

Mundo sin centro: cultura, construcción de la identidad y cognición en la era digital*

por **Javier Alejandro Corredor****

Oscar Humberto Pinzón***

Rosa Marcela Guerrero****

Fecha de recepción: 6 de diciembre de 2010

Fecha de aceptación: 28 de marzo de 2011

Fecha de modificación: 16 de mayo de 2011

RESUMEN

Este texto explora los efectos que las nuevas tecnologías de la información y comunicación están teniendo en el desarrollo cognitivo e identitario de los adolescentes colombianos contemporáneos. Para este fin, el artículo revisa la literatura sobre el tema y utiliza ejemplos de investigaciones recientes para ilustrar estos efectos. Específicamente, el texto revisa la relación entre identidad y cultura, y determina las formas en las que los medios representacionales y comunicativos disponibles en internet modifican esta relación. Tres cambios se proponen como los ejes articuladores de este cambio: la creación de representaciones fijas y públicas en las redes sociales como un mecanismo de desarrollo de la identidad; la migración de los espacios de interacción cotidiana hacia lo virtual y la aparición de subculturas globales.

PALABRAS CLAVE

Identidad, cultura, TIC, redes sociales.

A World without Center: Culture, Identity Construction, and Cognition in the Digital Age

ABSTRACT

This article explores the effects that new information technologies have on the cognitive development and the construction of identity among Colombian adolescents. It first reviews the recent literature regarding changes in adolescent development and culture in the international context and illustrates such changes with various case studies. Specifically, the article delves into the relationship between identity and culture, specifying how the representational means available on the Internet modify this relationship. The authors propose three changes as central to this transformation: the way in which the construction of identity is prompted through the creation of external representations in social media; the migration of everyday spaces of interaction to online environments; and the appearance of global subcultures.

KEY WORDS

Identity, Culture, Information Technologies, Social Media.

* Queremos agradecer a Christian David Gaviria por su colaboración y contribuciones conceptuales en el análisis de comentarios de noticias *online*, y a Lady Mayerly Vergara por la realización de entrevistas en zonas rurales de difícil acceso. Las ideas expuestas en este trabajo son producto del trabajo colectivo del grupo Educación, Cognición Aplicada y Medios (www.cognicionaplicada.com) de la Universidad Nacional de Colombia. Una fracción de los datos utilizados se recolectó para los trabajos de grado de Óscar Pinzón y Marcela Guerrero. Adicionalmente, la recolección de datos se financió parcialmente con recursos provistos por la Dirección de Investigación de la Universidad Nacional de Colombia (Sede Bogotá), en la Convocatoria Nacional de Investigación, 2009, Modalidad IV.

** Doctor en Estudios Cognitivos y Educación de la Universidad de Pittsburgh, Estados Unidos. Profesor asistente del Departamento de Psicología de la Universidad Nacional de Colombia. Correo electrónico: jacorredora@unal.edu.co

*** Estudiante de Psicología de la Universidad Nacional de Colombia. Asistente de investigación del Departamento de Psicología de la Universidad Nacional de Colombia. Correo electrónico: ohpinzonc@unal.edu.co

**** Psicóloga de la Universidad Nacional de Colombia. Asesora de la Fundación Internacional de Pedagogía Conceptual Alberto Merani, Programa Colombiano de Formación para la Reintegración, Correo electrónico: rmguerrero@unal.edu.co

Mundo sem centro: cultura, construção da identidade e cognição na era digital

RESUMO

Este contexto explora os efeitos que as novas tecnologias da informação e comunicação estão tendo no desenvolvimento cognitivo e identitário dos adolescentes colombianos contemporâneos. Para isso, o artigo revisa a literatura sobre o tema e utiliza exemplos de pesquisas recentes para ilustrar esses efeitos. Especificamente, o texto revisa a relação entre identidade e cultura, e determina as formas em que os meios representacionais e comunicativos disponíveis na internet modificam essa relação. Três mudanças se propõem como os eixos articuladores dessa mudança: a criação de representações fixas e públicas nas redes sociais como um mecanismo de desenvolvimento da identidade; a migração dos espaços de interação cotidiana em direção ao virtual e o surgimento de subculturas globais.

PALAVRAS CHAVE

Identidade, cultura, TIC, redes sociais.

The point is: his life was not centered around the place where he lived. His house was just one of many stopping places in a restless, unmoored existence, and this lack of center had the effect of turning him into a perpetual outsider, a tourist of his own life. You never had the feeling he could be located
(Auster 2005, 6).

Internet parece estar corrompiendo los supuestos básicos de lo que significa crecer en la cultura. Los efectos de estas transformaciones son particularmente dramáticos cuando se considera la forma en que han permitido la explosión de canales de distribución de información en el ámbito global y facilitado la supresión del espacio físico como mediador de la interacción grupal y personal. ¿Qué consecuencias tiene esto para los procesos de desarrollo cognitivo e identitario y, por ende, para la conformación del sujeto en la cultura? ¿Cómo operan estos procesos en las realidades cambiantes de los contextos latinoamericanos? A partir de la literatura reciente sobre el rol de los nuevos medios de información en el desarrollo cognitivo e identitario, y tomando información de varios estudios en curso sobre los efectos de internet en la construcción cultural, la interacción cotidiana en las redes sociales y las tradiciones retóricas y argumentativas en espacios de debate *online*, este texto explora posibles respuestas a estas preguntas.

Desde un sector importante de las ciencias sociales se ha propuesto que el efecto principal de estos cambios es la disolución del “sí mismo”. El sujeto contemporáneo,

enfrentado a la desaparición de las instituciones básicas de la modernidad, restringido a encuentros casuales causados por la ausencia de un sentido de comunidad y bombardeado por numerosos canales de información, pierde unidad y se diluye en un concepto relacional que cambia para responder a las exigencias de la audiencia y el contexto (Gergen 1991). En estos recuentos, de una u otra manera, parece estar implícita la idea de que el ser de la modernidad tardía deja de ser real, y se transforma en una ficción, un remedo de sí mismo reflejado en objetos y símbolos externos. Este artículo presenta una posición más moderada. Se propone aquí que si bien los cambios producidos por las nuevas tecnologías de la información modifican profundamente el desarrollo actual del sujeto en la cultura, es también cierto que los sujetos, particularmente los adolescentes en desarrollo, realizan complejas negociaciones estratégicas para darle coherencia a la experiencia de sí y para construir un sentido de comunidad. Más allá de una visión utópica o trágica, este artículo intenta dar una idea de cómo los adolescentes contemporáneos aprenden a construirse en la cultura, con los potenciales y, por supuesto, las limitaciones de la época.

Para entender esto, nos remitimos a tres temas principales alrededor de los cuales esta transición parece estar presentando. El primer tema se relaciona con una transformación en los medios a través de los cuales las personas construyen una identidad viable dentro de la cultura. Las redes sociales posibilitan ciclos de expresión y refuerzo colectivo alrededor de contenidos y opiniones virtuales que son diferentes de las formas en que se producen estos procesos en la interacción oral. El segundo tema se relaciona con la migración de la interacción cotidiana hacia espacios virtuales, como consecuencia de la paulatina pero constante reducción de los nichos que tradicionalmente habían cumplido este

rol en el espacio físico. El tercer tema gira alrededor de la ampliación de los canales de distribución y acceso a la información que han aumentado las identidades disponibles para los jóvenes y los medios para jugar con éstas durante períodos críticos del desarrollo.

IDENTIDAD Y CULTURA

Estos tres cambios –las posibilidades de expresión identitaria en las redes sociales, la migración de la interacción cotidiana a espacios virtuales y el aumento de canales de información– conllevan una transformación en la forma como los adolescentes construyen la identidad. Esto es así porque construir una identidad implica apropiarse de ciertos elementos dentro de las opciones disponibles en la cultura (Cote y Levine 2002). Definida en un sentido amplio, la cultura está conformada por los vehículos simbólicos que le dan significado a la experiencia (*e.g.*, creencias, formas estéticas) y por las prácticas informales a través de las cuales éstos se transmiten (*e.g.*, historia oral y conversaciones cotidianas) (Swidler 1986). De una manera similar, la identidad está definida por la adscripción a ciertos vehículos simbólicos y ciertas prácticas. Más particularmente, la identidad está definida en gran medida por la apropiación de las normas y objetivos de la comunidad de práctica a la que el individuo pertenece (Gee 2008). En el proceso de adscripción a una comunidad de práctica, es clave que el individuo se apropie de los vehículos simbólicos de esa comunidad (*e.g.*, formas de hablar valoradas socialmente) y que entienda la relación existente entre su identidad naciente y las prácticas y contenidos que debe aprender (Gee 2005). De ahí se deriva que entrar en la cultura es asumir una identidad como miembro de una o varias comunidades de práctica.

Ni el desarrollo de la personalidad adulta ni el establecimiento y mantenimiento de una identidad viable son procesos individuales (Cote y Levine 2002; McCall y Simmons 1966; Mead 1928). En todos los casos, existe una fuerte influencia del contexto social. Esto es así porque es en lo social donde se produce la validación de los roles elegidos por los individuos, lo que constituye un elemento fundamental en el desarrollo de la identidad (Erikson 1968). En este proceso de validación de los roles es a su vez central la forma en que los individuos realizan la presentación pública de la identidad. Es por esto que una modificación en las opciones disponibles y en los medios para expresarlas conlleva una modificación de la construcción de la identidad, y por esta vía,

de la cultura. A continuación se hará una revisión de las razones por las cuales los tres temas señalados anteriormente alteran la construcción de la identidad dentro de la cultura, y se presentarán ejemplos de estos cambios utilizando datos de tres estudios en curso.

EL DIARIO ABIERTO: IDENTIDAD DISTRIBUIDA Y APROPIACIÓN DE LA CULTURA

Parce!!! pero q... se cambia el nombrew, no deja ni una foto... yo toda perdida... ¡quien cielos es este?? (Y vuelvo a darme cuenta de cuanto comparto y a todo le pongo me gusta XD).^{1 2}

El primer tema describe cómo la aparición de internet, y más específicamente, la implementación de redes sociales o *social media*, ha producido una transformación en los micromecanismos a través de los cuales las personas construyen y mantienen una identidad viable dentro de la cultura. En el micronivel, la construcción de la identidad es un proceso que se lleva a cabo en ciclos de apropiación y negociación de las opciones disponibles en la cultura; más generalmente, Cote y Allahar (1995) han propuesto que en la modernidad tardía, el mantenimiento de una identidad estable requiere intensas transacciones intrapsíquicas y sociales, para responder al cambio constante y a la ausencia de una comunidad centralizada que sirva de referencia al individuo.

En un amplio sector de la academia se ha propuesto, con tintes utópicos o trágicos, que la principal transformación resultado de los nuevos medios es la desindividuación, la desaparición del sujeto real y su sustitución por uno creado con imágenes externas sin sustancia, coherencia o realidad subyacente (Cote y Levine 2002; Gergen 1991; Moral, Canto y Gómez-Jacinto 2004). Sin embargo, desde el punto de vista psicológico es muy poco probable que las personas, siguiendo caminos de desarrollo normales, no intenten darle coherencia a su experiencia cognitiva y emocional (Erikson 1968). Si bien es cierto que las exigencias de la modernidad tardía requieren que las personas enfrenten situaciones cambiantes, y usen distintas presentaciones de sí mismas en diferentes circunstancias, es claro que, en un nivel básico, el proceso de desarrollo psicológico requiere la capacidad de darle sentido unificado a esa variedad de experiencias y de mantener la continuidad de la identidad (Erikson 1968;

1 Facebook Muro 16.

2 Todas las citas se presentan textualmente, incluso los errores de ortografía o expresiones propias de la comunicación en el mundo virtual.

Marcia 1966). Es más, se puede argumentar que las imágenes externas actúan como pivotes para anclar la identidad en una realidad cambiante y darle consistencia a la experiencia. En otras palabras, la existencia de una representación externa ayuda a consolidar una identidad viable en un contexto social inestable u hostil, porque esta representación permite probar elementos de posibles identidades y darles continuidad en el tiempo (Halverson 2010). Se puede señalar además que los espacios virtuales, antes que dividir el sujeto en múltiples imágenes, crean una presión emergente para elaborarlo consistentemente. Boyd (2010), por ejemplo, propone la idea de contextos colapsados para describir cómo la falta de fronteras espaciales y temporales hace difícil mantener contextos diferenciados en los ambientes virtuales. De esto se deriva que las redes sociales, más que un mecanismo de desindividuación, pueden actuar como soporte para la consistencia y continuidad del sí mismo.

Es claro que los medios digitales, en particular las redes sociales, han modificado la forma en que se producen la interacción interpersonal y la expresión de la identidad individual. La interacción en las redes sociales tiene cuatro características básicas: *Persistencia*, *simultaneidad*, *link-abilidad*, y el hecho de que la narrativa interior es pública. Los perfiles y los muros de las redes sociales producen un registro relativamente fijo y público de las interacciones y opiniones de las personas. Por el hecho de ser fijo, este registro constituye una forma de construir una representación estable externa de la identidad y anclar el yo en la herramienta (Boyd 2010; Boyd y Ellison 2007). La persistencia es una característica fundamental para entender el desarrollo de la identidad en las redes sociales, porque, como ya se señaló, la creación de una representación fija cumple un rol importante en el mantenimiento de la identidad en condiciones de inestabilidad como las de la modernidad tardía. La segunda característica de las redes sociales es la simultaneidad de la interacción virtual. Mientras que en la interacción uno a uno los participantes toman turnos uno a uno, en la interacción virtual el mensaje es transmitido y contestado a varios actores simultáneamente. La tercera característica es la *linkabilidad* de las redes sociales, es decir, la posibilidad de usar *links* para asociar contenidos a los perfiles personales y a las acciones dentro de la red social. Las redes sociales están diseñadas de tal forma que facilitan la presentación de la identidad por medio de perfiles, notas personales y piezas culturales que funcionan como *tokens* asociados a la identidad. Así, los usuarios de las redes sociales pueden recolectar todo tipo de objetos virtuales y ligar-

los a su identidad personal. Estos objetos varían con el medio, pero pueden incluir notas de texto de diferentes géneros, piezas musicales y videos. Por su papel en el desarrollo de la identidad adolescente, hemos denominado *identity-toys* a estos objetos, ya que éstos les permiten a los adolescentes y adultos jóvenes jugar con diferentes aspectos de posibles identidades y relacionarlos con una comunidad de referencia.

Para ver cómo estas características definen el desarrollo de la identidad en el contexto colombiano, se analizó una muestra de 2.987 interacciones (*posts*), en busca de categorías emergentes. Estas categorías emergentes definieron dos dimensiones de la interacción virtual. En una dimensión, se codificó el tipo de acción realizada. Los resultados en esta dimensión se derivan de las características de las redes sociales como herramientas de comunicación. Las acciones posibles incluyeron poner un *link* (6,9%), escribir un *post* (26,3%), comentar un *post* (24,5%), usar aplicaciones (*e.g.*, Juegos) (6,4%), usar expresiones emocionales virtuales (*e.g.*, “:”) o las opciones de “me gusta” (26,0%), subir una foto (3,4%), o hacerse *fan* de un grupo o evento (6,4%). Más interesante aun, estas acciones se codificaron en una segunda dimensión que definía el objetivo de la acción en el espacio virtual. Un primer grupo de categorías correspondía a formas de transmisión y discusión de contenidos de diverso tipo, incluidos temas políticos (8,6%), estéticos (5,42%), académicos (2,85%), deportivos (0,1%), comerciales o laborales (0,27%) y religiosos (0,13%). La aparición de estas categorías es consistente con la idea de que la construcción del sí mismo virtual está altamente asociada con la presentación de contenidos que se ligan a ésta y se prueban en este contexto. En un segundo grupo de categorías, se encontraban acciones de naturaleza interpersonal dirigidas a establecer y mantener vínculos con individuos y comunidades de referencia. En estas categorías se incluían acciones de apoyo emocional (*e.g.*, no estás triste, todo va estar bien) (0,6%), declaraciones de afecto (*e.g.*, te quiero) (33%), comunicaciones dirigidas a mantenerse al día (*e.g.*, ¿Qué hay de tu vida?), acciones de regulación de la interacción social enfocadas en la coordinación de acciones y en el manejo de fricciones interpersonales en la vida *offline* (*e.g.*, nos vemos la otra semana, lo siento no llegué) (7,7%). La aparición de estas categorías es consistente con la idea de que las redes sociales cumplen un rol importante en la construcción y mantenimiento de una comunidad de referencia. En el tercer grupo de categorías se encontraban aquellas relacionadas con la exaltación de la identidad personal (0,57%), de la pertenencia a una región o país (0,47%) o a un grupo familiar

(0,1%). La baja frecuencia de estas categorías es consistente con la idea de que la presentación de la identidad en las redes sociales está mediada por objetos culturales que se ligan a ésta. Se identificaron tres categorías más: una categoría de posicionamiento (*e.g.*, tengo sueño, me voy a dormir) (1,27%), una categoría de resolución de problemas (*e.g.*, ¿Qué quiere decir poscolonialismo? Quiere decir que...) (1,10%) y una categoría de conversación general que acogía todas las acciones sin un marco de referencia específico, incluidos conversaciones sobre la vida cotidiana, juegos verbales y chistes. Esta última categoría acogía las acciones que no encajaban en ninguna otra área de contenido, y que no tenían un objetivo diferente a la conversación en sí misma (36,8%). En lugar de ser una categoría para acoger acciones inclasificables, esta categoría es un indicador de que la interacción cotidiana en espacios virtuales, al igual que en los espacios físicos, se constituye alrededor de interacciones sin un propósito pragmático específico (*e.g.*, hablar del clima). Estas interacciones sirven para mantener y extender vínculos dentro de comunidades. Como se verá en la última sección de este texto, una característica central de los lugares de interacción cotidiana *offline* –denominados Terceros Lugares (Oldenburg 1999)– es este carácter conversacional e informal.

Una serie de entrevistas realizadas con adolescentes colombianos en diferentes ciudades del país (n = 61) confirmó la doble naturaleza de las redes sociales como un herramienta de interacción social informal y como una forma de construir comunidad. Por un lado, los entrevistados reportaron usar las redes como un espacio para interactuar con otros en un contexto de baja presión y bajas pretensiones, un espacio “para fregar la vida, para comentar fotos, hablar, en sí, molestar” (Entrevista 2, Adolescentes); por otro lado, los entrevistados reconocieron también la importancia de éstas para mantener relaciones constantes en un contexto de alto cambio y movilidad, como lo ejemplifica la siguiente cita:

E. Ok, respecto al Facebook, ¿para qué lo usas básicamente?

Normalmente, pues ahorita en estas épocas lo estoy usando para encontrarme con la gente de promociones pasadas, pasadas que uno los encuentra y uno los vuelve a ver. Porque eso se pierden o se van para otros países y como que chao. Y sí, más o menos para eso, para encontrar con amigos de hace uuufff, que hace rato no veo.³

Las características de las redes sociales también hacen que, para una fracción amplia de los adolescentes contemporáneos, éstas funcionen como una especie de diario abierto. Esto sucede porque las redes sociales están oscureciendo las fronteras entre lo público y lo privado (Boyd 2010), y haciendo que partes de las narrativas interiores, confinadas tiempo atrás en los diarios personales, se conviertan en elementos importantes del espacio público. En vez de escribirle a un otro imaginario, los adolescentes contemporáneos hacen públicos sus pensamientos frente a una comunidad de referencia que valida la viabilidad comunitaria de dichos contenidos. Este tipo de diario abierto elabora la narrativa interior imaginada para presentarla a una audiencia real. En nuestro concepto, esta experiencia del diario abierto aumenta las redes de encuentro y facilita la construcción de sentido de comunidad en una etapa crítica del desarrollo (Boyd 2008). Esto es así porque las redes sociales son un punto de intersección entre la representación personal y la comunidad, que les permiten a ambas partes contribuir conjuntamente a la representación del individuo en el espacio virtual (Boyd 2010).

El proceso de presentación de la identidad y la valoración de la comunidad de referencia se realizan en ciclos constituidos de representación, conversación y retroalimentación. Los ciclos presentan diferentes piezas de información y narraciones de eventos en la vida de los sujetos. Es interesante que la caracterización de estos ciclos no siga una estructura formal sino reflexiva. Con esto queremos decir que los participantes rara vez hacen una presentación formal de los contenidos –u organizada temporalmente–, de los eventos. Nos remitimos a la idea de Pasupathi (2006), quien señala que existen dos modos de presentación narrativa: uno dramático y otro reflexivo. En el modo dramático, la narrativa de la persona gira alrededor de las acciones y eventos de la historia y su relación en el tiempo. En el modo reflexivo, las personas se concentran en el significado de los eventos en relación con su propia vida. Los contenidos y las historias en las redes sociales no son presentados siguiendo una estructura formal, sino en un modo reflexivo que pone estos elementos en relación con la concepción que de sí mismos tienen los participantes. Esto produce diferentes tipos de interacción *online*: un tipo común sucede cuando un participante hace un comentario reflexivo y los miembros de su comunidad preguntan sobre ese evento, buscando construir un significado compartido. Una segunda estructura sucede cuando una persona publica un *post*, y los demás participantes comentan utilizando un contexto compartido que se ha construido previamente y por fuera de las redes socia-

3 Entrevista 56, Adolescentes Bogotá.

les. La tercera estructura es aquella en la que la persona hace una presentación de un elemento de contenido (e.g., un comentario sobre una canción) y los miembros de su red le dan retroalimentación positiva utilizando como base un conocimiento previo sobre el contenido del comentario. En los tres casos, la interacción virtual depende de un contexto compartido y contribuye a la construcción de éste.

De lo anterior se deriva también que las redes sociales funcionan como amplificadores de las interacciones ya existentes en la vida *offline*. Las redes sociales tienen propiedades que facilitan la amplificación de elementos culturales y contenidos personales, como la capacidad de permitir una distribución amplia y casi automática de contenidos y la capacidad de hacer copias ilimitadas de cualquier elemento (Boyd 2010). En una serie de entrevistas realizadas en diferentes regiones del país, este hecho fue evidente cuando se encontró que la mayoría de los jóvenes entrevistados mencionaron que usaban internet para buscar contenidos a los que habían tenido acceso por otros medios. En efecto, cuando se les preguntó a los adolescentes consultados en uno de los estudios (n = 61) cuál era el origen de sus gustos musicales, el 82% señaló que éstos provenían de fuentes diferentes a internet, pero el 77% reportó utilizar internet como un medio para acceder a la música, y el 55% señaló que usaba internet para descargar música. Esto indica que las redes no son por sí solas capaces de sustituir la realidad física o social. Esto es así porque el acceso a contenidos culturales y científicos depende ampliamente de las preferencias e intereses previos de las personas. En el espacio virtual, la selección de páginas que se desea visitar, por ejemplo, es una función del conocimiento previo (Corredor 2006). En palabras simples, nadie *click*ea al azar.

Decir que los medios digitales funcionan como amplificadores no es de ninguna manera restarles importancia como generadores de tendencias culturales. En primer lugar, dentro de las redes sociales se generan dinámicas de transferencia cultural que son difícilmente repetibles en medios físicos, básicamente porque el énfasis pasa de la transmisión de material físico al conocimiento de las rutas de acceso a los contenidos y productos culturales. En otras generaciones, por ejemplo, el poder cultural estaba asociado al acceso a ciertos medios. Hace veinte años, tener una suscripción al *New York Review of Books* o poseer un CD eran un activo importante dentro del espacio cultural. Con las formas de distribución asociadas a los nuevos medios, ese activo pierde valor y el poder cultural empieza a depender del conoci-

to de las rutas y del valor de ciertos contenidos dentro de comunidades de referencia privilegiadas. Por eso, los adolescentes contemporáneos regalan (“comparten”) *links*, no casetes o CD, como en generaciones anteriores, como indicó la muestra de 57 muros analizada para este artículo.

Además, los nuevos medios, particularmente las redes sociales, permiten articular formas de acción colectiva, cognición distribuida y activismo político a bajo costo, lo que a su vez democratiza las posibilidades de organización y transformación social por fuera de los canales oficiales o dominados por el poder corporativo. La derivada práctica de esto es que en el uso de las nuevas tecnologías hay cierto potencial creativo, renovador, en el que los elementos existentes en la realidad *offline* se transforman por medio de la combinación de las acciones de diferentes actores en el medio virtual. Sin embargo, este potencial está siempre limitado por las características del contexto *offline*, y particularmente por el conocimiento previo compartido de los miembros de la comunidad. Los nuevos contenidos a los que acceden las personas son referencias del grupo (e.g., escuchar un grupo musical por medio de los *links* que comparten los contactos en una red social) o de los sistemas virtuales (e.g., cuando una plataforma musical refiere una canción en función de las búsquedas previas). En este sentido, es equivocado hacer una caracterización maniquea de las redes sociales, ya que éstas no pueden salvarnos automáticamente de males extendidos, o condenarnos a males novedosos e irreparables. Los medios virtuales y las redes sociales amplifican lo que existe en el mundo, y permiten dinámicas de cambio que se producen gradualmente.

Un ejemplo de la forma en que las redes virtuales reproducen las dinámicas *offline* es el caso de los comentarios de periódicos. Con la aparición de los periódicos *online*, se han implementado espacios virtuales que permiten a las personas comentar y discutir las noticias. Estas herramientas, inicialmente diseñadas como espacios de participación democrática, han evolucionado en maneras no predichas durante su diseño. En una revisión de 123 comentarios de periódicos, seleccionados aleatoriamente y relativos a noticias recientes en Colombia, se encontró que en el 94% de ellos no existía estructura argumentativa, que en 70% existían insultos y que en 52% se utilizaban estrategias de deslegitimación del otro como las descritas por Oren y Bar-Tal (2006) en el contexto de conflictos étnicos y religiosos prolongados. Oren y Bar-Tal (2006) señalan que, en estos contextos, los actores enfrentados se deslegitiman mutuamente

Cuadro 1. Paralelo entre el discurso político durante La Violencia y los comentarios *online*.

Categoría	Ejemplos violencia años cuarenta (Perea 1996)	Ejemplos comentarios noticia <i>online</i>
Acusar al otro de atrocidades como encuadre de la discusión política.	El señor Jorge Eliécer Gaitán con los suyos rindió ayer homenaje a los muertos. Entendemos que se trata de los muertos conservadores porque los liberales víctimas de la persecución oficial, no existen.	XXX perro sarnoso delincuente ZZZ, no tiene autoridad moral para criticar, cuantos muertos encima tiene cuando fue asesor de XXX. Sección de Comentarios. “Guión para el Homenaje a Manuel Cepeda”. ElTiempo.com (miércoles 7 de julio de 2010).
Restauración moral como elemento movilizador.	Todos nosotros aquí y en todas partes, a la calle por la purificación moral de Colombia.	Por la restauracion de la decencia, la etica y la moral, XXX presidente. Sección de Comentarios. “Mockus 38% - Santos 29%, según encuesta de Ipsos - Napoleón Franco”. Semana.com (lunes 26 de abril de 2010).

Fuente: elaboración propia.

al producir representaciones de los contrarios que incluyen características en extremo negativas, y que, por ende, colocan al adversario fuera de la civilización o la sociedad, o lo describen como un agente subhumano y, por lo tanto, no receptor de derechos básicos. Para entender cómo este tipo de presentación inmediatamente suprime la posibilidad de todo diálogo y genera la ruptura de los vasos comunicantes que constituyen el tejido social, sólo hay que mirar un ejemplo. El 21 de noviembre de 2008, en relación con una noticia política, un lector concluye una discusión repitiendo varias veces “no hay nada mas cierto que esta frase: vale vas el dolor de un perro que el inocuo, obtuso, y vacío pensamiento de un [...]”. Es fácil ver cómo después de esto se rompe toda comunicación y la cadena de comentarios se convierte en una cadena de insultos.

En una revisión subsecuente de la misma muestra, se determinó que las formas de comunicación presentes en los foros de discusión de noticias son muy similares a las descritas por Perea (1996) en relación con la tradición retórica existente durante el enfrentamiento liberal-conservador de mediados del siglo XX. Perea (1996) muestra cómo el discurso político que acompañó la violencia partidista apuntaba a situar al otro por fuera de lo social, por medio de diversos recursos retóricos. Estos recursos incluían la descripción del otro como incivilizado o bárbaro, por fuera de toda esfera moral, o culpable de atrocidades que lo invalidaban como un agente con capacidad para pedir justicia o reflexionar sobre la violencia. Lo que estas estrategias en conjunto terminaban por construir era una división de los actores

enfrentados en naturalezas irreconciliables. La revisión de los comentarios parece evidenciar que una tradición retórica de agresión y eliminación de los grises presente en la cultura colombiana está también presente en formas de discusión virtual (ver el cuadro 1).⁴ Es posible que características como el anonimato faciliten la presentación de conductas abiertamente intolerantes (Glaser y Kahn 2005), pero el hecho cierto es que muchas de las conductas negativas que se producen en ambientes virtuales vienen de los contextos *offline* en el que éstas se producen.

ESPACIOS VIRTUALES COMO TERCEROS LUGARES

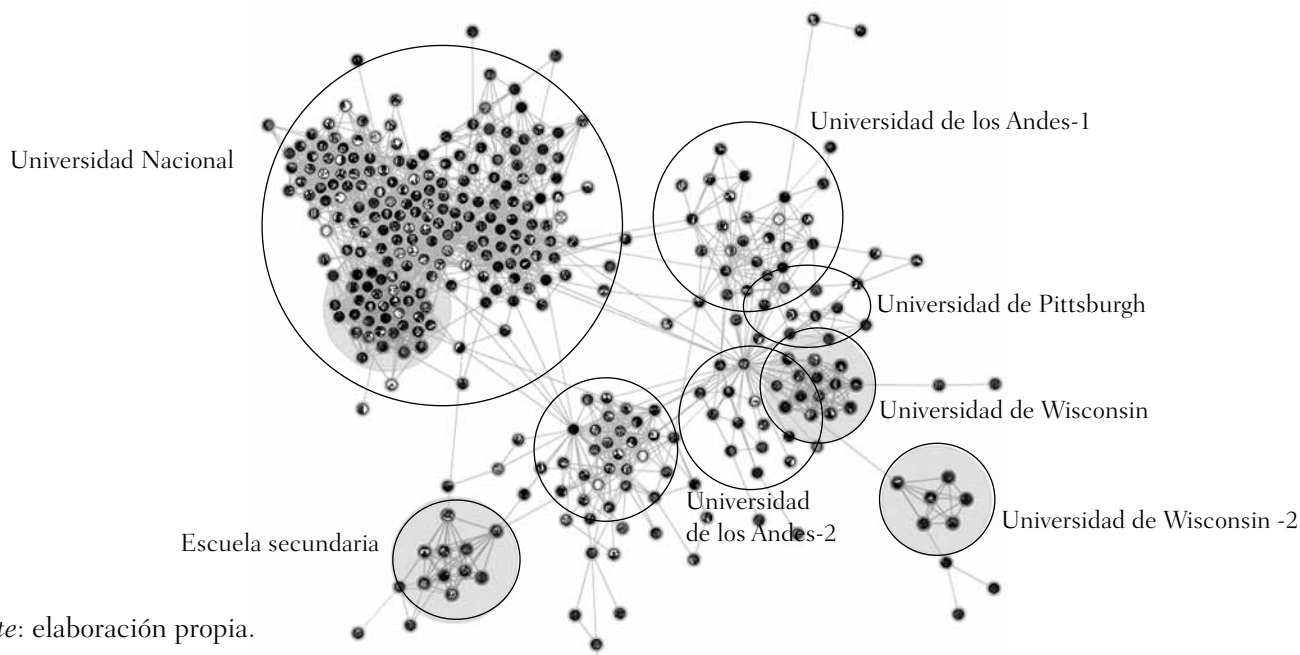
y entonces uno les pregunta por el clima y les pregunta por cosas así.⁵

La segunda transformación que internet ha impulsado en las prácticas culturales es la migración de gran parte de la interacción cotidiana hacia los espacios virtuales. En los últimos veinte años, ha habido una paulatina desaparición de los espacios de interacción cotidiana informal que proporcionaban un ámbito de socialización diferente

4 La anotación ZZZ fue introducida para eliminar comentarios que incluían insultos abiertos. Los ejemplos tomados del libro *Porque la sangre es espíritu* (Perea 1996) ilustran fragmentos de editoriales o discursos partidistas durante el enfrentamiento liberal-conservador de mediados del siglo XX. La anotación XXX fue introducida para cubrir el grupo particular al que se refiere el comentario y facilitar el análisis. Los comentarios contienen los errores de ortografía existentes en los originales.

5 Entrevista 5. Adolescentes Bogotá.

Gráfico 1. Gráfico de la red social de un usuario colombiano.



Fuente: elaboración propia.

al hogar y a los espacios formales de trabajo y estudio. Estos lugares de socialización cotidiana, denominados terceros lugares (Oldenburg 1999), tomaban formas diversas en distintas sociedades e incluían desde espacios típicos de socialización informal (e.g., el *pub*, la calle del barrio) hasta formas más complejas de participación en organizaciones cívicas y comunitarias. En el pasado, los terceros lugares cumplían funciones importantes para el bienestar psicológico y el desarrollo del capital social, como promover la confianza pública y la extensión de las redes sociales por fuera de la familia. Sin embargo, en años recientes, estos espacios han empezado a desaparecer, debido a diversos factores, entre los que se cuentan la migración de las familias hacia espacios aislados de vivienda como el suburbio o el conjunto cerrado, el crecimiento de las interacciones casuales no repetidas en las grandes ciudades y la flexibilización laboral, que ha restringido los espacios de interacción informal en la adultez. En el caso de los terceros lugares para niños y adolescentes, su desaparición parece estar siendo facilitada por un cambio en las prácticas de crianza y cuidado de los niños. Estos cambios parecen exigir una intervención cada vez más fuerte de los padres en la vida social de los niños, al punto de regular sus interacciones con otros y de restringir la socialización libre en espacios no controlados. Aunque la investigación en relación con este punto es apenas preliminar, existen reportes de prensa que empiezan a señalar la conciencia en el ambiente público sobre este cambio. Estos reportes muestran, por

ejemplo, que el concepto del mejor amigo parece estar desapareciendo de la vida de los niños, y que éste está siendo reemplazado por un creciente número de espacios para “citas de juegos” (*Play Dates*), donde los padres determinan y planean las interacciones informales de los niños (Stout 2010).

El caso es que ante la desaparición de los terceros lugares en el espacio físico, los espacios virtuales parecen estar empezando a llenar este nicho. Steinkuehler y Williams (2006) han mostrado, en un cuidadoso estudio de las prácticas de participantes en los juegos de rol *online* (e.g., *WoW*), que las características de los espacios de interacción virtual son similares a las descritas en la investigación relativa a los terceros lugares. Cuatro de estas características son altamente relevantes en relación con el estudio de las redes sociales. La primera de estas características es la existencia de un territorio neutral en el cual la interacción sucede entre iguales. La segunda es la posibilidad de restringir la interacción a voluntad. Cualquier extensión de la red social requiere esta característica porque sin ella las personas no se arriesgarían a interactuar inicialmente con extraños. La tercera característica es la existencia de un ambiente divertido, de bajo perfil, y en el que la conversación es una de las principales actividades. La cuarta característica es la existencia de un grupo de regulares que constituyen una comunidad de referencia y posibilitan sentimientos de pertenencia entre los miembros.

Steinkuehler y Williams (2006) muestran cómo la interacción virtual, particularmente en los juegos de rol *online*, refleja las características de los terceros lugares, y más importante aún, posibilita prácticas de crecimiento del capital social por medio de la creación de conexiones con extraños; conexiones que a la larga permiten la construcción de nuevas comunidades más allá de las establecidas previamente por las instituciones sociales. En este punto es necesario aclarar que, si bien las comunidades virtuales posibilitan la extensión de las redes, su poder es limitado, en el sentido de que toda interacción virtual está restringida por las características del contexto social en el que ésta se produce. Prácticas como la discriminación de clase o raza pueden existir en las redes sociales porque los sujetos que pertenecen a ellas crecen en comunidades *offline* que poseen estas prácticas. Danah Boyd (en prensa) ha mostrado, por ejemplo, cómo la pertenencia diferencial a ciertas redes sociales puede ser un poderoso marcador racial en Estados Unidos. En un principio, MySpace era una red social abierta y accesible a cualquiera que quisiera crear un perfil, mientras que Facebook era una red que requería una cuenta de *email* emitida por una universidad. Ese simple hecho generaba dinámicas de segregación parecidas a las existentes en la distribución urbana, en las que en una red se agrupaban las personas con educación superior, de mayoría blanca, y en la otra los *outsiders*, de más bajos recursos simbólicos (*e.g.*, educación, acceso a bienes culturales) y económicos. Ya que las redes sociales funcionan como amplificadores de prácticas sociales, es altamente posible que la estructura social existente fuera de ellas determine su organización.

A manera de ejemplo, se puede ver en la ilustración cómo la gráfica social de uno de los autores de este texto refleja una baja conectividad entre diferentes espacios sociales, particularmente entre universidades públicas y privadas. Aunque es necesaria investigación posterior que use herramientas de análisis de redes para confirmar esta hipótesis, las entrevistas realizadas para este artículo parecen confirmar la idea de que las redes sociales virtuales reflejan las fracturas existentes en los espacios sociales no virtuales. Los participantes señalaron en las entrevistas que el contacto directo es la mayor fuente de amigos virtuales (91%), mientras que existe un efecto limitado del espacio virtual como fuente de nuevos contactos en las redes sociales: sólo el 4% señaló utilizar foros, juegos o *chats* como fuentes de nuevos amigos virtuales.

MUNDO SIN CENTRO: LA DESAPARICIÓN DE LA CULTURA UNIVERSAL

¿Cómo llegaste por primera vez a escuchar esta música [Tectonic] o a verla bailar?

En facebook , mmm un amigo me la mandó

¿El te mandó un link o él publicó un video?

Él publicó un video

Y ¿ese amigo de dónde es?

Él vive en Popayán

Ósea que era de otra ciudad

Si.⁶

El tercer tema tratado en este artículo es la ampliación de los canales de comunicación y acceso a la información, que han modificado no sólo las formas de crecer en la cultura sino la concepción de cultura misma. Tal vez las consecuencias más importante de este cambio son el debilitamiento de la idea de cultura universal y el surgimiento de subcultura globales. Estas consecuencias, aparentemente paradójicas, están íntimamente relacionadas con las características de los nuevos medios y de las redes sociales. Con la aparición de internet, las redes sociales y las formas de distribución de información que ellas conllevan, sistemas monopólicos de distribución de información han empezado a ser seriamente retados por formas emergentes de organización y comunicación (Benkler 2006). Con esto ha entrado también en crisis la idea de que existen unos referentes centralizados y aceptados universalmente como el fundamento de lo que significa ser un ciudadano del mundo. Esta crisis refiere a un nuevo estado psicológico, en el cual es imposible para muchos jóvenes distinguir los referentes universales, de referentes locales o contruidos a través de redes alternativas. Lo que es particular de este hecho, que aplica tanto a la alta cultura como a los productos distribuidos por los monopolios de la industria cultural, es que no se origina en la ausencia de información o contacto con los referentes, sino en una oferta gigante de opciones y canales de información. Por supuesto, siempre ha habido grupos que se separaban del ideal de cultura universal o desconocían los referentes centrales de la industria de la cultura, pero en

6 Entrevista 3 Adolescentes Nariño.

el pasado esto sucedía por la ausencia de contacto con los referentes, o por un rechazo consciente de éstos. Lo que es diferente en esta época es que la mayoría de los miembros de la clase media han tenido contacto con estos referentes, pero debido a la explosión de canales de información son incapaces de reconocerlos como tales. Un ejemplo claro es la forma en que han cambiado los canales de distribución de la música moderna. Para la generación anterior, cuyo desarrollo sucedió durante el apogeo de MTV, existe un conjunto de grupos de rock que son acogidos como universales y que, a pesar de las diferencias personales, son reconocidos por todos o casi todos en la clase media. A partir de la crisis de MTV y del desarrollo de canales de distribución alternativos, estos referentes centralizados han empezado a perder valor. Para la generación actual existen múltiples subtipos de rock, establecidos en comunidades específicas y orientados a éstas, que se ubican en diferentes espacios virtuales y usan canales de distribución particulares. Por ejemplo, es una práctica común hoy en día que los grupos emergentes construyan una página en MySpace y distribuyan videos a través de YouTube, buscando impactar una pequeña comunidad de fans. No habrá ya más fenómenos culturales como el reconocimiento casi homogéneo de los Beatles y los Rolling Stones como referentes universales, o una hora específica en la que la nación entera paraba para ver una novela. Esta aparición de nichos específicos parece originarse en lo que Jenkins (2006) denomina una convergencia de base en la producción cultural, y que sirve de contraste y contrapeso a las formas de producción cultural global. En esta convergencia de base, productores culturales en diferentes lugares del planeta confluyen para crear y distribuir nuevos productos, y para transformar y resignificar los productos de la industria de la cultura. Esta convergencia se origina alrededor de grupos con intereses comunes que se encuentran en internet, y que a partir de intercambios virtuales constituyen subculturas globales con intereses alternativos a las corrientes dominantes en el ambiente cultural. Estos grupos son subculturales, porque se separan de la industria cultural y también de la alta cultura, y globales, porque se distribuyen y comunican a lo largo de diferentes países. Jenkins (2006) señala, por ejemplo, cómo ciertas formas de cómics y animaciones japonesas (*e.g., anime*) han ejercido una fuerte influencia sobre importantes grupos subculturales en Estados Unidos.

Para investigar este fenómeno en el caso colombiano, el equipo de autores de este estudio realizó una serie de entrevistas en una ciudad fronteriza de menos de ciento cincuenta mil habitantes. Estas entrevistas indicaron

que hay un surgimiento de subculturas juveniles, apoyadas por la información disponible en internet. Entre las culturas mencionadas por los adolescentes entrevistados se encuentran los *punks*, los *emos*, los *floggers*, los *metaleros*, los *seguidores del tectonic*, los *rasta* y los *cumbieros*. Esta variedad de opciones de adscripción juvenil era impensable veinte años atrás en las ciudades intermedias, de frontera rural, y en sectores sociales de bajo ingreso. Todos los adolescentes entrevistados mencionaron usar internet para obtener información en relación con la subcultura a la que pertenecían. En las respuestas también fue evidente cómo los micromecanismos descritos en la segunda sección de este texto cumplían una función importante en la formación de estas subculturas (ver cita al comienzo de esta sección). Por medio de características de las redes sociales como la *linkabilidad*, los adolescentes contemporáneos acceden a contenidos culturales que antes les eran inaccesibles, y, en muchos casos, desconocidos.

La aparición de estas subculturas globales ha llevado a diversos intelectuales contemporáneos a proponer el surgimiento de un *cosmopolitismo pop*, en el cual los adolescentes contemporáneos entran en contacto con formas culturales alternativas y diversas, pero lo hacen a través de la cultura pop, elementos del cómic y de las subculturas derivadas de los videojuegos, y no a través de la alta cultura (Arnett 2003; Jenkins 2006; Steinkuehler 2006). Ser un ciudadano universal pudo significar en el pasado conocer a los grandes autores, cuya influencia nadie pone en duda. Hoy en día esa universalidad parece estar siendo mejor transmitida a través de elementos menos valorados dentro de los estándares tradicionales y cuyo acceso ha sido facilitado por la aparición de nuevos medios de distribución de información.

El aumento en la cantidad y flexibilidad de los canales de información debilita la idea de cultura universal porque genera un aumento colateral de la información disponible. Con esto, el canon del ciudadano universal crece y se fragmenta. La posibilidad de saberlo todo, de conocer todo el fundamento de la cultura, dependía de tener un canon controlado, suficientemente demarcado para hacerlo cognitivamente manejable. Con los nuevos medios, el corpus se hace infinito en términos prácticos y el sujeto ideal del Renacimiento se convierte en un objeto del pasado (Jenkins *et al.* 2009). Como respuesta a esto surge en el mundo interconectado la inteligencia colectiva.

La inteligencia colectiva requiere equipos compuestos de individuos con diferentes habilidades (*e.g.,* equipos interdisciplinarios) y capaces de establecer

mecanismos de deliberación y contrapeso. Esto, a su vez, echa por tierra el mito del autor, el genio, y la idea de que la inteligencia es una propiedad interna y exclusiva de un grupo limitado de sujetos. Quizás el ejemplo más conocido de inteligencia colectiva es Wikipedia. En ella, a partir de un conjunto de reglas de control y coedición simples, los esfuerzos de miles de personas se suman para construir un documento siempre cambiante y de acceso público. A pesar de los mitos, la investigación ha encontrado que Wikipedia no es significativamente menos precisa que las enciclopedias tradicionales (Giles 2005). Pero, a diferencia de las enciclopedias tradicionales, Wikipedia no está restringida por la capacidad de compra. Los productos de la inteligencia colectiva son valiosos porque existen fuertes indicios de que los resultados de la acción colectiva, en distintos ámbitos, pueden ser más precisos que los resultados de la acción individual. Los procesos grupales producen mejor retroalimentación (Cho y Schunn 2007), toman decisiones más racionales (Bornstein y Yaniv 1998) y permiten un mejor desempeño en procesos de aprendizaje y descubrimiento científico (Okada y Simon 1997; Palincsar y Brown 1984). Con la inteligencia colectiva, bienes culturales otrora restringidos se convierten en bienes públicos, y con la explosión de canales de distribución, el canon del ciudadano universal se complejiza más allá de la capacidad de cualquier individuo aislado. Este efecto, a la vez democrático y aterrador para muchos, es el sino de nuestra época.

CONCLUSIÓN

Contra la cita inicial de este texto y los temores públicos de una parte importante de los adultos contemporáneos, lo que este artículo muestra es que en un mundo sin centro es posible también la construcción de interacciones significativas; que una vida que no está centrada en el espacio físico, no necesariamente implica una existencia ajena a toda pertenencia. Evidencia de esto se encuentra en la codificación de *posts* en las redes sociales que encontró una abundante presencia de acciones de naturaleza interpersonal dirigidas a establecer y mantener vínculos con otros. Cada generación que entra en la adultez declara una crisis y pone el horizonte en el pasado. Esto sucedió en los sesenta, en los ochenta, y parece estar sucediendo otra vez. En esta oportunidad el foco de las preocupaciones son los efectos negativos de la tecnología. El temor se transmite por medio de titulares que anuncian la desaparición de la empatía, el crecimiento incontrolado del matoneo virtual y la adicción a las redes sociales

(Domínguez 2010; EFE 2008; Sin autor 2010a; Sin autor 2010b; Valerio 2009). Las connotaciones extremadamente negativas de estos términos en nada facilitan la elaboración de un análisis equilibrado y oscurecen el espíritu público. Quienes se adscriben a esta posición olvidan que, como muestra este texto, los males existentes en lo virtual provienen de lo real, y que los medios virtuales posibilitan procesos que van más allá de la recepción pasiva de información, y fomentan la reelaboración de contenidos (Jenkins 2006). Ejemplos de estos procesos son los tres temas tratados en este texto: la búsqueda de la comunidad en las redes sociales, el descubrimiento de terceros lugares en los medios virtuales y la construcción de subculturas juveniles que se desarrollan desde abajo, más allá de las imposiciones de la industria cultural.

Los adolescentes contemporáneos tal vez parezcan extraños, pero en su mundo interior, en la deriva de las ilusiones de época, parecen estar buscando una nueva realidad subyacente, una forma propia de continuidad y conexión. Es cierto que existen preguntas importantes, centrales a la existencia de toda sociedad, que aún continúan abiertas. ¿Debe ser restringido el acceso de los niños a las redes sociales? ¿Es deseable restablecer el canon del ciudadano universal? ¿Se sacrifican las prácticas culturales tradicionales con el *cosmopolitismo pop*? Éstas y otras cuestiones persisten en el ambiente público y deben ser resueltas. Sin embargo, es posible que esto no deba suceder por medio de formas de regulación central impuestas por los adultos. Este texto muestra que, en un mundo sin centro, los jóvenes parecen estar respondiendo a los retos de la época, en formas que contienen el sentido de quien es nativo de una realidad, en este caso, la realidad digital. Las respuestas de los adolescentes son seguramente diferentes a las que nosotros daríamos. Pero tal vez sea su destino, no el nuestro, decidir. ✱

REFERENCIAS

1. Arnett, Jeffrey. 2003. Coming of Age in a Multicultural World: Globalization and Adolescent Cultural Identity Formation. *Applied Developmental Science* 7, no. 3: 189-196.
2. Auster, Paul. 2005. *Collected Prose*. Nueva York: Picador.
3. Benkler, Yochai. 2006. *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. Nuevo Haven: Yale University Press.

4. Bornstein, Gary e Ilan Yaniv. 1998. Individual and Group Behavior in the Ultimatum Game: Are Groups More "Rational" Players? *Experimental Economics* 1: 101-108.
5. Boyd, Danah. 2008. Friendship. En *Hanging out, Messing Around, and Geeking out: Kids Living and Learning with New Media*, eds. Mizuko Ito, Sonja Baumer, Matteo Bittanti, Danah Boyd, Rachel Cody, Becky Herr-Stephenson, Heather A. Horst, Patricia G. Lange, Dilan Mahendran, Katynka Martinez, Cheri Pascoe, Dan Perkel, Laura Robinson, Christo Sims y Lisa Tripp. Cambridge: MIT Press, <http://www.danah.org/papers/> (Recuperado el 15 de noviembre de 2010).
6. Boyd, Danah. 2010. Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications. En *Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*, ed. Zizi Papacharissi, 39-58. Nueva York: Routledge.
7. Boyd, Danah. En prensa. White Flight in Networked Publics? How Race and Class Shaped American Teen Engagement with MySpace and Facebook. En *Digital Race Anthology*, eds. Lisa Nakamura y Peter Chow-White. Nueva York: Routledge, <http://www.danah.org/papers/> (Recuperado el 15 de noviembre de 2010).
8. Boyd, Danah y Nicole Ellison. 2007. Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer Mediated Communication* 13, no. 1, <http://www.danah.org/papers/> (Recuperado el 15 de noviembre de 2010).
9. Cho, Kwangsu y Christian Schunn. 2007. Scaffolded Writing and Rewriting in the Discipline: A Web-based Reciprocal Peer Review System. *Computers and Education* 48, no. 3: 409-426.
10. Corredor, Javier. 2006. Setting of Goals in Museum Websites: General and Specific Influence of Previous Knowledge. *Computers and Education* 47, no. 2: 207-221.
11. Cote, James y Anton Allaha. 1995. *Generation on Hold: Coming of Age in the Late Twentieth Century*. Nueva York: University Press.
12. Cote, James y Charles Levine. 2002. *Identity Formation, Agency and Culture: A Social Psychological Synthesis*. Nueva Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
13. Erikson, Erik. 1968. *Identity: Youth and Crisis*. Nueva York: Norton & Company.
14. Gee, James. 2005. Learning by Design: Good Video Games as Learning Machines. *E-Learning* 2, no. 1: 5-16.
15. Gee, James. 2008. Learning and Games. En *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, ed. Katie Salen, 21-40. Cambridge: The MIT Press.
16. Gergen, Kenneth. 1991. *The Saturated Self: Dilemmas of Identity in Contemporary Life*. Nueva York: Basic Books.
17. Giles, Jim. 2005. Special Report: Internet Encyclopedias Go Head to Head. *Nature* 438: 900-901.
18. Glaser, Jack y Kimberly Kahn. 2005. Prejudice, Discrimination, and the Internet. En *The Social Net. Human Behavior in Cyberspace*, ed. Yair Amichai-Hamburger, 247-274. Nueva York: Oxford University Press.
19. Halverson, Erica. 2010. Film as Identity Exploration: A Multimodal Analysis of Youth-produced Films. *Teachers College Record* 112, no. 9: 2352-2358.
20. Jenkins, Henry. 2006. *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. Nueva York: New York University Press.
21. Jenkins, Henry, Ravi Purushotma, Margaret Weigel, Katie Clinton y Alice Robison. 2009. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge: MIT Press.
22. Marcia, James. 1966. Development and Validation of Ego Identity Status. *Journal of Personal Social Psychology* 3: 551-558.
23. McCall, George y Jerry Simmons. 1966. *Identities and Interactions: An Examination of Human Associations in Everyday Life*. Nueva York: Free Press.
24. Mead, Margaret. 1928. *Coming of Age in Samoa: A Psychological Study of Primitive Youth for Western Civilization*. Nueva York: William Morrow.
25. Moral, Félix, Javier Canto y Luis Gómez-Jacinto. 2004. Internet y desindividuación. Nuevas perspectivas sobre la desindividuación en la red: el modelo de la identidad social de los fenómenos de desindividuación (SIDE). *Revista de Psicología Social* 19, no. 1: 93-106.
26. Okada, Takeshi y Herbert Simon. 1997. Collaborative Discovery in a Scientific Domain. *Cognitive Science* 21: 109-146.

27. Oldenburg, Ray. 1999. *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Community Centers, Beauty Parlors, General Stores, Bars, Hangouts, and How They Get You Through the Day*. Nueva York: Marlowe & Company.
28. Oren, Neta y Daniel Bar-Tal. 2006. The Detrimental Dynamics of Delegitimization in Intractable Conflicts: The Israeli-Palestinian Case. *International Journal of Intercultural Relations* 31, no. 1: 111-126.
29. Palincsar, Annemarie y Ann Brown. 1984. Reciprocal Teaching of Comprehension-Fostering and Comprehension-Monitoring Activities. *Cognition and Instruction* 2: 117-175.
30. Pasupathi, Monisha. 2006. Silk from Sows' Ears: Collaborative Construction of Everyday Selves in Everyday Stories. En *Identity and Story, Creating Self in Narrative*, eds. Dan McAdams, Ruthellen Josselson y Amia Lieblich, 129-150. Washington: American Psychological Association.
31. Perea, Carlos. 1996. *Porque la sangre es espíritu. Imaginario y discurso político en las elites capitalinas (1942-1949)*. Bogotá: Editorial Universidad Nacional de Colombia.
32. Steinkuehler, Constance. 2006. Virtual Worlds, Learning, & the New Pop Cosmopolitanism. *Teachers College Record* 12843, <http://website.education.wisc.edu/steinkuehler/mmogresearch.html> (Recuperado el 15 de noviembre de 2010).
33. Steinkuehler, Constance y Dmitri Williams. 2006. Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as "Third Places". *Journal of Computer-Mediated Communication* 11, no. 4: 885-909.
34. Stout, Hillary. 2010. The End of the Best Friend: A Best Friend? You Must Be Kidding. *NYTimes*. <http://www.nytimes.com/2010/06/17/fashion/17BFF.html> (Recuperado el 25 de octubre de 2010).
35. Swidler, Ann. 1986. Culture in Action: Symbols and Strategies. *American Sociological Review* 51: 273-286.

PRENSA CONSULTADA

36. Domínguez, Dalvard. 2010. El matoneo virtual es un problema de comportamiento social. *El Tiempo*. http://www.eltiempo.com/tecnologia/internet/ARTICULO-WEB-NEW_NOTA_INTERIOR-8298620.html (Recuperado el 13 de mayo de 2011).
37. EFE. 2008. Adicción a internet es un desorden clínico al nivel del alcoholismo. *El Espectador*. <http://www.elspectador.com/noticias/salud/articulo89443-adiccion-internet-un-desorden-clinico-al-nivel-del-alcoholismo> (Recuperado el 13 de mayo de 2011).
38. Sin autor. 2010a. Proyecto de ley busca regular acceso de menores a Facebook y Twitter. *El Espectador*. <http://www.elspectador.com/impreso/politica/articuloimpreso-224982-proyecto-de-ley-busca-regular-acceso-de-menores-facebook-y-t> (Recuperado el 13 de mayo de 2011).
39. Sin autor. 2010b. Redes sociales ¿Prohibir o educar? *Semana*. <http://www.semana.com/vida-moderna/redes-sociales-prohibir-educar/145620-3.aspx> (Recuperado el 13 de mayo de 2011).
40. Valerio, María. 2009. Los costes emocionales de Facebook o Twitter. *ElMundo.es*. <http://www.elmundo.es/elmundosalud/2009/04/13/neurociencia/1239624696.html> (Recuperado el 13 de mayo de 2011).