



Revista mexicana de investigación educativa

ISSN: 1405-6666

ISSN: 2594-2271

Consejo Mexicano de Investigación Educativa A.C.

Zapatero Romero, Tania Minerva; Estrada Ruiz, Marcos Jacobo
Subjetividades juveniles mediadas por tecnologías digitales en el nivel medio superior
Revista mexicana de investigación educativa, vol. 27,
núm. 95, 2022, Octubre-Diciembre, pp. 1115-1142
Consejo Mexicano de Investigación Educativa A.C.

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14074127005>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

UDEM  redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso
abierto

SUBJETIVIDADES JUVENILES MEDIADAS POR TECNOLOGÍAS DIGITALES EN EL NIVEL MEDIO SUPERIOR

TANIA MINERVA ZAPATERO ROMERO / MARCOS JACOBO ESTRADA RUÍZ

Resumen:

Este artículo presenta una investigación que aborda las experiencias juveniles de estudiantes del nivel medio superior, en particular desde el interés por comprender la configuración de las subjetividades mediadas por tecnologías digitales. La mirada teórica hace un abordaje desde el plano de las experiencias, centrado principalmente en explorar la lógica de la subjetivación y la noción de sociabilidades. El trabajo de campo se realizó asumiendo una mirada cualitativa a través de la observación, grupos focales y fotovoz. Los hallazgos muestran que las tecnologías digitales resultan más un soporte de sociabilidad, desde el cual las y los jóvenes, a partir de sus experiencias mediadas por las tecnologías, se encuentran, dialogan, pero también discuten y negocian; estas sociabilidades generan espacios para la reflexividad y la acción, configurando procesos de subjetivación.

Abstract:

This article presents research on the experiences of high school students. The study's particular interest is to understand the configuration of subjectivities mediated by digital technologies. The theoretical perspective addresses experiences and is centered on exploring the logic of subjectivation and the notion of sociability. The fieldwork assumed a qualitative view through observation, focus groups, and photovoice. The findings show that digital technologies are more of a support of sociability, through which young people use their technology-mediated experiences to meet and talk, as well as to discuss and negotiate. Such sociability generates spaces for reflexivity and action, and the configuration of processes of subjectivation.

Palabras clave: jóvenes; subjetividad; educación media superior; experiencia de los estudiantes; investigación cualitativa.

Keywords: youth; subjectivity; high school; student experience; qualitative research.

Tania Minerva Zapatero Romero: profesora de la Universidad de Guanajuato, Departamento de Educación, Guanajuato, México. CE: taniazantiago@hotmail.com / <https://orcid.org/0000-0002-8741-0330>

Marcos Jacobo Estrada Ruíz: profesor de la Universidad de Guanajuato, Departamento de Educación. Camino al Cárcamo y Carretera Guanajuato-Juventino Rosas Km 9, 36259, Col Yerbabuena, Guanajuato, México. CE: marcos.estrada@ugto.mx / <https://orcid.org/0000-0002-4947-208X>

Introducción

En este trabajo abordamos las experiencias de los jóvenes¹ estudiantes del nivel medio superior, asumiendo como objetivo el comprender la configuración de las subjetividades juveniles mediadas por tecnologías digitales. Partiendo de este interés, la investigación se orientó por la siguiente pregunta: ¿Cómo se configuran las subjetividades juveniles mediadas por tecnologías digitales en relación con la experiencia escolar de estudiantes del nivel medio superior? En esta aproximación a la experiencia juvenil mediada tecnológicamente, no nos referimos a aspectos estrictamente educativos, sino a una dimensión social más amplia inherente a todo fenómeno educativo.

Es en ese sentido que entendemos que la expansión de las tecnologías de información y comunicación han modificado tendencialmente las relaciones sociales de nuestro presente y futuro previsible. Como sostiene Lins Ribeiro (2018), esta acción expansiva de tecnología ha traído consigo nuevas formas culturales, políticas y subjetivas, con impactos notorios en nuestros modos de estar en el mundo, así como en la manera de vincularnos e interrelacionarnos en un proceso en el que parece irremediable el trato íntimo con los dispositivos tecnológicos. Como han sostenido otros autores, entre los que destacan Brunner y Tedesco (2003), la educación dentro de un contexto global experimenta un periodo de cambio y ajustes sin precedentes, encauzados hacia lo que se ha llamado la sociedad de la información, donde los contextos educativos no se han mantenido al margen de estas transformaciones, en las que las tecnologías han adquirido un papel relevante.

En paralelo a los desafíos que plantea la creciente incorporación de las tecnologías digitales, en los últimos años el interés por su estudio ha aumentado progresivamente. Como consecuencia, advertimos que las investigaciones referidas no son solo trabajos vinculados a estas herramientas desde el ángulo de la educación, sino que incluimos en esta revisión algunos estudios que, aun fuera de la problematización educativa, abordan la relación entre juventud y dispositivos digitales. Siguiendo a Benítez Larghi (2018), el análisis del binomio tecnología y juventud ocupa un lugar privilegiado dentro del campo de la investigación social de estas herramientas, ya que, de acuerdo con el autor, los mundos de vida de las juventudes contemporáneas se encuentran entreverados por sus relaciones con las tecnologías digitales.

Sociabilidades juveniles tecno mediadas

Desarrollamos de manera sucinta dos apartados de antecedentes que se relacionan de manera clara con nuestro tema, el primero exhibe algunos hallazgos de investigaciones caracterizadas por dar cuenta de las sociabilidades tecno mediadas y el segundo se refiere a subjetividades juveniles vinculadas a las tecnologías digitales. Como se verá, nos interesa poner el peso en la cuestión de la sociabilidad y los procesos de subjetivación.

Benítez Larghi (2018) analizó los modos en que los jóvenes reconstruyen su experiencia del tiempo y el espacio a partir de la apropiación de los dispositivos tecnológicos, en el marco de la implementación del Programa Conectar Igualdad en Argentina, y desde la indagación de dos contextos escolares distintos. De acuerdo con los resultados de la investigación, el autor afirma que los modos de ser joven se constituyen en torno a nuevas formas de gestionar el tiempo, organizar el espacio y articular las esferas de lo íntimo, lo privado y lo público (Benítez Larghi, 2018).

Por otra parte, Morduchowicz (2008), a partir de los datos de la Encuesta Nacional de Consumos Culturales en Argentina, analiza el lugar que tienen las pantallas, particularmente la televisión y la computadora en la vida de los jóvenes para reconocer las consecuencias que generan en las dinámicas familiares y las sociabilidades entre pares. Un aporte interesante es que, contrario a su supuesto efecto de aislamiento que provocan los medios y en especial las tecnologías digitales, se han generado nuevas formas de sociabilidad entre los jóvenes.

En el mismo sentido, el trabajo realizado por Winocur (2006) aborda, desde una metodología cualitativa, los procesos de socialización, las prácticas de consumo y las formas de sociabilidad de los jóvenes en internet. A partir de sus resultados, la antropóloga concluye que no hay elementos para pensar que entre los jóvenes universitarios los intercambios virtuales están remplazando las formas de encuentro y de sociabilidad tradicionales. A su vez, destaca que las maneras en cómo los jóvenes integran internet en su vida sugieren una correlación entre lo “en línea” y lo “fuera de línea”, y ambos mundos se integran en la experiencia cotidiana.

Subjetividades juveniles vinculadas a las tecnologías digitales

Desde problematizaciones de base filosófica o de corte teórico en torno a las subjetividades tecno mediadas (Ramírez Grajeda y Anzaldúa Arce, 2014; Gómez Vargas, 2015), se ha mostrado la transformación que experimentan

los sujetos en la era digital. Asimismo, la relación de los jóvenes con los nuevos medios de comunicación en los entornos de la hipermodernidad. Armella y Grinberg (2012), desde una investigación con enfoque etnográfico, registran cómo estas tecnologías permean las interacciones de los sujetos dentro y fuera del aula, al tensionar sus prácticas, alterar su tiempo y reorganizar los espacios de vida escolar. A partir de sus hallazgos, señalan la necesidad de enmarcar la discusión en torno a la relación entre dispositivos digitales y espacios educativos a un debate más amplio, referido a los modos de ser y estar en el mundo y, en particular, de habitar y hacer escuela en la actualidad (Armella y Grinberg, 2012).

En similar línea de discusión, lo planteado por Armella y Grinberg se vincula también con los trabajos que realizaron Guerrero Salinas (2000), Weiss (2012) y Kriger y Said (2017), para quienes la escuela es entendida como espacio de vida juvenil, en el que discurren no solo procesos de socialización, sino que es un espacio para la subjetivación.

Por su parte Chaparro-Hurtado y Guzmán-Ariza (2014), desde una incursión exploratoria, se cuestionan sobre cómo se construyen las nuevas formas de subjetividad en jóvenes urbanos escolarizados, en relación con una cultura o culturas juveniles mediadas tecnológicamente. Los autores proponen entender estas culturas como espacios intersubjetivos, desde los cuales el individuo se conforma en la intersección de una vida intercultural.

Al respecto, coincidimos con trabajos como los de Winocur (2006), Mourdowichz (2008), Urresti, Linne y Basile (2015), Lago Martínez (2015) y Benítez Larghi (2018), en cuanto entendemos que las tecnologías digitales resultan más un soporte de sociabilidad juvenil, desde el cual podemos indagar en cómo los jóvenes, desde sus experiencias tecno mediadas, se encuentran, dialogan, pero también discuten y negocian, y así configuran lo que Morduchowicz (2008) denomina esferas de autonomía relacional, que bien podrían problematizarse como posibles vías para la subjetivación juvenil.

Además, asumimos, a partir de los hallazgos de investigaciones como las de Casillas Alvarado, Ramírez Martinell y Ortega Guerrero (2015), de López Granados y Moctezuma Plata (2015), Angulo Armenta, Sandoval Mariscal y Prieto Méndez (2017), que dan cuenta de la diversidad de percepciones y valoraciones de los jóvenes estudiantes en torno a los dispositivos tecnológicos, la importancia que les confieren en sus procesos de interacción con los otros, principalmente con su grupo de pares. Para nuestra investigación

la clave está en indagar cómo en el despliegue de estas sociabilidades tecno mediadas los jóvenes generan espacios para la reflexividad y la acción, configurando procesos de subjetivación, por lo que optamos por un abordaje teórico desde el plano de las experiencias.

En México, a pesar de la actualidad del tema dentro del panorama latinoamericano consultado, hasta el momento existe un vacío importante en cuanto a trabajos de investigación de corte empírico sobre los procesos de subjetivación juvenil mediados por tecnologías digitales. Del mismo modo, y a partir de los resultados obtenidos del metaanálisis realizado por Olivares Carmona, Angulo Armenta, Torres Gastelú y Madrid García (2016), se reconoce que existe un importante vacío respecto de la investigación de los efectos de la incorporación de las tecnologías digitales en el nivel medio superior mexicano.

Mirada teórica: configuraciones subjetivas desde el emplazamiento de la experiencia

A continuación, desarrollamos un tratamiento conceptual alrededor de la noción de experiencia escolar, basándonos en las formulaciones de los sociólogos Dubet y Martuccelli (1998). Nos enfocamos principalmente en explorar la noción de la lógica de la subjetivación. Asimismo, abordamos la noción de sociabilidad para establecer los contornos de las sociabilidades juveniles enmarcadas en contextos sociales de interconectividad digital, las cuales, dicho sea de paso, entendemos siguiendo la propuesta de Weiss (2015), como soportes a través de los cuales se activan procesos de subjetivación.

Si bien es cierto que el individuo y la sociedad conforman una totalidad, esta afirmación requiere ser enmarcada dentro de un periodo socio-histórico particular, la modernidad entendida como horizonte histórico societal, caracterizada por procesos de singularización e individualización crecientes (Martuccelli, 2007; Dubet, 2013a; Bajoit, 2008; Beck, 2002; Beck y Beck-Gernsheim, 2012; Bauman y Leoncini, 2018), los cuales pueden visualizarse a través de transformaciones sociales que se inscriben de modo variable en los recorridos o trayectorias de los individuos, dando lugar a la configuración de subjetividades, como producto de estas transformaciones societales. Lo anterior también va en consonancia con la idea de configuraciones que plantea De la Garza Toledo (2000, 2018), al sostener que, el sentido de la acción se configura desde los contenidos de

diversos campos subjetivos (lo cognitivo, valorativo, sentimental, estético, entre otros). El proceso de subjetivación bajo esta perspectiva es el que conforma el sentido subjetivo de la acción (Hernández, 2018); a través de la subjetivación se actualizan los códigos que dan significado (De la Garza Toledo, 2018). La noción de configuraciones subjetivas remite a este proceso, códigos de diferentes espacios subjetivos que dan sentido a una acción concreta.

Al respecto, siguiendo a Martuccelli (2007), la subjetividad en su significado propiamente social, designa una experiencia de sí que se expresa por la vivencia de poseer un dominio personal sustraído a lo social, sin embargo, y por supuesto de manera paradójica, esta vivencia de dominio de sí que se define a distancia de lo social no deja de constituirse como un tipo de relación social y una condición misma de la modernidad, a causa de que, de manera generalizada, los individuos señalan el hecho de no reconocerse completamente en sus roles sociales.

Esta concepción de la subjetividad como una relación social consigo mismo y con los demás (los diversos campos subjetivos), que se expresa en la vivencia o voluntad de distancia de lo social, nos lleva a desmarcarnos de una visión de la subjetividad ampliamente difundida, desde la cual esta se concibe como una interioridad a la que se accede a partir de un trabajo introspectivo. Sin embargo, esta idea deja de lado que, aun aquello que se denomina interioridad, no deja de ser conformado por condiciones sociales y culturales que revelan el carácter social de los individuos, tal como lo muestra la idea de configuraciones subjetivas (De la Garza Toledo, 2000, 2018).

Configuración de subjetividades: lógica de la subjetivación

Los individuos deben ser capaces de adoptar otro punto de vista que no sea reducible ni a la fuerza de la integración social ni a la visión de la estrategia. Ese punto de vista, o esa lógica, refiere a la subjetivación que, en esencia, implica la toma de distancia respecto de sí mismo y del orden del mundo social, a través de la actualización de los códigos que dan significado a su acción (De la Garza Toledo, 2018), a la actividad crítica y al ejercicio de la reflexividad.

Tal y como lo entienden Dubet y Martuccelli (1998), la lógica de la subjetivación dista de las interpretaciones actualmente hegemónicas del

término de subjetivación como sujeción del sujeto, es decir, desde estas perspectivas de impronta foucaultiana, se subraya el hecho de que la subjetivación deja de ser una posibilidad de emancipación y se convierte en un mecanismo de dominación del poder. Contrario a estas perspectivas, nuestros autores –en una suerte de retorno crítico a su sentido original de la subjetivación en la tradición marxista de Lukács (Weiss, 2015), y aunque centrándose en las dimensiones individuales de la subjetivación y ya no a escala de transformaciones colectivas– se centran en una interpretación de la subjetivación entendida como las posibilidades de emancipación del individuo.

Lo anterior implica comprender que la subjetivación no se da únicamente por la vía de una dinámica sociopolítica de emancipación colectiva, como algunos teóricos sostienen, al proponer que los procesos de constitución de un sujeto se dan desde la acción o adhesión colectiva, planteando que el sujeto se conforma a partir de la combinación o juego binario entre la dominación y los intentos múltiples de emancipación para la disolución de cierta condición de sujeción (Foucault, 1976; Touraine, 2014). Al respecto, nos distanciamos de estos enfoques ya que, en primer lugar, no concebimos que la acción colectiva sea la única vía de subjetivación, pues, como veremos, esta puede ser conceptualizada a través de la acción individual o como lógicas de acción de la *experiencia* (Dubet y Martuccelli, 1998).

Precisamente, como señala Martuccelli (2016), para el caso de las experiencias juveniles, los espacios para la subjetivación no se dan necesariamente a través de la adhesión a acciones colectivas con fines de emancipación, sino que concierne propiamente a las tensiones entre los mundos de vida de los que son, a la vez, objetos y sujetos: objetos/destinatarios de, por ejemplo, las industrias culturales (con las que se encuentran en co-construcción subordinada) y sujetos/productores de códigos y sentidos (humor, vestimenta, lenguaje, etc.) (Martuccelli, 2016).

Desde el punto de vista de la lógica de la subjetivación, la subjetividad de los individuos se configura en la tensión de la experiencia de distanciamiento crítico de las fuerzas sociales. Lo anterior se corresponde con la manera en que en las sociedades actuales se vivencian las relaciones del individuo con el mundo social, que parecen más transitorias, más pasajeras y contingentes (Martuccelli, 2007), orientando los modos de afirmación de sí en dimensiones más singulares de los individuos, como la subjetividad.

Sociabilidades: la lógica de la interacción

La línea de investigación desarrollada por Weiss (2015) nos alertó sobre la posibilidad analítica de abordar la configuración de subjetividades en relación con la noción de sociabilidad. El centro de interés de esta línea de estudio consiste en desarrollar el proceso de subjetivación en estudiantes del nivel medio superior a partir de la propuesta de integrar una lógica de la interacción, ausente en el esquema de Dubet y Martuccelli (1998). En palabras de Weiss: “Enfatizamos que en el proceso de subjetivación son importantes la interacción con los otros, las vivencias diversas y las conversaciones con compañeros y amigos que forman parte de la reflexión” (Weiss, 2015:136).

Retomando el argumento esgrimido por Weiss (2015), pensamos que es importante enfocar la subjetivación en paralelo a los vínculos de sociabilidad. Esto nos abre camino para reflexionar dos aspectos: primero, el que la naturaleza del hombre es lo social y que la consistencia de la sociedad son las relaciones mutuas y, segundo, el modo en que lo social está inscrito en la corporalidad modela las expresiones afectivas y emotivas de los individuos; entonces, esto permite reconocer que las experiencias pueden ser tanto personales como colectivas. No hay contenidos subjetivos que no tengan adherencias e inherencias sociales.

Para Simmel, la sociabilidad se define como el tipo de interacción que enfatiza el gusto de la unión con los otros y el aspecto lúdico de estar juntos (Simmel, 2014). Sin embargo, tal y como apunta Weiss (2015), la sociabilidad entre los jóvenes no se agota en la diversión, sino que en las sociabilidades los individuos delinear y direccionan sus acciones, sus impulsos y voluntades dentro de una lógica de acciones recíprocas.

Desde estas perspectivas, la subjetividad es la consecuencia lógica de las relaciones sociales, que preceden a los individuos y que, al mismo tiempo, se actualizan a través de las acciones de ellos mismos. Formas y contenidos que no son interiores y exteriores, sino que se entienden más como entrelazamientos o redes o bien como conglomerados de la subjetividad (De la Garza Toledo, 2000), que igualmente varían en el tiempo. Aun así, este entrelazamiento es el que actúa de forma externa a la voluntad del individuo. Lo que significa también que no hay vida hacia el interior que no sea exterior, que no se encuentre inscrita en el plano social.

Metodología

Enfoque de la investigación

Optamos por desarrollar una indagación con orientación cualitativa, pues, en primer lugar, consideramos que se corresponde con los objetivos que guían la investigación y las preguntas que hemos planteado respecto de los sentidos de las experiencias escolares en torno a la mediación de tecnologías digitales y las configuraciones de subjetividades que se producen en esta relación entre tecno mediaciones y experiencias escolares.

El enfoque cualitativo, de acuerdo con diversos autores consultados (Goetz y Le Compte, 1988; Monje, 2011; Rodríguez, y Valldeoriola, s.f.; Minayo, 2003), asume igualmente un paradigma interpretativo, dentro del cual se inscribe nuestra investigación. Esto nos posibilita adentrarnos de manera profunda en la constitución de sentido y los significados construidos por los jóvenes sobre sí mismos y sus experiencias escolares, en estas relaciones mediadas por las tecnologías digitales, tanto en contextos presenciales como virtuales, entendiendo el espacio de la constitución de sentido como un universo más profundo de las relaciones, de los procesos y de los fenómenos que no pueden ser reducidos a una operacionalización de variables (Minayo, 2003).

Además, consideramos igualmente que dicho enfoque se vincula con la postura teórica asumida en nuestra investigación, pues desde esta lectura los métodos de investigación son integrales a los marcos teóricos de los que parte el investigador; así, al tiempo de proporcionar una visión del mundo, el marco teórico delimita nuestra mirada. En consecuencia, el papel de la teoría dentro de los marcos de las investigaciones cualitativas se entiende más que como un punto de referencia desde el cual generar hipótesis como instrumentos que guían el proceso de investigación (Monje, 2011).

Técnicas de recolección de información y diseño de instrumentos

Optamos por desarrollar tres técnicas para el proceso de recolección de la información: grupo focal, observación participante y fotovoz. Las hemos seleccionado a partir de un proceso de revisión de la literatura, tomando en cuenta dos criterios: *a)* el uso eficiente del tiempo y *b)* como estrategia de triangulación metodológica. El trabajo de campo se llevó a cabo durante el segundo semestre de 2019 y los dos primeros meses de 2020.

Grupo focal

Con base en la literatura consultada (Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio, 2006; Álvarez-Gayou, 2009; Hamui-Sutton y Varela, 2013; Martínez Reyes, 2012), entendimos al grupo focal como una técnica de entrevista grupal que tiene por objetivo recopilar información, desde la experiencia de los participantes, respecto de un tema específico que se relaciona con el problema de investigación y entre un número reducido de individuos. Esta técnica nos permitió captar, desde las interacciones, la manifestación de los sentidos y significados particulares de los participantes; es decir, buscamos reconstruir el discurso en una dimensión más individual (Martínez Reyes, 2012).

Si bien existen diferencias en la manera de concebir, diseñar y operacionalizar la técnica, es importante destacar que estas comparten la necesidad de formalizar o estandarizar las actividades mediante un protocolo o estructura en el desarrollo de la técnica (Hamui-Sutton y Varela, 2013; Martínez Reyes, 2012). Al respecto, buscamos desarrollar el grupo focal a partir de un protocolo en tres fases: la primera de apertura y presentación de los objetivos de la investigación, la duración aproximada de la sesión, así como el llenado de la ficha de participación (en la que se manifiesta por escrito la voluntad de participar en el estudio, la autorización para grabar y, finalmente, la firma del consentimiento informado de los participantes). Una segunda fase que incluyera el desarrollo de la entrevista y su registro mediante equipo de audio. Finalmente, una tercera, de cierre y agradecimientos a los participantes. La duración promedio de las grabaciones fue de 50 minutos.

Observación participante

Con base en la literatura consultada, entendimos a la observación participante como una técnica de descripción y registro sistemático de datos sobre las prácticas y situaciones sociales mientras acontecen en sus escenarios naturales (Guber, 2001; Kaluwich, 2005; Jociles Rubio, 2018). En acuerdo con Guber (2001), el investigador necesita partir de una temática predeterminada, que puede ser provisoria, aceptar esta condición permite abrir la percepción del investigador a la emergencia de temáticas aparentemente inconexas con las dimensiones de observación iniciales. Al respecto, atendiendo a las características de la técnica de observación

participante, optamos porque además de las dimensiones e indicadores predeterminados es necesario, en el transcurso del trabajo de campo, abrir otras dimensiones y/o preguntas significativas dentro de las situaciones y escenarios de investigación. Los registros se realizaron como descripciones en el diario de campo mientras que las observaciones en escenarios virtuales las llevamos a cabo en los perfiles de 47 jóvenes participantes de los grupos focales. Específicamente, 13 en Facebook y 34 en Instagram. El acopio de los datos y las observaciones presenciales han sido registrados a manera de diario de campo y con la toma de capturas de pantalla.

Fotovoz

Esta es una técnica cualitativa que surge de la articulación entre las técnicas visuales y las dialógicas. Uno de los objetivos por los que justificamos su uso es que, en acuerdo con Soriano y Cala (2016), favorece la participación y realza la figura de los sujetos de la investigación como actores de esta; a su vez, permite disminuir la influencia del investigador y potenciar la del participante.

Referente a su estructura, la técnica de fotovoz se articula en dos momentos: en primer lugar, la fase “foto” que consiste en la toma de fotografías por parte de los participantes como forma de abordar la realidad social y, en segundo lugar, la fase “voz”, en la que se busca profundizar sobre las fotografías entregadas a partir del diálogo mediante un proceso de entrevista, ya sea individual o grupal.

En el proceso de aplicación de las técnicas trabajamos con dos grupos de primer semestre, uno de tercero y tres de quinto semestre. Una vez concluidas las observaciones en aula, se realizaron los grupos focales y observaciones en línea con algunos jóvenes de estos mismos grupos y, finalmente, la técnica de fotovoz con 13 jóvenes. La sistematización de los datos la desarrollamos a partir de una estrategia de codificación y categorización inductiva.

Caracterización del caso

En relación con nuestra revisión de indicadores sociodemográficos, los cuales muestran una concentración significativa de usuarios de internet en contextos urbanos, optamos por desarrollar nuestra investigación en el municipio de Guanajuato, México, pues de acuerdo con los datos de

la última encuesta intercensal 2015 del Instituto Nacional de Estadística Geografía e Informática (INEGI), se coloca como uno de los seis municipios del estado, del mismo nombre, con mayor porcentaje poblacional, así como un acentuando perfil urbano de la población. La Escuela del Nivel Medio Superior de Guanajuato (ENMS), es una de las 10 instituciones educativas que integran el subsistema del nivel medio superior de la Universidad de Guanajuato (UG). Una particularidad es que, a diferencia del resto de las escuelas públicas del municipio, los jóvenes estudiantes de la ENMS tienen acceso al servicio RII-UG, la red inalámbrica institucional de la UG a la cual acceden de manera gratuita dentro de las instalaciones de la escuela a través de su cuenta de correo electrónico institucional.

Destacamos que todos los participantes de nuestra investigación manifestaron² contar con al menos un dispositivo tecnológico con acceso a internet; el 38.84%, indicó tener cuatro, conformando el subgrupo más grande con 54 jóvenes; con 35.25% se encuentran los que señalaron tener tres, es decir, 49 participantes; 17.26%, reportó dos dispositivos, lo que corresponde a 24 jóvenes y, finalmente con 8.6 %, se ubica el subgrupo que solo cuenta con un dispositivo, es decir 12 participantes.

Partiendo de estos datos, los cuales no tienen la intención de generalizarse, se va articulando una experiencia juvenil atravesada por una amplia difusión de las tecnologías digitales que, cómo veremos, permea la vida escolar al tensionar o habilitar prácticas, alterar tiempos y reorganizar espacios escolares. Sin embargo, es importante matizar que los resultados que presentaremos a continuación deben ser leídos dentro de dos coordenadas, por un lado, la condición urbana de estos jóvenes y, por el otro, su pertenencia a un sector socioeconómico de la población con acceso a dispositivos tecnológicos.

Resultados

Configuración de subjetividades juveniles en relación con los lazos de sociabilidad

Con base en nuestra investigación identificamos que la mediación tecnológica modifica la construcción de lazos de sociabilidad entre los jóvenes dentro del espacio escolar, alterando las interacciones presenciales y adelantando otras, por la irrupción de las mediaciones por plataformas de redes sociodigitales (tabla 1).

TABLA 1
Formas de interacción

Presencial mediada por el teléfono	Interacción previa a lo presencial
"[...] luego ves gente que están en la misma mesa, pero mensajeando por el teléfono en vez de hablar entre ellos" (Jo2102005)*	"[...] a mí me ha pasado que a veces que estás en una mesa, y le quieres decir un secreto y así (por medio de un mensaje) ya no es tan incómodo, pero también, por ejemplo, el primer día como que todos están así de, ¿qué hago? y se ponen al teléfono y ya nadie se presenta con los otros" (Ja1102005)
"[...] por eso digo que sí ha cambiado mucho, también la forma de conocer a alguien, primero tratas de buscarla en Facebook antes de hablarle de frente (Jo1112150)	"[...] pues un caso simple, lo estamos viendo aquí al lado, porque pues es más la comunicación que tienes con el celular que con la persona que tienes enfrente en persona" (Jo1103613)

* Claves asignadas para la identificación de los participantes en campo.

Fuente: elaboración propia a partir del trabajo de campo.

Destacamos como un elemento coincidente la manera en que se evidencia una situación ampliamente generalizada, en la que el uso de dispositivos tecnológicos delinea los lazos de sociabilidad juvenil a partir del uso comunicacional que los jóvenes hacen de los teléfonos celulares. Por una parte, hay una forma de interacción que, pese a ser presencial, está mediada por los dispositivos. Por otra, una suerte de adelanto de interacción al conocerse a través de las redes sociodigitales, así, la interacción presencial parece allanada por un paso previo que les facilitan las tecnologías.

Además de la superposición entre interacciones entre las coordenadas fuera de línea /en línea durante el tiempo libre de los jóvenes dentro de la escuela, era habitual observar que muchas veces las interacciones presenciales en relación con los lazos de sociabilidad eran en apariencia capturadas por el uso de tecnologías digitales, lo cual se pone en evidencia en la figura 1, donde un grupo de tres jóvenes observa su teléfono celular sin interactuar entre ellos dentro del espacio escolar.

FIGURA 1

Interacciones de los jóvenes del nivel medio



Fuente: imagen tomada durante el trabajo de campo.

Sin embargo, respecto de estas situaciones, en apariencia autómatas, pudimos constatar que tanto la simultaneidad de las interacciones que conforman la sociabilidad como la aparente captura de las interacciones presenciales por los usos de las tecnologías digitales no está exenta de tensiones. El siguiente fragmento de una nota de campo lo ejemplifica:

[...] Una joven en tono de regaño y alzando la voz le dice a uno de sus compañeros de la mesa: “tú estabas en el mugre teléfono, ya no te voy a explicar, solo estás en el mugre teléfono ya se acabó”. El joven que tiene el celular en las manos, le dice que estaba viendo un mensaje que el profe había mandado. Ella, observándolo, le replica que no le importa que no le

vuelva a preguntar, después comienzan a guardar en su mochila sus libretas que tenían sobre la mesita y se levantan de la misma rumbo a los salones (Observación CNMSG).

Ante dichas tensiones, que se producen por las modificaciones en las relaciones que establecen en el espacio escolar, los jóvenes se ven interpe-lados a modular sus interacciones en el fluir de estas dos coordenadas de encuentros. El siguiente fragmento de entrevista permite exponer esto:

[...] yo prefiero estar platicando en una mesa con él a estar en Facebook o viendo memes, por ejemplo, pero es muy común ver aquí en la escuela gente que sí es así, por ejemplo, estamos nosotros tres y luego nada más se la pasan viendo sus celulares (Jo1123714).

Si bien para la mayoría de las personas estas situaciones podrían resultar en la actualidad lo suficientemente naturalizadas como para prestarles atención, consideramos que su relevancia radica en que, a la vez que muestran un patrón generalizado de interacción dentro de los escenarios escolares donde los jóvenes pasan su tiempo libre, nos permiten indagar en sus configuraciones subjetivas en un mundo social donde las interacciones virtuales y presenciales se interponen y fluyen paralelamente, pero también tensionan las formas de interacción con el grupo de pares dentro de la escuela.

En este sentido, las subjetividades se configuran de manera problemática en estas tensiones que ponen de manifiesto la necesidad de gestionar sus interacciones a través de las modulaciones de las dimensiones fuera de línea/en línea, entendida como una toma de distancia de la condición de interconectividad digital. Como lo afirma Dubet (2013b), la subjetivación surge en la tensión frente a las fuerzas sociales, es decir, que la subjetividad en tanto producción social se revela en el discernimiento de las formas de interacción y de construcción de sus lazos de sociabilidad, como pudimos corroborarlo con base en las observaciones que realizamos. La irrupción de las tecnologías digitales en esta mediación, más que una apropiación autó-mata, se torna objeto de discusión y negociación entre las interacciones de los jóvenes pues, de cierta forma, interfieren en la generación de códigos de los diversos campos subjetivos que orientan su acción (De la Garza Toledo, 2000, 2018).

Por otro lado, de acuerdo con lo dicho por los jóvenes, ante la aparente captura de la construcción de los lazos de sociabilidad, las interacciones mediadas por las plataformas de redes sociodigitales, antes que remplazar los vínculos presenciales, constituyen una mediación complementaria de las interacciones cara a cara, al habilitar la posibilidad de darles continuidad a partir de su integración y recreación de los vínculos en otro escenario de encuentro, ya sea dentro de la misma escuela, pero en otra coordenada que no es la presencial (tabla 2).

TABLA 2

Diversificación y ampliación de la sociabilidad juvenil

[...] antes pues cuando hablabas con alguien en la escuela y pues ya no les volvías a hablar lo que resta del día, pero ahora como les puedes seguir hablando ya estando afuera de la escuela, puedes llegar y seguir un tema que iniciaste con un mensaje (Jo2131424)

[...] estando en clases o en donde sea les estoy constantemente mandado mensajes, contándoles pues cómo me está yendo en el día o algo que me acaba de pasar o ellos mismos me mandan mensajes contándome cosas (Ja1121526)

[...] eso de los videojuegos en línea que te mantiene en contacto con los demás y desde luego de otra manera, por ejemplo, el videojuego que nosotros estamos jugando es como en vida virtual pues, es como si fueras un personaje, como un rol [que] cada quien tiene, entonces nos estamos viendo dentro del videojuego nosotros mismos y aquí en la escuela fuera de él [...] y pues sí es como otra forma de convivir aquí en la escuela o con los amigos (Jo1105808)

Fuente: elaboración propia a partir del trabajo de campo.

En las respuestas de estos jóvenes se sugiere que las tecnologías digitales diversifican y amplían las posibilidades de mantenerse en contacto con el grupo de pares, resultando un factor para la ampliación de los lazos de sociabilidad y la transformación de los modos de interacción social.

Resulta interesante cómo, contrario a las posturas casi apocalípticas que presagían el fin de los modos de interacción cara a cara, entre nuestros entrevistados parece que encontramos otro punto de vista ante la pregunta expresa de si consideran que las interacciones mediadas por plataformas sociodigitales sustituyen a las interacciones presenciales, pues persiste ampliamente la percepción de que esto no es así, más bien parece la sociabilidad, pero por otros medios (tabla 3).

TABLA 3

¿Las plataformas sociodigitales sustituyen a las interacciones cara a cara?

[...] yo creo que no podría porque no es lo mismo cuando hablas con alguien en persona que cuando hablas con alguien por mensaje, digamos, pudiste haber visto ese día a esa persona y pudiste haberte reído y digamos echar el desmadre y por mensaje si lo llegas a hacer, pero no es lo mismo (Ja4121526)

[...] no para nada, no puedes sustituir una caricia o un hola con un emoji (Ja1103613)

[...] no, definitivamente no, la verdad es mucho más divertido tenerlos de frente y sí, definitivamente, no lo sustituyen para nada; bueno, la distancia se podría decir que sí (Jo121549)

[...] pues yo creo que la interacción física no se sustituye, pero a veces, no tienes el tiempo o se te imposibilita y a lo mejor el simple hecho de estar conversando te anima o te ayuda en un aspecto emocional (Jo4132608)

Fuente: elaboración propia a partir del trabajo de campo.

De tal manera, más que sustitución, lo que las plataformas sociodigitales representan en términos de las interacciones es salvar las distancias; es decir, cuando una determinada situación no permite el encuentro, el uso de estas tecnologías logra mantener la sociabilidad, como comentan los mismos jóvenes, dando paso a una experiencia distinta y más allá del cara a cara. En este marco, en correspondencia con Dubet (2013b), se manifiesta una lógica de la subjetivación que resulta de un trabajo de lo negativo ante los condicionamientos de la interconectividad digital, al apelar a un proceso de producción autónoma de sentido o de significación en relación con las interacciones vinculadas con sus propios lazos de sociabilidad. Lo que supone entender que las subjetividades juveniles se configuran también como un movimiento de toma de distancia del mundo tecno-social que, como se muestra, impacta en la configuración de las experiencias.

Por otro lado, identificamos que los lazos de sociabilidad entre los jóvenes se constituyen de manera importante a partir de la adhesión a intereses o gustos en común, lo cual se evidencia en relación con las interacciones dentro de las plataformas sociodigitales de videojuegos en línea, las cuales resultan no solo un medio de entretenimiento ampliamente difundido entre algunos sectores sociales sino, a su vez, constituyen una mediación para el despliegue de la sociabilidad juvenil, a partir de las cuales articulan formas *light* de pertenencia.

En este contexto, en las interacciones dentro de las plataformas sociodigitales, y en particular dentro de las de videojuegos en línea, destacamos, en primer lugar, la búsqueda por sostener interacciones con gente que piensa lo mismo, lo cual transmite cierto sentimiento de pertenencia a través de los gustos o preferencias compartidas entre los jóvenes. En palabras de Winocur, se refiere a una suerte de necesidad por establecer comunidades en línea y que: “se puede entender por una parte como la recuperación de los lazos comunitarios en formato light, que integre, pero no amarre, que contenga, pero no prescriba, que brinde sentido de pertenecía [...]” (Winocur, 2006:577).

En segundo lugar, a partir de lo dicho por estos mismos jóvenes, podemos inferir que para ellos el integrar estas comunidades virtuales les permite trasladar la necesidad de generar vínculos en los espacios tradicionales donde se mueven habitualmente, al construir lazos con los demás miembros de las comunidades virtuales de videojuegos, a partir de interacciones continuas en torno a inquietudes e intereses compartidos entre ellos. En ocasiones llegan a sobrepasar la virtualidad de las interacciones, pues, de acuerdo con lo expresado por los jóvenes, se han efectuado reuniones personales cara a cara entre algunos usuarios o miembros de estas comunidades virtuales, en contraste con una realidad en la que, como ellos mismos lo expresan, no encuentran gente a su alrededor con la que pueden hablar de aquello que les interesa.

Esta situación de interacción dentro de estos entornos virtuales tiene su condición de surgimiento en una sociedad fragmentada e individualizada, en la que los jóvenes se homogeneizan asumiendo el papel de miembro de la comunidad virtual, ante un mundo real, en donde mencionan no contar con espacios de integración, participación y aceptación en la vida cotidiana. Pero también ante el impulso de búsqueda de autonomía relacional con respecto de la familia y en beneficio de su sociabilidad horizontal, que versa sobre asuntos triviales, como podrían ser los videojuegos. Sin embargo, tendríamos que señalar, junto con Han (2018:88), que: “La virtualización y la digitalización hacen que lo real que opone resistencia vaya desapareciendo y se genere una sobreabundancia de lo idéntico que satura”.

Así, la constitución de subjetividades en torno a las interacciones en comunidades virtuales se configura como un modo des-subjetivante que carece de tensión dialéctica y de experiencias del encuentro con lo distinto. Retomando la interpretación de Agamben (2015), estos modos de des-subjetivación configuran subjetividades que se tornan objetuales y homogéneas, al producirse en un mundo digital que es pobre en alteridad

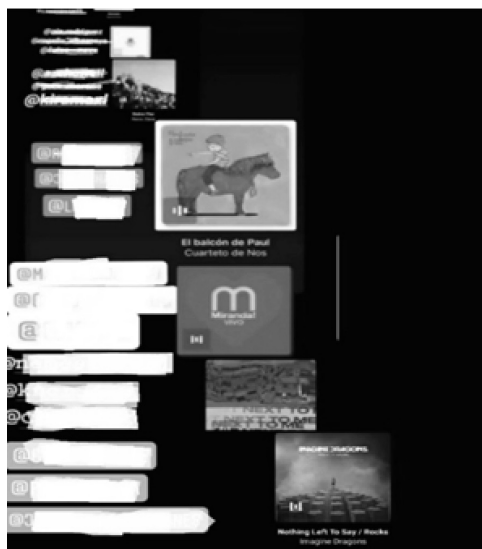
y en su capacidad de resistencia, enredando las interacciones en un inacabable bucle del yo, así como en un horizonte de experiencias cada vez más estrecho, dando paso a la proliferación de lo igual (Han, 2018).

Configuraciones subjetivas desde la mediación tecnológica

Por otro lado, identificamos cómo el consumo de contenidos virtuales es parte esencial de las nuevas formas de sociabilidad juvenil, en tanto que facilita y articula las interacciones que sostienen los jóvenes con su grupo de pares dentro del espacio escolar. En tal sentido, estas prácticas de consumo virtual, además de ser un detonante de la sociabilidad, resultan en un elemento importante para la adhesión de los jóvenes con su grupo de pares. Lo anterior se evidencia en la amplia difusión de los retos o *challenges* en las redes socio digitales; es decir, realizar formatos virtuales de interacción, donde los usuarios participen compartiendo contenido de alguna temática. Una de las características de estos retos es su viralidad, es decir, la rapidez con que se difunden (figura 2), sobre un reto cuyo objetivo es compartir su música favorita en referencia a una letra del alfabeto, para después *taguear* (etiquetar) a otros contactos de sus redes socio digitales para que realicen lo mismo.

FIGURA 2

Consumo de contenidos digitales



Fuente: redes sociales de los jóvenes, tomada durante el trabajo de campo.

Al respecto, habría que destacar que, como lo sugiere Winocur (2006), el consumo de contenidos digitales no solo tiene un valor instrumental, sino también uno de carácter simbólico, pues la red contiene todo lo que entre los jóvenes se ha vuelto relevante y significativo. En los fragmentos de entrevistas lo observamos (tabla 4):

TABLA 4

Las redes como contenido de la interacción

[...] bueno, a veces me sucede, por ejemplo, que cuando se acaba un tema de conversación, y entonces es así como, ¿ahora qué? y te pones a ver memes en el celular y entonces otra vez surge como otro tema de conversación gracias a esos memes porque se discuten (Jo3094624)

[...] es muy común que ya la mayoría sacan un tema que viene de internet o algo y si tú no estás al tanto o conectado con ellos, te puedes desorientar y no saber de qué hablan (Jo1102005)

[...] por ejemplo, hay un juego en línea, que en nuestro caso lo jugamos, y entonces ya tenemos un tema de qué hablar, de qué discutir y entonces sí se va desarrollando la conversación y es más fluido (Ja1105808)

Fuente: elaboración propia a partir del trabajo de campo.

Una primera interpretación podría indicarnos que los contenidos digitales operan como distractores y son una suerte de mediadores de contenidos de la vida, pero no son el contenido de la vida habitual y cotidiana, sino que parecen operar como fugas que evitan abordar dicho contenido. Sin embargo, bajo el tamiz de la sociabilidad juvenil, esas expresiones cobran otro sentido y adquieren varias implicaciones. Así, en consideración con lo anterior, una de esas implicaciones que podemos inferir es que estas configuraciones subjetivas están constreñidas por el propio grupo de pares, en tanto existe una presión constante para la incursión de los jóvenes en las plataformas de redes sociodigitales. Para los jóvenes, entonces, el que está aislado ya no es necesariamente el que está solo, sino el que está desconectado.

Por otro lado, las sociabilidades juveniles se articulan en torno a la percepción de que las tecnologías resultan un facilitador para las interacciones cara a cara. En este sentido, de acuerdo con estos jóvenes, permiten establecer y desarrollar lazos de sociabilidad dentro del espacio escolar. Es

decir, las tecnologías no solo aportan contenido a la experiencia cotidiana y se convierten en mediaciones de la relación de sociabilidad, sino que la facilita, ante aparentes dificultades de los jóvenes por relacionarse de modo convencional (tabla 5).

TABLA 5

Las redes como facilitadoras de la interacción

[...] no soy una persona que sepa sociabilizar con la gente de frente a frente, sin embargo, a través de las redes me resulta más sencillo y eso me ha funcionado para que, de alguna forma, ya sepa cómo manejar o de qué hablar, y ya cuando me los encuentro aquí, pues simplemente puedo ser un poco más abierta (Ja121549)

[...] yo soy una persona muy tímida y pues a mí me cuesta mucho abrirme a la gente, pero el ya no tener una persona así frente a frente se me hace más sencillo abrirme (Jo3105808)

Puedes platicar por el teléfono y cuando lo veas en persona ya no va a ser tan complicado tener una plática (Ja5122233)

[...] yo digo que luego es más fácil hablar por mensaje y ya estando en ambiente hablarle en persona (Ja1105808)

Fuente: elaboración propia a partir del trabajo de campo.

De las expresiones anteriores, destacamos la coincidencia con la que se refieren los participantes a la mediación tecnológica como un elemento facilitador para el desenvolvimiento de su sociabilidad dentro de la escuela y de la vida cotidiana en general; en oposición, ante una aparente dificultad entre algunos para establecer lazos de sociabilidad frente a frente, en relación con varias de las problemáticas que, cuando menos de forma típica, afrontan varios de los jóvenes, como el tener que lidiar con la timidez o romper el hielo con alguna persona y la manera en que el uso de estas mismas tecnologías, dicho por ellos mismos, permite sobrellevar estas dificultades de la sociabilidad escolar. Es decir, el espacio de vida juvenil (Guerrero Salinas, 2000) discurre también por lo virtual.

A su vez, mucho de lo que ocurre y transcurre en las interacciones virtuales es dotado de sentido para los jóvenes en cuanto pueden capitalizarse en el mundo de las relaciones presenciales y viceversa. Casos como los presentados ponen de manifiesto cómo a partir de sus expresiones

particulares ellos dan sentido a las interacciones, produciendo una experiencia de sociabilidad a partir de esta significación de las tecnologías digitales, concebidas como facilitadores de la interacción dentro de la cotidianidad escolar. Sin embargo, también, pone en evidencia que, para los jóvenes, resultan en estrategias de reforzamiento de los vínculos con su grupo de pares dentro de la cotidianidad escolar: “empiezas como a practicar ese tipo de cosas de generar confianza y ser espontáneo en el momento de hacer un vínculo ya afuera” (Jo2132608) y también, “a veces cuando ya hablaste con la persona por mensaje ya no te da tanta vergüenza hablar con él en persona” (Ja4122233). Asimismo, como se presenta en las imágenes de la figura 3, en las que, con base en las observaciones realizadas en línea, se muestran situaciones de sociabilidad escolar que los jóvenes suben a sus redes sociales como una forma de reafirmar el sentido de su sociabilidad con su grupo de pares y, a su vez, reforzar estos lazos a partir de expresiones emotivas sobre sus amistades.

FIGURA 3

Sociabilidad escolar compartida en redes sociodigitales



Fuente: redes sociales de los jóvenes, tomada durante el trabajo de campo.

Con base en lo anterior, las subjetividades juveniles se configuran desde una lógica utilitarista a partir de la cual, apelando a esta facilidad de las tecnologías digitales para el reforzamiento de sus lazos de sociabilidad con su grupo de pares, los jóvenes eluden las consecuencias no deseadas de este aparente solucionismo tecnológico (Morozov, 2015). Este prioriza la percepción de las tecnologías digitales como solo herramientas, sin oponer mayor atención crítica al hecho de que estos entornos virtuales están acoplados a tecnoestructuras de poder que, a través de la aceleración y eficientización de la comunicación, impulsan un régimen de la emocionalidad en las interacciones virtuales. Como comenta Han (2018), hoy en día el capitalismo del consumo no solo se dirige a estimular el consumo de cosas, sino el de emociones, en tanto que las cosas no se pueden consumir infinitamente, las emociones, en cambio, sí, pues estas se despliegan más allá de su valor de su uso. De tal modo, las expresiones visuales mostradas, parecen revelar este nuevo campo de consumo con carácter infinito, en el que las emociones están condicionadas por el nuevo modelo de producción inmaterial, en el que no solo la interacción comunicativa gana importancia dentro del capitalismo tecno digital, sino también las tecnologías digitales, en cuanto herramientas, se vuelven un fetiche que mejora y facilita los lazos de sociabilidad.

Conclusiones

Encontramos que la mediación tecnológica modifica la construcción de la sociabilidad en el espacio escolar, ciertamente no la nulifica, la construye y recorre, convirtiéndose en una extensión del espacio de vida juvenil (Guerrero Salinas, 2000) por otras vías. Lo anterior debería de llevar a una mayor comprensión en los espacios escolares sobre el uso de estos medios pues, parece, negarlos o estigmatizarlos tiene afectaciones en los lazos de sociabilidad.

Pero también es cierto que las mediaciones tecnológicas no son asumidas de manera automática, sino que están sujetas a crítica y negociación entre los mismos jóvenes, en particular cuando afecta otros aspectos como la vida escolar. Por ello, no puede verse el uso de las tecnologías como algo introyectado acríticamente por los jóvenes. En muchos momentos, como los mostramos, asumen lógicas estratégicas al respecto (Dubet y Martuccelli, 1998).

Como vimos, la presencia de las tecnologías digitales instaaura en los jóvenes un marco de interacción, en el cual los lazos de sociabilidad juve-

nil se modifican en relación con el tránsito de sus interacciones entre las coordenadas fuera de línea/en línea, a partir de las cuales se suscitan una multiplicidad de referencias que imbrican la vida cotidiana de los jóvenes, en un mundo social donde lo virtual y lo real se interponen y fluyen paralelamente pero, también, colisionan en modos diferentes de vincularse con otros dentro de la escuela (Armella y Gringber, 2012).

Las subjetividades juveniles se configuran en las tensiones que ponen de manifiesto la necesidad de gestionar sus interacciones a través de las modulaciones de las dimensiones fuera de línea/en línea, códigos de espacios subjetivos (De la Garza Toledo, 2000, 2018) quizá antes no consideradas, así como en la toma de distancia reflexiva de los jóvenes dentro del mundo tecno-social, al apelar a un proceso de producción autónoma de sentido o de significación de las mediaciones tecnológicas en sus interacciones.

En cuanto a las interacciones en comunidades virtuales, mostramos que se configuran subjetividades que se tornan objetuales y homogéneas, a partir de modos des-subjetivantes que carecen de tensión dialéctica y de experiencias del encuentro con lo distinto. Incluso fomentando la polarización o rechazo frente a la diversidad, al reafirmar en los participantes sus creencias y censurar el contacto y el encuentro con experiencias u opiniones discordantes. Quizá el punto más crítico de lo encontrado es precisamente este; es decir, la afirmación constante de las perspectivas de los jóvenes, la habituación a lo que coincide y la exclusión de lo que difiere. Por una parte, afirmación identitaria, pero también la poca relación con lo otro, deviniendo en pocas habilidades para entrar en relación con lo distinto. En efecto, lo anterior tiene fuertes implicaciones para la vida social, pues, pareciera que, si bien contribuye a la generación de un sentido de integración y pertenencia sólidos en las comunidades en internet, a su vez produce una distancia que podría resultar infranqueable que no da pie para el diálogo, generando poca tolerancia en el tratamiento de la diversidad. En consecuencia, agravando la falta de empatía social, sin duda, uno de los problemas de las sociedades y la democracia contemporánea. Una cuestión en la que la escuela puede desempeñar un papel importante.

Por último, como parte del trabajo actual y futuro inmediato en esta línea de investigación, podría pensarse en el papel que ya desempeñaban las redes sociodigitales en la vida de los jóvenes para el mantenimiento de su sociabilidad, un factor quizá clave en esta etapa de pandemia y confinamiento. Dar cuenta de esto es una necesidad de nuestro tiempo.

Notas

¹ En adelante, en este artículo se usará el masculino con el único objetivo de hacer más fluida la lectura, sin menoscabo de género.

² Los datos fueron obtenidos a través de la aplicación de una hoja de participación, entre seis grupos de los tres distintos grados con los que más adelante se conformaron los grupos focales.

Referencias

- Agamben, Giorgio (2015). *¿Qué es un dispositivo? seguido del amigo y de la iglesia y el reino*, Barcelona: Anagrama.
- Álvarez-Gayou, Juan Luis (2009). *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología*, Barcelona: Paidós.
- Angulo Armenta, Joel; Sandoval Mariscal, Pablo Aurelio y Prieto Méndez, Manuel Emilio (2017). "Percepción de estudiantes de bachillerato sobre la integración de las TIC en el aprendizaje", ponencia presentada en el XIV Congreso Mexicano de Investigación Educativa, San Luis Potosí, México. Disponible en: <http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/0981.pdf> (consultado: 24 de febrero de 2021).
- Armella Julieta y Grinberg Silvia (2012). "¿Hay un hipertexto en esta clase? Dispositivos pedagógicos, tecnología y subjetividad", *Signo y Pensamiento*, vol. 31, núm. 61, pp. 108-124. Disponible en: <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/4412> (consultado: 24 de febrero de 2021).
- Bajoit, Guy (2008). *El cambio social*, Madrid: Siglo XXI Editores.
- Bauman, Zygmunt y Leoncini, Thomas (2018). *Generación líquida. Transformaciones en la era 3.0*, Barcelona: Paidós.
- Beck, Ulrich (2002). *La sociedad del riesgo global. Hacia una nueva modernidad*, Barcelona: Paidós.
- Beck, Ulrich y Beck-Gernsheim, Elisabeth (2012). *Amor a distancia. Nuevas formas de vida en la era digital*, Barcelona: Paidós.
- Benítez Larghi, Sebastián (2018). "La experiencia juvenil del tiempo y el espacio a partir de la apropiación de las Tecnologías de Información y Comunicación en La Plata, Argentina", *Andamios*, vol. 15, núm. 36, pp. 343-368. Disponible en: <http://www.scielo.org.mx/pdf/anda/v15n36/1870-0063-anda-15-36-343.pdf> (consultado: 24 de febrero de 2021).
- Brunner, José Joaquín y Tedesco, Juan Carlos (eds.) (2003). *Las nuevas tecnologías y el futuro de la educación*, Buenos Aires: Unesco. Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001423/142329so.pdf> (consultado: 24 de febrero de 2021).
- Casillas Alvarado, Miguel Ángel; Ramírez Martinell, Alberto y Ortega Guerrero, Juan Carlos (2015). "Afinidad tecnológica de los estudiantes universitarios", *Innovación Educativa*, vol. 16, núm. 70, pp. 151-175. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179445403008> (consultado: 24 febrero de 2021).
- Chaparro-Hurtado, Héctor Rolando y Guzmán-Ariza, Claudia Maritza (2014). "Los (múltiples) centros de la esfera: cultura, juventud y educación como aventuras contemporáneas", *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, vol. 12, núm. 2, pp. 691-701. <https://doi.org/10.11600/1692715x.12212280814>

- De la Garza Toledo, Enrique (2000). *Subjetividad, cultura y estructura*, Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana. Disponible en: <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/Mexico/dcsh-uam-i/20100518064934/garza.pdf>
- De la Garza Toledo, Enrique (ed.) (2018). *La metodología configuracionista para la investigación social*, Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana/Gedisa.
- Dubet, François (2013a). *El declive de la institución. Profesiones, sujetos e individuos en la modernidad*, Barcelona: Gedisa.
- Dubet, François (2013b). *El trabajo de las sociedades*, Buenos Aires: Amorrortu.
- Dubet, François y Martuccelli, Danilo (1998). *En la escuela. Sociología de la experiencia*, Buenos Aires: Losada.
- Foucault, Michel (1976). *Vigilar y castigar. El nacimiento de la prisión*, Ciudad de México: Siglo XXI Editores.
- Goetz Judith y LeCompte Margaret (1988). *Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa*, Madrid: Morata.
- Gómez Vargas, Héctor (2015). “Gente joven y nuevos medios en tiempos de la comunicación aumentada. Explorando al hipermundo, las hipermediaciones y los hiperindividuos. Para un proyecto desde la Ingeniería en Comunicación Social”, *Razón y Palabra*, vol. 19, núm. 90. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199538784005> (consultado: 24 febrero de 2021).
- Guber, Rosana (2001). *La etnografía. Método, campo y reflexividad*, Bogotá: Grupo Editorial Norma.
- Guerrero Salinas, María Elsa (2000). “La escuela como espacio de vida juvenil. Dimensiones de un espacio de formación, participación y expresión de los jóvenes”, *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, vol. 5, núm. 10, pp. 205-242.
- Hamui-Sutton Alicia y Varela-Ruiz, Margarita (2013). “La técnica de grupos focales”, *Investigación en Educación Médica*, vol. 2, núm. 5, pp. 55-60. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/3497/349733230009.pdf> (consultado: 24 de febrero de 2021).
- Han, Byung-Chul (2018). *La sociedad del cansancio*, Barcelona: Herder Editorial.
- Hernández, Marcela (2018). “Las configuraciones subjetivas y culturales en la toma de decisiones empresariales”, en E. De la Garza Toledo (ed.), *La metodología configuracionista para la investigación social*, Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana/Gedisa, pp.247-268.
- Hernández Sampieri, Roberto; Fernández Collado, Carlos y Baptista Lucio, Pilar (2006). *Metodología de la investigación*, Ciudad de México: McGraw Hill.
- Jociles Rubio, María Isabel (2018). “La observación participante en el estudio etnográfico de las prácticas sociales”, *Revista Colombiana de Antropología*, vol. 54, núm. 1, pp. 121-150. Disponible en: <http://www.scielo.org.co/pdf/rcan/v54n1/0486-6525-rcan-54-01-00121.pdf> (consultado: 24 de febrero de 2021).
- Kaluwich, Bárbara B. (2005). “Participant observation as a data collection method”, *Forum: Qualitative Social Research Sozialforschung*, vol. 6, núm. 2. Disponible en: <https://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/466/997> (consultado: 24 de febrero de 2021).

- Kruger, Miriam y Said, Shirley (2017). "Hacer política desde la escuela: narrativas biográficas de jóvenes en Argentina", *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y juventud*, vol. 15, núm. 2, pp. 1085-1096. Disponible en: <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v15n2/v15n2a20.pdf> (consultado: 24 de febrero de 2021).
- Lago Martínez, Silvia (2015). "Los jóvenes, las tecnologías y la escuela", en S. Lago Martínez (coord.), *De tecnologías digitales, Internet y educación formal. Retratos de los planes una computadora, un alumno*, Buenos Aires: Teseo, pp. 271-296.
- Lins Ribeiro, Gustavo (2018). "Impactos y dinámicas del capitalismo electrónico-informático: un dossier", *Desacatos. Revista de Ciencias Sociales*, núm. 56, pp. 8-15. <https://doi.org/10.29340/56.1874> (consultado: 24 de febrero de 2021).
- López Granados, Nancy Ivetté y Moctezuma Plata, Jorge Armando (2015). "Representación social del Facebook en estudiantes de psicología de la escuela superior Actopan generación 2013-2017", ponencia presentada en el *XIII Congreso Mexicano de Investigación Educativa*, Chihuahua, México. Disponible en: <http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v13/doc/1759.pdf> (consultado: 24 de febrero de 2021).
- Martínez Reyes, Nelson Rubén (2012). "Reseña metodológica sobre los grupos focales", *Diálogos*, vol. 6, núm. 9, pp. 47-53. Disponible en: <https://core.ac.uk/download/pdf/47265053.pdf> (consultado: 24 de febrero de 2021).
- Martuccelli, Danilo (2007). *Gramáticas del individuo*, Buenos Aires: Losada.
- Martuccelli, Danilo (2016). "Condición adolescente y ciudadanía escolar", *Educação & Realidade*, vol. 41, núm. 1, pp. 155-174. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=317243259008> (consultado el 24 de febrero de 2021).
- Minayo, María Cecilia (coord.) (2003). *Investigación Social. Teoría, método y creatividad*, Buenos Aires: Lugar.
- Monje, Carlos (2011). *Metodología de la investigación cualitativa y cuantitativa. Guía didáctica*, Neiva: Universidad Sur Colombiana.
- Morduchowicz, Roxana (2008). *Los jóvenes y las pantallas. Nuevas formas de sociabilidad*, Barcelona: Gedisa.
- Morozov, Evgeny (2015). *La locura del solucionismo tecnológico*, Buenos Aires: Katz Editores.
- Olivares Carmona, Karen Michelle; Angulo Armenta, Joel; Torres Gastelú, Carlos Arturo y Madrid García, Elva Margarita (2016). "Las TIC en educación: metaanálisis sobre investigación y líneas emergentes en México", *Apertura*, vol. 8, núm. 2, pp. 100-115. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68848010007> (consultado: 24 de febrero de 2021).
- Ramírez Grajeda, Beatriz y Anzaldúa Arce, Raúl Enrique (2014). "Subjetividades y socialización en la era digital", *Argumentos*, vol. 27, núm. 76, pp. 171-188. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/595/59537777009.pdf> (consultado: 24 de febrero de 2021).
- Rodríguez, David y Valldeoriola, Jordi (s.f.). *Metodología de la investigación*, Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- Simmel, Georg (2014). *Sociología: estudios sobre las formas de socialización*, Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.

- Soriano, Encarnación y Cala, Verónica (2016). *Fotovoz: un método de investigación en ciencias sociales y de la salud*, Madrid: La Muralla.
- Touraine, Alain (2014). *¿Podremos vivir juntos?*, Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Urresti, Marcelo; Linne, Joaquín y Basile, Diego (2015). *Conexión total. Los jóvenes y la experiencia social en la era de la comunicación digital*, Buenos Aires: Grupo Editor Universitario.
- Weiss, Eduardo (2012). “Los estudiantes como jóvenes. El proceso de subjetivación”, *Perfiles Educativos*, vol. 34, núm. 135, pp. 134-148. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/132/13223042009.pdf> (consultado: 24 de febrero de 2021).
- Weiss, Eduardo (2015). “Más allá de la socialización y de la sociabilidad: jóvenes y bachillerato en México”, *Educação e Pesquisa*, vol. 41, núm. esp., pp. 1257-1272. Disponible en: www.scielo.br/pdf/ep/v41nspe/1517-9702-ep-41-spe-1257.pdf (consultado: 24 de febrero de 2021).
- Winocur, Rosalía (2006). “Internet en la vida cotidiana de los jóvenes”, *Revista Mexicana de Sociología*, 68, núm. 3, pp. 551-580. Disponible en: <http://revistamexicanadesociologia.unam.mx/index.php/rms/article/view/6069/5590> (consultado: 24 de febrero de 2021).

Artículo recibido: 25 de febrero de 2021

Dictaminado: 2 de febrero de 2022

Segunda versión: 18 de febrero de 2022

Aceptado: 21 de febrero de 2022