversaciones de WhatsApp B) Conversaciones interpersonales de copresencia**

**C) Ambas conversaciones por igual (online- off line)**

Si estoy hablando por WhatsApp creo que tengo que ponerle la atención al WhatsApp, y si estoy hablando con una persona ponerle la atención a esa persona y dejar de un lado el WhatsApp.

**¿Cuáles son los lugares (físicos) en donde frecuentemente llevas a cabo las interacciones mediadas por un *Smartphone*?**

En mi casa, en el trayecto de la escuela a mi casa, y rara vez en la escuela.

**¿Cuáles son los lugares (virtuales) en donde frecuentemente llevas a cabo las interacciones mediadas por un *Smartphone*?**

En Facebook y WhatsApp

**¿De qué manera las redes sociales como Facebook y WhatsApp repercuten en tu tiempo y espacio?**

En realidad solo cuando estoy en mi casa y cuando voy en el camión, no me afectan tanto, en la escuela y cuando estoy con mis compañeros o mi familia.

**¿Qué aspectos consideras que sobresalen en las interacciones mediadas por un *Smartphone* (redes sociales)?**

Pues que el tiempo y el espacio que se utiliza cuando interactúan por un *Smartphone* es al instante y en el espacio en el que tú quieras, puedes estar en el baño y platicando.

**¿Qué elementos utilizas en tus conversaciones de WhatsApp para que la comunicación sea eficaz?**

Los emoticones, las llamadas, los audios, imágenes, videos, fotos.

**¿Qué elementos hacen que interactúes con las publicaciones o los usuarios de Facebook?**

Pues cuando veo una imagen en Facebook y me da risa o cosas así pues las comento, o si por ejemplo me publican una foto en la que yo estoy etiquetada o salgo, también le pongo *like* o “me encanta”, comento “me veo hermosa”.

**¿Qué elementos utilizas para tener una comunicación eficaz con los usuarios de Facebook, ya sea en los comentarios o chats?**

Los emoticones, los *strikes*, también a veces imágenes, por ejemplo ahora que estoy cursando materias que necesito tener información, por ejemplo de algún apunte que el maestro dejo, le pido a una compañera que me mande la foto por Facebook o así.

**¿Al utilizar el *Smartphone* para las interacciones consideras que la comunicación se facilita o dificulta?**

Tiene esas dos partes, en alguna ocasión puede ser fácil cuando necesitas algo rápido o alguna cosa, por ejemplo algún apunte para la tarea y no lo tengo y la otra compañera sí, en ese momento, mándame la foto del apunte es como fácil ahí; pero por ejemplo si yo en este momento estoy pasando una situación muy triste y quiero contarle a esta persona como me siento, pues yo creo que ahí se me dificulta, utilizar el dispositivo.

**¿Qué usos le das a tu *Smartphone*?**

Le doy un uso más que otra cosa, mero trabajo y en la escuela, igual también lo utilizo para poner mi alarma, tomar fotos, para el calendario, cosas así, la calculadora.

**¿Qué tipo de aplicaciones utilizas y por qué?**

Juegos, tengo juegos, tengo Photoshop para retocar mis fotos, WhatsApp y Facebook.

**¿En qué sentido un *Smartphone* puede facilitar o dificultar tus actividades cotidianas?**

Me facilita en tiempo y espacio es muy rápido, entonces puedo recibir cualquier información en el momento que yo lo pida o lo quiera; y me dificulta porque a veces estoy en clase y estoy recibiendo notificaciones y ese tipo de cosas y es difícil, me distrae

**¿Actualmente, cómo sería tu vida sin el uso del *Smartphone*?**

Pues yo creo que me sentiría como incomunicada, no tendría como conseguir poder ver a un amigo o así, porque es este momento de mi vida utilizo el celular para ver a mis compañeros de trabajo, para las tareas de la escuela y entonces sin el celular yo creo que me sería difícil, no sé a lo mejor algún apunte en tiempo espacio rápido tenerlo, y me sentiría alejada de todos, porque los grupos en WhatsApp, empiezan como hacer esa unión, ese lazo más fuerte de amistad, no sé;

a lo mejor un chiste local yo ya no lo entendería porque todo los dicen en WhatsApp y yo no sabría que dicen.

**Para ti, ¿qué significado tiene un *Smartphone*?**

Es una parte de mí que me ayuda a estar en comunicación con otras personas, con las personas que están a mí alrededor.

**Entrevista a Jesús Antonio Ramírez. Estudiante de Comunicación y Cultura, 9no semestre, 27 años**

**¿Cuál es el principal motivo por el que ingresas a internet?**

En su mayoría de veces ingreso para utilizar redes sociales, comunicarme con ellas; de ahí en fuera ocupo para investigar, hacer tarea, trabajos, para el correo electrónico, esos son los mayores motivos por los cuales ingreso.

**¿Para ti qué significado tiene internet y las redes sociales?**

Para mí las redes sociales e internet, son un medio para comunicarnos y encontrar cosas en instantes.

**¿Con que frecuencia utilizas internet y las redes sociales?**

Las utilizo diariamente, tanto el internet y las redes sociales, lo ocupo diariamente, casi todo el día.

**¿Cuáles son las redes sociales que más utilizas y por qué?**

Utilizo WhatsApp, Facebook, Messenger, son las tres redes las cuales ocupo más, siendo estas las que me comunican con la gente a instantes.

**¿De qué manera entiendes tu vida on-line y off-line?**

On-line, es que me comunico con personas que no tengo cerca, creo que mi vida on-line es comunicarse con los seres que tengo a distancia; y off-line, pues tal vez me siento un poco des comunicado.

**¿Qué diferencias encuentras en las interacciones mediadas por un *Smartphone* (virtual) y en interacciones interpersonales cara a cara (real)?**

Las interacciones mediadas por un *Smartphone* yo considero que son diferentes ya que la interacción no es la misma no ves las expresiones de las personas no sientes la presencia, por un *Smartphone* simplemente escribes, pero no sientes la presencia de la persona con la que estás hablando su expresiones, sus gestos creo que si es muy diferente por ese motivo.

**¿Qué tan sencillo es para ti expresar tus sentimientos y emociones a través del WhatsApp?**

Para mi si es un poco complicado ya que no puedo expresar de una manera adecuada lo que siento, nada más escribes o tal vez usas emoticones pero no, no es lo mismo, expresar lo que uno siento como realmente lo siente por medio de texto; bueno, aunque ocupando los emoticones si tratas de expresar un poco acerca de tus sentimientos de lo que sientes pero realmente no es lo mismo, como si lo expresarás y estuvieras viendo cara a cara.

### ¿De qué manera identificas los estados de ánimo en el WhatsApp?

Sí, considero que es muy complicado identificarlos, porque al platicar con alguien tal vez tu platicas normalmente, tal vez tu pones el empeño, la alegría que tú tienes en ese momento, la tristeza, pero no sabes realmente como se siente la otra persona, hasta que tal vez lo preguntas o te lo dicen, pero a simple vista siento que no se identifican el estado de ánimo de una persona. (Entonces a partir de los estados que los usuarios de WhatsApp ponen puedes identificar sus estados de ánimo) tal vez si expresan pero en muchas ocasiones los usuarios ponen un estado y les puede durar 15 días, hay veces que una persona cambia de estado de ánimo muy rápido, pues sí, tal vez te das una idea y llegas a preguntarle, y te puedas dar una idea de cómo se encuentra, pues los emoticones que ponen en ocasiones ayudan mucho para referirse a lo que están haciendo o como se encuentran, felices, alegres, enamorados.

¿Tienes activada o desactivada la notificación de visto en WhatsApp, por qué?

Los tengo activados, porque la aplicación así viene, sí, también en algún momento las quite, pero siento que es como... WhatsApp es una aplicación para hablar inmediato o al instante con la persona entonces considero que el quitarlo es como quitarle el uso de WhatsApp, digo... si vas a interactuar con la persona al instante y a lo lejos para que quitárselos.

¿De qué manera interactúas con tus amigos a partir del uso del *Smartphone*?

La interacción es más frecuente, por que la persona que estés lejos o que estés tú trabajando o en la escuela, estés jugando, estés donde estés, puedes interactuar con tus amigos al instante, creo que sí aumenta la interacción gracias al *Smartphone*; Interactúas dependiendo con quien estés hablando, porque con los amigos es una conversación totalmente diferente a cuando hablas con alguien de tu trabajo o de la escuela, ósea las cosas académicas son totalmente diferentes hablar con tus familia, con tus amigos, con tus padres.

¿Cómo se da la interacción en redes sociales como Facebook y WhatsApp?

Considero que es instantánea la interacción, ya que ahorita en este mismo segundo, envió un mensaje y le llega rápido a la persona, ósea la interacción es muy rápida. Y en Facebook, igual en mensajes y en tanto a notificaciones pues igual porque al momento de publicar algo, aparece al instante en el celular, la computadora de la otra persona entonces la interacción es muy rápida; las publicaciones que haces de estoy en tal lado publicando una imagen, las compartes para todos en instante.

¿Con que frecuencia realizas publicaciones en Facebook?

No suelo hacerlo muy seguido, tal vez una cada semana o cada dos semanas, o hay veces que no público durante bastante tiempo.

¿Con que frecuencia interactúas con las publicaciones que se realizan?

Esa si es más frecuente ya que en muchas ocasiones a mí hacen lo que es etiquetar, entonces me ponen sobre imágenes, sobre videos, sobre cualquier cosa, entonces sí, pues contestas, das tu opinión acerca de ello, creo que es más frecuente, tal vez una cada tercer día.

¿Qué tipo de interacciones tienes en los entornos virtuales como Facebook y WhatsApp?

La Interacción es amplia, lo ocupó muy seguido ya que interactúo con amigos, con mi pareja, con mi familia, realmente la interacción es diaria, muy frecuente. (Es decir, en las dos redes ya sea WhatsApp y Facebook tus interacciones son las mismas, con amigos, trabajo, novia) Sí, claro, de hecho siento que en WhatsApp es una red muy personal que ahí sí ya es gente con la cual tiene mi número, tengo una relación más abierta con esas personas, entonces siento que el WhatsApp es una red más personal; en cambio Facebook, es amigos, conocidos, siento que es más abierta, más pública.

**¿A qué interacciones prestas más atención y por qué?**

**A) Conversaciones de WhatsApp B) Conversaciones interpersonales de copresencia**

**C) Ambas conversaciones por igual (on line- off line)**

Le prestó atención a ambas pero a diferentes tiempos, por ejemplo las conversaciones de WhatsApp les presto mucha atención estando en casa, estando solo, entonces pues contesto mando mensajes, interactúo con mis amigos por medio de un Smartphone; y las conversaciones interpersonales de copresencia, sí, también les pongo mucha atención estando pues obviamente con alguien cara a cara y también al momento de tener un teléfono para mandar un mensaje, entonces presto atención a ambas.

**¿Cuáles son los lugares (físicos) en donde frecuentemente llevas a cabo las interacciones mediadas por un Smartphone?**

Creo que a todo momento, en la escuela, en el trabajo, en casa en cualquier lado, yo creo que en la actualidad, en el transporte público en todos lados ocupó un Smartphone y contesto un mensaje o mando un mensaje e interactúo con alguien por medio de un *Smartphone*.

**¿Cuáles son los lugares (virtuales) en donde frecuentemente llevas a cabo las interacciones mediadas por un Smartphone?**

Los lugares virtuales, pues Facebook, WhatsApp, Messenger, Outlook, que es el correo electrónico, creo que son las más donde llevo una interacción.

**¿De qué manera las redes sociales como Facebook y WhatsApp repercuten en tu tiempo y espacio?**

Sí, repercuten mucho porque en ocasiones cuando tienes algo que hacer o estas, en la escuela, estas en el trabajo, te mandan un mensaje y tú lo contestas, ya lo haces a veces por obligación, por respeto, sí repercute en tu tiempo, en la escuela no tendrías que hacerlo, en tu trabajo menos y sí lo haces y contestas, entonces sí repercute mucho.

**¿Qué aspectos consideras que sobresalen en las interacciones mediadas por un Smartphone? (redes sociales)**

Bueno considero que la comunicación es muy instantánea, realmente se da al instante, tú escribes y te contestan.

**¿Qué elementos utilizas en tus conversaciones de WhatsApp para que la comunicación sea eficaz?**

Bueno aparte de los mensajes, los textos, las letras, ocupo emoticones he ocupado videos, imágenes.

**¿Qué elementos hacen que interactúes con las publicaciones o los usuarios de Facebook?**

Que me etiqueten en la publicación yo siento que es el mayor motivo por el cual interactúo en esas publicaciones, y también cuando veo algo que me agrada le doy *like* o algún comentario

**¿Qué elementos utilizas para tener una comunicación eficaz con los usuarios de Facebook, ya sea en los comentarios o chats?**

Ocupo imágenes tal vez, ocupo *likes*, emoticones, textos.

**¿Al utilizar el *Smartphone* para las interacciones consideras que la comunicación se facilita o dificulta?**

Se facilita, utilizar un *Smartphone* realmente es la comunicación instantánea.

**¿Qué usos le das a tu *Smartphone*?**

Le doy muchos usos, desde cámara, es más medidor de pasos, las redes sociales, juegos, ocupo notas, ocupo alarma, sí, realmente tiene un gran uso, reproductor de música, ver videos, leer, tener archivos, guardar en la memoria.

**¿Qué tipo de aplicaciones utilizas y por qué?**

Ocupo redes sociales, esa la ocupo para comunicarme, ocupo de fotografía, eso porque me agrada tomar fotografías, me gusta conservar esos momentos, tanto edición como tomar las fotografías, ocupo juegos porque te entretienes en tus tiempos de ocio, los ocupas, ocupo lo que es alarma, calculadora, todos estos utensilios que tal vez ocupas de repente para tu vida cotidiana, creo que son las aplicaciones que más ocupo.

**¿En qué sentido un *Smartphone* puede facilitar o dificultar tus actividades cotidianas?**

Facilita, sí, sí siento que facilita, mucho, en qué manera, para empezar comunicarse, porque creo que ese es el motivo por el cual surgió el *Smartphone* y las redes sociales, tener una interacción instantánea con la gente que tienes lejana, en otra situación las herramientas que ocupan, que tiene el teléfono te ayuda mucho para facilitar tu vida cotidiana desde como lo mencionaba, una alarma que te despierte, el que te recuerde algo, te recuerde una cita, el que te guarde un libro, guarde un archivo, que puedas ingresar al correo electrónico en cualquier instante; y dificulta, siento por el hecho de estamos muy dependientes de este teléfono, este *Smartphone* porque muchas ocasiones, bueno yo en lo personal, supongamos mi agenda de contactos realmente no me sé, el 99% de números de mis contactos, tengo que tener mi teléfono sino no me podría comunicar con ellos.

**¿Cómo sería tu vida sin el uso del *Smartphone*?**

No sería tan sedentaria, por ejemplo, el aprenderte los números de la gente importante en tu vida cotidiana, digo, tendría que ser de memoria o tendrías que tener una libreta, tendrías que tener muchísimas cosas, no sé, una cámara fotográfica, tener un reproductor de música y todo por separado y no nada más en un pequeño cuadrito.

**Para ti, ¿qué significado tiene un *Smartphone*?**

Es una herramienta que me ayuda en mi vida cotidiana, tanto para comunicarme como para elaborar cualquier situación, hace falta comprar algo, lo utilizo, es una herramienta para mí en la actualidad indispensable.