

PROCESOS INTERSUBJETIVOS EN EL USO COTIDIANO DE INTERNET DE JÓVENES “NINIS” EN EXCLUSIÓN SOCIAL

SILVIA ELENA AMADOR PÉREZ

UPAEP

silvia.elena.amador@gmail.com

Resumen

El uso de Internet que hacen los jóvenes, se ha estudiado frecuentemente en el contexto escolar, pero se sabe poco acerca de los significados que los jóvenes comparten al usar Internet en lo cotidiano. Cuando se trata de jóvenes que no trabajan ni estudian (“Ninis”) y que habitan en colonias marginadas, se está ante una población excluida de las instituciones (como la escuela) y de la propia investigación. Esta propuesta de estudio aborda este vacío, desde una visión no centrada en los usos, sino en los sujetos y en los significados que construyen en la interacción (intersubjetividad) del uso cotidiano de internet. Los sujetos de estudio son jóvenes “Ninis” de una colonia marginada de la Ciudad de Puebla. Se propone un diseño cualitativo, emergente y secuencial, de tipo descriptivo e interpretativo de casos. Las técnicas de recolección de datos incluyen diarios de campo, entrevistas en profundidad, grupos focales y selección de publicaciones de redes sociales. Para el análisis de datos primero se realizará una categorización inductiva de los mismos, y posteriormente una categorización guiada por conceptos de la teoría de Cultura Cotidiana de Pablo Fernández Christlieb. Es un anteproyecto de investigación por lo que no se presentan resultados.

Palabras Clave: investigación cualitativa, intersubjetividad, jóvenes, internet.

Abstract

The use of the Internet by young people has been studied frequently in the school context, but little is known about the meanings that young people share when using the Internet in everyday life. When it comes to young people who do not work or study (“Ninis”) and live in marginalized places, they are faced with a population excluded from institutions (such as school) and from research itself. This study proposal addresses this gap, from a vision not focused on the uses, but on the subjects and the meanings they construct in the interaction (intersubjectivity) of the daily use of the Internet. The subjects of study are young “Ninis” of a marginalized colony of the City of Puebla. We propose a qualitative, emergent and sequential design, of descriptive and interpretative study of cases. Data collection techniques includes field journals, in-depth interviews, focus groups, and selection of social media publications. Data analysis includes an inductive categorization of the data, and later a categorization guided by concepts of the Daily Culture theory of Pablo Fernández Christlieb. It is a preliminary research project so there are no results yet.

Key words: qualitative research, intersubjectivity, young people, Internet.

1. Introducción

Se presenta un anteproyecto de investigación cualitativa para desarrollar una tesis doctoral dentro del programa de Doctorado en Educación de las Ciencias, Ingenierías y Tecnologías, de la Universidad de la Américas Puebla.

1.1. Problema de estudio

Los estudios acerca del uso de Internet que hacen los jóvenes, se han focalizado principalmente en una visión pragmática de a) la medición de tiempos de uso, o la identificación de los tipos de uso (Arribas e Islas, 2009; De León Duarte, Castillo Ochoa, Montes Castillo y Caudillo Ruiz, 2013; García del Castillo et al., 2008; Sánchez Martínez y Otero Puime, 2010), b) medición de actitudes (Garland y Noyes, 2004; Smith, Caputi y Raws- torne, 2007), c) desarrollo de habilidades para uso en contextos de educación formal (Chipia Lobo, 2013; Zubieta Moreno, 2012), d) uso de Internet como herramienta para el desarrollo productivo (Cabello, 2010; García Abad y Barreto, s.f.; Martínez Salazar y Car- dozo Molano, 2014).

Un factor común a los estudios citados, es que parecen enfocarse en el objeto: la compu- tadora, el internet o el celular, considerando al sujeto de forma tangencial, de tal forma que poco importan sus circunstancias, motivaciones, y contextos.

Esta investigación propone un cambio de foco en el análisis de la relación entre los jóve- nes y el internet: poner al sujeto como ser interactuante, en el centro.

Lo que nos convierte en sujetos es la capacidad de representarnos los objetos, eventos, situaciones, procesos y a nosotros mismos, es decir, de simbolizar los objetos y a los suje- tos; es lo que Cassirer (1971) denominaba función simbólica.

La capacidad de simbolizar y por lo tanto de producir significados y sentido, son cons- tituyentes del sujeto y de la subjetividad. La subjetividad es social, no surge y se de- sarrolla en aislado, sino en procesos donde se comparten, se imponen, se desarrollan o se transforman los significados. Frecuentemente, las investigaciones que estudian a jóvenes usuarios de Internet, consideran a estudiantes. Pero existe un vacío en cuanto al estudio de jóvenes excluidos social y económicamente, que no trabajan ni estudian y que usan Internet. Al no ser de nuestro interés el contexto institucional, nos enfocamos entonces, en la vida cotidiana.

1.2. Objetivos

Objetivo General: Explicar cómo son en la vivencia de los propios sujetos, los procesos intersubjetivos en el uso cotidiano de Internet de jóvenes excluidos “ninis” que viven en una colonia marginada de la Ciudad de Puebla, a partir de los conceptos de la psicología social de la cultura cotidiana de Fernández Christlieb (1989).

Objetivos específicos:

- Identificar el significado y el sentido que jóvenes excluidos dan a su experiencia con el Internet en la vida cotidiana.
- Interpretar los símbolos y significados que intercambian los jóvenes cotidianamente al interactuar en internet.
- Describir cómo se da el proceso de intercambio de símbolos y significados entre jóvenes, en el uso cotidiano de internet.

1.3. Justificación

Es necesario analizar en profundidad los procesos intersubjetivos de usuarios y usuarias de internet, que están social y económicamente excluidos. No es solamente saber para qué usan estas tecnologías sino entender y explicar la complejidad de la producción simbólica (creación de significados) que describa la implicación de estos sujetos al usar esta tecnología, desde su propia visión, entendiendo las particularidades de sus contextos y situaciones individuales y sociales.

1.4. Definición de términos utilizados

En esta sección se describen los conceptos: jóvenes (juventud), “ninis” y exclusión social. El concepto de intersubjetividad se abordará con amplitud dentro del marco teórico. **Jóvenes.** Naciones Unidas desde 1985 definió a los jóvenes como aquellas personas entre los 15 y los 24 años de edad. Para este estudio entendemos que los jóvenes se caracterizan por: a) moratoria social, es decir tiene tiempo de ocio (Reguillo 2000), b) se identifica con alguna cultura juvenil y c) no ocupa o no se identifica con lugares de “poder formal” (Bourdieu 2002). Se asume que existe una diversidad de identidades de los jóvenes, en función de su contexto social (rural o urbano, nivel de escolaridad, clase social) y cultural, por lo que la juventud es una categoría situada y relativa. **Ninis** es un término que hace referencia a los jóvenes que no trabajan y no estudian. En su origen, parece provenir de la traducción del vocablo en inglés Neet (not in employment education or training) (Negrete Prieto y Leyva Parra, 2013). **Exclusión social:** Existe un debate en torno al concepto de exclusión, especialmente por la relación que existe entre exclusión y pobreza. Puede entenderse a la pobreza como falta o escasez en términos económicos, en relación al nivel de ingreso de una persona. Y a la exclusión como la no integración o participación

de un individuo en la sociedad, o como aquellos que han quedado fuera de la protección social. De esta forma, los marginados serían aquellos que no están completamente integrados, y los excluidos serían quienes no forman parte.

2. Breve revisión de literatura

La búsqueda de documentos en metabuscadores con los descriptores “procesos intersubjetivos” o “intersubjetividad” + “internet” + “jóvenes” no arrojó resultados, por lo que se decidió revisar documentos con descriptores como experiencia subjetiva, y uso de TICs (tecnologías de información y comunicación). De dicha revisión se resumen a continuación los principales hallazgos.

Desde la investigación psicológica, algunos estudiosos anglosajones han utilizado el término *computer experience*. Este concepto es usado para medir la cantidad de uso de la computadora, como por ejemplo, las horas que pasan los usuarios en la computadora. Smith, Caputi, Crittenden, & Jayasuriya (1999) han propuesto diferenciar la experiencia objetiva de la experiencia subjetiva con la computadora. La primera refiere al uso de la computadora (Garland & Noyes, 2004). La segunda alude un estado psicológico privado que refleja los pensamientos y sentimientos que una persona atribuye a un evento previo o actual, relacionado a la computadora, como sentimientos o emociones (Reber citado por Smith et al., 2007).

Ampliando la búsqueda de literatura, se incluyeron los descriptores “vivencia subjetiva”, “TIC”, “internet” y “sujeto virtual”, obteniéndose alrededor de 100 documentos diferentes, de los cuales se seleccionaron aquellos ensayos o investigaciones que abordaran al subjetividad desde enfoques alternativos al psicológico cuantitativo centrado en el individuo. Una mirada pesimista acerca de internet por autores como Dreyfus (2003), consideran que el anonimato y la incorporiedad de su uso cotidiano, conducen a una vida sin sentido. Por otro lado existen estudios que señalan los beneficios del uso de redes sociales como Facebook (Ellison, Steinfield y Lampe, 2007) quienes afirman que ayuda a quienes tienen baja autoestima. Así, desde los enfoques sociológico y antropológico, se han estudiado aspectos como la identidad en relación a la subjetividad y al uso de internet y sus posibles alternancias en la vida Online-offline (Aguilar y Said, 2010; Cabañes y Salanova, (s/f); Gálvez, 2004;), como el yo virtual o “avatar” (Cabra, 2011), que dan lugar a nuevas identidades (Blanco, 1999). De forma reiterada, estos enfoques han ayudado a visibilizar fenómenos como la formación o reforzamiento del capital social o capital cultural (Ellison y otros, 2007; Burke, Marlow y Lento, 2010; Aguilar y otros, 2010; García Canclini y otros 2012, Winocur, 2010). Otro elemento de la subjetividad social presente en varios estudios es la dimensión simbólica de las interacciones en internet y otras TIC, que permiten elaboraciones simbólicas: construcción de sentido (Cabra, 2011; Sandoval,

2007), capital simbólico (Winocur, 2006), refuncionalización simbólica (Winocur, 2010). También se han estudiado las emociones como constructo simbólico, donde las TICs son espacios de proyección de miedos y deseos (Baladrón, 2003) o bien un “disclosure” de revelación o exposición de intimidades (Belli, 2009).

De esta breve revisión podría decirse que la subjetividad en el uso de TICs, se ha abordado principalmente desde una perspectiva del individuo midiendo sus usos y actitudes o bien, desde una visión social en que la interacción produce elaboraciones simbólicas diversas. Como afirma Winocur (2009) las TIC son en este sentido, una plataforma simbólica. Este estudio se adscribe en esta última.

3. Marco teórico. Propuesta Teórica de Cultura Cotidiana de Pablo Fernández Christlieb

Este estudio se desarrollará bajo el enfoque de la psicología social y en específico tomará la propuesta teórica de la Cultura Cotidiana de Pablo Fernández Christlieb. La explicación de la estructura y procesos que conforman la intersubjetividad en la vida cotidiana que nos ofrece esta teoría, nos permitirá posteriormente analizar e interpretar de forma coherente, los datos que recojan en campo.

3.1. La Intersubjetividad

Para la psicología social la concepción de la realidad no está en el sujeto exclusivamente, sino entre los sujetos. Aquí radica la intersubjetividad, como el proceso en el que se crean e intercambian significados. Los significados son construcciones sociales que constituyen la realidad social y la estructuran en formas de ideología, cultura, poder, etc. La comunicación de símbolos es la esencia de la intersubjetividad.

3.2. Elementos de la subjetividad

La intersubjetividad tiene tres elementos:

- Componente objetivo: los símbolos, son objetos tangibles (gesto, emblema, palabra, o el lenguaje como sistema simbólico por excelencia, etc.).
- Componente subjetivo: los significados; representan a la experiencia o acontecimiento no presente sino re-presentable, o no tangible a que se refieren los símbolos (un gesto significa ira, un emblema paz).
- Componente intersubjetivo: la comunicación, sintetiza a los anteriores; representa la confluencia en vivo, en acto, de símbolos y significados.

3.3. La Intersubjetividad como universo

En una intersubjetividad, los sujetos usan los códigos creados dentro del propio universo y no en lugares exteriores. Las intersubjetividades como universos autónomos, estructuran a la sociedad: las ciencias, el arte, la filosofía; y ofrecen un sentido a la existencia: ser científico, ser ético, etc.

La vida cotidiana es otro de los universos intersubjetivos dentro del sistema cultural.

3.4. La Intersubjetividad como sistema

“La intersubjetividad es un sistema de expresión, intercambio e interpretación de símbolos, i.e. de creación y destrucción de realidades sociales” (Fernández Christlieb, 1989, p. 84). La intersubjetividad como sistema, puede explicarse a partir de dos procesos básicos: la interpretación y el intercambio.

- Interpretación. Proceso en que los símbolos adquieren significado y se da sentido a la experiencia. Este proceso genera identidad entre sujeto social e intersubjetividad (p.e. identidad social).
- Intercambio. Proceso en que los símbolos y sus significados son intercambiables entre sí, por lo que la realidad social se va creando y recreando

3.5. Estructura de la Cultura Cotidiana

La cultura cotidiana, tiene dos lógicas determinantes, operativa y cultural, donde el sentido común vendría a representar un enlace entre ambas.

Determinantes operativas de la vida cotidiana.

Son de tipo macrosocial y la interacción resultante sigue la lógica de producir para otros y no para la comprensión de la realidad. “Puede describirse como la transmisión de mensajes cuyo objetivo no es la comprensión de la realidad, sino el logro de una meta ajena a los participantes, y propia de la producción; la interacción es informativa (emisión, desplazamiento y recepción de datos), no comunicativa (expresión, intercambio e interpretación de experiencias)” (Fernández Christlieb, 1989, p. 86).

Determinantes culturales de la vida cotidiana.

Son de tipo microsociales y se expresan en las interacciones comunicativas. La cultura cotidiana se caracteriza por las relaciones entre iguales y el criterio de inexpertise consensual accesible a todos.

El sentido común obedece a la lógica operativa de la eficiencia, la menor inversión y el mayor beneficio, etc. Las generalizaciones como “el pez grande se come al chico”, ejem-

plifican esta lógica. Pero no pertenece al terreno de producción material, sino al terreno simbólico de la intersubjetividad. La vida cotidiana es el escenario del sentido común, cuyos determinantes son culturales.

Adicionalmente, lo comunicable o incommunicable de los hechos, son criterios que estructuran la cultura cotidiana. Lo comunicable son experiencias y acontecimientos que poseen un símbolo mediante el cual ser reconocidos en la interacción y son conscientes.

Lo incommunicable es aquello que no tiene símbolos (imagen, palabra, sensación). Es compatible con la idea del inconsciente para el psicoanálisis.

Las experiencias y acontecimientos se hacen comunicables o incommunicables en los 3 niveles de intersubjetividad: nivel personal, nivel, conversacional y nivel civil.

- Nivel personal. Experiencias y acontecimientos internos del sujeto que usan sistemas simbólicos socialmente construidos. Pueden ser incommunicables (inconscientes) o comunicables (conscientes aun cuando se decida no comunicarlos).
- Nivel conversacional. Conversación informal, común y corriente, que se da en cafés, sobremesas, pasillos, etc. mediante interacción cara a cara donde se crea, se valida o se modifica la realidad social. Lo incommunicable es aquello de lo que no se habla, porque no se puede, no se debe o no se quiere. Los temas son de la vida privada, no son de interés colectivo, por ser opiniones personales de aficionados.
- Nivel civil. Esfera pública que requiere el concurso de expertos donde se excluye lo privado por no ser de interés para la vida colectiva. Lo comunicable es lo expresado como "opinión pública" (parlamentos, congresos, prensa, televisión, internet, etc.). Aquí el sentido común de lógica operativa comunicable, actúa como lugar común, no obstante tiene un carácter enajenante.

Las dimensiones de lo público y lo privado, y de lo comunicable y lo incommunicable, no son estáticas sino que guardan una dinámica.

3.6. Dinámica de la cultura cotidiana

Las dimensiones pública y privada de la cultura cotidiana tienen direcciones antagónicas en sus procesos de expresión, intercambio e interpretación de significados: la ideologización y la politización, y la tensión entre ambas constituye la dinámica de la cultura cotidiana.

- Ideologización. Convierte lo público en privado (Moscovici citado por Fernández Christlieb, 1989). Se presentan símbolos que se repiten y se sustituyen hasta convertirse en algo sin contenido, sin significado.

- Politización. Convierte lo privado en público. Es darle significado a los símbolos que no lo tienen o que lo han perdido. Permite versiones alternativas de la realidad, una pluralización simbólica y el enriquecimiento comunicativo

4. Modelo de investigación

Esta es una investigación de tipo cualitativa. El diseño de este estudio corresponde a un estudio exploratorio, descriptivo e interpretativo de casos, analizados a través de técnicas cualitativas.

4.1. Diseño de la Investigación

De acuerdo con Maykut y Morehouse (2003) las características que proveen la estructura para diseñar e implementar un estudio son:

- Foco exploratorio y descriptivo. Nuestro foco general en forma de pregunta es ¿Cómo son los procesos intersubjetivos de jóvenes excluidos que se dan en el uso cotidiano de Internet?
- Diseño emergente. El diseño de investigación no está determinado completamente a priori. Se decidirán procesos y técnicas que nos permitan ir acercándonos al fenómeno de estudio en forma dialogante.
- Muestra tentativa. La muestra no está previamente definida de manera estadísticamente aleatoria. Para seleccionar inicialmente a los sujetos, se retoman características demográficas estandarizadas: edad, situación ocupacional y género, como se muestra en la Tabla 1. Posteriormente podría refinarse el muestreo desarrollando categorías identificadas por el observador más sensibles y también categorías identificadas por los miembros (Flick, 2015).

TABLA 1. PERFIL DESEADO DE LA MUESTRA INICIAL

SUJETO	SEXO	SITUACIÓN OCUPACIONAL
1	Hombre	Nini
2	Mujer	Nini
3	Hombre	Estudiante con otras responsabilidades
4	Mujer	Estudiante con otras responsabilidades

Fuente: Elaboración propia

- Recolección de datos en el escenario natural-virtual. Para esta investigación, el escenario natural podría ser un escenario virtual. La recolección de los datos se alternará entre el escenario “natural-real” (entrevistas in situ), y el escenario “natural-virtual” (comunicaciones en redes sociales). La naturalidad de los escenarios se entiende como aquello en donde tienen lugar las experiencias de la vida cotidiana (Denzin y Lincoln, 2012).
- Métodos de recolección de datos. La investigación cualitativa utiliza y recolecta diversos materiales empíricos: experiencias personales y de introspección, historias de vida, entrevistas, textos observacionales, históricos, interactivos y visuales (Denzin y Lincoln, 2012). Posteriormente se detallarán los métodos e instrumentos a utilizar.
- análisis de datos temprano y continuo. Es una actividad progresiva, e inductiva. Lo importante emerge de la construcción sistemática de categorías homogéneas de significados derivados inductivamente de los datos.

5. Metodología

La investigación cualitativa provee descripciones de cómo la gente vive una determinada cuestión (Mack y otros, 2005), además enfatiza las cualidades de los entes, procesos y significados que no pueden medirse en cantidad, frecuencia, intensidad, etc. Pone de manifiesto “la naturaleza socialmente construida de la realidad”... donde se proponen “preguntas y construyen respuestas que permitan destacar el modo en que la experiencia social es creada y dotada de sentido” (Denzin y Lincoln, 2012, p. 62).

Así, la investigación cualitativa resulta pertinente para el estudio de las experiencias intersubjetivas de los procesos y significados en el uso de Internet.

5.1. Procedimientos de Recolección de Datos

La recolección de datos comenzará desde las primeras visitas de campo y primeros contactos informales. Por ser un diseño emergente, las primeras impresiones pueden perfeccionarse o se sustituirse (Stake, 1999).

5.2. Técnicas e Instrumentos

5.2.1. Notas de campo

Se tomarán notas una vez que se realicen las visitas de campo. También se tomarán fotografías de los lugares de la colonia, que apoyen a la contextualización del estudio.

5.2.2. Entrevistas en profundidad

Se realizarán entrevistas profundas tanto individuales como grupales que se grabarán, para su transcripción posterior. En este método el fenómeno de interés, la perspectiva de los participantes debe desplegarse desde la visión de los propios participantes, y no desde la visión del investigador (Marshall y Rossman, op cit).

5.2.3. Grupos focales

Podrán conformarse por personas que no se conocen entre sí, seleccionados porque comparten características relevantes para el estudio. Se realizarán preguntas focalizadas para alentar la expresión de diferentes puntos de vista. Podrían realizarse varias veces con diferentes individuos, para identificar tendencias en las percepciones (Marshall y Rossman, 2006).

Se contempla añadir al grupo focal, elementos de animación grupal adicionales para reforzar un ambiente amigable.

5.2.4. Ficha de datos

Para recabar algunos datos personales y como forma de estimular las narrativas, se elaborarán fichas que exploren: datos de identificación, datos sobre educación y posible experiencia laboral, así como datos sobre el uso de internet.

5.2.5. Exploración de textos de publicaciones

En Facebook o Twitter, mensajes de texto e imagen enviados por mensajería, que den cuenta de la interacción entre sujetos o a falta de estos, testimonios escritos (relatos) por los propios participantes respecto a sus experiencias sobre la comunicación que sostienen por medios virtuales digitales.

5.3. Método de Análisis de Datos

El análisis de datos se realizará a dos niveles. Primero se realizará una categorización inductiva de los datos, y segundo se realizará una categorización con base en los conceptos de la teoría de Cultura Cotidiana de Fernández Christlieb.

5.3.1. Transcripción de entrevistas

El objetivo de una transcripción es representar en papel lo más exactamente posible las palabras pronunciadas (rasgos verbales), su forma acústica: la forma de altura o intensidad sonora (características prosódicas) y cualquier comportamiento no lingüístico ya sea vocal, como la risa o el aclaramiento de garganta (características paralingüísticas), o no vocal, como gestos (características extralingüísticas) (Flick, von Kardorff y Steinke, 2004).

5.3.2. Codificación y categorización

Tanto la codificación como la categorización se utilizarán como formas de análisis y se aplicarán a los distintos tipos de datos que se recaben, por resultar la forma más conveniente por su versatilidad y porque se utilizará un software para apoyar el proceso de análisis (Flick, 2015).

5.3.2.1. Codificación temática

En la codificación de los datos se buscan segmentos relevantes de los datos y se analizan comparándolas con otros datos, clasificándolas y dándoles un nombre (Flick, 2015).

“La codificación”... “Implica identificar y registrar uno o más pasajes de texto u otros datos como parte de cuadros que, en cierto sentido, ejemplifican la misma idea teórica o descriptiva. Normalmente se identifican varios pasajes y se los vincula entonces con un nombre para esa idea: el código.” ... “Codificar es una manera de indexar o categorizar el texto para establecer un marco de ideas temáticas sobre él” (Gibbs, 2014, p. 63).

5.3.2.2. Categorización inductiva de los datos

Mediante el método de comparación constante, se irán conformando categorías. Se comparan fragmentos de información seleccionada llamadas unidades de significado. Se comprara una unidad de significado con el resto de ellas, para ir identificando y agrupando aquellas que son similares, para formar categorías emergentes que recibirán sus propios códigos. Las categorías iniciales se cambian, se combinan o se omiten; nuevas categorías se generan y nuevas relaciones pueden ser descubiertas (Maykut y Morehouse op.cit). Este proceso se realizará con apoyo de un software para análisis de datos cualitativo.

5.3.2.3. Categorización guiada por conceptos

En un segundo nivel de análisis, los datos serán codificados y categorizados a partir de los conceptos de la teoría de la Cultura Cotidiana de Fernández Christlieb. Los conceptos teóricos seleccionados se incluirán en una lista inicial a manera de guía para identificar las unidades de significado a codificar y categorizar, donde “la codificación consiste en la identificación de trozos de texto que ejemplifican los códigos incluidos en la lista inicial” (Gibbs, op.cit. p. 71).

Resultados y conclusiones

Los resultados serán reportados con formato de estudio de casos. Se espera que el marco teórico nos permita responder a cuestiones como ¿el uso de comunicación cotidiana de los jóvenes por internet puede ser considerado un universo intersubjetivo, con sus

propios códigos?, en este uso ¿qué significados y símbolos se crean, intercambian e interpretan?, ¿cuáles de estos dan sentido a su vida? ¿su condición de “nini” puede ser un diferenciador en estas experiencias? ¿qué tipo de dirección predomina en ellas, la enajenación ideologizante o la resignificación creativa y diversificadora de la politización?. Además se espera que emerjan significados al margen del marco teórico planteado, dejando que la realidad de estos jóvenes hable por sí misma.

Referencias

- Aguilar Rodríguez, D. E., y Said Hung, E. (2010). Identidad y subjetividad en las redes sociales virtuales: caso de Facebook. *Zona Próxima*, (12).
- Alshenqeeti, H. (2014). Interviewing as a Data Collection Method: A Critical Review. *English Linguistics Research*, 3(1), 39.
- Arribas, A., & Islas, O. (marzo-abril de 2009). Niños y jóvenes mexicanos ante internet. *Razón y palabra*, 14(67). Recuperado de <http://www.razonypalabra.org.mx/N/N67/varia/aarribas.html>
- Baladrón, Antonio J. (2003): Nuevos modos de construcción de la identidad en la sociedad informacional. *Revista Latina de Comunicación Social*, (54). Recuperado el 16 de junio de 2013. Disponible en: <http://www.ull.es/publicaciones/latina/20035312baladron.htm>
- Belli, S. (2009). *Emociones y lenguaje*. Tesis Doctoral. Universidad Autónoma de Barcelona. Departamento de Psicología de la Salud y de Psicología Social. Disponible en: <http://www.tesisenred.net/handle/10803/5473>
- Burke, M., Marlow, C., y Lento, T. (2010). Social network activity and social well-being. In *Proceedings of the 28th international conference on Human factors in computing systems* (pp. 1909-1912). ACM.
- Bourdieu, P. (2002). La juventud no es más que una palabra, en *Sociología y cultura*, E. Grijalbo, México.
- Cabañes, E. y Salanova M. (s/f). *De las tecnologías del yo al yo tecnológico: Sobre la creatividad artística en la era de la cibercultura*, disponible en: <http://euridicecaban.es.tl/De-las-tecnolog%EDas-del-yo-al-yo-tecnol%F3gico.htm>
- Cabello, R. (2010). Los procesos de participación en la comunicación para el desarrollo productivo territorial. *Usos y Abusos del Participare*. Ediciones Instituto Nacional de Tecnología Agraria de Argentina, INTA, Buenos Aires.
- Cabra, N. (2011). Entre el fantasma, el avatar y otras mutaciones de la imagen. *Nómadas*, (35), 81-98.
- Cassirer, E. (1971). *Filosofía de las formas simbólicas*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Chipia Lobo, J. F. (2013). Redes sociales virtuales para la educación y el cambio del ocio digital al ocio productivo. *Revista de Tecnología de Información y Comunicación*, 7(1), 131-142. Recuperado de <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/eduweb/vol7n1/art9.pdf>
- De León Duarte, G., Castillo Ochoa, E., Montes Castillo, M. M., & Caudillo Ruiz, D. Y. (2013). *Relaciones interactivas, Internet y jóvenes de secundaria en México. Primera oleada sobre usos, consumos, competencias y navegación segura de internet en Sonora*. Hermosillo: Universidad de Sonora. Recuperado de https://www.academia.edu/5687734/Relaciones_interactivas_Internet_y_Jóvenes_de_secundaria_en_México

- Denzin, N. y Lincoln, Y. (2012). *El campo de la investigación cualitativa. Manual de Investigación Cualitativa* Vol. I. Editorial Gedisa, primera edición en castellano. Barcelona.
- Dreyfus, H. L. (2003). *El mito de los hipervínculos en Acerca de Internet*. Editorial UOC. Barcelona.
- Ellison, N. B., Steinfield, C., y Lampe, C. (2007). The benefits of Facebook "friends:" Social capital and college students' use of online social network sites. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12(4), 1143-1168.
- Fernández Christlieb, P. (1989). *Psicología social de la cultura cotidiana. Cuadernos de Psicología*. México D.F.: UNAM.
- Flick, U. (2015). *El Diseño de investigación Cualitativa*. Edición digital. Madrid, Ediciones Morata.
- Flick, U.; von Kardorff, E.; & Steinke, I. (2004). *A companion to Qualitative Research*. London: Sage.
- García Abad, A., & Barreto, Á. M. (s.f.). El uso, apropiación e impacto de las TIC por las mujeres jóvenes rurales en el Perú. *Revista de Estudios*, 9, 251-269. Recuperado de dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4716168.pdf
- García Canclini, N., Cruces, F. y Urteaga, M. (coords.) (2012). *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales. Prácticas emergentes en las artes, las editoriales y la música*. Madrid: Ariel; Fundación Telefónica. Disponible en: http://www.fundacion.telefonica.com/es/que_hacemos/conocimiento/publicaciones/detalle/164
- García del Castillo, J., Trebol, M., Nieto, M., Lledó, A., Sánchez, S., Martín-Aragón, M., & Sitges, E. (2008). Uso y abuso de Internet en jóvenes universitarios. *Adicciones*, 20(2), 131-142. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289122057005>
- Garland, K., & Noyes, J. (2004). Computer experience: a poor predictor of computer attitudes. *Computers in Human Behavior*, 20(6), 823-840. Recuperado de [http://research-information.bristol.ac.uk/en/publications/computer-experience-a-poor-predictor-of-computer-attitudes\(4190d0a8-9dd6-42f1-a2be-eb75e7ec70fe\)/export.html](http://research-information.bristol.ac.uk/en/publications/computer-experience-a-poor-predictor-of-computer-attitudes(4190d0a8-9dd6-42f1-a2be-eb75e7ec70fe)/export.html)
- Gibbs, G. (2014). *El análisis de datos cualitativos en Investigación Cualitativa*. Madrid: Morata.
- Instituto Mexicano de la Juventud. (2011). *Encuesta Nacional de Juventud 2010*. México, D.F.: Autor. Recuperado de http://www.imjuventud.gob.mx/imgs/uploads/Encuesta_Nacional_de_Juventud_2010_-_Resultados_Generales_18nov11.pdf
- Mack, N., Woodsong, C., MacQueen, K. M., Guest, G., & Namey, E. (2005). *Qualitative research methods: a data collectors field guide*; Research Triangle Park, North Carolina, Family Health International.
- Marshall, C. y Rossman, G. (2006). *Designing Qualitative Research*. Fourth Edition. Sage Publications.
- Martínez Salazar, M., & Cardozo Molano, F. (2014). Productividad, innovación y uso de tecnologías de información y las comunicaciones (TIC) como factores de desarrollo de la micro, pequeña y mediana empresa (mipyme) en Bogotá. *Tesis de Maestría*. Bogotá, Colombia: Universidad de Rosario.
- Maykut, P. y Morehouse, R. (2003). *Beginning qualitative research: A philosophic and practical guide*, Edición digital de Taylor & Francis e-Library.
- Negrete Prieto, R., & Leyva Parra, G. (2013). Los Ninis en México: una aproximación crítica a su medición. *Revista Internacional de Estadística y Geografía*, 4(1), 90-121. Recuperado de http://www.inegi.org.mx/RDE/RDE_08/RDE_08_Art6.html
- Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos. (2013). *Panorama de la Educación 2013. Indicadores de la OCDE*. España: Santillana. Recuperado de <http://www.oecd.org/edu/Panorama%20de%20la%20educacion%202013.pdf>

- Reguillo, R. (2000). *Emergencia de culturas juveniles: estrategias del desencanto* (Vol. 3). Editorial Norma, Buenos Aires.
- Sánchez Martínez, M., & Otero Puime, Á. (2010). Usos de internet y factores asociados en adolescentes de la Comunidad de Madrid. *Atención Primaria*, 42(2), 79-85.
- Sandoval Forero, E. A. (2007). Cibersocioantropología de comunidades virtuales. *Revista argentina de sociología*, 5(9), 64-89.
- Smith, B., Caputi, P., Crittenden, N., & Jayasuriya, R. &. (1999). A review of the construct of computer experience. *Computers in Human Behavior*, 15, 227-242.
- Smith, B., Caputi, P., & Rawstorne, P. (2007). The development of a measure of subjective computer experience. *Computers in Human Behavior*, 23(1), 127-145.
- Stake, R. (1995). *Investigación con estudio de casos*, Segunda edición. Madrid, Ediciones Morata.
- Winocur, R. (2006). Internet en la vida cotidiana de los jóvenes/Internet in Youth's Daily Life. *Revista mexicana de sociología*, 551-580.
- Winocur, R. (2009). *La convergencia digital como experiencia existencial en la vida cotidiana de los jóvenes en Pensar lo contemporáneo: de la cultura situada a la convergencia tecnológica*, Miguel Ángel Aguilar et al. coords., Barcelona, Anthropos / Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa, pp. 249-262, disponible en: <http://docencia.izt.uam.mx/sgpe/files/users/uami/ana/Converg-DigRWinocur.pdf>
- Winocur, R. (2010). *Robinson Crusoe ya tiene celular*. La conexión como espacio de control de la incertidumbre. Siglo XXI editores – UAM Iztapalapa. México, 167 pp.
- Zubieta Moreno, M. Y. (2012). *Hacia un uso crítico y creativo de las prácticas de lectura y escritura en internet por parte de jóvenes escolares. Desarrollo de una nueva competencia comunicativa*. Bogotá, Colombia: Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11349/112>.