



UNIVERSIDAD NACIONAL

AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES

ACATLÁN

“ESTO ES SKA MX EN EL WHATS”

**ANÁLISIS DE LAS INTERACCIONES, USOS Y SIGNIFICADOS EN
EL GRUPO DE WHATSAPP.**

**SEMINARIO TALLER EXTRACURRICULAR DE TITULACIÓN:
PRÁCTICAS COMUNICATIVAS, PRODUCCIÓN, CIRCULACIÓN Y CONSUMO
DE BIENES CULTURALES**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN COMUNICACIÓN

PRESENTA:

LORENA DE BLAS DELGADO

ASESORA: DRA. IRMA MARIANA GUTIÉRREZ MORALES.

Santa Cruz Acatlán, Naucalpan, Estado de México, noviembre 2018



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**“Al ponerle fecha a un sueño
se convierte en una meta.
Una meta dividida en pasos se convierte en un plan
y un plan apoyado por acciones se vuelve realidad”.**
Anónimo

Mi sueño se convirtió en esa meta que veía tan lejos, con fuerza de voluntad, compromiso y convicción he logrado alcanzarla.

Son muchos los motivos por los cuales seguí en el camino, quienes siempre me acompañaron fue mi familia, a la que le agradezco infinitamente. A mi mamá Leo, mi papá Gera, mi hermano Gerardo y mi mascota chop, por la confianza, paciencia, por haberme escuchado, cuidado y estar a mi lado en cada paso, porque son la razón por la cual le echo ganas a la vida.

Sin embargo este sueño que perseguí en el camino se convirtió en un plan, que con cada paso que daba, estaba siempre ahí esa persona tan especial e importante para mí, que es mi novio Beto, a quien quiero y admiro mucho, quien jamás me dejó desistir y su ánimo impulso cada palabra de esta tesis.

Estos pasos que se convirtieron en un plan, siempre fue apoyado por mis amigos y todas las personas que me brindaron su confianza, una de ellas es Víctor quien me abrió las puertas del grupo de WhatsApp y su amistad ha sido muy valiosa. No antes mencionar a mis primos en especial a Andy por el diseño y el compromiso impreso en el arte de esta investigación.

Cada acción de este proyecto llamado tesis, se convirtió en una realidad, se lo debo mi asesora Mariana que siempre con una sonrisa y optimismo me acompañó y aconsejó hasta el final, a mis profes del seminario Fernando, Humberto, Mónica, Pimentel por sus consejos y enseñanzas de vida.

GRACIAS POR RECORRER CONMIGO PARTE DEL CAMINO.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN/1

Capítulo 1. LA INTERACTIVIDAD CIBERNÉTICA EN LA CULTURA. / 4

1.1 Concepción simbólica de la cultura. /5

1.2 La virtualidad en la sociedad red. /8

1.3 Cibercultura, la transición a la inteligencia colectiva. / 12

1.4 Usos y sentido de apropiación de la red. / 14

Capítulo 2. ROMPIENDO LAS FRONTERAS DEL ESPACIO-TIEMPO/23

2.1 Interconectados. / 24

2.2 La interconexión llega a México. / 26

2.3 La red haciendo red. / 29

2.4 El whats inmerso en la red. /33

2.5 Más que un chat es una fraternidad. / 36

2.6 Los públicos del rock y el ska en México. / 38

2.7 El ska, un vínculo de unión. / 40

Capítulo 3. USUARIOS INTERACTIVOS / 45

3.1 Una mirada cualitativa hacia la interactividad. /46

3.2 Definición de la técnica./ 49

3.3 Tabla de especificaciones./ 58

3.4 Diseño de instrumentos. / 65

Capítulo 4. CERRANDO SESIÓN. / 78

4.1 Interacciones generales. / 79

4.2 Usos del chat. /81

4.3 Significados. / 84

4.4 Sentido de apropiación. / 87

Conclusiones. / 89

Fuentes de consulta. / 93

Anexos. / 97

INTRODUCCIÓN

La presente investigación busca explicar el proceso de construcción de prácticas sociales en la virtualidad, mediante el análisis de las interacciones, usos y significados en un grupo de WhatsApp. Se enfoca en el funcionamiento de la mensajería instantánea como herramienta de enlace entre los usuarios de esta red, para generar redes de convivencia, transmisión de conocimientos y experiencias.

Este proyecto surge de observar la vida cotidiana y la importancia que le damos a la convivencia virtual, el experimentar un estado de bienestar donde se crea un ambiente propicio para compartir emociones y conocimiento y, de esta manera, construir una red de opciones que faciliten la vida diaria.

Las personas utilizan el avance tecnológico para establecer formas alternativas de comunicación, mediante las cuales sea posible acortar las distancias entre los usuarios de manera instantánea. En ese sentido, la presente investigación indaga en las interacciones que se llevan a cabo en esta aplicación de mensajería instantánea (WhatsApp), particularmente en su sala de chat. WhatsApp es actualmente la herramienta más utilizada para agilizar los procesos de comunicación interpersonal y grupal. Los usos y apropiaciones permiten explicar cómo una aplicación concebida para la comunicación interpersonal, puede llegar a desarrollar características de una red social.

El objetivo principal de esta investigación es analizar las interacciones de los jóvenes del grupo de WhatsApp “Ska con pasión”, para conocer los usos y significados que le dan a esta red mediante etnografía virtual y presencial, y entrevistas con los administradores e integrantes del grupo, a fin de explicar la organización del grupo, identificar las interacciones y relaciones, describir las experiencias y contenidos, determinar los significados que los usuarios construyen a propósito de esta idea, y explorar las motivaciones y usos.

La pregunta general de investigación fue: ¿qué usos y significados le atribuyen los integrantes del grupo de WhatsApp (ska con pasión) a su participación a esta red? Asimismo, se pretende explicar: ¿cómo se describirían en función de su

participación (consumidores, observadores, líderes, administradores, activos/pasivos) ?, ¿por qué los usuarios comparten experiencias? y ¿cuáles son las experiencias más significativas que les han dejado los integrantes del grupo?

Para responder las preguntas anteriores se trabajó con una hipótesis que hace referencia a la posibilidad de que los usuarios del grupo de WhatsApp “Ska con pasión” adquieran conocimientos, creen lazos de identificación con los demás integrantes, aporten experiencias y emociones a través de la información que comparten y conformen un espacio de convivencia e interacción virtual.

La hipótesis gira en torno a las visiones teóricas de las redes de la información de Manuel Castells, la cibercultura de Pierre Levy, la inteligencia colectiva de Jenkins y el interaccionismo simbólico de Goffman; quienes nos darán referencia en el primer capítulo de los avances teóricos de la virtualidad y la interacción, mencionando cómo funciona la virtualidad, las conversaciones mediáticas, las redes interconectadas que le da sentido a la cultura digital e inteligencia colectiva.

El capítulo contextual enmarca la historia del internet y su llegada a México, el surgimiento de las redes sociales como es Facebook y la llegada de la aplicación de telefonía móvil WhatsApp como mensajería instantánea, que comienza a desplazar en cantidad de usuarios a Twitter. Por esta razón, los usuarios empezaron a integrarse a la aplicación como herramienta de comunicación y, particularmente en las salas de chat.

En esta herramienta, se encuentra el grupo llamado “Ska con pasión”, que está integrado por 26 integrantes que comparten el gusto por la música ska, crean eventos, comparten experiencias sociales o propias que hacen el espacio virtual una forma de convivencia como si fuera una fraternidad. Este capítulo también integra la historia del ska como movimiento y el estilo de vida juvenil que se adaptó a México después de vivir una época trasgresora en Jamaica.

En el capítulo 3, se describe la etnografía virtual y presencial desarrollada, siguiendo la propuesta de Rosana Guber y Hine. En él se retratan las experiencias de cada uno de los integrantes, las jerarquías de los administradores y las formas de

relacionarse; la manera en que forman una comunidad muy cerrada en la cual fomentan un estado de bienestar llamándolo familia, forjando el valor de la solidaridad.

La etnografía se complementa con entrevistas a los cuatro administradores del grupo y cuatro usuarios. El presenciar y vivir la experiencia de ser integrado a un grupo genera una atmósfera de compañerismo.

Las interacciones virtuales toman importancia en el capítulo 4 ya que se brinda la interpretación de los resultados producidos por las etnografías y las entrevistas, donde se explica el uso y el significado que crean las redes ante las personas y en consecuencia entender el comportamiento de las mismas para ayudar a vislumbrar el alcance y las consecuencias de las formas alternativas de socialización; al mismo tiempo brinda información al campo de conocimiento para explicar comunicativamente la apropiación de las herramientas tecnológicas y en un futuro abrir líneas de investigación para ampliar el conocimiento y adaptar estrategias de enseñanza o de relaciones humanas que hacen crecer una sociedad.

CAPÍTULO 1: LA INTERACTIVIDAD CIBERNÉTICA EN LA CULTURA

La presente investigación busca examinar las interacciones que surgen en el WhatsApp como mediadora de información y demostrar que los grupos de chat funcionan como red social. Se retomará a Thompson, Manuel Castells, Pierre Levy y Henry Jenkins para desarrollar la línea de investigación con base teórica para el análisis de las interacciones, usos, significados y apropiaciones en el grupo de WhatsApp, con el propósito de contestar la pregunta de investigación y de confirmar la hipótesis de este proyecto.

Se considera que en la actualidad es importante el uso de tecnologías de la información y comunicación pues permite que los usuarios compartan información, modifiquen sus procesos de la vida cotidiana y eleva el alcance que tiene dicha herramienta en la sociedad.

Esta combinación tecnológica con la vida cotidiana ha dado lugar a lo que algunos teóricos llaman “cibercultura”, misma que se entiende como: “el conjunto de los sistemas culturales surgidos en conjunción con dichas tecnologías digitales. En este sentido la cultura digital o la cultura de la sociedad digital” (Levy, 2007), ayuda explicar cómo los agentes sociales interactúan entre la virtualidad y la inteligencia colectiva o bien, como “el poder en la sociedad red es el poder de la comunicación” (Castells, 2009, p. 85).

Sin embargo, para entender los usos y apropiaciones que emergen en el ciberespacio, hay que tomar en cuenta los procesos de interacción y las formas simbólicas que los estudios culturales han analizado desde mucho antes de la incursión de las tecnologías; los estudios culturales permiten entender y desarrollar líneas de investigación que explican fenómenos sociales y su contexto, a partir del análisis de la cultura y su revaloración.

1.1 ANOTACIONES SOBRE LA CULTURA

El término cultura se ha caracterizado por ser un concepto polisémico y utilizado con muchos fines, ya sean políticos, o como discursos hegemónicos manejados en la comunicación de masas con objetivos precisos. Por esta misma razón se abre el panorama de investigaciones sobre la cultura con algunos marcos conceptuales en investigaciones culturales, que enfatizan el papel de la cultura como parte esencial para las personas y pueblos. Algunos reconocen que la cultura organiza el cambio social, ya que la vida social no solo funciona con objetos a nombrar sino por signos, significados, expresiones que se producen y reciben. Estos se comprenden por medio de interpretaciones, acciones y expresiones significativas que no van tan desligadas de la naturaleza.

Para Thompson (2002, p. 195), “la cultura construye un mundo socio histórico que produce, crea y recibe expresiones significativas de diversos tipos que alude a diferentes fenómenos y preocupaciones que comparten antropólogos y sociólogos”. El empleo de la concepción clásica de la cultura en las primeras discusiones sobre el término, fue sostenido por filósofos e historiadores alemanes, durante los siglos XVII y XIX, quienes entendían a la cultura como procesos de desarrollo intelectual o espiritual como medio de civilización y poder. La palabra cultura se refiere a cultivo, de ahí que *Kultur* como lo empleaban los forjadores de la concepción clásica, se usa como sinónimo de civilización, la cual correspondería a la esfera más elevada de la razón, el espíritu, lo material, industrial y técnico. Estos significados generaron gran controversia y contradicción al análisis de la cultura desde diferentes disciplinas.

El empleo de este concepto evolucionó hacia una concepción descriptiva de la cultura. El antropólogo Tylor menciona en su libro *Primitive culture*, define a la cultura como valores, creencia, costumbres, convenciones, hábitos y prácticas características de una sociedad particular o un periodo histórico. La visión de Tylor construye el concepto de cultura dentro del modelo científico social positivista en el

cual compara civilizaciones dentro de una forma evolucionista dándolas a entender por medio de la etnografía, sistematiza la cultura y la convierte en una totalidad compleja.

Al igual que Tylor, Malinowski retoma la idea de la científicación de la cultura proponiendo una teoría funcionalista, donde la cultura se basa en satisfacer las necesidades humanas, separa la herencia social, sus elementos y componentes, el cual permite la relación entre uno y otros en su medio ambiente.

Por otro lado la concepción simbólica de la cultura se enfoca principalmente a los fenómenos simbólicos que estudia esencialmente, la interpretación de los símbolos y de la acción simbólica, sin prestar mayor atención a las relaciones estructuradas. La concepción simbólica, como lo menciona Geertz, “es un punto de partida adecuado para desarrollar un enfoque constructivo para el estudio de los fenómenos culturales, pero no presta la suficiente atención a las relaciones sociales estructuradas donde se insertan siempre los símbolos y las acciones simbólicas” (Geertz en Thompson, 2002, p. 195).

Con esta base, Thompson empezará a considerar las formas simbólicas y los contextos sociales para dar paso a la concepción estructural de la cultura. En la cual, los medios de comunicación masiva jugarán un papel importante al insertarse, producir y transmitir formas simbólicas que, por consecuencia pueden caer en la mercantilización. De igual forma Thompson (2002, p. 197), refiere a “los fenómenos culturales como formas simbólicas en contextos estructurados”.

De esta manera entiende Thompson a la cultura como “una jerarquía estratificada de estructuras significativas; consiste en acciones símbolos y signos en, espasmos, guiños, falsos guiños, parodias, así como enunciados y conversaciones” (Thompson, 2002, p. 197).

Según este autor, la cultura está constituida por procesos de socialización que a su vez reproducen sistemas de conocimiento, códigos de percepción, de valoración, con ello crean modelos de comportamiento, tanto gramatical como axiológico y de producción simbólica de la realidad. De igual manera esta concepción no presta suficiente atención a los problemas del poder y del conflicto social.

Thompson al basarse en la idea básica de Geertz sobre la concepción simbólica, agrega la idea de contextualizar y estructurar la sociedad. La concepción estructural de la cultura se entiende como “el análisis cultural del estudio de las formas simbólicas es decir, las acciones, los objetos, las expresiones y significados de diversos tipos en relación con los contextos y procesos históricamente específicos/ estructurados en los cuales, por medio de los cuales se producen, transmiten y reciben tales formas simbólicas.” (Geertz en Thompson, 2002, p.199).

Thompson considera las formas simbólicas como fenómenos culturales y simbólicos, desde las acciones, gestos y rituales, hasta los enunciados, los textos, los programas de televisión y las obras de arte. Para explicar esta definición menciona las características más importantes de las formas simbólicas las cuales son:

- Intencional: es la necesidad de examinar lo que se quiere decir y la manera de interpretar.
- Convencional: producción, construcción o el empleo de las formas simbólicas, como la interpretación por los sujetos que las reciben, son procesos que aplican reglas, códigos o convenciones.
- Estructural: analiza los elementos específicos y las interrelaciones de estos, las cuales construyen un patrón de elementos que pueden distinguirse en casos de expresiones como la narrativa.
- Referencial: las formas simbólicas son construcciones que típicamente representan algo, se refieren o dicen acerca de algo. Es la representación social como, por ejemplo, la identidad.
- Contextual: refiere la inserción de formas simbólicas en contextos socio

históricos definidos.

El autor considera que las formas simbólicas son sometidas a procesos de valoración, evaluación y conflicto, por parte de los sujetos que las intercambian, reproducen y reciben.

En el campo de la interacción, la transmisión cultural está delimitada por el tiempo y el espacio, es decir, por el contexto en el que el sujeto se encuentra inmerso. Así mismo este espacio simbólico está conformado por reglas, normas y actores en forma asimétrica a las relaciones de poder.

A estos campos se puede integrar un capital cultural, el cual arroja conocimientos y recursos. Por otra parte, el capital social crea relaciones sociales, instituciones sociales en las que se reproducen valores entre los campos. El capital económico se concreta en la posesión de bienes económicos y el simbólico en el otorgamiento de prestigio a su poseedor.

Dicho lo anterior para el estudio del whatsApp en las interacciones se toma en cuenta como forma simbólica la convencionalidad que integra esta aplicación por la producción de códigos y normas entre los usuarios que, al mismo tiempo, son referentes de la interacción que establece entre ellos mismos y en el espacio simbólico de convivencia conformado.

1.2 LA VIRTUALIDAD EN LA SOCIEDAD RED.

Por esta razón las interacciones son formas simbólicas que se encuentran inmersas en todo tipo de expresión de comunicación ya sea en un escrito o en medios de comunicación masiva ya sea convencionales o virtuales porque estas exteriorizan valores, creencias, costumbres, convenciones, hábitos y prácticas sociales.

La cultura se convierte en una totalidad compleja al sumergirse a los medios de

comunicación ya que “nuestros lenguajes son nuestros medios de comunicación, nuestros medios de comunicación son nuestras metáforas, nuestras metáforas crean el contenido de nuestra cultura” (Castells, 2016, p. 400).

Al ingresar a un fenómeno cultural como es la virtualidad cibernética nos damos cuenta que nuestras formas de comunicación se amplían para seguir replicando nuestros sistemas complejos de interacción donde la utilizamos mediante redes sociales, donde transmitimos nuestro contexto y valores simbólicos puesto que “los medios de comunicación son la expresión de nuestra cultura que penetra primordialmente los materiales proporcionados por los medios de comunicación” (Castells, 2016, p. 409).

Por consiguiente, el usuario como principal replicador de cultura al ingresar en un medio cibernético hace simulaciones de su medio ambiente “real” convirtiéndolo en una realidad virtual, de esta manera conectándose a una sociedad conformada por redes y transmitida por medios cibernético como son las plataformas virtuales de comunicación, los chats interactivos, los sistemas multimedia y todo esto habita en lo que hoy conocemos “el internet”.

El ingreso del internet a la sociedad crea nuevos procesos de comunicación ampliando nuestros alcances y abriendo nuevas expectativas en todos los sentidos ya sea en lo tecnológico, social, económico, político y cultural a esto lo llama Castells la sociedad red, misma que se define como “el tipo de organización social resultante que la interacción entre, por un lado, la revolución tecnológica basada en la digitalización electrónica de la información y comunicación, en la ingeniería genética y, por otro lado los procesos sociales, económicos, culturales y políticos del último cuarto de siglo.” (2016, p.1). De esta manera se genera a partir de los años noventa una estructura social emergente totalmente identificable por la presencia y dependencia tecnológica a la cual Castells llama “La era de la información”, donde las personas y las organizaciones adaptan la tecnología a sus necesidades, contextos, valores, costumbres e intereses, de esta manera al hacerlo modifican la

tecnología a cuestiones no previstas, nuevos usos donde cambian la trayectoria del objetivo principal del internet como herramienta tecnológica.

“No es la tecnología la que determina la sociedad, sino la sociedad la que moldea la tecnología”. (Castells, 2016, p. 3), dicho lo anterior este fenómeno se caracteriza por ser de retroacción recurrente entre los productores y los usuarios, así mismo en las últimas tres décadas del internet los usuarios se han convertido en los principales productores de programas y aplicaciones en la red. En la cual son los encargados de generar ese contenido que hace que viva las redes de interconexión llamándose así audiencias activas que se presentan en tres formas básicas: 1) interpretación individual de los productos de los medios de comunicación. 2) interpretación de los medios y 3) la acción política colectiva.

En efecto los usuarios y organizaciones se han convertido en el motor principal de la generación de contenidos de la red en cualquiera de sus variantes conformando así comunidades virtuales “las cuales son una red electrónica autodefinida de comunicación interactiva organizada en torno a intereses o fines compartidos aunque en ocasiones se convierte en el fin en sí mismo” (Rheingold en Castells, 2016, p. 430), al generar este tipo de comunidades los usuarios cada vez más ingresan a la web para crear un contenido que les ofrezca oportunidades de alcance mayores y extenderse de tal manera que sus carteras personales de usuarios crezcan a tal grado de fomentar valores compartidos, aunque se encuentren opiniones encontradas como las que generaron los autores Wellman y Hampton sobre los usuarios en la sociedad red principalmente los que están inmersos en las redes sociales virtuales, se dice que el internet aumenta su densidad e intensidad en la relaciones sociales sino que la interacción personal se va transformando generando un individualismo en red.

Las comunidades virtuales son reales, pero en otro plano de la realidad; son comunidades pero no físicas, no siguen las mismas pautas de una comunicación e interacción física pero sí siguen una interacción interpersonal en la cual se basan

en vínculos débiles, no son irreales, pero si son capaces de crear reciprocidad y apoyo en una interacción sostenida aunque sea versificada y especializada. Wellman comenta que “las comunidades virtuales no tienen que oponerse a las comunidades físicas, son diferentes formas de comunidad, con normas y dinámicas específicas que interactúan con otras formas de comunidad” (Wellman en Castells, 2016, p. 432).

Aunque forman parte de procesos de rápida individualización y desvinculación cívica como lo menciona Castells existe un apoyo recíproco en la red aun con lazos débiles y complejos de comunicación capaces de proporcionar información, interacción igualitaria, facilitan la relación de personas con diferentes características sociales, amplían su sociabilidad más allá de sus fronteras socialmente definidas y de autorreconocimiento.

Las personas que forman parte de la red son fuente importante de información, apoyo, compañía y generan el sentido de pertenencia. Así demuestran que las comunidades personales, como lo dice Wellman, son “una red social individual de vínculos interpersonales informales, que va desde una media docena de íntimos a cientos de vínculos más débiles que funcionan on- line / off line”.

Los usuarios de internet se unen a redes o grupos on-line sobre la base de intereses y valores compartidos, tienen intereses multidimensionales, lo mismo ocurre con las comunidades on-line a las que pertenecen. “La interacción en las redes amplía con el tiempo el alcance de la comunicación” (Castells, 2016, p. 433).

El uso del internet aumenta las probabilidades de soledad, sentimiento de alienación e incluso depresión; esto lo menciona la Universidad de Carnegie Mellon, la privatización de la sociabilidad, la reconstrucción de las relaciones sociales en torno al individuo, el desarrollo de las comunidades personales, tanto físicas como cibernéticas.

1.3 LA CIBERCULTURA, LA TRANSICIÓN A LA INTELIGENCIA COLECTIVA

De esta manera entendemos que el campo de interacción es un espacio simbólico que funciona de manera virtual en el ciberespacio, mismo que según Levy “establece relaciones de sentido vivencial, de trasmisión y de reproducción, y puede esculpir posibilidades en la vida social” (Levy, 2007, p.71).

El ciberespacio es referido desde 1984 por William Gibson en la novela de ciencia ficción *Neuromante*. Desde entonces, ingenieros, cineastas y programadores se apropiaron del término para hacer referencia al ciberespacio como un campo abierto para la globalización en cual se transita ilegalmente cualquier tipo de información, pues en el ciberespacio como el internet no existe regulación.

También se ha referido al ciberespacio como “la virtualización de la comunicación y el espacio de la comunicación abierta por la interconexión mundial de los ordenadores y de las memorias informáticas” (Levy, 2007, p.71).

Para este autor el ciberespacio está conformado por la virtualidad que va más allá del contacto ordenador y usuario. Él habla de una realidad virtual, de “un tipo particular de simulación interactiva, en la cual el explorador tiene la sensación física de estar en la situación definida por una base de datos” (Levy, 2007, p. 58). Para el autor el explorador es el agente social que refiera su mundo real en lo virtual, en el cual inserta toda su cosmovisión y da orden mediante códigos, ritos de entrada y de salida.

Los usuarios viven la virtualidad como si estuvieran sumergidos en una simulación paralela de la realidad. De igual manera, explica Levy que es virtual toda entidad “desterritorializada”, capaz de generar diversas manifestaciones concretas en diferentes momentos y sitios determinados siempre; sin embargo, es estar en un mismo lugar o tiempo en particular.

Para tal efecto la interactividad es el punto importante para manejar las escalas de virtualidad ya sea las computadoras o las memorias digitales del ciberespacio quita la reappropriación y recombinación materiales del mensaje por su receptor en el cual es un parámetro para la evaluación del grado de convivencia” (Levy, 2007, p. 67), donde las posibilidades de apropiación y de personalización del mensaje influyen para crear una comunidad virtual ya que los “procesos de interacción comunicativa son todos aquellos que están mediados por algún tipo de tecnología” (Rizo, 2005, p. 90).

Sin embargo, la comunidad virtual “se construye sobre afinidades de intereses, de conocimientos, compartiendo proyectos, en un proceso de cooperación o de intercambio, y esto independientemente de las proximidades geográficas y de las pertenencias institucionales. (Levy, 2007, p. 103).

“Los agentes se encuentran inmersos en un nuevo espacio sociocultural que permite la creación y consolidación de nuevas modalidades de comunicación y por lo tan tanto de interacción” (Rizo, 2005, p. 90). Por este motivo, las comunidades virtuales como las que se generan en los grupos de WhatsApp, forman lazos independientemente de las instituciones o plataformas a las que se están inscritos.

Sin embargo, sus afinidades de intereses lo convierten en parte de la simulación de convivencia en la virtualidad, del intercambio de información sin barreras y sin límites. Los usuarios al involucrarse en una comunidad virtual crean procesos de cooperación, que además de las convenciones que tratan en cada grupo son parte de una fuerte moral social.

En este sentido, “la cibercultura expresa la aspiración de construir un lazo social, que no se basaría ni en las pertenencias territoriales, ni en las relaciones institucionales, ni en las relaciones de poder, sino en la reunión alrededor de centros de intereses comunes, en el juego, en el hecho de compartir el conocimiento, el

aprendizaje cooperativo, en los procesos abiertos de colaboración” (Levy, 2007, p.105).

Con esa finalidad, Levy explica que la inteligencia colectiva implica valoraciones que no sean de tipo jurídicas ni económicas, sino que sean totalmente humanas, ya que aspira a una inteligencia repartida en todas partes con el fin de desencadenar una dinámica positiva del reconocimiento y movilización de los agentes sociales.

Como conclusión, Levy menciona que la cibercultura engloba una serie de situaciones y de necesidades de las personas de crear un espacio virtual en donde pueda existir un aprendizaje colectivo e interactivo con el fin de crear lazos de cualquier tipo para generar una significación más profunda y abatir lo superficial y efímero.

La virtualidad se maneja por comunidades, las cuales crean contenido, generan identidad y se estructuran para facilitar las actividades de la vida cotidiana, de tal manera que una comunidad virtual siempre necesitará de reconocimiento mutuo para que se genere la inteligencia colectiva.

1.4 USOS Y SENTIDO DE APROPIACIÓN DE LA RED.

Dado que la inteligencia colectiva emerge en un “nuevo espacio de la información (que) implica múltiples e inestables formas de re contextualización” (Jenkins, 2010, p. 68), esto implica que la interacción comunicativa es parte esencial para la consolidación de nuevas modalidades de comunicación, lazos fraternales y sentido de apropiación.

Por lo tanto, las interacciones son la base de la comunicación, mismas que han sido teorizadas desde el interaccionismo simbólico por la Escuela de Chicago y cuyas raíces son pragmáticas y conductuales.

El interaccionismo forma parte de la sociedad, la personalidad y la cultura, donde el individuo es a la vez sujeto y objeto de la comunicación. La personalidad forma parte del proceso de socialización, es la base para la creación de significados, de esta manera poder nombrar las acciones, actividades y transmisión de información de la realidad cotidiana en la que estamos inmersos los individuos.

A este fenómeno, el autor Goffman lo llama interacción, como “base para la construcción de significados sostenidos en el sentido común en torno a las definiciones de la realidad de la sociedad” (Goffman en Rizo, 2011), ya que está basado en tres principios básicos: 1) el valor dado a la alienación del sentido de la comunicación cotidiana, principalmente juega el papel de la empatía ya que el sujeto se pone en el lugar del otro creando un ambiente de experimentación ideal. 2) la realidad social se explica, se construye a través de las interacciones del individuo y los grupos sociales, y 3) las estrategias metodológicas son predominantes en los procesos inductivos y el abordaje de la realidad en términos micros sociales y sincrónicos.

De esta forma el interaccionismo simbólico se preocupa por las interacciones humanas y en la interpretación de los procesos de la comunicación en situaciones inmediatas ya que el sujeto actúa e interactúa en un mundo cotidiano; aunado a ello Goffman trabaja sobre la línea del interaccionismo simbólico, no de manera estructural como son las instituciones o cuestiones ideológicas, sino de manera conductual y en lo psicosocial como parte de la micro sociedad, como son las actividades cotidianas, donde la personalidad y el contexto de cada individuo juega un papel importante sobre las interacciones cotidianas, cada sujeto para comunicarse crea una máscara como si fuera un performance y crea un ritual como si fuera una obra en escena ya que para recibir información tiene que dar una expectativa de su ser.

Para ello el autor propone tres consideraciones para las interacciones cotidianas, la primera es: los humanos actúan sobre la base de los significados que atribuyen a

los objetos y situaciones que le rodean; segunda: la significación de estas cosas o surge de la interacción social que un individuo tiene con los demás actores; y tercera: esta significación se utiliza como proceso de interpretación efectuado por la persona en su relación con las cosas que encuentra y se modifica a través de dicho proceso.

Sin embargo, Goffman al realizar sus estudios sobre el interaccionismo simbólico estaba enfocado a llevarlo a lo más complejo de la comunicación donde se encuentran el proceso de construcción de la persona en la cual se basa en las experiencias aprendidas, las emociones compartidas y el sentido de apropiación en conjunto se crea “la intersubjetividad como proceso de construcción colectiva de la vida social, sin ello no puede existir la comunicación” (Goffman en Rizo, 2011, p.53).

Por esta razón existe una interdependencia en tres conceptos que son: la interacción, la realidad social y los significados que le atribuyen en conjunto se genera la socialización humana. El autor maneja la idea de que cualquier persona en alguna situación de interacción determinada realiza una representación frente al público y adopta expresiones con el fin de impresionar, de esta manera nosotros como sujetos nos conducimos mediante un performance diario como si fuera una obra de teatro ya que mostramos lo que la sociedad quiere de nosotros y lo que está establecido como los roles de género, por lo tanto nuestras expresiones, impresiones y actuaciones se verán mediadas por el lenguaje verbal o no verbal, como son: gestos, posturas corporales, ropa u accesorios, así como por el propio entorno en el que se tiene la situación de interacción.

La percepción de las personas en situación de interacción se da a partir de dos elementos principales que son: 1) los significados que introducen las características percibidas en la otra persona y que se derivan del cargo, rango, edad, vestido, sexo, características raciales, tamaño, aspecto, porte, expresiones y gestos; y 2) la percepción que se da cuando la persona se mantiene al margen de la situación.

Al momento de actuar ponen en función sus valores adquiridos y roles sociales, controlan sus impresiones. De esta manera, el término *self* (sí mismo) no es una posesión del actor, es el producto de la interacción entre el actor y la audiencia, la cual crea una construcción social donde se puede ser destruido durante la representación.

Cuando un sujeto representa un papel en la vida cotidiana, un rol en la sociedad este tipo de interacciones se ritualizan hasta que se encarnan, ordenan nuestros actos y gestos corporales, emociones y la capacidad de convencer a la persona con quien se interactúa, expresando así la cultura que se emana como ser social. La máscara expresiva como cara social muestra las escalas de prestigio y poder que se ha atribuido socialmente.

“Ritual es un complejo de símbolos, que transmite información significativa para otros” (Goffman en Rizo, 2011, p.18). En esta interpretación, Goffman incluye la relación entre la ritualización con la kinésica del cuerpo que es el que logra el convencimiento absoluto puesto que las normas en las que están inversos los actuantes son tan marcadas y profundas que deben mantenerse al margen para construir una impresión convincente de que se satisfacen las reglas y que sean aceptados.

Para ello existen cuatro principios de interacción cara a cara:

1. Los interactuantes deben saber cómo conducirse en las situaciones sociales, es decir deben hacer lo que se espera de ellos, lo adecuado para tal situación de interacción.
2. Las personas se deben implicar de forma apropiada en las situaciones sociales de interacción en la que participan.
3. Cuando interactúan con desconocidos, las personas deben mostrar un grado apropiado de desatención cortés.
4. Los sujetos que interactúan deben ser accesibles los demás para que la interacción se mantenga y no se rompa.

Esto es una forma de demostrar que en situaciones cotidianas se encuentran estructuras invisibles llamadas esquemas de interpretación la cual permite al individuo localizar, percibir, identificar, analizar, etiquetar ocurrencias en su espacio vital y en el mundo en general. Por lo tanto, “al dar significado a los eventos u ocurrencias, la estructura se pone en marcha para organizar la experiencia y guiar la acción, sea individual o colectiva” (Goffman en Rizo, 2011, p.18).

Por esta razón, “el mundo de la vida cotidiana, es un mundo construido colectivamente por las interacciones de los sujetos que lo habitan” (Goffman en Rizo, 2011, p.14), Las interacciones se abren camino para generar una inteligencia colectiva que es el espacio del conocimiento también llamado “cosmopedia” el cual no sólo pone disposición del intelecto colectivo de todos los conocimientos pertinentes que se encuentran disponibles en cualquier momento o situación dada, sino que sirve como sede para la discusión, la negociación y el desarrollo colectivo.

Levy al explorar las interacciones y al percatarse que la sociedad está viviendo un momento de transición en el cual las estructuras de conocimiento y poder se transforman de una manera que no se perciben a simple vista las consecuencias que puedan surgir ya que “la desterritorialización del conocimiento provocada por la capacidad de la red de facilitar comunicación rápida entre mucha gente” (Jenkins, 2009, p. 164), este tipo de circunstancias abre la posibilidad de ampliar la toma de decisiones, cambiar las formas de ciudadanía y el intercambio de información, para ello existen tres grupos sociales que se encuentran incluidos en esta cosmopedia como son: orgánicos formados por la familia, clanes y tribus, el segundo tipo son organizados en el cual incluye las naciones, instituciones, religiones y corporaciones. La última son los autorganizados como las comunidades virtuales.

El nuevo espacio de conocimiento está en un ambiente de transformación donde la comunicación ya no conoce zonas geográficas, cae la lealtad de las personas hacia los grupos organizados, baja el poder que le brinda la sociedad al estado- nación

para que sólo sea fijado enteramente en los ciudadanos; así mismo, “las nuevas comunidades de conocimientos serán afiliaciones voluntarias, temporales y tácticas definidas mediante empresas intelectuales e inversiones emocionales comunes” (Jenkins, 2009, p164).

Por consecuencia las comunidades de conocimiento han llegado al grupo de la autoorganización llamado comunidades virtuales. Estas comunidades están conformadas por grupos de fans quienes son los creadores de los contenidos de las páginas web, los influenciadores de opiniones de series de televisión, películas y todo el contenido multimedia quienes se autoorganizan giran en torno a la producción y el debate colectivo. Estas comunidades también llamadas imaginativas definen la propagación de significados, interpretaciones, fantasías donde determinan el tiempo en el que estarán vigentes los contenidos ya que las afiliaciones para que pertenezcan vigentes sólo se necesitan tener la misma fascinación.

Sin embargo, el nuevo espacio de información implica múltiples e inestables formas de re contextualización ya que “la inteligencia colectiva expande la capacidad productiva de una comunidad, toda vez que libera a los miembros individuales de las limitaciones de su memoria y faculta un grupo para obrar de acuerdo con un banco más grande de conocimientos” (Levy en Jenkins, 2009, p. 167), por esta razón es más poderoso un grupo de fans que actúe de manera organizada a que si fuera por sí mismos, ni siquiera el más comprometido de los fans podría acumular, retener y volver a poner en circulación grandes cantidades de información continuamente.

Así mismo los fans pueden cambiar de comunidad a otra a medida que cambian sus intereses y necesidades haciendo su pertenencia sea alternada en múltiples comunidades al mismo tiempo, siendo así que mientras se agranda las comunidades se reducirá el tiempo de reacción en una interacción creando al mundo de los fans una plataforma más efectiva para el activismo de los mismos

consumidores ya que entre más veloz sea y más frecuente se encuentre la comunicación más se intensificará los vínculos sociales en la comunidad de fans, por esta razón el significado que se le agregó a cada contenido será un recurso compartido constantemente, se renovará y su circulación puede crear y revitalizar los lazos sociales.

Las interacciones son el motor de la socialización, mediante la cual compartimos esa información que nos hace seres individuales, culturales, generadores de comunidades (entre ellas, las virtuales). Recordemos que la socialización que se mantiene bajo los ordenadores de la llamada web 3.0 ha generado a su vez una multiciplidad de redes sociales diferentes entre sí, pero que comparten la particularidad de cada miembro, quien es al mismo tiempo el emisor y receptor de contenidos multimedia que fluyen diariamente por internet gracias a servidores de software sociales ofrecidos por empresas que posibilitan la comunicación horizontal.

Estas prácticas sociales que se llevan a cabo en internet “son un instrumento de comunicación central de la sociedad red, genera un nuevo tipo de relaciones sociales en ningún caso los destruye. Los internautas combinaron sus formas de relación en línea y fuera de línea, es decir en el mundo virtual y en el mundo presencial” (Castells, 1999, p. 125) reinventando así diariamente las construcciones de la red, donde se contribuye a incrementar constantemente las posibilidades que el internet ofrece al usuario siendo así un medio de comunicación y de información que se utiliza en todas sus dimensiones de la vida y no sólo está como una actividad más.

El internet es el instrumento mediante el cual la gente, las empresas, las organizaciones y las instituciones forman sus redes de interacción. Castells menciona que “las redes incluyen y organizan lo esencial de la riqueza, el conocimiento, el poder, la comunicación y la tecnología que existe en el mundo”, así la sociedad red es la estructura social dominante del planeta por esta razón la sociedad red es la estructura de nuestro tiempo, recordemos que alrededor de esta

estructura surgen nuevas problemáticas sociales y nuevas formas de reindivificación en la movilidad ciudadana y por consecuencia se genera una cierta apropiación generalizada la cual la sociedad es incluyente y autónoma.

Con el surgimiento de una apropiación generalizada, los usuarios de la estructura de la sociedad red generan vínculos entre ellos como internautas donde se media y se condiciona por aquello que son o que hacen como miembros de este sistema que hacen que permanezcan activos por este medio se construyen relaciones de nuevo tipo donde su tendencia aumenta por la interacción instantánea que regala internet donde estos softwares sociales generan una actividad socialmente integrada.

El autor Wellman realiza una investigación que concluye que el uso del correo electrónico fomenta las relaciones con amigos y familiares ampliando el contacto social, esto quiere decir que el internet como instrumento ha generado un acercamiento de persona a persona creando un espacio de continua transmisión de información y en ese contenido se integra totalmente las experiencias, ese sentido de pertenencia que hace significativo la permanencia en este mundo virtual.

Una de las características de esta interacción entre el espacio físico y el virtual por ejemplo los chats, donde las relaciones establecidas en el espacio físico tienen continuidad en el espacio virtual y viceversa, portando una nueva forma de sociabilidad caracterizada por la interacción entre ambos espacios. Además, las relaciones en línea parecen llenar los vacíos de comunicación que se producen en los encuentros personales cara a cara, lo que permite mejorar las características des localizadas de muchos vínculos sociales.

En este sentido el internet como espacio virtual aislado refuerza las relaciones sociales y ayuda en casos de soledad, aunque Wellman es sus estudios concluye que “los nuevos usuarios tienden a experimentar un alto nivel de frustración con un medio que no acaban de controlar, aunque esta frustración no la produce el internet

sino la falta de experiencia de este uso” (Wellman, 2016, p. 433).

Sin embargo, para que se genere este tipo de situaciones de apropiación generadora de experiencias se debe mencionar que el usuario está envuelto en una serie de múltiples fachadas como lo menciona Goffman, las interacciones que se dan y el sentido de pertenencia que se crea son gracias a la identidad individual que es como una estructura subjetiva caracterizada por la representación de uno mismo que se configura en la interacción del individuo, los otros y el entorno.

Al respecto, Castells señala, “la identidad es una red de interacciones donde lo importante no es ser sino acontecer; es representación y construcción de significados; es diferencia y no negación; y, sí la identidad colectiva es además, capacidad de conexión”, (Castells, 1999, p. 166).

Así mismo se define a la identidad colectiva como el acto de una comunidad que se reconoce y que quiere ser reconocida como tal por otros, de esta manera la generación de experiencias se da a partir de la existencia material y simbólica de la gente que se encuentra sumergida en un escenario de imágenes, rituales donde el hacer creer en las apariencias no sólo están en la pantalla a través de las cuales se comunica la experiencia, sino que se convierte en la experiencia misma.

Por conclusión en este nuevo tipo de sociedad, toda clase de mensajes que funcionan en un mundo binario la presencia y la ausencia forma parte del ser y estar en una sociedad red, este nuevo sistema de comunicación transforma radicalmente el espacio tiempo en que se está inmerso ya que la atemporalidad son los cimientos materiales de una nueva cultura que trasciende e incluye la diversidad de los sistemas de representación transmitidos por la historia. “La cultura de la virtualidad real, donde el hacer creer acaba creando el hacer” (Castells, 1999, p. 499).

CÁPITULO 2. ROMPIENDO LAS FRONTERAS DEL ESPACIO- TIEMPO

En este capítulo se describirá la historia del internet, de las redes sociales y del *WhatsApp*, dado que son los espacios virtuales en los que se analizarán los significados e interacciones de un grupo social.

Para poder contextualizar el detrás y alrededor de este estilo de vida actual, nos enfocaremos a hablar sobre la mensajería instantánea llamada *WhatsApp* desde sus usuarios y administradores, quienes viven y experimentan su vida como herramienta de enlace, en particular desde el chat del grupo “Ska con pasión”.

En la llamada era tecnológica, las personas ahora viven en un mundo interconectado, gracias al internet y a las redes de información. Nos hemos convertido en usuarios de herramientas digitales, de las cuales nos apropiamos como si fueran parte de nuestra vida, transformándolas en algo esencial como forma de habitar.

El avance tecnológico busca hacer de la comunicación algo instantáneo, que acorte distancias, que una o desuna, que transforme las prácticas, cambie la percepción de la vida y convierta a las personas en usuarios que ingresen en una colectividad virtual, llamada sociedad red.

De esta manera las personas se transforman en usuarios del mundo cibernético, las interacciones se dan a partir de las múltiples variantes de comunicación que alcanzan a cualquier edad, estatus académico, estado emocional y situación social tanto en redes sociales o en la mensajería instantánea.

2.1 INTERCONECTADOS

Dentro de este marco hablaremos del origen de la interconexión social llamado internet. Este surge en Estados Unidos en el año 1969 por el Departamento de Defensa de los EE.UU. donde se desarrollaba ARPANET, que es una red de ordenadores que se creó en la guerra fría como mecanismo de defensa en sus telecomunicaciones. Esta creación fue utilizada por el gobierno, universidades y otros centros académicos en el último cuarto del siglo XX y desembocó, como lo menciona Castells en su libro *Sociedad red*, en un nuevo modelo informacional:

“En la existencia de un nuevo paradigma tecnológico (con el desarrollo de las técnicas de la información), han derivado en un nuevo modelo informacional que tendrá consecuencias sobre el sistema económico vigente en los Estados Unidos y en el resto de la sociedad donde predomine el capitalismo y conllevará a ciertas modificaciones de los procesos urbanos – regionales” (Castells, 2009 p. 50).

Con respecto a la introducción del internet como una herramienta tecnológica en un principio se comenzaba a experimentar en 1962 en el Instituto Tecnológico de Massachusetts, con redes de trabajo por el científico Linklider, quien crea una red interconectada globalmente, que permite a cada individuo acceder desde cualquier lugar a datos y programas, asemejando el funcionamiento del internet como hoy en día.

Mientras que en octubre de 1962, comienza el programa de investigación de ordenadores llamado DARPA, a este proyecto se unieron varios investigadores y científicos como: Sutherland, Bob Taylor, Bolt Beranek, Newman y Bob Kahn.

EN 1972, Bob Kahn demostró públicamente en la *International computer communication conference* la nueva tecnología de red donde se introdujo la primera aplicación cibernética, que es el correo electrónico. Ray Tomlinson rediseñó esta aplicación empleando un software básico de envío y recepción de mensajes de correo electrónico.

Por otro lado la aportación que dio el científico Roberts fue expandir la utilidad del correo para relacionarse socialmente, leer selectivamente, almacenar, reenviar y responder a mensajes.

Ya que para 1980 ARPANET deja de tener fines militares y pasa a ser La NSF (*National Science Foundation*) quien crea su propia red informática llamada *NSFNET*, donde se genera una gran red con propósitos científicos y académicos.

El desarrollo de esta red fue el más grande y dio la oportunidad de generar el libre acceso uniéndose así *NSFNET*, formando el embrión de lo que hoy conocemos como *INTERNET*. El desarrollo de *NSFNET* fue tal que hacia el año 1990 ya contaba con alrededor de 100.000 servidores.

Desde entonces esta aplicación se convirtió en la mayor red durante más de una década, fue el antecedente y precursora de las interacciones que se presentan en la más codiciada *World Wide Web*, sinónimo del crecimiento de la globalización, estableciendo una internacionalización descentralizada.

En 1985 el científico *Tim Bernest Lee* y su equipo desarrollaron el proyecto para conformar la base online en tres etapas diferentes, que fue un protocolo de comunicación entre computadoras (HTTP). Es un sistema que relaciona documentos a partir de enlaces predeterminados, donde se desarrolló el lenguaje HTML y las marcas hipertextuales, el cual permite construir un documento con texto, imágenes y enlaces.

Lee no estuvo de acuerdo que esta plataforma cibernética se abriera al público, sino solo a la universidades y círculos científicos, dando el paso a los primeros navegadores de internet como: *Netscape Navigator*, e *Internet Explorer* creado por *Microsoft*, de esta manera se podían construir páginas web las cuales podían ser consultadas en todo el mundo por cualquier usuario, de esta forma da paso a la versión 1.0 de la tripe W.

La transformación surge a través del desarrollo de la versión web 2.0, la diferencia que tenía con su antecesora es la integración de multimedia, hipertextos y software desarrollados por Javascript, PHP, MAYA, entre otros.

El crecimiento de la tecnología avanzó demasiado rápido. De la web 2.0 se pasó a la web 3.0, que se conoce como web semántica. Los usuarios y los equipos, en este marco, pueden interactuar con la red mediante un lenguaje natural, interpretado por el software. De esta manera, acceder a la información resulta más sencillo. Dicho de otro modo, todos los datos alojados en la web 3.0 deberían ser “entendidos” por las máquinas, que podrían procesarlos con rapidez.

La web 3.0, en definitiva, está relacionada con la inteligencia artificial. Los sitios web incluso tendrían la capacidad de conectarse entre sí de acuerdo a los intereses del usuario.

La razón de que no exista una definición formal o bien una única definición de la web 3.0 se debe a que muchas personas están trabajando en su propia visión del futuro de Internet, por lo cual cada una espera diferentes cambios y mejoras en la experiencia de navegación por la red.

2.2 LA INTERCONEXIÓN LLEGA A MÉXICO

Con el avance tecnológico que había logrado Estados Unidos con la creación del WWW, México busca un enlace virtual con el país vecino a través del proyecto experimental BINET, creado en 1981 en Nueva York. Su finalidad era desarrollar una red de usuarios académicos, y la Universidad Nacional Autónoma de México tuvo la oportunidad de pertenecer a este proyecto.

Con la red de académicos e investigadores en las instalaciones de la UNAM, el proyecto BINET fue desarrollado como un proceso de mensajería, el cual todavía no daban accesos remotos de una computadora a otra, sin embargo funcionaba perfectamente en la comunidad científica mexicana con los primeros experimentos para la realización de redes, ya que en esa época de consolidación por la definición

que se le nombraría a la conexión de redes, México ya tenía comunicación con las universidades americanas.

En 1995 el Consejo Federal de Redes tomó la decisión de llamar a esta conexión de redes con el nombre de internet (Sistema de Información Global). Para consolidarlo fue importante la configuración del protocolo IP, que es capaz de soportar datos entrantes y salientes tomando el control de las transmisiones, haciendo posible el acceso del uso público y privado, en servicios de alto nivel y en capas comunicacionales en conjunto con otras infraestructuras relacionadas.

Para este momento en que se había declarado la definición y protocolos del internet, la UNAM establece conexiones mediante el Instituto de Astronomía y el convenio con NSF de Estados Unidos, estableciendo conexión con el satélite Morelos II y utilizando enlaces de fibra óptica. Este proyecto fue encabezado por Gloria Koenigsberger, quien menciona: “la computadora era un manejo de datos, para acceder datos, para escribir artículos y poder transmitir los artículos a los colaboradores.” (Koenigsberger, 2014, p. 234)

Por este motivo, la conexión de internet facilitó la comunicación con la comunidad investigadora en los Estados Unidos, de tal manera que el ITESM en conjunto con la UNAM se comprometieron a no negarle a ninguna institución académica la oportunidad de integrarse a la red. Para 1989 se crea la primera conexión analógica privada llamándose NIC México.

La organización *Network Information Center México* S.C da el permiso para la utilización del dominio territorial .mx, dándole oportunidad al campus del Tecnológico de Monterrey, quien le dio origen al dominio .MX. Desde ese momento se fueron creando 45 dominios los cuales 40 de ellos académico y 5 comerciales, desde este momento se abre el internet en todo el país evolucionando con la llegada de las telefonías y teléfonos de México, con la apertura del tratado de libre comercio, la mundialización de la economía, la revolución de las TIC, la crisis del estado nación y el nuevo orden político.

En 1999, cobra importancia Internet cuando Telmex saca a la venta el servicio de Prodigy Internet plus, iniciándose la masificación del internet en México.

El internet en México fue rápidamente aceptado y popularizado, ya que dio una pronta urbanización y el crecimiento tecnológico en el país, que lograron las nuevas tecnologías como la computadora y los teléfonos móviles.

En consecuencia, el gobierno se ha interesado en cubrir la necesidad de incrementar el internet en cada espacio del país, aunque no se tenga toda la infraestructura necesaria para digitalizar a la población. En su mayoría es la población joven quien utiliza el internet y la ciudad más digitalizada es la ciudad de México, así lo menciona el censo levantado en el 2010, donde se afirma que “entre los jóvenes entre 14 a 29, que suman en todo el país en aproximadamente 36.2 millones, el 81.5% saben utilizar el internet; 42.3% tienen acceso de internet en su casa, y 5.3% lo utiliza en su tiempo libre” (INEGI, 2010).

También el Instituto de la Juventud en la Ciudad de México realizó una encuesta de tendencias juveniles en el 2013, que señala que el 80% de los jóvenes mexicanos cuenta con acceso a internet y que al 43.57% de ellos le es indispensable contar con internet en sus dispositivos, por lo que se reporta que un 28% cuentan con un teléfono inteligente.

Así mismo, la encuesta refleja una diferencia en el uso del internet en tiempo libre aumentando su consumo entre los jóvenes al 9.6%” (INJUVE, 2013). Se habla de una diferencia de cuatro años, donde los jóvenes se han ido digitalizando bajo la demanda que la sociedad requiere y como el mundo se mueve.

Las Tecnologías de la información (TIC) han constituido herramientas que permiten el desarrollo de los individuos y de la sociedad en la facilitación del manejo de la información. Ya que estos individuos la crean, manejan, comparten, y modifican, transformando el conocimiento. Estas herramientas cada vez se desarrollan en nuevos dispositivos a precios cada vez más baratos.

Reporta el INEGI que “la importancia de estas tecnologías llevó a que la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información realizada en noviembre de 2005, hiciera un llamado a la Asamblea General de las Naciones Unidas para declarar el 17 de mayo como el Día Mundial de la Sociedad de la Información” (INEGI, 2010).

Esto refleja un alza en el consumo de esta herramienta que se vuelve cada vez más indispensable como lo refiere el INEGI, en el censo que anualmente se realiza a propósito del día internacional del internet. Las tendencias del 2016-2017 indican que, en el segundo trimestre de 2016, el 59.5% de la población de seis años o más en México se declaró usuaria de Internet, se vuelve a demostrar que el 68.5% de los cibernautas mexicanos tienen menos de 35 años. Sube el indicador de hogares con acceso a internet al 47%. La novedad del dato es que el uso de Internet está asociado al nivel de estudios; entre más estudios mayor uso de la red (INEGI, 2016).

Esto quiere decir que la juventud está transmitiendo información y se está comunicando a través de los nuevos dispositivos, cada vez se afianza más la digitalización social. Además, el Internet se utiliza principalmente como medio de comunicación, para la obtención de información en general y para el consumo de contenidos audiovisuales. “Los usuarios de teléfono celular representan el 73.6% de la población de seis años o más, y tres de cada cuatro usuarios cuentan con un teléfono inteligente (Smartphone)” (INJUVE, 2013).

Con esta información abrimos el espacio para hablar sobre lo que está haciendo que los usuarios jóvenes estén conectados al internet hasta en su tiempo libre donde las herramientas digitales se llaman redes sociales.

2.3 LA RED HACIENDO RED

Las redes sociales se convirtieron en un servicio moderno, en un principio, con escasa trayectoria en la web, y con un crecimiento exponencial nunca visto, de manera demasiado rápida fueron aceptadas entre los usuarios del mundo cibernético. El furor por las mismas surgió en los últimos años lográndose una

verdadera masificación en su uso, aunque su origen se remonta a hace más de una década.

Después de todos estos años, las redes de interacción social se han convertido en uno de los elementos de Internet más difundidos, ya que ofrecen a sus usuarios un lugar común para desarrollar comunicaciones constantes.

Esto es posible gracias a que los usuarios no sólo pueden utilizar el servicio a través de su computadora personal, sino que además en los últimos tiempos se puede participar en este tipo de comunidades a través de una gran variedad de dispositivos móviles, tales como teléfonos celulares o computadoras portátiles, algo que está marcando la nueva tendencia en comunicación.

Las redes sociales son una herramienta ahora esencial de la comunicación con gran éxito entre los usuarios más jóvenes. Boyd (en Ellison, 2007) ofrece una definición que indica que “una red social se define como un servicio que permite a los individuos construir un perfil público o semi público dentro de un sistema delimitado, donde articulan una lista de usuarios con los que comparten una conexión a las llamadas *Networking sites* (redes sociales)”.

A continuación, se presenta una cronología que da cuenta de la aparición de algunas de las principales redes sociales:

1978: Se intercambian BBS (*Bulletin Board Systems*) a través de líneas telefónicas con otros usuarios.

1978: La primeras copias de navegadores de internet se distribuyen a través de la plataforma *Usenet*.

1994: Se funda *GeoCities*, una de las primeras redes sociales de internet tal y como hoy las conocemos. La idea era que los usuarios crearan sus propias páginas web y que las alojaran en determinados barrios según su contenido.

1995: *TheGlobe.com* da a sus usuarios la posibilidad de personalizar sus propias experiencias online publicando su propio contenido e interactuando con otras personas con intereses similares.

1997: Se lanza *AOL Instant Messenger*, mensajería instantánea creada por Microsoft Windows que incluía características similares del chat básico como son: salas de chat grupal, envío de multimedia y la implementación de la video llamada.

1997: Se inaugura la web *Sixdegrees.com*, que permite la creación de perfiles personales y el listado de amigos.

2000: La “burbuja de internet” estalla.

2002: Se lanza el portal *Friendster*, pionero en la conexión online de “amigos reales”. Alcanza los 3 millones de usuarios en sólo tres meses.

2003: Se inaugura la web MySpace por parte de Tom Anderson, concebida en un principio como un “clon” de *Friendster*. Creada por una empresa de marketing online, su primera versión fue codificada en apenas 10 días. Más interactiva por perfiles que contienen: blogs, fotos, grupo de amigos, música y videos.

2004: Marck Zuckemberg lanza *Facebook*, concebida originalmente como una plataforma para conectar a estudiantes universitarios de Harvard donde se 19.500 estudiantes durante su primer mes de funcionamiento. *Facebook* se adelantó a *Myspace* como red social líder en cuanto a visitantes mensuales.

2005: *Youtube* fue fundada por Chad Hurley, Steve Chan y Jawed Karim, los creadores se conocieron cuando se trabajan en *PayPal* crearon la marca líder en videos online. En primera instancia permite a los usuarios subir y compartir video clips de una manera sencilla a través de internet, dispositivos móviles y correo electrónico.

2006: Se inaugura la red de microblogging Twitter por Evan William, Bizstone y Jack Dorsey, crearon esta red como comunidad basada en la socialización de ellos mismos, el nombre de *Twitter* es un neologismo del verbo *Tweet*, su significado es

“piar” de ahí su imagen del pajarillo azul, su dinámica es sencilla, los usuarios envían mensajes no superiores a los 140 caracteres, nombrando al mensaje *tweet* y quienes son seguidores lo llaman *follower*. Su éxito se compara con los mensajes SMS ya que cumplen con la idea que en 140 caracteres se responde en buena medida por el acoplamiento de los dispositivos móviles de telefonía celular donde consisten en ese número de letras, unas 20 palabras.

2008: Facebook adelanta a MySpace como red social líder en cuanto a visitantes únicos mensuales.

2009 se crea la mensajería instantánea *WhatsApp* a cargo Jan Koum por la empresa Yahoo y en el 2014 Marck Zukemberg adquiere está aplicación en su ampliación de Facebook

2011: Facebook tiene 600 millones de usuarios repartidos por todo el mundo, MySpace 260 millones, *Twitter* 190 millones y Friendster apenas 90 millones (Flores, 2013, p. 55).

En el 2015 “La Asociación Mexicana de Internet asegura que una de cada dos personas puede conectarse a la red, lo que ubica al país a la mitad del camino para la cobertura universal en México”. Esta noticia la da el periódico *Excelsior*.

Una de las sorpresivas noticias es que México está alcanzado la cobertura casi total de internet en el país, como lo indica la nota de *El Universal* del 9 de septiembre de 2017: “México ocupa el número 12 de 29 países con los mayores porcentajes de internet móvil en telefonía celular según el reporte de la banda ancha 2017 de la Unión Internacional de Telecomunicaciones”.

Según el periódico *El Siglo de Torreon*, en una nota publicada el 29 de marzo del 2017 menciona que cerca de dos mil millones de usuarios de internet utilizan redes sociales y se espera que las cifras crezcan conforme el uso de los dispositivos móviles y redes sociales móviles.

Según el reporte de este mismo periódico: “Facebook es la red más popular a nivel mundial, con 1,871 millones de usuarios. Creada por Mark Zuckerberg, le siguen:

WhatsApp, con 1,000 millones de usuarios; Facebook Messenger, con 1,000 millones también; QQ, con 877 millones y WeChat, con 846 millones de usuarios en todo el mundo, de acuerdo con cifras de principios de este 2017”.

El mismo portal periodístico de Torreón reportó que “en 2016, el número de usuarios de redes sociales en México era de 45.2 millones, cifra que se espera se eleve a 72.4 millones en 2021”.

En cuanto a popularidad, la estadística que la agencia de comunicación y tecnología Teinux reportó en febrero de 2017 que “la cuota de mercado de los sitios de medios sociales más populares en México, basándose en la cuota de mercado de visitas”.

El líder del mercado, Facebook, representó el 86.29 por ciento de todas las visitas a sitios de redes sociales. Le siguieron Twitter, con 9.39%; Pinterest, con 2.06%; Tumblr, con 0.93% y Google+, con 0.63%. así lo reporta el periódico *El Universal* del 9 de septiembre de 2017.

2.4 EL WHATS INMERSO EN LA RED

Para hablar sobre el tema del *WhatsApp* en esta investigación primeramente hay que responder qué es el *WhatsApp*. Es una aplicación de chat para teléfonos móviles llamados Smartphone. Esta aplicación permite el envío de mensajes de texto, multimedia y emoticones. Se pueden realizar llamadas de voz, video llamadas y grabaciones de audio; su principal función es la mensajería instantánea.

El nombre de *WhatsApp* proviene de la lengua inglesa y se emplea como expresión “¿*what's up?*” Que se traduce al español: ¿qué hay de nuevo?, ¿cómo andas?; además utiliza la palabra *app* (*application*) para referirse a aplicación y la combinación de *what's up* y *app* derivaron en *WhatsApp*, una aplicación informática que sirve para comunicarse con otras personas.

Para ser parte de esta aplicación solo se necesita agregar el número de teléfono personal y el de algún otro usuario para poder agregarlo a la lista de contacto, es necesario que los usuarios que utilizan este sistema estén registrados en la misma

aplicación y estar conectados al internet o a un paquete de datos móviles. No cualquier teléfono inteligente puede utilizar este sistema ya que es necesario que sea Smartphone con un sistema operativo *Android*, *iOS*, *Windows phone*, *BlackBerry* o *Nokia*. La descarga de esta aplicación es gratuita.

WhatsApp Inc. es una compañía que se creó en 2009. Su fundación estuvo a cargo de Jan Koum, un ingeniero ucraniano radicado en Estados Unidos que se había desempeñado previamente en *Yahoo!*. Cabe destacar que, en 2014, *WhatsApp* fue adquirida por Facebook.

Con más de 800 millones de usuarios en todo el planeta, *WhatsApp* se convirtió en una de las aplicaciones más populares para el intercambio de mensajes. En un principio, el servicio se popularizó ya que resultaba más económico que el sistema de SMS (mensajes breves de texto) usado en la telefonía móvil. Con el tiempo, *WhatsApp* incrementó sus prestaciones, permitiendo el intercambio de contenido multimedia y hasta la realización de llamadas de voz.

¿Qué funciones tiene *WhatsApp*?

- La mensajería simple: que consiste en el envío de mensajes de texto de manera gratuita a familiares y amigos, por medio del teléfono móvil evitando costos de sms.
- Chat de grupo: permite crear grupos de personas para estar en contacto hasta con 256 integrantes a la vez, tiene la posibilidad de compartir multimedia, mensajes de texto, nombrar al grupo, silenciarlo, personificar las notificaciones.
- El *WhatsApp* web o computadora: es posible solo sincronizando todos los contactos y se pondrán mantener las conversaciones cómodamente.
- Llamadas y video llamadas *WhatsApp*: en ellas se pueden realizar llamadas de voz como si fuera una llamada telefónica en el área local, nacional e inclusive fuera del país totalmente gratis e ilimitadamente, solo se debe de estar conectado a internet; así mismo, se pueden realizar videollamadas, que

consisten en tener una conversación cara a cara con otro usuario sin gastar plan de minutos en telefonía móvil.

- Cifrado de extremo a extremo: es un sistema de seguridad el cual cifra las conversaciones y solo las pueda visualizar las personas con las que se mantiene contacto y nadie más las podrá ver ni el sistema *WhatsApp*.
- Fotos y video: se pueden compartir de manera instantánea multimedia y capturar fotos con la cámara integrada que tiene *WhatsApp* aunque se tenga una conexión lenta de internet.
- Documentos: tiene la función de compartir documentos fácilmente, es decir, enviar archivos PDF, documentos, hojas de cálculo, canciones, mensajes de voz y presentaciones a un correo electrónico sin necesidad de utilizar cualquier otra aplicación, se pueden enviar documentos con un peso máximo de 100 MB.
- Mensajes de voz: contiene un botón en forma de micrófono el cual se acciona y graba la voz con un mensaje el que puedes enviar y no tiene algún límite de tiempo.
- Identificador: si los mensajes de texto o multimedia son leídos, existen diferente símbolos como son el reloj que anuncia que el mensaje está en espera de envío, una palomita indica que el mensaje en proceso de envío, doble palomita que llego a destinatario y doble palomita de color azul indica que el mensaje ya ha sido leído.

Esta aplicación se estará innovando a cada paso puesto que en diferentes medios han aparecido varias noticias sobre la evolución de esta plataforma. El periódico *El Informador* de Guadalajara, en la nota publicada en la sección de tecnología del 2 de mayo del 2017, menciona que se innovará en la movilización y priorización de chats, permitiendo la fijación de tres chats a la vez. En ese mismo mes y en ese mismo medio, se resaltó que la utilización de Facebook y *WhatsApp* incrementó entre un 95 y 93% de su preferencia en el país según los estudios de los hábitos de los usuarios de Internet de México.

Así mismo esta plataforma sigue innovando; por ejemplo, la versión beta *WhatsApp* Business ahora tendrá costo para las grandes empresas, con su sistema de pago en línea, detección de perfiles afiliados a empresa, aún no definen las formas ni pasarelas de pago, pero toman en cuenta que *WhatsApp* aloja a 1.300 millones de usuarios en la red, la cual será parte importante para el manejo de conocimientos, dinero, negociación y transmisión de la información personal, donde tienen contemplado que 250 agentes de atención al cliente manejen la versión beta de esta aplicación.

El *WhatsApp* se puede analizar desde diferentes puntos de vista ya sea informático que analice la plataforma virtual y sus codificaciones, cibernéticamente las conexiones de red, la vinculación con la mensajería instantánea y la velocidad con la que se maneja la aplicación.

En el enfoque social se toma en cuenta el ambiente sociológico, comunicativo y antropológico. En primera instancia se observa como un fenómeno ya que el objeto de estudio está en función de las relaciones intersubjetivas, los significados, actores e interacciones y por lo tanto se mira desde la construcción de capital social en el que da referencia a conexiones, normas y confianza, que facilita acciones individuales y colectivas por esta misma conexión se desarrollan las identidades colectivas.

2.5 MÁS QUE UN CHAT ES UNA FRATERNIDAD

WhatsApp en su espacio virtual de convivencia social aloja salas de chat; en ellas, se abarcan todo tipo de temáticas y una de ellas es con la que se trabajó en esta investigación: el grupo de chat “Ska con pasión”.

“Ska con pasión” es un grupo que se creó en las salas de chat de la aplicación del *WhatsApp*, el 12 de diciembre 2015. Cuenta con 256 usuarios, 48 participantes, de los cuales ocho son activos y tres administradores.

Los integrantes más representativos por su alta actividad durante el día y en constante contacto con los demás son: Pepe tiene 28 años, vive en Chalco y es uno de los administradores del grupo; Joel “Diablo”, 27 años, administrador del grupo, actualmente vive en Toluca; Jhon Víctor 27 años, originario de Hidalgo; Ireri, Balotelli, Michel Jiménez, y Darkenes principales usuarios activos.

Todos ellos tienen en común preferencias, tendencias, similitud de edades, principalmente el gusto por la música ska entre otras cosas, forman lazos de fraternidad y solidaridad, aunque no todos se conocen en persona, sólo algunos usuarios.

La dinámica del grupo es la siguiente, todos los días por la mañana los integrantes del grupo se saludan entre sí, mandan experiencias sobre el tráfico y situaciones que viven dentro del sistema colectivo metro, por la tarde envían canciones en forma de notas de audio, recomendaciones de alguna banda de ska, memes, entretenimiento y diversión.

El nombre del grupo lo hacen en referencia a la temática o el pretexto con el que crearon el grupo, ya que ellos identifican el ska como sinónimo de unión, libertad y pasión, por la intensidad con la que creen en la ideología o estilo de vivir el ska; por esta razón, hacen convivencias para unir al grupo y conocerse en persona además que les permite conocer integrantes de otros grupos, como por ejemplo el grupo de fans más numeroso del grupo argentino los Caligaris llamado “narices rojas”.

Ellos se caracterizan por su hermandad, se nombran familia, ayudándose en cualquier situación ya sea económica o emocional.

Cualquiera de los integrantes de los grupos tiene la flexibilidad de ser multigrupos y formar los mismos lazos en caso de que no se presenten ninguna incidencia.

Las incidencias que se pueden presentar son acosos “pedir el pack” que se refiere a pedir fotos de desnudos o semi desnudos, burlas, ofensas, creación de chismes discriminación y rechazo de algunos usuarios, el rol que tienen los administradores

es mantener el control, prevención y erradicación de ese tipo de incidencias en los grupos.

Partiendo de los supuestos anteriores hablaremos del ska como idea fundadora e iniciativa del grupo y para ello se comenzará hablando de la incorporación del rock en México.

2.6 LOS PUBLICOS DEL ROCK Y SKA EN MÉXICO

El rock fue uno de los parteaguas para abrir las puertas a diferentes géneros musicales, estilos de vida e ideologías, como lo menciona el escritor José Agustín (1985, p. 15) quien explica que el rock se encontraba en un México conservador de los años setenta y ochenta, representaba la rebeldía en su máxima expresión, estaba sumergida en una historia de represiones e incomprensiones dentro de un fenómeno político con el objetivo de desprestigiar a los jóvenes. El rock genera sus propios medios y, después, hace emerger entre sus seguidores marcas de identidad, que incluyen actitudes, conductas, lenguajes propios, modos de ser, de vestir y en general una mentalidad. El rock implica un escape alternativo a lo impuesto.

Los primeros sonidos como rock mexicano comienzan con la propuesta de Alex Lora y Rockdrigo González en el concierto de Avándaro y Rockotitlán en compañía de la banda Botellita de Jerez. De esta manera se identificó a los conciertos como un medio de diversión y contracultura.

El rock mexicano comienza en los años sesenta con la influencia de bandas americanas que fusionan el blues y el jazz. Los artistas mexicanos, aprovechando los sonidos vibrantes convierten las letras al español, le ponen una esencia latinoamericana que marca un estilo sin igual. Así, con esta influencia, bandas como los Teen tops, Los Locos del Ritmo y Kenny y los Eléctricos son llamados las primeras bandas nacionales de rock.

Bajo esta influencia nace otro género musical, el rock rupestre. El periodista del rock Pineda Rojas, declara que “con la apertura de los conciertos de rock en México se da una fusión algo peculiar, pues comienza el llamado rock rupestre, por la formación de las letras con un sentido de protesta, inconformidad social y lenguaje coloquial, totalmente dirigido a las clases bajas, debido a devaluaciones, desastres naturales y drogas”. (Urteaga en Rojas, 1999, p. 67). Esto coincidió con la creación de Rockotitlán.

Hace varios años, los conciertos de rock en México fueron un parteaguas en la escena musical. Aunque muchas bandas fueron censuradas por su alto contenido político, siempre dejaban algo que pensar al público y más a esa gente deseosa de rebelarse ante la sociedad ultraconservadora de entonces. Como lo menciona el periodista del rock Castro “La sociedad estigmatizaba a este género por su característica de ser rebelde y por provocar desorden público, pues bajo el lema “sexo, drogas y rock and roll”, los conciertos se convertían en una zona de baile y descontrol. Se les tachaba de inmorales y con ese pretexto el gobierno mandaba a la policía a irrumpir en las tocaditas para poder ejercer violencia y criminalizar a los jóvenes de vagos y delincuentes”. (Urteaga en Castro, 1998, p. 50)

Este movimiento provocó la apropiación de identidades y creó una cultura propia. Urteaga explica que “la internacionalización permitió la influencia de bandas inglesas y americanas en un ámbito contracultural y de una identificación con la clase baja y media, en medio de represión y de bajos salarios, donde solo el rock se escuchaba como una forma de inconformidad social” (Urteaga en Castro, 1998, p. 78). Debido a la necesidad de encontrar un espacio para el rock nacional sin que tuviera que intervenir la policía se creó el tianguis cultural del chopo.

La revista SWITCH en la edición de mayo del 2007, publicó un especial en honor al aniversario del chopo, que refleja la importancia de este espacio como un lugar ideal para el rock. El chopo abrió sus puertas en los años sesenta con la propuesta de ser un lugar donde se daba la libertad de dar trueques especialmente de música, y andar con las vestimentas más alocadas. También se creó radio chopo, donde se presentan todo tipo de bandas y artistas de todos los géneros, brindándoles un

espacio de libre expresión, donde los jóvenes conocen el rock y al chopo lo llaman la casa del rock.

Una de las vertientes que se introdujo con el rock en 1990 fue el ska. Con características similares llegó al país con gran auge y se ha ido transformando con cada generación entrante, aunque los contextos sociales cambien los jóvenes jamás dejarán de tener una esencia rebelde.

2.7 EL SKA, EL VÍNCULO DE LA UNIÓN

La música es el lenguaje universal del alma y para la juventud no es solo un modo de liberar el estrés. Este género se escucha en todas partes del mundo y surge a partir de un acontecimiento político muy importante: la independencia de Jamaica.

“El género musical ska no solo es música sin sentido, ni es una forma de vestir o de bailar, es un ritmo que abre la mente, que permite al individuo el intercambio de visiones y perspectivas, el generar un entorno familiar de hermandad. Es un estilo de vida, de socializar, de dar la mano a la persona que está a tu lado”. (Urteaga, 1998, p.90).

El origen del ska surge de los *sound system*, con el predominio del *Rythm and Blues* y la mezcla del sonido rupestre africano que adaptaron en la vieja *West Kingston* en Jamaica. El ritmo es caracterizado por enfatizar tonos agudos de la guitarra, el sonido de los metales como son la trompeta, trombón y saxofón, como el de la batería y el bajo, de esta manera llamaron a este ritmo “ska””. (Zetina, 2000, p. 12)

El ska se entremezcló con *el soul*, *los kumina*, *Big drums* y la danza burra, este tipo de danza africana que solía usarse como celebración abierta de la criminalidad. En algunas canciones solo se incluía la sección de metales y esto era completamente improvisado.

Tanto la música ska, como la gente que la escucha, han variado mucho con respecto a sus orígenes. Hoy en día muchos de los grupos de música ska ofrecen

letras reivindicativas, han perdido la esencia de los canticos de protesta como era en un principio por las colonias de esclavos en donde empezó a surgir este llamado de guerra o de libertad.

El clima que reina tras la liberación de Jamaica empujó a que la población expresara artísticamente su alegría luego de ser una colonia del imperio inglés durante siglo XX. La música “negra” que los esclavos estadounidenses habían tocado durante mucho tiempo, como una forma de resistir la opresión racial, devino en una serie de ritmos como el jazz o el *swing*. Una de las variaciones de estos géneros, el *Rhythm and Blues* se combinó con los ritmos latinos, en especial con los caribeños, formando una mezcla musical que el día de hoy se encuentra en el mundo entero, el ska.

Para poder difundir la música o estos ritmos fue necesario la aparición de lo que hoy conocemos como los *sound system*, dicha aparición marcó el impulso musical.

Un *sound system* son centros de reunión juvenil, que estaban conformados principalmente por disc Jockeys, ingenieros de sonido y MC (son los que le dan voz a las canciones). Este fenómeno nace en 1940 en Jamaica y empezó por camiones que llevaban música a la calles de *Kingston*, de esta manera los jóvenes se apropiaron del espacio para hacer difusión cultural.

Para esto se necesitó la ayuda de dos hombres Duke Reid y Clement Seymore Dodd. (Reid), era conocido como “the Trojan” después de que usaba un camión con el mismo nombre, y Dodd llamo a su equipo de sonido como “Sir cosone down deat”.

Entonces los *sound system* empezaron a grabar sus propias pistas, para poder compartir todo el género musical en los famosos discos de vinil, de esta forma se fue haciendo más grande la música ska.

Ahora en la actualidad el género ska se dividió en 3 etapas la primera de 1950-1960, la segunda etapa 1970-1980 y la tercera 1980 a la actualidad las cuales son las siguientes:

Primera etapa 1950-1960

Uno de los personajes principales en esta época musical de Jamaica fue el señor *Clement Dodd*, quien tuvo la idea de pedirle a sus intérpretes que crearan una músicaailable hecha en Jamaica, ya que la música americana que tanto escuchaban se estaba haciendo cada vez más difícil de conseguir.

Se mezclaron varios ritmos, como el jazz, R&B, un poco de *boogie woogie*, y elementos de Jamaíquinos. Originalmente la música era instrumental por la alta influencia del *swing* y el *jazz* y los *big bands* de los años 30 y 40. La banda principal de esa época (y de todas las subsiguientes- por ser los creadores del género) son los *Skatalites*, quienes aún hoy siguen tocando en vivo.

Para 1966, se baja el tempo de la música y se evoluciona a lo que se conoce como *Rocksteady*. Esta variación hace menos uso de la sección de vientos y abandona en su mayoría los temas instrumentales. Destacándose ahora grandes vocalistas como Desmond Dekker, Bob Marley, Phyllis Dillon y Justin Hinds. Ya a finales de los años 60, el Ska y el Rocksteady se habían convertido en reggae, que poco a poco fue añadiendo más significado religioso/espiritual a sus líricas.

Alrededor de 1967, el Ska hace sus primeras apariciones en Inglaterra, gracias a los inmigrantes jamaíquinos que iban en busca de una nueva vida. La vertiente que el ska toma en esa época se conoce como *skinhead reggae*, en honor a sus principales aficionados. Después de 1970, el ska prácticamente desapareció tanto en Jamaica como en Inglaterra.

Segunda etapa 1970-1980

En 1977, hay un nuevo resurgimiento de ska. Unos jóvenes ingleses decidieron experimentar con el ritmo, añadiéndole un poco más de rapidez y crudeza al sonido.

Aquí surge lo que se conoce como la segunda oleada del ska o *Two-tone*. Se llamaba *Two-tone* por la integración racial del público y las bandas, encabezadas por *the Specials*, y seguidas por *Madness*, *Bad Manners*, *the Beat* y *the Selecter*, entre otras.

Igualmente, la vestimenta típica de la época eran los trajes blancos y negros (2 tonos). Muchas de las canciones de esta época eran versiones nuevas de canciones clásicas del ska. Musicalmente, las canciones eran más rápidas que cualquiera de las originales, y se enfatizaban más las canciones con letras que las instrumentales.

La primera canción grabada en esta época fue *Gangsters de the Specials*, los indiscutibles creadores y líderes del movimiento. Esto dura pocos años. Para principios de los 80 no existían bandas de Two-tone, aunque muchas de ellas se han reunido desde finales de los 80. En Estados Unidos habían empezado a surgir algunos grupos influenciados por el Two-tone, pero nunca alcanzaron la misma popularidad que las bandas inglesas. De hecho, cabe enfatizar que durante ninguna de estas primeras dos oleadas de ska, la música logra obtener gran auge en Estados Unidos.

Tercera etapa 1980 a la actualidad:

El sonido de la tercera etapa se caracteriza por ser más rápido que el two-tone. Se contempla desde los años 90. Con los adelantos tecnológicos y el mercado mundial capitalista.

El ska, así como muchos otros géneros, se conoce aceleradamente en todo el planeta. Al día de hoy podemos encontrar las más variedades de combinaciones de géneros del ska como el ska-jazz, ska-punk, ska-surf.

Las primeras bandas de esta época hacen poco o ningún uso de las secciones de viento, concentrándose más en la preparación de canciones pegajosas de fiesta, cuyo contenido se aleja de cualquier tipo de ideología política, manteniéndose en temas como cerveza, fiestas, etc.

El Ska en México:

El primer registro que se tiene de ska en español, fue en 1965, por la orquesta llamada "Quirazco", nombrada así por Antonio Quirazco quien es un músico veracruzano que revoluciono la música trayendo a México los sonidos de Jamaica.

Toño como se dijo llamar logró interpretar en sus distintas épocas muchas de las canciones a ritmo de ska. La orquesta de la que se hizo acompañar la mayor parte de su vida artística, se hacía llamar Hawaiana, y tanto el disco Jamaica ska, y Ska vol. 2, fueron discos rubricados como " Quirazco y su Hawaina", así como la infinidad de EPS que incluyeron en varios casos canciones que hasta el momento se desconozca si existen en formato LP. Quirazco, fue un artista de la época dorada del Rock and Roll, como se le llamaba en México a la época de los 50-60, cuando la mayor parte de los artistas solo conocían a los interpretes estadounidenses, la orquesta de Quirazco hacía versionas de música jamaiquina dando un gran revuelo a la escena de la música en español en México.

CAPÍTULO 3. USUARIOS INTERACTIVOS

“Más que hablar de tecnologías interactivas, deberíamos documentar las interacciones que acontecen entre los consumidores mediáticos, entre los consumidores mediáticos y los textos mediáticos, y entre los consumidores mediáticos y los productores mediáticos, la nueva cultura participativa se está configurando en la intersección de tres tendencias: las nuevas herramientas y tecnologías, subculturas y las tendencias económicas” (Jenkins, 2009, p.163). Las interacciones, usos, significados y apropiaciones son elementos que el ser humano pone en juego al comunicarse, así actúa sobre el mundo. Se adapta a las cambiantes formas de comunicación, se multisitúa mediáticamente y lo incorpora a su vida cotidiana.

El WhatsApp como plataforma virtual de comunicación, se ha integrado en la vida de las personas. El conocer, pensar, sentir y vivir aparecen también en el proceso de digitalización de la vida cotidiana, se aprecia la comunicación en la percepción de lo que uno cree conocer del otro lado de la mini pantalla del celular Smartphone.

En esta investigación se analizaron las interacciones de un grupo de personas que utiliza esta aplicación (Whatsapp), y que se reúnen en torno a un mismo gusto musical: el ska. El grupo está formado por 80 integrantes que comparten música y experiencias cotidianas, pero, fundamentalmente, su gusto por la música ska.

Este capítulo tiene por objetivo dar cuenta de las condiciones en que se aplicó la técnica de la observación participante y las entrevistas semi-estructuradas, tanto presenciales como virtuales, que sirvieron para la producción de datos a partir de una investigación exhaustiva mediante el método de la etnografía.

Se recurrió a una metodología cualitativa que nos ofrece mayor acercamiento hacia los usuarios, ya que cuantitativamente sería limitada la producción de datos. El observar las cualidades de nuestros sujetos nos da esa perspectiva subjetiva del individuo y nos acerca con mayor expresión a su realidad simbólica.

Como lo menciona García (2013, pág. 64), “la metodología cualitativa busca ir más allá de la presentación de datos, es decir, hacer una lectura de la red social contextualizada.”

Por esta razón se analizará este estudio de caso mediante la etnografía y como lo menciona Rosana Guber, “la etnografía es la descripción e interpretación, la cual consiste en elaborar una representación coherente de lo que piensan dicen los nativos, de modo que esa “descripción” no es el mundo de los nativos, ni el modo en que ellos lo ven, sino como una conclusión interpretativa que elabora el investigador” (Guber Rosana, 2015, p. 50).

De esta manera, mediante la observación participante tanto virtual como física, y las entrevistas semi- estructuradas, se podrá experimentar la vivencia cotidiana y se producirán datos, pues el interpretar las interacciones virtuales en tiempo real abren al estudio de campo un punto de vista importante hacia la mirada de la comunicación.

Dicho lo anterior se pretende validar la hipótesis de que los usuarios de esta aplicación conforman una red social, en la cual comparten y transmiten información, la usan y significan a tal grado que crean espacios de convivencia para su identificación personal y social.

3.1 UNA MIRADA CUALITATIVA HACIA LA INTERACTIVIDAD

A continuación, se describirá y explicará por qué es importante para este apartado metodológico el enfoque cualitativo.

Los métodos de investigación son la referencia directa de la metodología, son los que permiten llegar al objetivo específico de la investigación mediante el estudio de la realidad social para encontrar una explicación contundente de los hechos sociales por un proceso de experimentación como lo indican las ciencias sociales. Según lo señala Ray Rit, “la frase metodología se refiere al más amplio sentido a la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas,

habladas o escritas, y la conducta observable, ya que consiste más en un conjunto de técnicas para recoger datos. En un modo de encarar al mundo empírico” (Ray Rit, 1997). Existe un debate de larga tradición entre las metodologías cuantitativas y cualitativas. Sobre estas últimas, por la escuela de Chicago apoyan a un pensamiento fenomenológico, humanista y hermenéutico para estudiar la vida cotidiana y los fenómenos sociales, quienes abogaban por las prácticas de la observación participante y las historias de vida versus a la idea positivista de verificación de hipótesis y encuestas.

Desde esta perspectiva se puede explicar que la metodología cuantitativa se deriva de la corriente positivista que responde en términos de la aceptación de la existencia de “cosas independientes del pensamiento”, es decir, de una realidad objetiva, dirigida por leyes y mecanismos de la naturaleza.

Sin embargo, existe una diferencia importante entre el positivismo y el pos positivismo, pues esas entidades o cosas pueden ser conocidas a través de generalizaciones relativamente libres del tiempo y del contexto bajo la forma de leyes causales de carácter absoluto, dicha realidad nunca podrá ser totalmente aprehendida ya que su obediencia a leyes naturales solo podrá ser entendida de manera incompleta.

Por esta razón ubicamos lo cualitativo en un plano que no es la renuncia a lo numérico o cuantitativo, sino más bien, la reivindicación de lo subjetivo, lo intersubjetivo, lo significativo y lo particular, como prioridades de análisis para la comprensión de la realidad social (Geertz ,1989).

Esta metodología se distingue por diversas características que se sobreponen a la versión cuantitativa, las cuales son: a) se interesa en la comprensión del actor social y su comportamiento, b) la observación que se mantiene es realmente natural con la desventaja de que no se tienen cierto control sobre variables, c) es totalmente apegado al descubrimiento de experiencias en los actores.

De esta manera, busca la validez de la producción de datos mismos que deben ser orientados hacia el sentido, con intensidad y profundidad; sin embargo, no

generalizan el entorno, al contrario, se vuelven casos de estudio totalmente limitados. Una cualidad que se tiene es que son inductivos, estructuralistas y orientados hacia procesos complejos.

Por lo tanto, lo que caracteriza a las investigaciones cualitativas como lo menciona Taylor es:

- El investigador deberá ser inductivo ya que desarrollará conceptos, ideas, comprensiones partiendo de la pauta de los datos y no de recoger datos.
- Es holístico, las personas y escenarios no se disputa como variable sino como un todo, se estudia a las personas por su contexto de su pasado en las situaciones en las que están.
- Debe ser naturalista, pues el investigador se cuele y causa efecto tan sutil en los informantes, donde la observación participante se lleva de una manera casi invisible y las entrevistas suelen ser de una manera casual.
- Los investigadores comprenden a las personas dentro de su mismo marco de referencia, se experimenta la vida como se mira en los informantes.
- El investigador aparta sus creencias, perspectivas y predisposiciones para experimentar sensaciones como si fuera la primera vez que los conociera.
- Se busca comprender la forma de pensar, vivir y las perspectivas con la que ven la vida las personas.
- El método cualitativo es humanista por la forma de experimentar una perspectiva ajena a lo que se vive, no busca la precisión de los datos sino interpreta los hechos por sí mismos, por ende, todas las personas y escenarios son dignos de estudiarse sin prejuicio alguno.

El investigar cualitativamente se vuelve un arte, es compleja la producción de datos y para poder realizar todas estas actividades se trabaja con los estudios de caso que derivan en la etnografía, observación participante y entrevista.

3.2 DEFINICIÓN DE LA TÉCNICA

“Cada método es un lenguaje y la realidad responde en la lengua que es preguntada”.
Boaventura de Sousa Santos.

Para dar inicio a este apartado, se explica en qué consiste un estudio de caso. Es un examen intensivo y en profundidad de diversos aspectos de un mismo fenómeno; también se ha definido como un proceso de generación de difusión del conocimiento que actúan como una onda expansiva de la comunicación.

Existen diversas modalidades de análisis en estudios de caso. Por ejemplo, ha destacado la escuela de Harvard con una visión más cuantitativa, ya que en su mayoría solo se fijaba en casos cortos con datos exhaustivos con enfoque a un problema específico, mientras que las escuelas de Chicago y Columbia se enfocan más en estudios etnográficos e históricos.

El tipo de análisis, procedimiento y técnicas de dicho enfoque parten de cierta intencionalidad metodológica, por esta razón se identifica a un estudio de caso como “una unidad de estudio que toma el individuo como sujeto único o como unidad social, institucional, económica o cultural. Un caso concierne, en consecuencia, a un objetivo, evento, fenómeno, proceso, programa, institución o incluso, a una elaboración o reflexión conceptual, provistos en toda circunstancia de fronteras claras que delimitan factores de orden temático-conceptual, temporal, espacial y de contexto.” Como lo refiere Nubia Barajas (1998, p. 179).

Los casos de estudio se clasifican en tres categorías que son:

Intrínsecos: se concentra el interés en un solo caso, como tal, sin la necesidad de estudiar lo de su alrededor.

Instrumentales: se definen por su interés en conocer y comprender el problema más amplio a través de un caso particular y comprender algo más de lo que se habla o de sí mismo.

Colectivos: son estudios que se seleccionan para comprender el problema que se representan y se trabajan individualmente.

Por lo tanto, los estudios de caso son unidades de observación holísticas y ramificadas, que cuentan con objetivos específicos que son: explicativos, descriptivos, exploratorios, evaluativos e interpretativos.

Para desarrollar este estudio de caso se realizó una etnografía, que se plantea como “el estudio descriptivo de la cultura de una comunidad de algunos de sus aspectos fundamentales, bajo la perspectiva de comprensión global de lo misma”. (Aguirre,1997, p. 3)

La etnografía es la descripción e interpretación, es la comprensión del significado de una experiencia, es presentar la organización de la sociedad desde la perspectiva de los nativos; la etnografía es como una gramática: debe permitir entender cómo funciona una cultura.

Es inevitable pensar la investigación cualitativa sin que se mezcle entre sus informantes, en el hablar de las experiencias y los sucesos que no tienen una explicación como tal sino en la esencia de cómo viven y perciben las personas en su entorno.

La etnografía como tal, aparte de describir el espíritu vivo del escenario de los informantes y el cosmos del contexto como lo menciona Jacobson, “presenta la interpretación problematizada acerca de algún aspecto de la realidad humana” (Jacobson, 1991, p. 3)

Pero para llegar a la esencia de los escenarios, de las personas, experiencias y vivencias, es necesario desarrollar trabajo de campo como lo menciona Geertz “se sustenta el conocimiento en el trabajo de campo y en la posibilidad que el investigador tiene para volverse observador participante (Geertz, 1973).

El investigador que utiliza la etnografía y se convierte en un observador participante, se convierte en actividades interpretativas donde puede descifrar las estructuras del significado socialmente aceptadas y aprendidas. Por lo tanto “la cultura es social y

así lo significamos” (Flores, 2009, p. 101). La idea de describir un contexto no es una barrera para el análisis cultural en términos de identidad, totalidad, eficiencia y por el contrario su estudio crea condiciones para conocer la identidad étnica de la comunidad y de comprender la resolución de problemáticas de la comunidad. Un ejemplo de etnografía es por el antropólogo Malinowski con su observación “Crimen y costumbre en la sociedad salvaje”, donde hace una descripción sobre las reglas, costumbres de la vida de los nativos de Malasia.

Así mismo la etnografía virtual, se ancla a una metodología para estudiar los sistemas y los ambientes de interactividad que favorece Internet, porque permite explorar las interrelaciones entre las tecnologías y la vida cotidiana de las personas en cualquier escenario, aun cuando existen limitaciones producto de los cambios en las concepciones del tiempo y el espacio, en las comunicaciones y en el rol de los medios, para lo cual se debe apuntar que estos mismos cambios producen beneficio a la adaptación de este método.

De esta manera es posible estudiar los espacios de los fenómenos virtuales donde emergen comunidades, que utilizan internet como herramienta tecnológica y que les ayuda a generar nuevas formas de comunicación y socialización en un mismo espacio- tiempo, ya sea por medio de correos electrónicos, wikis, redes sociales, foros, redes de colaboración e incluso plataformas educativas, donde se usan otros recursos como aulas virtuales o la mensajería instantánea.

La etnografía virtual o netnografía es la participación continuada del investigador en los escenarios virtuales donde se desarrollan las prácticas que son objeto de análisis de dinámicas.

Otro trabajo de investigación realizado en el campo de la investigación virtual es el que aborda la etnografía de la cibercultura. Siguiendo a Martínez (2006, p. 18), la cultura, la ciencia y la tecnología se articulan redefiniendo la forma de ser y de estar de los seres humanos, debido a que los avances en las Tecnologías Informáticas Interactivas están transformando de forma visible las condiciones sociales a escala global en las que se producen cambios evidentes en los parámetros de la vida

humana: tiempo, espacio y corporeidad. Igualmente se establecen nuevos mecanismos de prefiguración de prácticas y de hábitos comunicativos, mapas culturales, reelaboraciones simbólicas, nuevas formas de aprehensión de la realidad

Otro estudio con el método netnográfico es el que realizó Torres (2011, p. 78), quien diseñó un modelo de aplicación de etnografía virtual para estudiar las herramientas de la web social y explorar en específico el uso de los recursos web 2.0. Se usaron técnicas de observación participante sobre comunidades virtuales en la blogosfera, notas de campo y esquemas; así se logró un modelo descriptivo del web social basado en un PLE (*Personal Environment Learning*). También se logró describir, desde lo sociocultural algunas creencias, prácticas, tecnologías y roles que surgen con la web 2.0.

Por su parte, Ardèvol (2003, p. 100), observó las interacciones de un entorno virtual a través de las conversaciones en sesiones de chat, con lo cual logró identificar las prácticas en contextos electrónicos. Concluyó que la etnografía virtual no es una mera adaptación de un “viejo” método a un nuevo “campo” de estudio, sino una oportunidad de transformar reflexivamente el propio método y replantear los supuestos teóricos y epistemológicos que sustentan la relación con lo técnico.

Como lo explica Ardèvol no solo es adaptación del método de campo a un medio virtual, es el seguimiento del estudio de una observación participante, de una observación de la intercomunicación entre las personas las cuales generan espacios de cultura, nuevas formas de interacción, donde las herramientas virtuales forman parte del sentido de pertenencia y del sentido de vivir conectados en un mundo virtual.

Según sus observaciones, Mosquera (2008, p. 532) indica que los beneficios de estas relaciones promueven el compañerismo; facilitan la interacción personal; adquieren nuevas percepciones de uno mismo y de los demás; fraguan un sentido de la identidad; adquieren una sensación de estar controlado; se experimenta

libertad emocional; se escapa de la realidad no deseada; y suministran una fuerte relajación.

Pareciera que la sociedad actual tiene la necesidad de tener una herramienta digital en las manos para socializar con libertad. En ese sentido, la etnografía virtual relata con descripciones lo que se experimenta en la red, el cómo la vivimos y el sentido de pertenecer a nuevos núcleos y ritualidades de nuestro entorno virtual, ya que “las relaciones sociales mediadas por internet (...) se han propuesto nuevos conceptos o unidades de observación que contribuyan a nombrar y a registrar lo que ocurre en el mundo virtual. Con otras palabras, diríamos que ante la necesidad de estudiar los entramados de interactividad que se revelan en el mundo virtual (en el cual la convergencia digital favorece la comunicación a través de la conjunción de la imagen, el video, el audio y el texto, colocando en posibilidades de productora y de distribuidora de información a cualquier persona), es fundamental encontrar las formas de nombrar aquello que se quiere estudiar”. (Mosquera, 2008, p. 549).

Por esta razón la etnografía, en sus dos modalidades, ayuda a la descripción de la percepción de las personas de sus interacciones, describen su cosmovisión de la vida, toca las fibras sensibles de la cotidianidad ofreciendo cualidades en la observación participante.

“El reto de la etnografía virtual consiste en examinar cómo se configuran los límites y las conexiones, especialmente, entre lo "virtual" y lo "real" (Hinne, 2004, p. 81).

En esta investigación se empleó una metodología de corte cualitativo y descriptivo, y se utilizó la observación participante, la cual consiste en la especificidad de las actividades, detecta las situaciones en que se expresan y generan los universos culturales y sociales en su compleja articulación y variedad.

La observación como una técnica esencial del investigador, debe ser entendida, aquí, como un proceso sistemático por el que un especialista recoge por sí mismo información relacionada con el problema.

La observación es un procedimiento de producción de datos, la cual nos proporciona un fragmento de la realidad de los fenómenos de estudio, el cual es uno de los procedimientos más utilizados en la etnografía, es un método interactivo de observación de datos ya que implica estar y participar en los acontecimientos de la vida social, al igual de compartir experiencia que realizan las personas de una comunidad o institución.

De igual manera el investigador supone adoptar la apariencia del grupo estudiado, asumir las reglas y responsabilidades cuando se está en campo, como lo explica Rosana Guber en su libro "Etnografía" "la experiencia y la testificación son, entonces la fuente de conocimiento del etnógrafo la cual cumple con dos actividades: observar sistemáticamente y controladamente todo lo que acontece entorno de la investigación, y participar en una o en varias actividades de la población" (Guber, 2015, p. 52).

El observador participante puede aproximarse en un sentido más profundo y amplio a las personas y comunidades de estudio, aunque puede poner en peligro la de simplificación debido al excesivo acercamiento personal a los informantes, pero es justificable cuando dan datos inaccesibles, y ponen a la participación como un "mal necesario" (Holy, 1984).

Lo que caracteriza a la observación participante es:

- Reflexividad: equivalente a la conciencia del investigador sobre su persona y sus condicionamiento sociales y políticos.
- Rapport: empatía, ganar un nivel de confianza para el acceso a la información.
- Observación: implica ubicar al investigador fuera de la sociedad, forma tal que pudiera realizar su descripción con un registro de cuanto ve y cuanto escucha.
- Participación: aprender a realizar ciertas actividades y comportarse como un miembro de la comunidad. Pone énfasis a la experiencia vivida por el investigador; Guber lo menciona como "La diferencia entre

observar y participar radica en el tipo de relación cognitiva que el investigador entabla con los sujetos/informantes y el nivel de involucramiento que resulta de dicha relación” (Guber, 2015, p. 57).

Las directrices que conforman a la observación participante son:

- Establecer aspectos y dimensiones de lo que se va a observar.
- Se deberá contextualizar aspectos y dimensiones para ser comprendidos, interpretados y valorados dentro del escenario social.
- Se tendrá un marco de referencia para poder significar e interpretar los sucesos acontecidos dentro del contexto social, para que pueda quedar libre de cualquier prejuicio o estigmatización.
- Contar con lo necesario para realizar la observación participante como por ejemplo la inclusión a eventos y materiales necesarios.
- El investigador debe dejar de lado su etnocentrismo, para que no genere ningún tipo de ruido en la socialización con los informantes, ya que las costumbres, formas de ser y hacer, pueden generar cierta inestabilidad en la investigación.
- Se deberá participar sin alterar tanto el entorno en el que se trabaja.
- Dar una buena impresión y asombro ante la comunidad para generar el rapport y el nivel de confianza necesario para que se pueda involucrar en las actividades de la comunidad.
- No se debe de olvidar en todo momento de registrar todos los hechos y obtener una descripción lo más transparente posible.
- El investigador debe poner atención en todos los acontecimientos y conductas ya que pueden formar parte de la regularidad o irregularidad de los hechos y fenómenos.

Participar consiste en involucrarse. Implica desde estar en el lugar como testigo de algo o alguien, hasta integrarse a las actividades que se planean en la comunidad.

Incluso, se pueden asumir ciertos roles locales para explicar el contexto del entorno, comprender la sociabilización y la cotidianidad. Puede correrse el riesgo de que el trabajo de campo que se desarrolle en la comunidad no se asuma de una forma “objetiva” y se pierdan los límites de la observación participante. “El trabajo de campo es prolongado suele equipararse a una resocialización con sus inevitables contratiempos, des tiempos y pérdidas de tiempo” (Guber Rosana, 2015, p. 50).

En conclusión, la observación participante favorece conocer las experiencias en tiempo real que viven las personas, grupos y comunidades, ya que el investigador no necesita que le narren los acontecimientos dado que él estaba allí y forma parte de los hechos ocurridos, la cual “permite recordar, en todo momento que se participa para observar y que se observa para participar” (Holy, 1984).

Por tal motivo para la realización de la observación participante es necesario incluir la entrevista etnográfica también llamada semi-estructurada, la cual “forma una estrategia para hacer que la gente hable de lo que piensa, siente y cree” (Spradley en Guber, 2015, p. 69). El informante pasa a ser una de las personas más importantes porque nos darán datos que inferirán las normas, conductas, tendencias, sentimientos, opiniones y emociones. La entrevista cualitativa es una situación construida de diálogo entre personas, en las cuales, existe un proceso de intercambio simbólico de interacción.

En el marco interpretativo de la observación participante cabe mencionar que la entrevista es una forma performativa y no meramente informativa. Guber explica la entrevista como “una situación cara a cara donde se encuentran distintas reflexividades pero, también, donde se produce una nueva reflexividad. La entrevista es, entonces, una relación social a través de la cual se obtienen enunciados y verbalizaciones en una instancia de observación directa y participativa” (Guber, 2015, p. 70).

Este tipo de interrogatorios o cuestionamientos a los informantes forman parte de la interacción de subjetividad que habla del mundo y sus respuestas forman parte de las respuestas a una realidad fáctica. De tal manera que las entrevistas no

estructuradas dan cierta suspicacia del modo que se personalizan y se convierte en una forma más sencilla de producir datos, de esta manera el informante tiene la libertad de expresar sus sentimientos y opiniones.

El entrevistado tiene que animar al informante a hablar sobre un determinado tema y orientarlo. Para poder interpretar los significados que le asignan, el cual se deberá crear una atmosfera que facilite la declaratoria de opiniones y saberes.

Las características de la entrevista semi-estructurada son en primera instancia la selección de los entrevistados, que básicamente son los informantes principales con cualidades de ser personas que representan a sus comunidades o crean opinión pública con cierta jerarquización.

Para crear un plan de entrevistas se necesita crear un diseño, implementación y análisis de una o varias personas, con el objetivo de obtener respuestas abiertas comparables entre sí, con esa información obtenida se podrán generar un cierto patrón en común con el objetivo de comparar resultados, los cuales funcionan como evidencia empírica favorable o desfavorable para la hipótesis propuesta.

Para la realización se plantean los objetivos, se determinan los temas a tratar, así como el plazo, lugar y tiempo. Las preguntas deben ser claras y concisas, se adaptan a las personas a referir, deben formularse de manera breve y sencilla, no deben ejercer una postura ni obligar la respuesta a cierta postura ya sea política o social, para no incomodar al entrevistado.

Después de realizar las entrevistas se categorizan y se codifican para llegar a su interpretación, y con esto finalizar las entrevistas cualitativas.

3.3 TABLA DE ESPECIFICACIONES

Para la creación de conceptos y tópicos, fue necesario realizar una contextualización mediante una tabla de especificaciones, la cual tiene como objetivo operacionalizar conceptos que ayudan a especificar preguntas y temáticas; se seleccionaron a las personas, espacios adecuados como físicamente y virtualmente. Recordemos que se este análisis se trabajó de manera simultánea tanto la etnografía clásica como la virtual.

Por esta razón se crea esta tabla de especificaciones que ayudó a sistematizar cada concepto, categorías, en este caso, los personajes. Se tomaron en cuenta los usos, apropiaciones, interacciones y significados para los usuarios-administradores. Cada uno vive de manera diferente las interacciones virtuales.

Como se indica en la siguiente tabla se especifica cada uno de los índices e indicadores que se utilizaron para formular los instrumentos de investigación, donde se tomó en cuenta las siguientes descripciones del sujeto, grupo o situación de aplicación:

Son jóvenes que comparten información sobre el género musical ska, en un grupo cerrado, el cual está integrado por 80 personas quienes fueron agregados a la plataforma de WhatsApp. El grupo se llama “Ska con pasión” fue creado por el administrador oficial Beto. El 12 de diciembre 2015, Beto dejó de ser el administrador y se queda en su lugar Lizzer. Tiempo después en colaboración se integran Pepe y Víctor, los restantes son personas activas en la red y generadoras de contenido.

Este grupo está conformado por los siguientes usuarios activos:

- Diablo (Lizzer)
- Pepe Ska
- Víctor ska
- Michel Jimenez
- Vite
- Balotelli

- Ireri (Devil & angel)
- Jhon
- Ekaterina Kurae
- Darckness
- Suars
- Tiva
- Gmcampos
- Lore trikitrips

Todos ellos se conectan durante el transcurso del día para compartir las actividades que realizan, subir música, convivir y generar contenido. Ellos tienen en común que se fueron integrando al grupo, ya sea mediante la página de Facebook llamada “La banda necesita ska” o por amigos; sus edades oscilan entre los 23 años a los 28 años, es considerado uno de los grupos más tranquilos ya que están en contra de la violencia de todo tipo, se apoyan como si fueran una familia pues sus lazos de fraternidad son muy fuertes.

La tabla siguiente muestra las categorías e indicadores que se diseñaron con el propósito de describir los usos, significados y apropiaciones que los integrantes del grupo hacen de esta herramienta tecnológica.

TABLA DE ESPECIFICACIONES

CONCEPTO	CATEGORÍA	VARIABLE	INDICADOR	PREGUNTAS
INTERACCIÓN	USOS	USUARIOS	PERTENENCIA	<p>¿Desde cuándo perteneces a este grupo?</p> <p>¿Conocías la existencia del grupo?</p> <p>¿Quién te integró en el grupo? O ¿Cómo fue que llegaste a él?</p>
			RECREACIÓN	<p>¿Qué tipo de entretenimiento te proporciona el grupo?</p> <p>¿Encuentras divertido el grupo? ¿Por qué?</p>
			INFORMACIÓN	<p>¿Qué tipo de información encuentras en el grupo?</p> <p>¿Has conocido bandas de ska mediante el grupo? ¿Cuáles?</p>
			INTEGRACIÓN	<p>¿Te consideras parte activa del grupo? ¿Por qué?</p> <p>¿Cuántas personas has conocido desde que te integraste al grupo?</p> <p>¿Con cuántas personas y de qué manera te comunicas en el grupo?</p>

				¿Cómo ha cambiado tu relación con esas personas desde entonces?
			DIFUSIÓN	<p>¿De cuáles eventos de ska has tenido conocimiento desde que estás en el grupo?</p> <p>¿Has utilizado el grupo para difundir algún evento?</p> <p>¿A cuántos y cuáles has asistido?</p>
		ADMINISTRADORES	CONTENIDO	<p>¿Qué tipo de contenidos se publican en el grupo?</p> <p>¿Quién o quiénes lo publican?</p> <p>¿Con qué frecuencia se publica nuevo contenido?</p> <p>¿Aproximadamente cuántas respuestas reciben por publicación y de qué tipo?</p>
			ORGANIZACIÓN	<p>¿Cómo se organiza el grupo?</p> <p>¿Tienen normas o reglas de organización? ¿Cuáles son?</p> <p>¿Tienen roles o jerarquías de usuarios? ¿Quién las decide?</p>

	SIGNIFICADOS	USUARIOS	IDENTIDAD	<p>¿Para ti qué es el ska? Y ¿Qué papel juega en tu vida?</p> <p>¿Por qué te gusta el ska?</p> <p>¿Ha cambiado tu gusto por el ska desde que perteneces al grupo? ¿De qué manera?</p> <p>¿Ha cambiado tu forma de ser desde que perteneces al grupo? ¿De qué manera? (vestir, hablar, prácticas culturales, consumo cultural, estereotipos)</p> <p>¿Te identificas con los participantes del grupo? ¿Con quiénes y por qué?</p> <p>¿Qué significa ser parte del grupo?</p>
EXPERIENCIAS			<p>¿Qué tipo de participación tienes en el grupo?</p> <p>¿Lees los contenidos que se publican en el grupo? ¿Con qué frecuencia los lees? ¿Qué te parecen?</p> <p>¿Publicas contenido? ¿Cuál y con qué frecuencia?</p> <p>¿Por qué publicas esos contenidos?</p> <p>¿Respondes a los contenidos? ¿Por qué?</p>	

				<p>¿Qué tipo de experiencias has tenido en el grupo?</p> <p>¿Recuerdas alguna experiencia significativa? Descríbela.</p>
		ADMINISTRADORES	OBJETIVO	<p>¿Por qué se origina el grupo? (motivaciones)</p> <p>¿Cómo se crea el grupo? (proceso de creación)</p> <p>¿Cuál es el objetivo de abrir un grupo en WhatsApp?</p> <p>¿Se ha cumplido dicho objetivo? ¿Por qué?</p>
			VALORES	<p>¿Qué valores se promueven en el grupo?</p> <p>¿De qué manera?</p>
			PERCEPCIÓN	<p>¿Para ti qué significa el grupo?</p> <p>¿Qué crees que significa el grupo para los que participan en él?</p> <p>¿Cómo crees que ven otras personas al grupo?</p>
	APROPIACIONES	USUARIOS/ADMINISTRADORES	SENTIDO DE PERTENENCIA	<p>¿Qué significa para ti pertenecer al grupo?</p>

			AUTOIDENTIFICACIÓN	¿Qué es lo que te motivo a quedarte en el grupo y no salirte a otro?
			SATISFACCIÓN	¿La convivencia con los integrantes de qué manera hace amena tu vida diaria?
				¿Sientes satisfacción cuando lo que compartes les agrada a los demás?

3.4 DISEÑO DE INSTRUMENTOS.

La pregunta de investigación fue:

¿Qué usos y significados le atribuyen los integrantes del grupo de Whatsapp “Ska con pasión” a su interacción y apropiación de esta red?

El objetivo de la investigación es identificar las interacciones y relaciones, explicar la organización que tienen, conocer sus motivaciones, experiencias y el sentido de apropiación que surge dentro del grupo.

Requerimientos técnicos y recursos humanos:

Para desarrollar la aplicación de las técnicas de investigación se requirió contar con los siguientes materiales.

- Teléfono smarthphone con cuenta actualizada para cargar la aplicación de WhatsApp.
- Cuenta de WhatsApp personal.
- Saldo telefónico para realizar llamadas y la apertura de datos para tener comunicación constante las 24 horas del día, costo \$100 al mes.
- Cámara fotográfica
- Grabadora de audio
- Computadora
- Cuaderno
- Plumas
- Audífonos
- Boleto para el festival “Non Stop Ska 2017-2018” costo \$500.00 pesos.
- Dinero para pasajes y obsequios costo aproximado \$2500.00 pesos.
- Impresora
- Credencial para viajar gratis en el metro (INJUVE) Instituto de la Juventud CDMX.

Requerimientos de recursos humanos

Primer contacto integrante del grupo de chat “Esto es ska” que se dice llamar “Bubu” quien me integra al grupo “Ska con pasión”

- Compañero camarógrafo y de apoyo Alberto Pérez.
- Administradores del grupo como los usuarios.

Descripción de los instrumentos.

Los instrumentos que se realizaron para el desarrollo de esta investigación fueron basados en la tabla de especificaciones donde se categorizaron tres conceptos que son: usos, significados y apropiaciones.

Además, se definieron dos variables: usuarios y administradores, y se diseñaron los siguientes indicadores: recreación, informativo, integración, difusión, organización, contenido, regulación, roles, identidad experiencias, grupo, valores, conocimientos, percepción, sentido de pertenencia, satisfacción y auto identificación.

A partir de las especificaciones marcadas en la tabla, se diseñaron los instrumentos; en este caso, tablas sintetizadoras de trabajo:

La tabla del diario de campo virtual contiene lo siguiente: fecha, hora, categoría, fenómeno observado, observaciones, problemática, observación virtual e interpretaciones.

La etnografía convencional o presencial contiene los siguientes puntos: descripción/ situaciones, categorías, fenómeno observado e interpretaciones.

Mientras que la entrevista semi-estructurada se basa en los siguientes datos como: nombre, ocupación, edad, lugar de residencia, rol en el grupo, categoría, tópicos, reactivos y repuestas.

Es así como se describe el contenido que tiene cada instrumento para la producción de datos en la investigación y como se fue configurando a través de la tabla de especificaciones.

Método de análisis

Para la configuración de los instrumentos que se utilizaron en esta investigación se tomó como guía los factores que convergen alrededor de los usuarios del chat, la producción de datos fue más específica, rigurosa y significativa con la finalidad que las categorías conceptuales se sistematicen con la mayor fidelidad posible en la siguiente etapa de interpretación y análisis.

Etnografía convencional

Se eligió un evento de gran relevancia para los integrantes del grupo de chat, ya que de esta manera se podría observar con detenimiento sus expresiones, actitudes, reglas implícitas y el sentido de apropiación que generan entre ellos.

Se describieron las actividades realizadas y el lugar donde se llevó a cabo. Los datos se recabaron de acuerdo con la tabla de especificaciones y se sistematizó la información mediante tablas de interpretación.

Tiempos y espacios

Las entrevistas se realizaron en tres espacios diferentes que son: concierto al aire libre colonia Tezonco, pulquería Moctezuma y en la sala de chat de WhatsApp.

Para la observación participante se acudió al concierto de ska tradicional “Non Stop Ska” en el Palacio de los Deportes, el 17 de febrero 2018 y el contacto con los usuarios fue vía virtual mediante la aplicación de WhatsApp, el contacto se mantuvo desde el 12 de mayo de 2017 hasta el 18 de febrero de 2018.

ETNOGRAFÍA CONVENCIONAL			
Fecha: Sábado 17 de febrero de 2018		Evento: Festival "Non stop ska"	
		Lugar: Palacio de los deportes	
DESCRIPCIÓN/ SITUACIONES	CATEGORIA	FÉNOMENO OBSERVADO	INTERPRE TACIÓN
	Uso/ significado	Experiencia Percepción personal Integración	
	Significados/Apropiación	Percepción personal Humor Conocimiento Contenido multimedia	
	Usos	Comunicación Integración	
	Significados/Apropiación/ usos	Percepción personal Contexto Experiencia	

	Significados/Apropiación	Identidad Valores Comunicación Sentido de pertenencia	
	Significados	Conocimiento: Informativo, humor y entretenimiento	
	Usos/significados	Contenido Multimedia informativo Difusión Experiencia	
	Usos/significados/ Apropiación	Sentido de pertenencia Experiencia Difusión	

Etnografía virtual

La etnografía virtual se efectuó durante nueve meses, desde el 12 de mayo del 2017 al 17 de febrero de 2018. Se leyeron y registraron cada una de las conversaciones; se eligieron las más relevantes con base en la tabla de especificaciones.

Se realizaron capturas de pantalla y se llenaron las fichas del diario de campo virtual.

DIARIO DE CAMPO OBSERVACIÓN PARTICIPANTE VIRTUAL	
FECHA:	HORA:
CATEGORIA:	PROBLEMÁTICA:
FENOMENO OBSERVADO:	
OBSERVACIÓN:	OBSERVACIÓN EN CHAT
INTERPRETACIÓN	

Entrevistas semi- estructuradas.

Para realizar las entrevistas se investigó en el grupo de WhatsApp “Ska con pasión”, quiénes eran los principales administradores y cuáles eran las actividades o eventos que realizarían.

Se creó una ficha técnica de entrevista semi-estructurada dividiéndola en tres temáticas que son: usos, significados y apropiaciones, así mismo subdividiéndola en administradores y usuarios. Las preguntas se formularon con base en la operacionalización de definiciones, las temáticas y lo observado en el chat.

Se estableció contacto con el administrador más activo y se acordó una entrevista de manera presencial utilizando como herramienta la grabadora de audio, cuaderno y plumas.

Para la entrevista virtual se acordó la hora y el medio que sería una sesión privada por el chat de WhatsApp. Las preguntas se publicaron en el muro del chat y se respondieron en el mismo medio; por lo tanto, no se pudieron observar expresiones, pero la información quedó registrada.

FICHA TÉCNICA ENTREVISTA SEMI- ESTRUCTURADA			
NOMBRE:		EDAD:	
OCUPACIÓN:		LUGAR DE RESIDENCIA:	
ROL EN EL GRUPO:			
CATEGORÍA	TOPICOS	REACTIVOS	RESPUESTAS
USOS	INTEGRACIÓN	¿Cómo fue que te integraste al grupo?	

		¿Cómo fuiste recibido?	
	RECREACIÓN	¿Qué es lo que compartes para entretenimiento en el grupo?	
		¿Qué ha sido lo más divertido que te ha sucedido en el chat?	
	INFORMACIÓN	¿Qué tipo de información identificas que se utiliza con frecuencia en el grupo?	
		¿Cómo utilizas la información que comparten?	
		¿Cuántas bandas de ska has conocido?	
	DIFUSIÓN	¿Has asistido a algún evento que publican?	
		¿Toda la información que difunden crees que es útil para ti y porque?	

	ORGANIZACIÓN	¿Crees que existan jerarquías en el grupo?	
		¿Cómo te hiciste administrador del grupo?	
	CONTENIDO	¿Cómo compartes tú gusto por la música ska?	
	REGULACIÓN	¿Sabes de algunas reglas que se manejan en el grupo, como por ejemplo cuando suben cadenas u otro tipo de contenido?	
SIGNIFICADOS	ROLES	En una sola palabra ¿cómo te identificas en el grupo?	
		¿Cómo participas en el grupo?	
	IDENTIDAD	¿Cómo es tu relación con los demás?	
		¿De quiénes te has hecho muy amigo y	

		cómo fue que nació su amistad?	
		¿Con quién es el integrante con el que te identificas más?	
		¿Por qué te da confianza platicar con alguien que no conoces en persona?	
	EXPERIENCIA	¿Cuál ha sido tu mejor o peor experiencia en el grupo?	
		¿Cuál ha sido tu mejor recuerdo con algún integrante del grupo?	
	PERCEPCIÓN	¿Son cómo te imaginabas lo integrantes del grupo cuando hablas con ellos en el chat y cuando los conoces en persona?	
	GRUPO	¿Con que objetivo se crea el grupo?	
	VALORES	¿Crees que en el grupo existan valores como	

		amistad o solidaridad?	
APROPIACIÓN	SENTIDO DE PERTENENCIA	¿Qué significa para ti pertenecer al grupo?	
	AUTOIDENTIFICACIÓN	¿Qué es lo que te motivo a quedarte en el grupo y no salirte a otro?	
	SATISFACCIÓN	¿La convivencia con los integrantes de qué manera hace amena tu vida diaria?	
		¿Sientes satisfacción cuando lo que compartes les agrada a los demás?	

Tabla de interpretaciones

A continuación, se anexa la tabla de interpretaciones que se empleó para proyectar resultados obtenidos de las diferentes técnicas de investigación que se aplicaron. Esta tabla contiene las categorías, variables e indicadores que se revisaron, la técnica empleada, y finalmente la interpretación de los datos por indicador y variable.

CATEGORIA	VARIABLE	FÉNOMENO OBSERVADO	TÉCNICA /INSTRUMENTO	INTERPRETACIÓN
USOS	USUARIOS	RECREACIÓN		
		INFORMATIVO		
		INTEGRACIÓN		
	DIFUSIÓN			
	ADMINISTRADORES	OGANIZACIÓN		
		CONTENIDO		
		REGULACIÓN		
	SIGNIFICADOS	USUARIOS	ROLES	
IDENTIDAD				
EXPERIENCIAS				
ADMINISTRADORES		GRUPO		
		VALORES		
		CONOCIMIENTO		
		PERSEPCIÓN		
USUARIOS	APROPIACIÓN	INCORPORACIÓN A LA VIDA COTIDIANA		
		FORMAS DE COMUNICACIÓN		

4. CERRANDO SESIÓN, INTERPRETACIÓN DE LA INTERACCIÓN COMUNICATIVA EN EL GRUPO DE WHAT´S APP (SKA)

En este capítulo, se presenta la interpretación de los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos de investigación: entrevistas semi-estructuradas, etnografía virtual y etnografía convencional. Como se mencionó anteriormente, esta investigación tiene como objetivo analizar las interacciones de los jóvenes del grupo de WhatsApp, para conocer los usos y significados que le dan a esta red; al mismo tiempo, se busca identificar las interacciones y relaciones que existen en el grupo de fans que se investiga; se describen las experiencias y contenidos con el fin de explorar las motivaciones y usos para explicar la organización del grupo.

Este objetivo se desarrolla con el propósito de identificar qué usos y significados le atribuyen los integrantes del grupo de WhatsApp a su interacción y apropiación a esta red. Se tomó como punto de partida la definición de interacción comunicativa para indagar los usos, significados y apropiaciones, los cuales se tomaron como categorías de análisis para poder arrojar resultados.

Las interacciones, como punto de referencia, dieron apertura a una investigación que se llevó a cabo en un grupo de ska en WhatsApp, plataforma que funciona como herramienta de comunicación instantánea, formando redes sociales con vínculos en común, para generar lazos de fraternidad y sentido de pertenencia.

El marco conceptual que sirvió de guía para el análisis de las interacciones y para la interpretación de resultados se construyó a partir de los siguientes conceptos: cultura, cibercultura, sociedad red, inteligencia colectiva, virtualidad e interaccionismo; de tal forma que, a partir de éstos, se construyeron subcategorías identificadas en la observación previa del grupo, encontrándose necesaria la indagación de los siguientes aspectos: recreación, integración, difusión, organización, contenido, regulación, roles, identidad, experiencia, grupo, valores, conocimiento, percepción, incorporación a la vida cotidiana, uso informativo y formas de comunicación.

4.1 INTERACCIONES GENERALES

Tras el análisis que se dio por la etnografía virtual y presencial se pudo apreciar en el grupo de chat de WhatsApp que las interacciones como formas simbólicas, son la concepción del contexto estructural de la cultura.

Para Thompson, la cultura son procesos de socialización que reproducen sistemas de conocimientos, códigos de percepción y de valoración; con ellos se crea un modelo de comportamiento, tanto gramatical como axiológico, en la producción simbólica de la realidad. De inicio, en las conversaciones del grupo que se mantuvieron virtualmente, se observó cómo el grupo genera estos sistemas de conocimiento implementando códigos de percepción, valoración y un modelo de comportamiento propio, que debe ser asumido por los nuevos usuarios. Por ejemplo, al ingresar al grupo, los usuarios interactúan entre sí para conocer sus afinidades y entablar relaciones más cercanas de convivencia. Asimismo, deben subir una fotografía y describirse para que los demás los vayan conociendo.

La transmisión cultural se delimita por el contexto y se realiza mediante convenciones, donde intervienen una forma asimétrica de relaciones de poder. En este caso, se percibe que no existe una notoria presencia del factor de la jerarquía. Aunque en el grupo existen administradores y usuarios, no se alcanza a distinguir un líder; más bien, son los usuarios más activos los que guían la opinión del grupo y los que marcan la pauta para la producción de códigos y normas que son referentes de interacción.

En el caso de la sociedad red, las interacciones son en su mayoría, interpersonales donde los usuarios muestran confianza al interactuar entre sí. Como se observa en la etnografía virtual, los integrantes comparten su percepción y vinculan a las personas con sus supuestas identidades referidas, contextos y fotografías. Son capaces de generar reciprocidad a través de la percepción por que simula una situación "real".

Las interacciones están mediadas por algún tipo de tecnología, en este caso por el chat de la aplicación de WhatsApp, donde los usuarios buscan afinidades de intereses que lo convierten en parte de la simulación de convivencia en la virtualidad, se identificó que los usuarios en la observación virtual fomentan la integración de los nuevos integrantes, ya que al ser similares las tendencias que se manejan pueden formar parte de lo que se exponga en la sala de chat del grupo y crear convivencia.

La cibercultura expresa la aspiración de construir un lazo social basado en centros de intereses comunes para la construcción de comunidades virtuales. Como parte de la integración, los usuarios se relacionan entre sí para llegar al reconocimiento mutuo y generar una inteligencia colectiva.

Sin embargo, para que la inteligencia colectiva se realice entre comunidades virtuales, se debe considerar el principio del interaccionismo simbólico de Goffman, que señala que todo se basa en las interacciones en el mundo cotidiano y cómo se representan las personas. Como lo mencionaron en una convivencia presencial, el grupo expresó que las interacciones surgen desde que se comienza la plática sobre los integrantes del grupo, lo cual abre paso al intercambio de conocimientos sobre bandas de ska que se verían en ese momento. El humor se contagia cada vez que se mantienen conversaciones sobre lo que se escribe en el grupo, también se comparte la percepción personal sobre la idealización de las personas que no se conocen y se llevan gratas sorpresas al encontrarse por primera vez, además de conocer el mundo cotidiano de cada usuario como parte del contexto socio-emocional de las personas que conviven para integrarse en un grupo de chat.

“El mundo de la vida cotidiana, es un mundo construido colectivamente por las interacciones de los sujetos que lo habitan” (Goffman en Rizo, 2011, p. 14), por lo tanto, es la brecha que abre el camino hacia el espacio de conocimiento auto organizado formando grupos de fans.

En efecto una de las características principales de las interacciones en la aplicación de WhatsApp es que en el espacio virtual forma parte de la nueva

socialización horizontal entre los usuarios, permitiendo generar muchos vínculos sociales.

4.2 USOS DEL CHAT

Los usos de la plataforma forman parte de esta red cultural, por lo tanto en la observación participante virtual y presencial se pudo identificar que los usuarios y administradores de este grupo de chat, el principal uso y el factor más importante que ellos valoran es la integración del grupo, es decir, para los usuarios es importante fomentar la incorporación de los nuevos participantes conforme a experiencias, ya que al ser similares pueden formar parte de la conversación, de lo que se exponga en la sala de chat del grupo y, de esta manera, promover la convivencia.

Al intercambiar información se va generando conocimiento y un acercamiento con las personas que están dentro de la sala de chat. Por esta razón los usuarios informan prioritariamente sobre la escena musical que interesa al grupo.

Como señala Thompson, “la transmisión cultural está delimitada por tiempo y espacio, es decir, por el contexto en el sujeto se encuentra inmerso”. En el grupo, los usuarios se integran con un capital cultural donde intercambian ideas y recursos, mismo que se conjunta con el capital social, que les permite generar relaciones sociales y seguir reproduciendo valores.

Es interesante observar el intercambio de información no sólo de conocimientos de música sino de cuestiones académicas, donde el uso y significado que se le da son útiles para la vida laboral y académica de los integrantes.

No obstante, la difusión de contenido en el grupo es parte de los usos que se le da a la sala de chat, subiendo contenido de relevancia social generando un conocimiento sobre la situación actual de la ciudad.

Castells menciona que el usuario es el principal replicador de la cultura y al ingresar a un medio cibernético genera simulaciones en una realidad virtual

conectándose de esa manera a una sociedad conformada por redes y plataformas virtuales como lo que hoy habita en el internet; tomando en cuenta estos factores, se observó que los administradores del grupo de chat al difundir contenido musical, abren el canal de comunicación y de información para todos los integrantes del grupo.

En entrevista, los usuarios opinaron que la difusión de contenido como los *flyers*, noticias y el dar a conocer sus propias bandas ampliaba y actualizaban su acervo musical. Así mismo, señalaron que el contenido multimedia es un vehículo de integración para los miembros del grupo ya que la identificación con la música permite generar un acercamiento más personal.

Catells llama sociedad red a “la creación de nuevos procesos de comunicación ampliando nuestros alcances y abriendo nuevas expectativas en todos los sentidos ya sea en lo tecnológico, social, económico, político y cultural” (2016, p.1). Las personas adaptan la tecnología a sus necesidades, contextos, valores, costumbres e intereses y cambian el objetivo del uso del internet como herramienta tecnológica. Del mismo modo, los usuarios indican que también usan el grupo para comunicar sucesos que viven cotidianamente. Transmiten sus experiencias desde las diversas herramientas que les permite el medio, como fue un concierto que transmitieron en vivo, ya que era un concierto muy caro donde esperaban ver a sus bandas favoritas.

La plataforma les permitió vivir en tiempo real el festival, mientras que al subir las fotografías de los integrantes permite autenticar la experiencia que se vuelve significativa. Otro aspecto que destaca fue la posibilidad de localizar de forma instantánea a un integrante del grupo llamado “Balotelli”, pues al haber demasiada gente en el concierto las llamadas no se podían enlazar, al entrar en contacto con el usuario se pudo informar en tiempo real sobre el evento e integrarse a la dinámica del grupo.

Los usuarios son los productores recurrentes de información, llamándose así audiencias activas que se dan en las comunidades virtuales, es decir, “son una red electrónica autodefinida de comunicación interactiva organizada en torno a

intereses o fines compartidos, aunque en ocasiones se convierte en el fin en sí mismo” (Castells en Rheingold, 2016, p.430). Los usuarios también utilizaron el grupo como medio de fortalecer sus lazos de unión ya que había acontecido el terremoto 19S, usando la plataforma como medio informativo que al igual es una muestra de identidad brindando solidaridad con sentido de pertenencia.

Además de la convivencia entre los miembros de esta sala de chat, los usuarios dan a conocer sus servicios como parte generadora de redes y así poder asociarse o vender sus productos.

En cuanto a la regulación del grupo, ésta se lleva a cabo por parte de los administradores. Thompson señala que una de las características de las formas simbólicas es su convencionalidad, marcada por la aplicación de reglas, códigos y convenciones en la interpretación de dichas formas simbólicas por parte de los sujetos que las reciben. En cierta forma, los administradores supervisan dicha convencionalidad, pues como un integrante del grupo declaró: “sólo los administradores están para llevar por una misma línea y no se vaya por otro lado el grupo, ser administrador te lo dan por ser el más activo del grupo y por compartir información de igual manera para ingresar al grupo el administrador deberá dar el visto bueno al usuario que quiera ingresar al grupo, deberá tener los gustos afines y el respeto ante todo para lograr una buena convivencia”.

Por esta razón, se crea una regulación en el grupo implícitamente, al no tener reglas establecidas para tener una buena convivencia entre “amigos”.

Víctor, un miembro activo y administrador del grupo, informó que efectivamente no tienen reglas escritas, pero sí pueden generar presión para una persona que esté ofendiendo de cierta manera a los demás integrantes con el contenido que sube pueda salir del grupo. Por ejemplo, se dio el caso de un usuario, que subió un vídeo donde se muestran como golpean brutalmente a un joven. Este video tuvo mucho rechazo en el chat, ya que días atrás se había informado sobre la desaparición por parte de los policías de un estudiante en el metrobús “el Rosario”. Ante esta situación, todos presionaron a manera de rechazo cualquier

tipo de violencia, tomando conciencia de lo sucedido y de que cualquier persona puede estar expuesta ante el peligro de la policía o de la sociedad.

Se generó entonces, un total rechazo a la violencia, así como a las cadenas que se envían; y para presionar que no suban contenido de este tipo, se obliga a que el usuario que subió la cadena o cierto video no grato abandone el grupo o pida disculpas y solucione su falta . La filosofía de los administradores es que, si hay algún tipo de acoso o malos entendidos, todo se debe de arreglar. Como lo explica la administradora Sally, “todos los problemas tratamos de resolverlos como si fuéramos una familia”. Su unión la ha catalogado como una hermandad.

En otros casos, se aprueban usos como la implementación de una simulación de radio por internet, donde se describe la canción y se comparten comentarios sobre ella. Al mismo tiempo, se permite compartir la canción para que cada integrante la pueda descargar y así mantener la esencia del grupo.

4.3 SIGNIFICADOS

También es relevante conocer el significado que los integrantes le imprimen a cada momento dedicado al grupo, a la reconstrucción de espacios, situaciones y personas. La cibercultura, desde el punto de vista de Pièrre Levy y Henry Jenkins, es la interacción en el ciberespacio, es “la virtualización de la comunicación y el espacio de la comunicación abierta por la interconexión mundial de los ordenadores y de las memorias informáticas” (Levy, 2007, p. 71). Es la parte donde los usuarios se integran a la virtualidad y se involucran en conversaciones y contenido generado, siendo parte de esa realidad virtual que da la sensación física de estar en un espacio indefinido. Esta experiencia se revive cada vez que los usuarios responden cómo es su forma de recreación.

A los integrantes del grupo les gusta convivir con todos, “cabulear” un rato, compartir música y memes; por consiguiente, el comprenderse generó gran confianza entre ellos, haciendo que se sientan parte del grupo y apropiándose del mismo. Dichas experiencias reafirmaron la amistad que se formó; la sala de

chat fue utilizada como testigo de momentos significativos y de difusión de contenido.

Es interesante ver que los usuarios generan cierto tipo de cosmovisión, a la que dan orden mediante códigos de entrada y salida como parte de la desterritorialización de un espacio/ tiempo. Para tal efecto, los administradores del chat crean interacción y significación al grupo, invitan a los demás a que se conozcan y se forme comunidad, donde crean lazos de amistad y círculos de experiencia.

La interactividad es un punto importante para manejar las escalas de virtualidad, recordando así que el ciberespacio enriquece la reapropiación, recombinación de mensajes, otorga la posibilidad de apropiación, personalización del mensaje, de creación y fortalecimiento de una comunidad virtual. En primera instancia, en el caso del grupo estudiado, la herramienta de WhatsApp permite conocer a las personas de manera virtual, crear una representación virtual de dichas personas y, aún sin conocerlas en persona, el usuario puede llamar “amigos” a los demás.

Posteriormente, el entablar conversaciones permite que se formalicen, en cierto sentido, redes de integración, mismos que pueden fortalecerse con el paso del tiempo; incluso, los integrantes del grupo pueden llegar a conocerse en persona.

El intercambio de información entre los miembros del grupo se da a partir de que el administrador organiza y abre una especie de convocatoria para reunir a los integrantes del grupo, para fomentar la unión, compartir música del mismo género, conocer personas con gustos musicales similares y convivir.

Levy comenta que las comunidades virtuales se construyen sobre afinidades de intereses, conocimientos, comparten proyectos, entran en un proceso de cooperación o de intercambio sin importar el estado socioeconómico y geográfico. (2007, p. 103). Si bien, los usuarios comentaron que el grupo se creó con el objetivo de hablar de ska, como género musical, al final terminaron hablando de todo, de los intereses y experiencias particulares de los integrantes, para afianzar los vínculos entre sus miembros.

Los procesos de cooperación se hicieron visibles a raíz de lo sucedido el 19 de septiembre de 2017. Un terremoto de 7.1° que sacudió la zona centro del país. En esos momentos, la utilización del WhatsApp funcionó de tal manera que se pudo estar en contacto de forma casi inmediata a pesar de que la señal no era muy buena. Los integrantes del grupo pudieron verificar su estado y la situación local en la que se encontraban, también sirvió para apoyar a los que necesitaban ayuda para localizar a algún familiar u organizarse para conformar brigadas de auxilio en algunas zonas.

El espacio virtual faculta la existencia de un aprendizaje colectivo e interactivo con el fin generar una significación más profunda.

Jenkins menciona que “la interacción comunicativa es parte esencial para la consolidación de nuevas modalidades de comunicación, lazos y sentido de apropiación” (2010, p. 68). Las comunidades virtuales también enriquecen la identidad de sus integrantes, permiten estructurar las actividades de la vida cotidiana y generar inteligencia colectiva a partir del reconocimiento mutuo, la creación de conocimiento y su intercambio. Los usuarios otorgan significación a las vivencias, personas e ideas que se manejan en este grupo, con base en los valores que se comparten en el chat, y en el contexto social en el que se vive.

En este sentido, la identificación del usuario comienza desde la afirmación de pertenencia hacia el grupo, la aprobación de ideas, pensamientos, y el sentimiento de unión entre sus miembros.

La sociedad, la personalidad y la cultura hacen al individuo a la vez sujeto y objeto de la comunicación. Para crear significados, el sujeto involucra su personalidad y su cultura en el proceso de socialización, por lo que cada experiencia compartida genera un sentido único en lo individual pero viable de ser compartido en el grupo. La presencia de valores como la amistad, la tolerancia, el respeto, la igualdad y la solidaridad son indispensables para la convivencia

Para comprender cómo los usuarios generan significados de cada experiencia vivida, Goffman explica, desde el interaccionismo simbólico, que la interacción

como base para la construcción de significados sostenidos en el sentido común en torno a las definiciones de la realidad de la sociedad está basado en la alienación de la comunicación cotidiana, el papel de la empatía donde se sumerge en la simulación de un ambiente de experimentación ideal y su realidad social la explica mediante interacciones del individuo con grupos sociales macro sociales y sincrónicos. (2011, p.143).

El mundo cotidiano para las comunidades virtuales es de suma importancia. WhatsApp, como plataforma de herramienta mediadora de nuestras costumbres y una extensión de socialización, permite generar procesos de comunicación en situaciones inmediatas, creando un ambiente “familiar” por el compañerismo ya formado o que se perciben como tales.

4.4 SENTIDO DE APROPIACIÓN

El interaccionismo simbólico considera que los humanos actúan sobre una base de significados que atribuyen a objetos y situaciones, mediados por la interacción social. Es cierto que muchos usuarios utilizan esta herramienta para conocer personas en el grupo. Sin embargo, este uso primario se rebasa cuando el usuario se identifica y se apropia del grupo. Al primer reconocimiento de los integrantes le sigue una interacción continua que va reforzando positivamente la convivencia, al punto de generar en algunos integrantes una confianza ciega hacia los demás, producto del sentimiento de integración.

Para ello Goffman menciona que el proceso de construcción de una persona se basa en experiencias aprendidas. Las emociones compartidas y el sentido de apropiación en conjunto crean intersubjetividad como proceso de construcción colectiva de la vida social, siendo indispensable la comunicación en este proceso. (2011, p.143).

Tomemos en cuenta que esta convivencia se desarrolla en un espacio escénico, donde el sujeto para comunicarse, como lo describe Goffman, crea una máscara como si fuera un performance y se forja un ritual. Para recibir información tienen

que dar una expectativa de su ser; en ese momento, el construir una personalidad alterna alienada forma parte de la simulación y se deriva de la necesidad de inclusión.

En efecto, cualquier persona en alguna situación de interacción determinada realiza una representación ante el público y muestra lo que, desde su punto de vista, la sociedad quiere de ella: lo que ya está establecido por el rol social, por el rango de edad, por sus características físicas, etc. Este tipo de interacciones se ritualiza y se encarna influyendo en el orden de nuestros actos, emociones y la capacidad de convencer al otro.

Dicho de otra manera “un ritual es un complejo de símbolos, que transmite información significativa para otros” (Goffman en Rizo,2011, p. 18). En este caso, los usuarios ritualizan ciertas acciones, aunque suelen ser muy cotidianas.

Goffman llama esquemas de interpretación a estructuras invisibles que permiten al individuo localizar, percibir, analizar ocurrencias en su espacio vital que, al otorgárseles significados, permiten organizar la experiencia y guiar la acción, sea individual o colectiva. Los usuarios reconocen que buscan la convivencia amena. El hecho de conocerse entre ellos hace que los conciertos y otros espacios de convivencia se desarrollen con tranquilidad, “sin hacer cosas de mal gusto”.

La vida cotidiana que se vive en el chat es un mundo construido colectivamente por los usuarios que lo habitan, es el espacio donde ellos se sienten en confort como si fueran una familia, donde ellos refieren que, si ven alguna anomalía en el estado de ánimo de los demás, entre ellos mismos encontrarán la forma de hacerlo sentir bien.

Los internautas, en este caso los usuarios del chat concibieron un nuevo tipo de relaciones sociales que no pueden ser destruidas, ya que combinan sus formas de relacionarse en línea y fuera de línea, y utilizan todas sus dimensiones de vida. No es sólo una actividad más puesto que como parte de su cotidianidad, los integrantes comparten parte de su vida diaria y sus gustos, ya sea de los lugares que visitan o de las experiencias que estas generan. El administrador, por su

parte, se mantiene al pendiente de sus usuarios y fomenta participación en el grupo. Al asumir un significado del grupo se crea una mejor experiencia para el usuario.

Internet ha permitido la interacción instantánea con softwares sociales que propician actividades integradoras. Se ha promovido un acercamiento de persona a persona, creando un espacio de continua transmisión de información y de formación e intercambio de experiencias. Se ha forjado un sentido de pertenencia hacia grupos que hace significativa la permanencia en este mundo virtual, como lo menciona Balotelli, un integrante del grupo: “en los eventos es cuando vas conociendo a todos y te das cuenta que son personas chidas, muy agradables y me dan la sorpresa de que no son cómo te las imaginabas”; o como añade Víctor: “me dan confianza las personas del grupo, siento curiosidad de conocer quiénes son, sus ideas y más porque comparten el mismo gusto por la música”

Finalmente, la interacción, tanto en espacio físico como en virtual, forma parte de una socialización tendiente a llenar espacios vacíos de comunicación. En este caso, el usuario quiere ser reconocido por el otro, enriquecer sus experiencias materiales y simbólicas, desarrollar y compartir rituales, consolidar su sentido de pertenencia, fomentar la convivencia y el estado de bienestar.

El cual permite los encuentros cara a cara, aunque tienen a experimentar un alto nivel de frustración con un medio que no acaban de controlar por la falta de experiencia de este uso, así mismo” la identidad es una red de interacciones donde lo importante no es ser sino acontecer” (Castells, 1999, p.166).

CONCLUSIONES

Es interesante observar cada conversación, cada opinión y cada contenido que se dio en la plataforma de WhatsApp. Se pudo analizar qué hay detrás de este grupo llamado “Ska con pasión”, desmenuzar las interacciones que se generan, e identificar los usos y significados que el grupo le otorga. Con esto se logró cumplir el objetivo principal de la presente investigación.

Se debe enfatizar que WhatsApp no es una herramienta considerada de origen como una red social, sino como un servicio de mensajería instantánea, que se distingue por permitir la realización de conversaciones interpersonales. Sin embargo, los usuarios lo transforman en grupos y esos grupos toman forma de redes sociales propiamente dichas, lo que permite conectar su sentido de pertenencia con los demás, generando comunidad e inteligencia colectiva.

La investigación fue guiada por la pregunta: ¿qué usos y significados le atribuyen los integrantes del grupo de WhatsApp a su interacción y apropiación a esta red? Esta tesis constituye una recapitulación de los datos obtenidos del análisis realizado, empezando por los usos, seguidos de los significados y finalizando con las apropiaciones que le dieron los integrantes de la sala de chat.

La exploración del grupo nos lleva a concluir que el principal uso y motivación que los participantes reconocen en esta red es la integración. Es decir, los miembros del grupo participan e interactúan compartiendo experiencias, generando conocimientos y buscando un acercamiento con las personas, con el fin de ser integrados y aceptados en una comunidad.

Con ello, la experiencia del usuario ilustra como cada integrante replica su cultura en un medio cibernético, genera simulaciones en una realidad virtual, causando en sí que el contenido producido sea parte fundamental de la identificación, ya sea colectiva o personal, y creando nuevos espacios de comunicación.

Asimismo, el uso que le brindan a la red como medio informativo hace recordar la experiencia de una radio comunitaria: se utiliza para reportar noticias, ya sean

de índole social, cotidiana, personal, así como la transmisión de música o de conciertos en vivo. Los mismos integrantes son los productores de información conformando una audiencia activa organizada.

Por esta razón, es importante que el grupo de chat esté conformado por administradores que guíen al grupo en cuanto al contenido y a las opiniones que se emiten dentro de la sala de chat, de tal manera que no se pierda el sentido de pertenencia.

Este tipo de comunicación genera que “los usuarios compartan información para construir una representación colectiva y diseñar en conjunto de imaginativas estrategias del comportamiento individual y colectivo”, como lo alude Revilla (2017, p. 106).

En la exploración también se identificaron los significados que le dan los usuarios a la sala de chat, siendo el elemento más destacado la experiencia. Dicha experiencia funciona como generadora de campos de acción comunicativa e interacción. Siendo que el mundo virtual es una prolongación del espacio físico y material, también en este espacio inmaterial, los miembros del grupo se identifican y socializan su cotidianidad según las representaciones de cada persona, lo que les permite articular identidad, normas y objetivos en común.

Las comunidades virtuales se caracterizan por la desterritorialización, pero, al igual que otro tipo de comunidades, sus integrantes manifiestan interacciones colectivas. Dichas interacciones estructuran la vida cotidiana de las personas para forjar el reconocimiento mutuo, el intercambio de conocimientos y vivencias y el compromiso de su quehacer en la sociedad.

El usuario necesita aprobación, tanto de su personalidad como de su cotidianidad. En esto se identifica con los demás usuarios, y juntos, van construyendo una cosmovisión colectiva, que produce significados sostenidos en el sentido común en torno a las definiciones de la realidad de la sociedad. Un proceso que emerge de la comunicación cotidiana, de la empatía y los valores compartidos en el mundo virtual.

Las interacciones entran en un estado de ritualización complejo donde influyen nuestras emociones, nuestros actos y la capacidad de convencimiento al transmitir información y compartir significados.

Queda confirmada la hipótesis de esta investigación que sostenía que los usuarios del grupo de WhatsApp adquieren conocimientos, crean lazos de identificación con los demás integrantes del grupo, aportan experiencias y emociones a través de la información compartida y de la formación de un espacio de convivencia e interacción virtual.

En efecto, la apropiación de los usuarios hacia la sala de chat se manifiesta en el conjunto de experiencias vividas y compartidas, que refuerzan la confianza entre ellos. Al tener la aprobación de su vida cotidiana y al reforzar su sentido de pertenencia al grupo, el usuario percibe la inmediatez del cobijo de una fraternidad, que quizás no obtenga en la vida *off line*. Incluso, el usuario puede percibir que las relaciones interpersonales son más cercanas y más propias en el mundo virtual, lo que genera un círculo de bienestar en un mundo de interacciones multidimensionales. Sin embargo, esto no puede considerarse un resultado inherente a la interacción en la virtualidad, sino solo una conclusión del presente estudio.

El análisis desarrollado abona a la comunicación como campo disciplinario, en algunos aspectos sobre el conocimiento sobre la inteligencia colectiva, las interacciones, usos y apropiaciones significativas en las tecnologías de la información y la comunicación, mismas que se han posicionado en el centro de nuestro interés al ser herramientas que ayudan a conectarnos y acercarnos socialmente.

Esta investigación podría contribuir también al enriquecimiento de líneas de investigación sobre estrategias de enseñanza, control de comportamientos a través de la información y de relaciones humanas que refuercen los vínculos sociales.

FUENTES DE CONSULTA

- Agustin, J. (2004). *Contracultura en México*. México. Debolsillo.
- Alonso, J. (2003). El estudio de caso simple: un diseño de investigación cualitativa. Bogotá: PUJ.
- Bacaícoa, F. (2002). *Revista Psicodidáctica*. Número 14. España. Escuela Universitaria de Magisterio.
- Bocanegra, J. (2015). *Detrás del rock*. Proyección Circo volador. México.
- Barajas, N. (2012). *Estudio de caso*. Número 28, Artículo 14. Gaceta de Antropología.
- Castells, M. (2007). *La transición a la sociedad red*. Madrid. Siglo XXI.
- Castells. M. (1999). *La sociedad red*. Madrid. Siglo XXI.
- Castells., M. (1999). *El poder de la identidad*. Madrid. Siglo XXI
- Conde, F. (2002). *Gente conectada: La emergencia de la dimensión fáctica en el modelo del consumo glocal*. Política y sociedad.
- Diaz, D, K. (2016),”*Redes sociales virtuales: las nuevas formas de interacción social debido a la relación entre los jóvenes y las redes sociales virtuales: Facebook 2004-2014*. Tesis de licenciatura en sociología, UNAM. México.
- Duncan, J, W. (2006),”*Seis grados de separación*”, Paidós, España.
- Del Fresno, M. (2011). *Netnografía: investigación, análisis e intervención social online*. Colección nuevas tecnologías y sociedad, Barcelona, Editorial UOC.
- Del Lugo, A.G y G. (2011). *Interacción virtual y aprendizaje cooperativo*. Un estudio cualitativo, Revista de la educación.
- Ewald, Irene. (2004) “*El consumo cultural: aproximación teórica y aplicada*,” Universidad Autónoma de Coahuila, México.

García, L. (2012), *Análisis de la interacción comunicativa de los jóvenes del D.F de 18 a 25 años en twitter: apropiación, usos y significado simbólicos en los mensajes de 140 caracteres*, tesis de licenciatura en comunicación. UNAM

García, C, N. (2012) “*Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales*”, fundación telefónica. Madrid España.

Galindo, J. (1998). *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*. México. Pearson.

Guevara, S. (2014). *Redes sociales digitales: nuevas prácticas para la construcción de cultura*. México. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

Gallego, J. A. (2012). *Todo lo que hay que saber de comunidades virtuales y redes sociales*. España. Wolters Kluwer.

Guber, R. (2011). *La etnografía, método, campo y reflexividad*. Argentina. Siglo XXI

Goffman, E. (1981). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires. Amorroutu.

Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC

Instituto de la Juventud, (2013). *Consulta de tendencias juveniles*. Ciudad de México.

INEGI, (2017), *Encuesta de usos tecnológicos*. Recuperado el 17 de septiembre de 2017 en la página http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2017/internet2017_Nal.pdf

Jenkins, H. (2009). *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. México. Paidós.

López, M. (2011). *Cibercultura: La posibilidad de integrarse a la inteligencia colectiva*. Tesis de licenciatura de comunicación. UNAM mX

- López, M. (2014). *Prácticas de sociabilidad virtual entre Jóvenes*. Centro de investigaciones y estudios superiores en Antropología social. México.
- Leach, E. (1985). *Cultura y comunicación*. Madrid. Siglo XXI.
- Levy, Pierre. (2007). *Cibercultura*. México. UAM.
- Mendoza, M. (2009), “*Ser o no ser youtube: espacio de convivencia y consumo cultural*”, tesis de licenciatura en comunicación. México. UNAM.
- Martínez, B. (2006). *Homo Digitalis: Etnografía de la Cibercultura*, Colombia: Ediciones
- Merino, M. (2010). *Las redes sociales como espacios de sociabilidad de generación digital*. Universidad del país Vasco.
- Morales, S. (2016). *Las interacciones sociales en el mundo virtual. Paradoja de la realidad contemporánea*. Vol 1, No 52. Universidad Nacional de la Plata. Recuperado entre oct- dic 2016 de <http://sedici.unlp.edu.ar>
- Revilla, M. (2017). *Las tecnologías de la información: una exploración en sus usos cotidianos*. México. UNAM.
- Peña, B. (2011). *La socialización a través de las redes*. Universidad Católica San Antonio.
- Romero, J. (2013) *El fenómeno WhatsApp en el contexto de la comunicación personal: una aproximación a través de los jóvenes universitarios* “tesis de doctorado, universidad Antonio de Nebrija. España
- Reig, D. (2013). *Los Jóvenes en la era de la hiperconectividad: Tendencias claves y miradas*. Madrid: Fundación Telefónica y Fundación Encuentro.
- Rizo, M. (2011). *De personas, rituales y máscaras*. Erving Goffman y sus aportes a la comunicación interpersonal. Vol. 8, Nº 15, recuperado en junio 2018, Pp. 78 – 94. Universidad del Zulia Maracaibo, Venezuela de la página Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199018964005>.

Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona. Gedisa.

Thompson, J.B. (2002). *Teoría crítica social en la era de la comunicación de masas*. México. UAM-I.

Uniandes, M.A. (2008). *De la Etnografía antropológica a la Etnografía virtual. Estudio de las relaciones sociales mediadas por Internet*”, en: *FERMENTUM*. Revista Venezolana de Sociología y Antropología. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=70517572006>

Urteaga, E. (2009). *Orígenes y estudios de los estudios culturales*. Recuperado el 26 de mayo de 2017 de <http://hdl.handle.net/10481/6872> Wincour Rosalia, (2015), “*Redes socio digitales en México*”, Fondo de Cultura Económica. México

Urteaga, M. (1998). *Por los territorios del rock. Identidades juveniles y rock mexicano*. México. SEP.

Valdez, M. (2002). “*Rock mexicano. Ahí la llevamos cantinfleando*”. Encuadernación López.

Welshinguer, N. (2012). *La etnografía virtual revisitada: Internet y las nuevas tecnologías digitales como objetos de estudio*. Revista Latinoamericana de metodología de las ciencias sociales. Volumen 2. Recuperado el 5 de agosto 2017 de <http://www.relmecs.fahce.unlp.edu.ar/>

Zendejas, M. (2015). *¡Whats´ s up youtube! análisis del consumo cultural de los jóvenes mexicanos youtubers, para la construcción de una identidad*. Tesis de licenciatura en comunicación. México. UNAM.

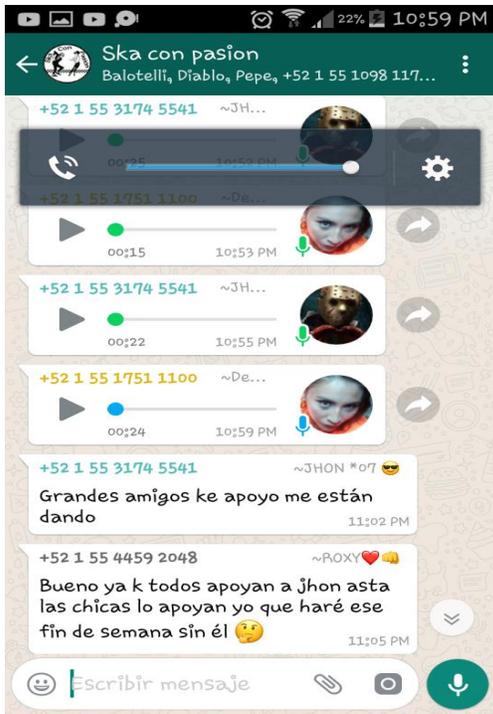
ANEXOS

FICHA TÉCNICA ENTREVISTA SEMI- ESTRUCTURADA			
NOMBRE: Víctor Juárez Olvera		EDAD: 27 años	
OCUPACIÓN: Ingeniero		LUGAR DE RESIDENCIA: Hidalgo	
ROL EN EL GRUPO: Administrador/usuario			
CATEGORÍA	TOPICOS	REACTIVOS	RESPUESTAS
USOS	INTEGRACIÓN	¿Cómo fue que te integraste al grupo?	Un 15 de diciembre de 2015 en el Facebook de la página “La banda necesita ska” preguntaron si quería entrar a un grupo de whats y me integre, sólo me pidieron mi número de celular
		¿Cómo fuiste recibido?	Al principio todos compartimos rolas y después fue pura cábula.
	RECREACIÓN	¿Qué es lo que compartes para entretenimiento en el grupo?	Me gusta convivir con todos cabuleando un rato y conversar con la gente. Comparto música y memes.
		¿Qué ha sido lo más divertido que te ha sucedido en el chat?	Se tenía una hora de complacencias de rolas, me divertía escuchando las rolas de los demás. Se dejó de hacer porque ya no tenía tiempo suficiente para compartir música.

	INFORMACIÓN	¿Qué tipo de información identificas que se utiliza con frecuencia en el grupo?	Los flyers que suben y algunos grupos que no había escuchado.
		¿Cómo utilizas la información que comparten?	Para ampliar mi acervo musical y estar al tanto de lo que pasa.
		¿Cuántas bandas de ska has conocido?	Conocí cuatro bandas y fue interesante.
	DIFUSIÓN	¿Has asistido a algún evento que publican?	Algunos como: los 20 años de Inspector, el aniversario de los Out of Control y el Non Stop Ska.
		¿Toda la información que difunden crees que es útil para ti y porque?	Si es útil porque me informa y convivo con todos.
	ORGANIZACIÓN	¿Crees que existan jerarquías en el grupo?	No
		¿Cómo te hiciste administrador del grupo?	Me gustaba subir música y pues a la siguiente semana me hicieron administrador, pero me da igual.
	CONTENIDO	¿Cómo compartes tú gusto por la música ska?	Subiendo música y cotorreando con la banda.
	REGULACIÓN	¿Sabes de algunas reglas que se manejan en el grupo, como por ejemplo	No hay, pero si abusan de las cadenas todo el grupo

		cuando suben cadenas u otro tipo de contenido?	ejerce presión tirando cábula y se van solitos.
SIGNIFICADOS	ROLES	En una sola palabra ¿cómo te identificas en el grupo?	Como el caguaman, todos piensan que tomo y que me gusta la fiesta.
		¿Cómo participas en el grupo?	soy activo escribiendo diario y cabuleando
	IDENTIDAD	¿Cómo es tu relación con los demás?	Pues siento que chido, todos tiene buena vibra.
		¿De quiénes te has hecho muy amigo y cómo fue que nació su amistad?	No tengo a nadie en especial
		¿Con quién es el integrante con el que te identificas más?	No lo sé, todos son chidos
		¿Por qué te da confianza platicar con alguien que no conoces en persona?	Sólo es una conversación, no pasa nada.
	EXPERIENCIA	¿Cuál ha sido tu mejor o peor experiencia en el grupo?	No tengo una en especial,
		¿Cuál ha sido tu mejor recuerdo con algún integrante del grupo?	Pues todos, es chido conocer a alguien nuevo y más si le gusta el mismo género musical

	PERCEPCIÓN	¿Son cómo te imaginabas lo integrantes del grupo cuando hablas con ellos en el chat y cuando los conoces en persona?	Nada, son las mismas personas que conozco por mensajes y pues sólo es un rato. Me da igual si son o no como dicen ser, son amigos, no vas a ligar además se presta a cabulear mejor.
	GRUPO	¿Con que objetivo se crea el grupo?	Para compartir música del mismo género, conocer personas con el mismo agrado y estar bien.
	VALORES	¿Crees que en el grupo existan valores como amistad o solidaridad?	Depende de cada quien, yo soy honesto un poco tolerante, me gusta ser leal y es lo que reflejo ante el grupo.
APROPIACIÓN	SENTIDO DE PERTENENCIA	¿Qué significa para ti pertenecer al grupo?	Es genial porque compartes el mismo género musical.
	AUTOIDENTIFICACIÓN	¿Qué es lo que te motiva a quedarte en el grupo y no salirte a otro?	No me iría a otro grupo me gusta la gente con la que convivo diario
	SATISFACCIÓN	¿La convivencia con los integrantes de qué manera hace amena tu vida diaria?	Si, al ver que todos estamos en contacto y compartimos lo que nos gusta, me agrada.
		¿Sientes satisfacción cuando lo que compartes les agrada a los demás?	Si, ese es el objetivo.

DIARIO DE CAMPO	
OBSERVACIÓN PARTICIPANTE VIRTUAL	
FECHA:28 de mayo de 2017	HORA: 9:28 AM
CATEGORIA: Apropiación/ Usos	PROBLEMÁTICA: Recreación/ incorporación a la vida cotidiana
FENOMENO OBSERVADO: Entretenimiento/ actividades cotidianas	
OBSERVACIÓN: Usuarios/Administradores.	OBSERVACIÓN EN CHAT
<p>Los integrantes llamados Roxy y Jhon, comparten audios con referencia a una supuesta fiesta, la cual planean realizar los hombres integrantes del grupo.</p> <p>Una de las integrantes del grupo llamada Roxy, comparte una relación sentimental con Jhon, quien no da autorización de participar en la convivencia ya que hablarían, tomarían hasta el amanecer y compartirían cosas de “hombres”.</p> <p>Como contexto Roxy y Jhon son novios, se conocieron en este mismo grupo en un evento realizado en Texcoco llamado “Skatex”.</p> <p>La mayoría se conoció en ese recinto, ya que, el administrador “Lizzer” fue quien convoco y reunió a los integrantes que ahora conforman al grupo.</p>	
De esta manera se utiliza el grupo como forma de establecer relaciones de amistad o de noviazgo, plasman su vida cotidiana en conversaciones además se organizan para convivir en persona.	

ETNOGRAFÍA PRESENCIAL			
Fecha: Sábado 17 de febrero de 2018		Evento: Festival "Non stop ska"	
		Lugar: Palacio de los deportes	
DESCRIPCIÓN/ SITUACIONES	CATEGORIA	FÉNOMENO OBSERVADO	INTERPRETACIÓN
<p>Para encontrar a los integrantes del grupo en el concierto se revisó el WhatsApp</p> <p>Para verificar quien iría, de esta manera confirmaron 3 miembros que son Vite, Víctor y Balotelli.</p> <p>Con quien se mantuvo mayor comunicación fue con Víctor ya que por medio de llamadas telefónicas y mensajes de la plataforma se pudo encontrar entre los más de 10 mil asistentes del evento.</p> <p>Al momento de encontrarnos en el área de donde se venden cervezas, Víctor muy contento de vernos por primera vez nos comenta que su</p>	Uso/ significado	<p>Experiencia</p> <p>Percepción personal</p> <p>Integración</p>	<p>Mediante el uso de esta herramienta WhatsApp se permitió conocer en persona a uno de los integrantes del grupo.</p> <p>Al conocer a Víctor uno de los miembros más activos del chat, quien indica que mediante las conversaciones tenidas en el grupo le brindo ideas de cómo sería la persona que conocería y la llamo amiga, confirmando en pláticas presenciales que había formado un gran lazo de amistad.</p> <p>De esta manera se formalizan los lazos donde la integración la transformaron en una experiencia.</p>

<p>expectativa de la percepción que tenía sobre mí se confirmaba ya que era como imaginaba y nos invitó una cerveza.</p>			
<p>Desde el momento que se encontró a Víctor se ingresó al domo del Palacio de los deportes donde se charló sobre los integrantes del grupo, sobre la confianza que se brinda en el grupo y que esperaba encontrarse con Balotelli ya que nos comentaba la idea que tenía sobre él, también se platicó sobre las bandas que se esperaban ver mientras compartíamos cervezas, se tomó la primera foto y se subió al grupo, se mantenían conversaciones de todo tipo donde se bromeaba.</p> <p>De fondo se escuchaba la banda japonesa Oi Skallmates.</p>	<p>Significados/Apropiación</p>	<p>Percepción personal</p> <p>Humor</p> <p>Conocimiento</p> <p>Contenido multimedia</p>	<p>Las interacciones surgen desde que se comienza la plática sobre los integrantes del grupo el cual abre paso al intercambio de conocimientos sobre bandas de ska que se verían en ese momento, el humor que se contagia cada vez que se mantienen conversaciones sobre lo que se escribe en el grupo, la percepción personal sobre la idealización de las personas que no se conocen y se llevan gratas sorpresas al encontrarse por primera vez.</p>

<p>Al paso de las horas dentro del domo del Palacio de los deportes se intenta localizar a un miembro del grupo que se hace llamar Balotelli, él se dedica a ser staff de las bandas que se presentan ese día en el festival.</p> <p>Para localizar a Balotelli se manda un mensaje al grupo de whatsApp en donde se le pregunta por su ubicación al cual responde que en un momento estará con nosotros y aprovechar su descansó.</p> <p>Minutos más tarde Víctor llama a Balotellí brinda la localización de donde nos encontramos teniendo suerte entre tanta gente.</p>	<p>Usos</p>	<p>Comunicación Integración</p>	<p>La plataforma brinda la posibilidad de localizar de forma instantánea a Balotelli ya que al haber demasiada gente en el recinto las llamadas no se podía enlazar.</p> <p>Al tener contacto por este medio Balotelli podía informarse e integrarse al grupo de una forma más eficaz.</p>
<p>Con la ayuda de la plataforma de comunicación vía chat móvil, nos</p>	<p>Significados/Apropiación/ USOS</p>	<p>Percepción personal Contexto</p>	<p>La percepción que se da es por la idealización de los miembros donde se</p>

<p>pudimos encontrar con un miembro más del grupo.</p> <p>Se intercambiaron abrazos saludos y las charlas parecían como si se conocieran de años, se compartieron experiencias sobre temas del grupo, se realizaron preguntas sobre algunos de los integrantes y su falta de asistencia ya que era un momento esperado pero al haber cambio de fecha del festival ya no se pudo seguir con los planes previstos.</p> <p>La percepción que se tuvo al verse los 3 integrantes reunidos genero expectativa ante la idealización que se tenía de cada uno, no faltó la toma de fotografía la cual se compartió en el grupo.</p>		Experiencia	<p>brinda una confianza ciega y genera un sentido de pertenencia.</p> <p>Al sentirse integrados y convivir la experiencia de estar con amigos un al grupo, sintiendo una experiencia positiva.</p>
<p>La convivencia entre los miembros del grupo se vuelve activa ya que por el hecho de no</p>	Significados/Apropiación	<p>Identidad</p> <p>Valores</p> <p>Comunicación</p>	<p>Significar momentos ya sea presencial o virtual, cada situación como experiencia compartida genera un</p>

<p>conocerse en persona preguntan sobre donde viven, que les gusta, que banda les gusta más, se auto identifican con los demás, se reafirman los conocimientos que se tenían en el chat estando en persona.</p> <p>Mientras se sigue viviendo el concierto entre risas, baile, diversión, anécdotas. uno de los miembros del grupo se ve agredido por uno de los asistentes del concierto y sin preguntar uno de los integrantes del grupo sale a defender a su amigo recalando que aunque no se conocieran en persona han compartido muchas cosas y momentos por el chat y llamadas telefónicas.</p> <p>Todo vuelve a la calma y se adentran</p>		<p>Sentido de pertenencia</p>	<p>sentido de pertenencia hacia al grupo.</p> <p>La presencia de valores como la amistad, tolerancia, respeto, igualdad y solidaridad es indispensable para la convivencia.</p> <p>La identificación comienza desde la afirmación perteneciente hacia el grupo, aprobación de ideas y pensamientos, el sentimiento de unión se hace propio.</p>
---	--	-------------------------------	---

entre la gente para escuchar una banda más.			
<p>Balotelli al sentirse dentro del círculo de confianza habla sobre su banda, trabajo, proyectos, lo que piensa sobre el grupo.</p> <p>Hace hincapié sobre las personas que conoce en el grupo y las califica de auténticas, comenta sus vivencias y la esperanza de volvernos a ver ya que tenía que regresar a trabajar.</p>	Significados	Conocimiento: Informativo, humor y entretenimiento	Las vivencias, las personas, las ideas que se manejan en este grupo son parte de la significación del conocimiento obtenido mediante experiencias previas que se exponen ante el grupo que abre el espacio a la identificación entre los miembros.
<p>Después de que Balotelleli se despide para seguir con su jornada laboral, los dos integrantes del grupo se internan entre las personas para disfrutar con intensidad el concierto de sus bandas favoritas como son: Desorden Público, Decibelios, Bad Manners y Tokio Ska Paradise Orchesta, se bailó hasta el cansancio,</p>	Usos/significados	<p>Contenido Multimedia informativo</p> <p>Difusión</p> <p>Experiencia</p>	<p>La difusión de los momentos más significativos del concierto fue cuando se transmite en vivo las bandas más esperadas donde la plataforma permitió vivir en tiempo real el festival.</p> <p>Al subir fotografías de los integrantes permite autenticar la experiencia que se vuelve significativa.</p>

<p>se transmitió grabaciones de vídeo que se compartió en el grupo para los integrantes que no pudieron asistir, se subieron fotos del escenario y de los integrantes.</p>			
<p>Al paso de las horas y sin sentir el tiempo, llega el momento en que uno de los integrantes se retira del concierto ya que casi llegaba la hora de cerrar el metro, se despidieron prometiéndose volverse a ver y se agradecieron por el grato momento vivido.</p>	<p>Usos/significados/ Apropiación</p>	<p>Sentido de pertenencia Experiencia Difusión</p>	<p>La convivencia genero gran confianza que se sintió perteneciente al grupo creando apropiación del mismo, donde las experiencias reafirmaron la amistad que se formó.</p> <p>La sala de chat fue utilizada como testigo de momentos significativos y de difusión de contenido.</p>

