



CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y DE ESTUDIOS AVANZADOS DEL  
INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL

SEDE SUR  
DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIONES EDUCATIVAS

**La construcción de identidad(es) de jóvenes  
estudiantes en Facebook: exposición, juego y  
negociación identitaria en las redes sociales**

Tesis que presenta

**Ana Beatriz Vega Cruz**

Para obtener el grado de

**Doctora en Ciencias**

En la especialidad de

**Investigaciones Educativas**

Directores de Tesis

**Dra. Inés Dussel  
Dr. Joaquín Hernández González**

“Para la elaboración de esta tesis, se contó con el apoyo de una  
beca de Conacyt”

## DEDICATORIA

A Sammy y Sebastián, los amo infinitamente

A Alfredo, el amor de mi vida

A mis padres, Josefina y Faustino, mis maestros de vida

## **AGRADECIMIENTOS**

Al Dr. Eduardo Weiss, por su acompañamiento, por el amor que me inculcó a la investigación, por creer en mí y apoyarme cuando llegué a dudar de mí misma. Gracias también por compartir, no solo sus saberes, sino también sus experiencias de vida, las cuales, sin duda, han marcado mi formación.

A la Dra. Inés, por sus comentarios y sugerencias que enriquecieron el trabajo y que me invitaron a ir más allá. Gracias por acompañarme al inicio del trabajo, como parte de mi comité de seguimiento, pero en especial gracias por recibirme después de la partida del Dr. Eduardo y brindarme un lugar para continuar cuando me sentía perdida.

Al Dr. Joaquín Hernández, por su apoyo desde el nacimiento de la idea de investigación. Gracias por las lecturas, los intercambios, las conversaciones. Gracias por motivarme a realizar mi protocolo de tesis, y así, continuar en este camino.

A la Dra. Adriana, la Dra. Claudia, la Dra. Rosalba y el Dr. Daniel por la lectura atenta a mi trabajo, por los comentarios y recomendaciones que me ayudaron a culminar este proceso.

Al Departamento de Investigaciones Educativas, por impulsar la investigación educativa, y en este sentido merecen una mención especial los docentes que conforman esta gran institución, pues durante mi estancia aquí cada curso, seminario y conferencia han enriquecido mi formación profesional y personal. También agradezco al personal administrativo, quienes siempre están atentos, dispuestos a apoyar y a facilitar cada uno de los trámites necesarios.

Al Dr. Emilio Aguilar, por permitirme formar parte de su curso sobre tecnologías, lo que me ayudó a acercarme a otras lecturas, a otras miradas. Gracias por las recomendaciones a mi proyecto.

A los jóvenes participantes de esta investigación, pues sin ellos esto no hubiera sido posible. Gracias por su confianza, por el tiempo que me dedicaron, por permitir que me acercara a sus historias.

El apoyo de mi familia y amigos fue fundamental durante el proceso de la investigación, por ello quiero agradecer:

A Maru, Vero y Mary, quienes a lo largo de este proceso estuvieron acompañándome desde diferentes lugares y en diferentes momentos. Gracias por las conversaciones, las risas, por su atenta escucha y el impulso a seguir en este camino. Compartir con ustedes ha sido un gran placer.

A mi tío Paulino, por ser una fuente de inspiración, por su humor que hace que todo sea más llevadero, pero también por inculcarme el amor por el estudio y la perseverancia.

A mi hermana, por estar, por compartir una vida juntas y por ser un ejemplo de dedicación a su familia y trabajo. Escucharla hablar con tanto amor y entusiasmo de su trabajo, me inspiró enormemente.

A mis padres, por que estuvieron a lo largo de este proceso. Agradezco sus cuidados, sus palabras, su amor.

Al amor de mi vida, Alfredo, gracias por sostenerme, por tu escucha atenta a mis dudas y problemas existenciales, por desvelarte conmigo, por tu apoyo, por siempre estar... Te amo.

A mis hijos, Sammy y Sebastián, cada caricia, abrazo, sonrisa y travesura llenan de amor mis días. Agradezco infinitamente su vida, los amo con todo mi corazón.

## Resumen

La presente investigación se propuso estudiar la construcción de la identidad en las redes sociales, y tomó como objeto la plataforma Facebook, que es una de las más utilizadas en México. Para ello, se llevó a cabo el seguimiento en Facebook de tres jóvenes universitarios durante un año y medio, y una observación esporádica durante los siguientes tres años. Este seguimiento prolongado constituye uno de los aportes originales de este estudio, dado que muchos de los trabajos de investigación sobre las prácticas de los jóvenes en Facebook toman períodos cortos de tiempo. En cambio, el estudio longitudinal durante varios años permite dar cuenta de los cambios en las formas de construcción de la identidad a través de la interacción con las plataformas, interacción que tiene su propio ritmo y que se va modificando con la familiaridad, los cambios vitales de cada usuario y las nuevas funcionalidades o permisibilidades de las plataformas. Es en este interjuego entre identidad y plataformas digitales donde se quiere situar a esta investigación.

El trabajo de campo se apoyó en algunas de las herramientas y lineamientos de la etnografía virtual y en entrevistas cara a cara con los participantes. Entre los resultados se logró identificar que Facebook permite visibilizar acontecimientos, decisiones y vivencias de los sujetos que inciden en la configuración y presentación de sí. Esta presentación estuvo mediada, y en muchos casos, condicionada por la propia plataforma; sin embargo, los jóvenes llevaron a cabo diversas estrategias para hacer frente a la arquitectura de la red social y darle usos alternativos, como construir un blog sobre sexualidad y usar los propios recursos de Facebook, como la creación de grupos, para resguardar la privacidad.

La narratividad del yo, el uso de memes e imágenes como portadores de ideas y pensamientos del sujeto, o bien, la presentación de una parte de sí a través del gusto por ciertos productos culturales, fueron las formas en las que los participantes iban configurando su identidad en la red social. Esta configuración se produjo entre voces y agencias que incidían en sus concepciones sobre qué es ser joven o ser un profesional de la educación, en medio de luchas por la privacidad de la vida personal y el derecho a borrar contenido de la plataforma, y de distintos procesos como la construcción de la sexualidad y la identificación con personajes propios del mundo *gamer*.

A través de estos casos, el estudio pretende ampliar la mirada sobre los jóvenes y sus prácticas en las redes sociales, y analizar el peso de las plataformas en las nuevas formas de configuración identitaria.

## **Abstract**

In this research, we explored identity construction by young people in social media, with a focus on the Facebook site, which is one of the most used in Mexico. The research systematically followed three university students along a year and a half and continued with a sporadic observation over the next three years. This comprehensive follow-up is one of the contributions of this research, since a vast majority of the studies on Facebook only look at short periods. The longitudinal research enables an analysis of the differences in the processes of identity construction, taking into account the diverse engagement with the platforms, the rhythmic and recognizable interaction with them, the biographic changes of individual users and the new interface functionality and capabilities. This study is thus located within this interplay between identity and new media.

The fieldwork used some of the tools of virtual ethnographies and was also based on face-to-face interviews with the participants. Among the findings, it was possible to see that Facebook enables the visibilization of the events, decisions and experiences of subjects, which have incidence on the shaping and presentation of the self. This presentation was mediated, and in some cases conditioned by the platform itself; however, young people deployed different strategies to deal with the platform's architecture and to introduce alternative uses, such as creating groups, for protecting their privacy.

The narrativity of the self, the use of memes and images as carriers of personal thoughts, or the presentation of the self through cultural tastes and consumptions, were the ways in which the participants were configuring their identity in this social network. This configuration was produced through voices and agencies that influenced their conceptions on what is to be young and to be a professional of education, as well as through struggles for privacy and the right to erase content from the platform, and different processes such as the construction of sexuality and the identification with gamers' worlds.

Through the analysis of these cases, this study seeks to expand the consideration of young people and their practices in social media and analyze the weight of platforms in the new ways in which identity is being configured.

## Índice

<b>Introducción</b>	1
<b>Capítulo 1.</b>	
<b>Facebook: delimitación del tema y perspectiva metodológica</b>	4
1.1 Facebook como objeto de estudio	6
1.2 Delimitación del tema	15
1.3 Enfoque metodológico	18
1.3.1 Los participantes	18
1.3.2 El acercamiento al campo	21
1.3.3 Técnicas e Instrumentos: sobre la observación flotante, el rastreo de la actividad en Facebook y la entrevista	22
1.3.3.1 El rastreo de la actividad en Facebook	23
1.3.3.2 La entrevista	28
1.3.3 Estudio prolongado	29
<b>Capítulo 2.</b>	
<b>La configuración de la identidad en las plataformas digitales: identidad, conversación e imagen en Facebook</b>	32
2.1 Sobre la identidad <i>on</i> y <i>offline</i>	33
2.2 Mundos figurados: el yo como autor y la agencia del mismo	38
2.3 El cuerpo femenino, referente identitario	40
2.4 Una sociedad de imágenes	42
2.5 Historias cortas y conversación	44
2.6 Arquitectura de Facebook: ¿configuración de las interacciones sociales?	47
2.6.1 Elementos de Facebook	50
2.6.2 Compartir, compartir y compartir	59
<b>Capítulo 3.</b>	
<b>Mostrarse y nombrarse: entre la narrativa y la construcción del personaje</b>	64
3.1 El <i>nickname</i> como presentación identitaria	64
3.2 Del amor y otras complicaciones	69

3.3 La creación de un nuevo yo	74
3.4 Ser docente: apariencia y sexualidad ¿reprimidas?	82
3.5 ¿Quién soy? El <i>blog</i> sobre homosexualidad y sexualidad	85
3.6 De signos, enunciados y emoticones	96
3.7 A modo de conclusión	100

#### **Capítulo 4.**

<b>Compartir, reflexionar y reír juntos: la construcción identitaria entre imágenes, fotografías y memes</b>	104
--	-----

4.1 Sobre el meme	105
4.2 De Karla a <i>Karla Memes</i>	107
4.3 Mi vida es mía	109
4.4 El álbum fotográfico	113
4.5 <i>When</i> los memes son parte de ti	118
4.6 La carnavalización del meme: la participación política en imágenes	122
4.7 ¿Qué pasa en el ámbito escolar?	130
4.8 Las imágenes del bienestar y los discursos de la felicidad “ <i>new age</i> ”	138
4.9 A modo de cierre: Algunas consideraciones sobre la imagen y la identidad	143

#### **Capítulo 5.**

<b>El Mundo del fan: videojuegos y series como marcas subjetivas en Facebook</b>	146
--	-----

5.1 Acerca de los videojuegos	146
5.2 ¿Qué es un <i>gamer</i> ?	148
5.3 Mi Facebook, mi mundo	150
5.4 El mundo figurado del <i>gamer</i> : entre cortos, música y <i>tips</i>	156
5.4.1 Videojuegos en Facebook y el acto de compartir	162
5.5 ¿Soy <i>gamer</i> ?	169
5.6 Series: el héroe ¿bueno o malo?	171
5.7 Identidad, ¿cuestión de clase social y de género?	177
5.8 Facebook: ¿público o privado?	182
5.9 Consideraciones finales	184

<b>Conclusiones</b>	
<b>La construcción de la identidad en Facebook: continuidades y variaciones</b>	186
<b>Referencias</b>	199

## Índice de figuras

<b>Figura 1.</b> Imagen del Perfil de Facebook: elementos que componen el perfil	51
<b>Figura 2.</b> Imagen que muestra la <i>Timeline</i> o línea de tiempo	53
<b>Figura 3.</b> Imagen de biografía de Facebook	54
<b>Figura 4.</b> Sección de noticias	55
<b>Figura 5.</b> Imagen de publicación de una usuaria	56
<b>Figura 6.</b> Cambio de <i>nickname</i> de la participante	65
<b>Figura 7.</b> Posteo de despedida con canción de Playa Limbo	71
<b>Figura 8.</b> Conversación sobre el tiempo dedicado al gimnasio	76
<b>Figura 9.</b> Respuesta de Dalia a sus amigos que la atacan por no comer saludablemente	76
<b>Figura 10.</b> Reacciones ante la discrepancia de rol	77
<b>Figura 11.</b> Publicación en la que Dalia solicita la opinión de sus amigos de Facebook	81
<b>Figura 12.</b> Imagen que muestra la solicitud de Dalia a sus amigos de la red social para que opinen sobre su look y apariencia	81
<b>Figura 13.</b> Publicación sobre su experiencia al hablar de temas de homosexualidad	87
<b>Figura 14.</b> Posteo de apoyo a la comunidad LGBTTTIQ+	90
<b>Figura 15.</b> Posteo en pronunciamiento a los atentados contra gais	90
<b>Figura 16.</b> Posteo con mensaje ante la marcha del Orgullo Gay	91
<b>Figura 17.</b> Escritura no convencional	98
<b>Figura 18.</b> Conversación entre Dalia y sus amigos	99
<b>Figura 19.</b> Posteo en que Dalia etiqueta a algunos de sus amigos y amigas de la red social y responden	100
<b>Figura 20.</b> Meme sobre estados depresivos	106
<b>Figura 21.</b> Meme de chiste	106
<b>Figura 22.</b> Meme en que se autoproclama “Meme Expert”	108
<b>Figura 23.</b> Meme en que se destaca la habilidad de Karla al compartir memes	108
<b>Figura 24.</b> Captura de pantalla de la sección de Álbumes de Karla	114
<b>Figura 25.</b> Meme infográfico sobre “El Güerismo”	119

<b>Figura 26.</b> Meme “antes – después”	119
<b>Figura 27.</b> Meme sobre el interés en lo ocurrido	120
<b>Figura 28.</b> Meme parodiando la “adicción” a series televisivas	121
<b>Figura 29.</b> Meme ampliación del programa “Hoy no circula”	124
<b>Figura 30.</b> Meme daño al planeta	124
<b>Figura 31.</b> Meme de comparación entre el presidente Peña Nieto, Einstein y Jobs	125
<b>Figura 32.</b> Meme de burla hacia Peña Nieto	126
<b>Figura 33.</b> Meme comparativo, Crítica política	127
<b>Figura 34.</b> Meme crítica política	127
<b>Figura 35.</b> Meme sobre el escape de “El Chapo” Guzmán	128
<b>Figura 36.</b> Meme “los pensamientos que tengo cuando”	130
<b>Figura 37.</b> Meme sobre traducción de conversación en inglés	131
<b>Figura 38.</b> Meme sobre resumir	131
<b>Figura 39.</b> Meme que parodia el hecho de dejar las actividades de evaluación hasta el final del semestre	132
<b>Figura 40a.</b> Meme trabajo en equipo	133
<b>Figura 40b.</b> Comentarios al meme 40a	133
<b>Figura 41.</b> Meme que pone en evidencia al docente	134
<b>Figura 42.</b> Meme que parodia la toma de apuntes del PPT del profesor	135
<b>Figura 43.</b> Meme sobre el uso de diapositivas por parte del docente	135
<b>Figura 44.</b> Meme sobre el uso de las exposiciones de los alumnos como método de enseñanza	136
<b>Figura 45.</b> Meme expectativa de empleo	137
<b>Figura 46.</b> Imagen con frase motivacional, de superación	139
<b>Figura 47.</b> Imagen con consejo	140
<b>Figura 48.</b> Frase motivacional	140
<b>Figura 49.</b> Frase de superación personal	140
<b>Figura 50.</b> Imagen asociada al movimiento feminista	142
<b>Figura 51.</b> Perfil de Pablo	150
<b>Figura 52.</b> Publicación de un corto sobre <i>Majora´s Mask</i>	157
<b>Figura 53.</b> Publicación de música del Observatorio Astral en el juego de <i>The Majora´s Mask</i>	158
<b>Figura 54.</b> Meme sobre los logros en <i>Dark Souls</i>	159

<b>Figura 55.</b> Meme sobre la muerte del personaje	159
<b>Figura 56.</b> Publicación referente a música de <i>Dark Souls</i>	160
<b>Figura 57a.</b> Personajes en <i>Dark Souls</i>	161
<b>Figura 57b.</b> Conversación generada a partir de la publicación sobre personajes en <i>Dark Souls</i>	161
<b>Figura 58a.</b> Publicación del alza de precios en PlayStationPlus	163
<b>Figura 58b.</b> Conversación	164
<b>Figura 58c.</b> Conversación	164
<b>Figura 59a.</b> Tráiler de HALO5	165
<b>Figura 59b.</b> Conversación generada del <i>trailer</i> de HALO5	165
<b>Figura 60a.</b> Publicación sobre el universo y conversación generada a partir de ello	166
<b>Figura 60 b.</b> Conversación	167
<b>Figura 61.</b> Captura de pantalla de grupos a los que pertenece Pablo	168
<b>Figura 62.</b> Publicación de una amiga a Pablo en la que anuncia una actividad a desarrollar: Ver <i>The Walking Dead</i>	172
<b>Figura 63.</b> Publicación para aclarar lo ocurrido en la serie	173
<b>Figura 64a.</b> Posteo sobre la muerte, o no, de Gleen	173
<b>Figura 64b.</b> Conversación sobre la muerte de Gleen	174
<b>Figura 65.</b> Video “entrenado para <i>Dark souls III</i> ”	180

## INTRODUCCIÓN

Estar conectado a la red es uno de los estados actuales de la mayoría de las personas en nuestra sociedad. Nos conectamos para trabajar, para jugar, para tener ratos de ocio, pero, sobre todo, nos conectamos para estar con otros, ver lo que están haciendo, lo que comparten y también, en ocasiones, para conversar.

Estas conexiones tienen lugar a través de plataformas y redes sociales, entre las cuales destaca Facebook. Desde su aparición en 2004 como una red dirigida a estudiantes de universidades de élite norteamericanas, Facebook ha evolucionado para integrar diferentes herramientas que le han permitido posicionarse como la red social con el mayor número de seguidores a nivel mundial, pues cuenta con alrededor de 2440 millones de usuarios activos por mes (iLifebelt, 2020).

Esta red social tiene una estructura muy particular que permite a los usuarios navegar en ella con facilidad, desarrollar una serie de prácticas para comunicarse con sus amigos, y para dar cuenta de sí mismo a los demás.

La presentación de sí es el tema de interés de esta investigación. Si bien la pregunta por la identidad no es nueva, pues ha estado presente en distintas teorías y conceptualizaciones a través del tiempo (Bourdieu, 1988; Goffman, 1971; Hall, 1996; Martuccelli 2006, entre otros), es necesario seguir cuestionándose sobre la identidad considerando los escenarios en los que ahora se configura. En esos escenarios tienen peso las redes sociales, y particularmente Facebook, pues forman parte de la cotidianidad de millones de jóvenes que desarrollan en ella prácticas y procesos en los que se organizan procesos identitarios.

La constitución de la identidad se da en numerosos espacios, algunos de ellos insospechados. De esto me pude percatar cuando realicé mis estudios de maestría. Durante esta etapa identifiqué que el transporte público era un lugar del cual los jóvenes se apropiaban para conversar de gran variedad de temas, incluso íntimos, quizás porque encontrarse en otros espacios como cafés o antros representan un gasto que no pueden sufragar o quizás porque es una forma de darle otro sentido a largos traslados a través de la ciudad. De igual forma pude observar que para muchos de ellos el tiempo que pasaban en el transporte no era suficiente y continuaban su conversación a través de redes sociales; comentarios como “me conecto al rato” o “seguimos en Facebook” eran comunes entre los jóvenes. Así nació el interés por indagar esas conversaciones que se daban en Facebook, las cuales tomaban forma de posteos en la red social, o bien

continuaban vía mensajes privados en *Messenger*, la aplicación de mensajería instantánea de Facebook.

Este primer acercamiento a la red social me ayudó a identificar que los jóvenes configuran su identidad de distintas maneras. Si bien la red social es la misma, cada usuario se apropia de ella de acuerdo con sus intereses, gustos o lo que desea comunicar y presentar. Sin embargo, y a pesar de esta aparente libertad de ejecución, se aprecia que la plataforma condiciona el actuar y la representación de los sujetos en la red social, estableciendo algunos parámetros para postear contenidos y para comunicarse. ¿Cómo se producen esos condicionamientos, y qué percepciones y reflexiones tienen los jóvenes sobre ello? ¿Cómo juegan las promesas de Facebook de conectividad, pasarla bien y mostrarse a los demás en la construcción identitaria de los jóvenes estudiantes? Éstas fueron algunas de las preguntas que empezaron a surgir, y que ayudaron a ir estableciendo el objeto de estudio.

Pensar la identidad en términos de autopromoción, en términos fragmentarios o como identidades inventadas, fueron cuestiones que me permitieron seguir reflexionando en torno a la identidad. También surgieron interrogantes sobre si en la actualidad este espacio común de las redes sociales homologa la construcción identitaria de los jóvenes estudiantes, y hace públicas y visibles prácticas y acciones que en tiempos precedentes estaban constreñidas al ámbito privado.

La investigación que se presenta es un intento de responder a estas inquietudes. La tesis se presenta en cinco capítulos. En el primero se hace un recuento de algunas de las principales líneas de investigación sobre Facebook. En este capítulo también se presentan las preguntas de investigación que guiaron el estudio y la metodología, la cual se apoyó en algunas de las herramientas de la etnografía virtual. Se incluye también la descripción de mi trabajo de campo y el cómo se elaboraron las observaciones, los registros y el análisis de datos.

En el capítulo dos se dialoga con diversos autores sobre la noción de identidad. También se desarrollan conceptos centrales que sirven de sustento teórico para pensar la presentación de los jóvenes en la red social: imagen, conversación y mundos figurados. La arquitectura de la red social juega un papel determinante en la participación de los jóvenes en Facebook, y por ello en este capítulo se da cuenta de la estructura de Facebook y de cómo, a través de ella, se “moldea” el comportamiento de varios usuarios, retomando, entre otros autores, a danah boyd (2008) y José van Dijck (2016), entre otras

referencias, que ayudaron a pensar a Facebook más allá de una red social que promueve el entretenimiento.

Los capítulos tres, cuatro y cinco están dedicados a los casos con los que trabajé. El capítulo tres se centra en una joven sumamente activa en la red social. Esta participante, Dalia, da cuenta de sí misma a través de un discurso sumamente expresivo. Las relaciones con el cuerpo, las relaciones amorosas, el ámbito laboral y la sexualidad son algunos de los temas que se analizan a través de la participación de esta chica en la red social.

Los memes son uno de los productos culturales más populares en las redes sociales. El capítulo cuatro aborda estas imágenes y su relación con la construcción identitaria a través de un estudio de caso sobre una joven que utiliza los memes como pieza central de su presentación en las redes. Los memes fueron elegidos por su capacidad de comentar la realidad y también como una opción que evita mostrar fotos personales. ¿Qué se muestra y qué permanece oculto en Facebook? ¿Cómo se maneja la privacidad en un entorno público como lo es la red social? ¿Qué pasa cuando los usuarios no quieren ser visibles en Facebook? Éstas son algunas de las preguntas que guiaron la construcción de este capítulo y que colocan la cuestión de la privacidad de la red social como uno de los ejes centrales en la construcción identitaria de algunos jóvenes.

El capítulo cinco está dedicado a los gustos e identificaciones mediáticas, específicamente por los videojuegos y series televisivas, del último participante de este estudio. Identificar los intereses de los jóvenes a través de sus posts de Facebook, y ver cómo estos intereses sirven de medio para la reflexión del mundo y de sí mismo, es parte central de este capítulo. Los gustos de los jóvenes se convierten en productos que generan grandes ganancias para Facebook, ya que Facebook monetiza los intereses y datos de sus usuarios.

Por último, se presentan una serie de reflexiones en torno a lo abordado en la investigación, y se plantean algunas conclusiones sobre la trayectoria del estudio, así como nuevas pistas e ideas para seguir reflexionando sobre la identidad en estas nuevas condiciones culturales y tecnológicas.

## CAPÍTULO 1

### Facebook: delimitación del tema y perspectiva metodológica

En la actualidad la noción de red social forma parte del vocabulario de la mayoría de las personas en todos los países, asociándola a palabras como Facebook, Twitter, WhatsApp, YouTube, Instagram, entre otras. Sin embargo, una red social no solo tiene que ver con las cuestiones digitales, sino que abarca distintos ámbitos; en esa dirección, puede decirse que, lejos de ser un tema novedoso, se lo viene conceptualizando desde hace varias décadas.

Las investigaciones sobre redes sociales comenzaron antes de la década de 1930, por lo que puede decirse que el interés por conocer las relaciones sociales que ligan a los individuos no es algo nuevo. Simmel (2002), por ejemplo, da cuenta de la sociabilidad como una forma lúdica de asociación entre individuos<sup>1</sup>. Molina señala que “[e]l estudio de las `redes sociales`, esto es, de los patrones de interacción entre personas o entidades tiene más de medio siglo de existencia” (2011, p. 65).

Los investigadores mexicanos Velázquez O. Alejandro y Aguilar Norman definen una red como:

Un grupo de individuos que, en forma agrupada o individual, se relacionan con otros con un fin específico, caracterizado por la existencia de un flujo de información. Las redes pueden tener muchos o pocos actores y una o más clases de relaciones entre pares de actores. Una Red se compone, por tanto, de tres elementos básicos, los cuales son: nodos o actores, vínculos o relaciones, y flujos. (2005, p. 3)

Se entiende por nodos o actores a las personas o grupo de personas que se asocian con base en un objetivo en común; los vínculos son los lazos que existen entre dos o más nodos, y el flujo indica la dirección del vínculo. Como vemos, una red es un entramado compuesto de relaciones, información y personas.

Para Requena, sociólogo español, una red social es:

Un conjunto de puntos (actores sociales) vinculados por una serie de relaciones que cumplen determinadas propiedades. Las redes sociales gozan de una estructura y una morfología propia, cuyas cualidades, como la posibilidad de cuantificar las relaciones y su consiguiente tratamiento matemático, evidencian importantes aplicaciones para análisis e interpretación de las conductas sociales. (1989, p.137)

---

<sup>1</sup> En el capítulo 5 se profundiza al respecto.

Podemos hablar de redes sociales tanto en la vida en *online* (en línea) como *offline* (fuera de línea). Con el desarrollo de la Web 2.0, entendida como el espacio *online* que posibilita una mayor navegabilidad e interacción de los usuarios con este entorno y entre ellos mismos, una de las prácticas que se fortalece es el uso de redes sociales. La extensión de la digitalización hace que en el uso corriente hoy la noción de red social se haya vuelto equivalente a las plataformas sociales como Facebook, Instagram y Twitter. Así, no extraña que para Alberto Constante una red social

[e]s un portal de Internet que permite a las personas construir un perfil público o semipúblico dentro de los límites de la plataforma que ofrece los servicios que pueden ser muy variados y generalmente están constituidas por un grupo de personas ligados por intereses comunes, abierto a compartir pensamientos, pero también pedazos de la propia vida: desde enlaces a sitios que consideran interesantes hasta las fotografías o los propios videos personales. (2013, p.28)

Las investigadoras danah boyd y Nicole Ellison (2007) señalan que los términos redes sociales y sitios de redes sociales se usan indistintamente. Sin embargo, el primero enfatiza las relaciones que se pueden dar entre desconocidos, práctica que no se da en todos los sitios de redes sociales, mientras que el segundo permite a los usuarios articular y visibilizar sus redes. En los sitios no necesariamente se busca contactar con gente nueva, sino comunicarse con personas que forman parte de su red social. Estas autoras definen a los sitios de redes sociales como “aquellos servicios de Internet que permiten a los individuos construir un perfil público, privado, o semi-privado dentro de un sistema interconectado en donde se puede articular una lista de otros usuarios con quienes conectarse, y que permite navegar a través de los diferentes perfiles de los demás”<sup>2</sup> (2007, p. 211).

Esta tesis se centra en usuarios de la red social Facebook, cuyas características se presentan en las páginas que siguen. Facebook permite a sus usuarios<sup>3</sup> contactarse con gente que forma parte de su red social, pero también posibilita comunicarse con gente nueva; por tanto, a lo largo de esta investigación se usará indistintamente red social y sitio de red social para hacer referencia a Facebook.

---

<sup>2</sup> Traducción propia.

<sup>3</sup> A lo largo del texto se hace referencia a los usuarios o el usuario como un término que incluye tanto a hombres, mujeres y otras identidades de género. Lo mismo pasa con la noción de jóvenes, que aparece en diversas partes del texto como *los jóvenes*. Sin embargo, esto no implica negar el movimiento por el reconocimiento y la inclusión de género en todos los ámbitos de la vida. Incluso, a lo largo del escrito también se opta por usar los pronombres él, ella cuando los sujetos han dado cuenta de la identificación con un género en específico. El respeto, la tolerancia, el reconocimiento y la inclusión son valores determinantes para el desarrollo de la sociedad, y ese es un criterio que guía esta investigación.

Facebook fue creada en 2004 por Mark Zuckerberg y otros de sus compañeros de la Universidad de Harvard. En sus inicios esta red social tuvo acceso limitado solo a estudiantes de Harvard, y poco después se abrió a estudiantes de la Universidad de Stanford. A partir de 2006 el acceso a la red social se generalizó a toda la población que tuviera como mínimo 13 años. A poco más de 15 años de su creación, la red cuenta con 2.449 millones de usuarios (statista, 2020). En México, Facebook se ha consolidado como una de las principales redes sociales con más de 79 millones de usuarios (Asociación de Internet MX, 2018; infobae, 2020). Ésta es una de las razones que ha hecho a Facebook tan popular entre los investigadores, quienes han convertido a esta red social en su objeto de estudio.

Las investigaciones sobre Facebook son variadas, por ello, en la primer parte de este capítulo se presenta el estado de la cuestión, con el fin de ubicar las principales líneas de estudio sobre esta red social. Como segundo apartado se encuentra la delimitación del tema y se dan a conocer las preguntas de investigación. En la última sección se desarrolla el enfoque metodológico utilizado para llevar a cabo este estudio.

### **1.1 Facebook como objeto de estudio**

Los estudios sobre Facebook se han abordado desde diferentes perspectivas disciplinares. Desde una mirada sociocultural podemos ubicar los trabajos de danah boyd (2008) y José van Dijck (2016) como dos pilares de la conceptualización sobre esta plataforma, la primera inscripta en la etnografía digital y la segunda en el estudio sociotécnico de las redes, aunque con interés también en la antropología de Facebook. En su trabajo *“Taken Out of Context. American Teen Sociality in Networked Publics”* (2008), boyd aborda la participación de los adolescentes norteamericanos en las redes sociales MySpace y Facebook. La autora argumenta que en estas redes sociales los adolescentes se enfrentan a nuevos escenarios en los cuales han de gestionar la presentación de sí y las relaciones con sus compañeros y padres. Los adolescentes desarrollan estrategias para lidiar con las formas de socialidad que estas redes sociales traen implícitas; sin embargo, no solo no incorporan de manera lineal las herramientas tecnológicas de las redes, sino que, por el contrario, las adaptan a sus necesidades y usos.

En otro de sus trabajos, boyd (2008b) analiza la política de privacidad de Facebook y señala que a través de la función “noticias” expone datos de los usuarios que desean tener en privado (relaciones de amistad o amor, cambios en la información

de perfil, acontecimientos en su vida cotidiana, etcétera). La privacidad, señala boyd, va más allá de cuestiones técnicas (ceros y unos), sino que es más bien una relación entre la información y el control que tienen las personas sobre ella.

José van Dijck (2016), al igual que boyd, cuestiona la política de datos de Facebook. Esta autora lanza una fuerte crítica a la red social argumentando que ha comercializado los datos de sus usuarios generando con ello fuertes ganancias, pero poniendo en juego la privacidad de sus cibernautas.

Si bien Facebook se ha convertido en un lugar más para expresarse, construirse y presentarse, esto se logra a través de la arquitectura de la red social. Facebook tiene una estructura particular y una forma de interactuar con los usuarios que “guía”, “promueve”, “provoca” ciertas respuestas e interacciones. Como señala van Dijck, “por medio de la implementación de distintas tecnologías de codificación y estrategias de interface, Facebook estableció los modos aceptables de interacción social online” (2016, p.78).

La red social incorpora funciones, herramientas y aplicaciones que guían la experiencia del usuario, que buscan satisfacer sus necesidades: “Su objetivo obvio es el de personalizar y optimizar la experiencia online de cada usuario, pero también puede adaptarse para promover a alguien o algo, por difícil de rastrear que resulte” (van Dijck, 2016, p.83).

Satisfacer al usuario, pero desde sus términos es particularmente inquietante, más si tenemos en cuenta que muchos usuarios no ponen atención a las funciones técnicas que maneja la plataforma, y que estas especificaciones se ocultan o son manipuladas por Facebook, al presentarlas más como una forma de mantenerse en contacto con los otros que en términos mercantiles o tecnológicos.

boyd (2008) y van Dijck (2016) han argumentado que los usuarios no incorporan la tecnología de manera lineal, sino que la adaptan a sus necesidades. Sin embargo, es necesario subrayar la gran estructura que representa Facebook y cómo maneja y difunde sus desarrollos tecnológicos, enfatizando la sociabilidad, el pasarla bien y el conectar a la gente:

Facebook produce herramientas porque las personas esperan que la web sirva a sus usuarios de una manera personalizada, ayudándolos a conectarse con todo aquello que podrían desear y querer, y con todas aquellas personas que conocen o acaso deseen conocer. Por debajo de este fundamento de conexión centrado en el usuario, se encuentra la lógica de la conectividad, orientada hacia el propietario: la interface de Facebook pone en primer plano la necesidad de los usuarios de estar conectados, pero en parte oculta los mecanismos que

emplea el sitio para compartir la información de un usuario con terceros. (van Dijck, 2016, p. 84)

Compartir es una de las grandes características de Facebook; se comparten ideas, sentimientos e incluso, el sí mismo: “En los entornos online, las personas desean *mostrarse*, tienen un interés creado por construir su identidad compartiendo piezas de información, en la medida en que dar a conocer dicha información acerca de su yo se vincula a la posibilidad de alcanzar cierta popularidad”<sup>4</sup> (van Dijck 2016, p. 86). Para van Dijck, Facebook es un espacio que permite a los usuarios “(...) forjar una imagen de sí y luego popularizarla fuera de sus círculos más íntimos” (2016, p. 86), a pesar de poner en peligro la propia privacidad.

Presentarse en la red social es el medio de autopromoción de muchos usuarios, quienes están dispuestos a compartir-se con sus amigos de Facebook. Esta presentación del yo, así como la construcción de identidad o identidades virtuales ha sido también explorada por diferentes autores (Aguilar y Hung, 2010; Castañeda, 2010), quienes argumentan que el sujeto elabora versiones ideales de sí mismo diferentes a lo que en realidad es, configurando un ser virtual de tipo publicitario, es decir, un segundo ser con el que interactúa con otros en Facebook. Sin embargo, autores como Uman (s/f) señalan que el sujeto logra integrar su vida *online* con la *offline*, y el perfil público con su identidad real.

El entorno en línea no es independiente de lo que sucede en los entornos *offline*. En la actualidad los sujetos viven el estar en la red como una extensión de su vida cotidiana, por lo cual la identidad está anclada a entornos *online* y *offline*. Por tanto, la identidad se integra; la identidad virtual no está alejada de la cotidiana. En el capítulo dos se profundiza en este eje de análisis.

Un elemento destacable de la plataforma es la movilización de distintos lenguajes y modos de expresión. En particular, la fotografía se ha convertido en una herramienta identitaria (Zhao, Grasmuck y Martin, 2008 y López, 2013) que permite a los sujetos mostrar un yo social, sonriente, divirtiéndose, pero también un yo editable. Es decir, un yo que puede ser modificado por filtros o *software*<sup>5</sup> especializado, para mostrar la mejor versión de sí, e incluso, de la propia vida.

---

<sup>4</sup> Cursivas de la autora.

<sup>5</sup> Software se refiere al “conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora” (Real Academia Española, 2021).

Chicos y chicas posan por grandes períodos de tiempo para obtener la mejor foto y “subirla” a la comunidad virtual (Almansa, Fonseca y Castillo, 2013). Di Próspero argumenta que el usuario abraza un rol a través de las imágenes fotográficas, las cuales pueden editarse, creando identidades aspiracionales que responden a la mirada de otros y a la de uno mismo: “[E]n Facebook se producen todos los días ensayos de auto comprensión que satisfacen momentáneamente a un público que nos mira minuto a minuto y al público más exigente: nosotros mismos” (2011, p.52). Cabe señalar que para estos autores la creación de identidades aspiracionales no implica que el sujeto construya una identidad distinta a lo que es, sino que elige qué mostrar de su vida y cómo hacerlo, o bien, presenta imágenes de aquello que le gustaría llegar a ser (jugador, actor, cantante, modelo, etcétera).

Rocío Rueda y Diana Giraldo (2016) realizaron un estudio en el que clasificaron 7200 imágenes de perfil de usuarios de Facebook de 24 ciudades alrededor del mundo con base en el modelo RTE: Representante, lo que aparece en la imagen; Tratamiento, la imagen se presenta de modo natural o artificial, y Encuadramiento. Las autoras dan cuenta de que el canon de imagen de esta red social da información de dónde está el usuario, quién es y/o qué hace. La imagen de perfil aparece como una construcción del sujeto que combina tanto las posibilidades que le brinda la plataforma de presentar su imagen, junto con un conjunto de procedimientos y decisiones que los usuarios toman y que culminan, señalan las autoras, al subir la imagen.

Subramanian, Wise, Davis, Bhandari y Morris (2014) mencionan que Facebook es un espacio para la autopromoción. En su estudio abordan la relación entre personalidad y Facebook desde una mirada psicológica y cuantitativa, pues se centran en la relación entre el narcisismo y el uso de Facebook. A partir de medir la autoestima explícita, implícita o ambas (en un grado alto o bajo), los autores dan cuenta de que los sujetos con autoestima explícita alta producen un mayor número de mensajes de autopromoción; por otro lado, los sujetos con alta autoestima implícita tienen mayor número de amigos en la red social, mientras que los sujetos que presentan discrepancia de alta autoestima muestran menos fotografías en la red social. Por su parte, Winter, Neubaum, Eimler, Gordon, Theil, Hermann, Meinert y Krämer (2014) exploran la relación entre los rasgos de personalidad (extraversión, narcisismo, autoeficacia, necesidad de permanecer, necesidad de popularidad) de los sujetos y las actualizaciones de estado (número, contenido, estilo) que llevan a cabo en Facebook. Encontraron que el narcisismo es la principal razón de las actualizaciones de estado, puesto que fomenta

una retroalimentación al sujeto a través del famoso botón “me gusta” y de los comentarios que reciben. En las actualizaciones de estado los sujetos dan más cuenta de sí mismos, se autopromocionan con la finalidad de mantener la atención sobre ellos.

Frases o citas textuales, sus gustos personales y sus estados de ánimo forman parte de las ideas que publican los jóvenes. Algunas investigaciones exploran las características de los estatus en Facebook; éste es el caso de Ayala (2013), quien encuentra que los jóvenes poco escriben sobre la amistad, el noviazgo, la familia. En la mayoría de los perfiles se abordan temas íntimos con superficialidad y se encuentra poca reflexión sobre las ideas que transmiten, lo que habla de una impersonalidad en la información divulgada en este medio. Sin embargo, Belly y Harre señalan que para algunos jóvenes parecen no existir límites al expresar su sentir en Facebook, pues escriben sus intimidades como si estuvieran ante un confidente a pesar de tener cientos de amigos en la red, generando una especie de *disclosure* (Belly y Harré, 2009 citados en Durán y Basabe, 2013, p. 105). Es decir, surge una magia, un encanto en el sujeto por hablar con personas conocidas y desconocidas a través de una pantalla, permitiendo decir cosas que nunca se dirían cara a cara. Los jóvenes manifiestan una necesidad por comunicar su sentir, buscando quizá obtener una respuesta de los demás, lo que se interpreta como búsqueda de compañía social.

¿Comunican lo mismo hombres y mujeres? La perspectiva de género respecto a las formas de comunicación en Facebook ha sido estudiada por Martínez (2013). Esta autora señala que las mujeres suelen compartir más fotografías de ellas mismas y estados de ánimo que incitan a la reflexión; en tanto, los hombres suelen expresar sus sentimientos de manera más libre que al hacerlo cara a cara. Pese a esto, Martínez menciona que no puede hablarse de diferencias marcadas entre los géneros respecto a la publicación de mensajes. No así para Moreno (2013) y Adelhardt (2014), quienes argumentan que las chicas suelen publicar fotografías y mensajes en los que destacan su atractivo, su sensualidad, su delgadez; al resaltar sus atributos físicos y fotografiarse con poses de modelo, las jóvenes alcanzan popularidad. En el estatus los hombres se “muestran” arriesgados, independientes, físicamente hábiles, con experiencia sexual y competentes en el uso de la tecnología. Los hombres alcanzan fama al exhibir imágenes en las que están realizando algún deporte (Moreno, 2013). La diferencia de género está claramente representada en los “estados de ánimo” de los jóvenes para estas autoras.

Los estudios sobre publicaciones y posteos en Facebook han estado centrados en la visión binaria del género (hombre-mujer), dejando de lado otras identidades de

género. Sin embargo, Facebook es una de las plataformas que ha intentado integrar más opciones para la comunidad de Lesbianas, Gais, Bisexual, Transgénero, Transexual, Travesti, Intersexual, Queer (LGBTTTIQ+). Por ejemplo, permite crear grupos con temática LGBTTTIQ+; además Facebook incorporó en 2014 la opción de que el usuario elija no solo presentarse como hombre o mujer, sino que pueda seleccionar entre más de 50 opciones aquella identidad con la que más se identifique. Además de esto, a partir de 2018 esta red social permite marcar como acontecimiento importante en la vida de los usuarios su “salida del clóset”.

Carla Luzia de Abreu analiza las estrategias que usan personas de la comunidad LGBTTTIQ+ para dar cuenta de sí en las redes sociales, acción que está llena de retos y desafíos ante los cuales despliegan estrategias que les permiten transitar por las redes sociales, entre ellas Facebook, dando a conocer su identidad de género. De Abreu señala que:

La multitud sexualmente desobediente que navega en internet encuentra en las redes sociales espacios que favorecen las experimentaciones y prácticas de subjetividad de un tipo poscorpórea caracterizada por la fluidez y el dinamismo. Lo sujeto virtual no-heteronormativo concibe el virtual como una superficie en el que se puede explorar otras maneras de ser y de representarse, bien como, construir conocimiento y crear nuevas resignificaciones a respecto de sí y del mundo. (2010, p.15)

En su tesis, De Abreu argumenta que en línea los usuarios con identidades de género no-heteronormativas crean identidades virtuales que les permiten “jugar” con sus representaciones en la red. Tomando como referencia la clasificación de Remedios Zafra sobre la identificación textual en entornos en línea (identidades coincidentes, identidades imaginarias e identidades simbólicas)<sup>6</sup>, señala que son las identidades imaginarias y simbólicas las que permiten a los sujetos jugar con el género en entornos en línea, pues éste es “un espacio donde feminidad, masculinidad y tecnología no son categorías unitarias, sino que contienen múltiples posibilidades para ser construidas en relación al mundo presencial” (De Abreu, 2010, p. 12).

Si bien las redes sociales, señala De Abreu, son espacios propicios para la expresión de identidades no-heteronormativas, también son lugares en los que existen

---

<sup>6</sup> Las identidades coincidentes son aquellas en las que el sujeto se comporta de igual manera en entornos en línea como fuera de éstos. Las identidades imaginarias dan cuenta de la creación de un personaje/identidad dentro de los entornos en línea, que no coincide con la identidad fuera de línea. Las identidades simbólicas parten de “una máscara que nos representa y da una imagen de nosotros en ocasiones más auténtica que la que damos off line”; esta imagen puede llegar a ser una forma de liberación (Zafra, 2007, p. 52 citado en De Abreu, 2010, p. 12).

formas de control, exclusión y represión con las cuales se debe lidiar. Por ejemplo, Facebook, aunque permite la identificación sexual no binaria, es una de las grandes plataformas con mayor control sobre lo que publican sus usuarios, llegando a censurarlos o eliminando sus cuentas si éstas no concuerdan con su código moral<sup>7</sup>.

Desde el ámbito comunicativo, Elgueta y Acuña (2013) así como Moalla (2015) han dado cuenta de Facebook como un escenario que posibilita la generación de movimientos sociales. El “desafío levantemos Chile”, cuyo objetivo fue restaurar este país después del terremoto del 2010, fue un movimiento generado en la red social, pues a través de ésta los líderes difundieron información a la comunidad; sin embargo, no generaron actos de movilización fuera de línea debido al desconocimiento de las herramientas que brinda Facebook y de la falta de un plan de acción (Elgueta y Acuña 2013). Por su parte, Moalla (2015) encontró que Facebook es un espacio de humor; tras la revolución de Túnez (2010-2011), identificó que en Facebook se publicaron chistes relacionados con la situación política de este país, teniendo como blanco al expresidente Zine El Abidine Ben Ali. Según la autora, Facebook se convirtió en un medio de liberación, un espacio para que los tunecinos expresaran sus sentimientos. También fue una forma de resistencia y crítica al gobierno.

Si bien se puede vislumbrar a Facebook como una plataforma que es usada en ocasiones para promover movimientos sociales y resistencia al gobierno, no se debe olvidar que es una plataforma que ha sido fuertemente criticada debido al manejo de datos de sus usuarios y la forma en que ha lucrado con ellos para promover ciertas ideas políticas. Uno de los eventos más significativos al respecto fue el escándalo de *Cambridge Analytica*.

En 2010 Facebook creó la aplicación *Open Graph*, la cual permite a desarrolladores externos acceder a los datos de los usuarios de la red social. En 2013 el catedrático Aleksandr Kogan desarrolló la aplicación *thisisyourlife* -test de personalidad- que le permite acceder a los datos no solo de los usuarios que descargaban su aplicación, sino incluso de los amigos de estos. Tiempo después, Kogan trasladó estos datos a *Cambridge Analytica*, empresa dedicada a la creación de campañas publicitarias y políticas, quien fue acusada de usar los datos para influenciar

---

<sup>7</sup> Al momento de cerrar esta tesis, en enero de 2021, sucedió el episodio del ataque al Capitolio de Estados Unidos de Norteamérica por parte de grupos de la derecha radicalizada. Esto llevó a la cancelación de las cuentas del presidente de Estados Unidos, Donald Trump, en un hecho sin precedentes y que demuestra el poder de las plataformas en relación con las autoridades de los Estados nacionales.

el voto de millones de ciudadanos en las elecciones de 2016 en Estados Unidos y en otros países del mundo.

Amnistía Internacional señala que Facebook es una plataforma que, como ya se ha visto, posibilita la comunicación entre personas de distintas partes del mundo, que conecta al usuario con su red de amigos y compañeros, y en general que posibilita la comunicación, pero plantea con preocupación que se ha expandido hasta ámbitos cada vez más íntimos:

Google and Facebook have unparalleled power over people's lives online through having established control over the primary channels that most of the world relies on to engage with the internet. Google and Facebook, and the various companies they own such as YouTube and WhatsApp, mediate the ways people seek and share information, engage in debate, and participate in society. The companies' platforms have become fundamental to the modern world and how people interact with each other. (2019, p.11)

Sin embargo, y a pesar de las aportaciones que tienen ambas compañías en el ámbito de la comunicación, son también consideradas por Amnistía como gigantes de la vigilancia. Por ello, argumenta:

The companies' surveillance-based business model forces people to make a Faustian bargain, whereby they are only able to enjoy their human rights online by submitting to a system predicated on human rights abuse. Firstly, an assault on the right to privacy on an unprecedented scale, and then a series of knock-on effects that pose a serious risk to a range of other rights, from freedom of expression and opinion, to freedom of thought and the right to non-discrimination. (2019, p. 5)

Perfilar al usuario a partir de la recopilación de datos provoca, entre otras cosas, la proliferación de anuncios personalizados en Facebook, así como el acceso a determinada información que la plataforma dirige para que el usuario vea. Esto puede incidir, señala Amnistía, en las opiniones y pensamientos de las personas, además de influir en su capacidad de tomar decisiones. Esta es una situación alarmante si consideramos, también, que las personas pasan gran parte de su tiempo navegando en la red y conectadas a plataformas sociales.

La incursión de Facebook en la vida cotidiana de las personas ha sido tan amplia que incluso se ha hecho presente en el ámbito académico. Miranda (2013) e Iglesias y González (2014) desarrollan propuestas didácticas en las que combinan actividades en aula con tareas en línea. Los resultados demuestran que los jóvenes interactúan (comentan, comparten información, conversan entre compañeros y con los docentes) más allá de lo solicitado, generando mayor cercanía con los profesores, y ampliando la

percepción sobre la red social, pues ya no es solo para distraerse o divertirse con los amigos, es una herramienta para el aprendizaje. Zuñe y Rosas (2016) desarrollan parte del curso Pensamiento Lógico del ciclo I de la Escuela Profesional de Contabilidad de la Universidad César Vallejo de Chiclayo, Perú, destacando que el uso de Facebook como herramienta de aprendizaje permite innovar las formas de enseñar y aprender, además de cambiar los roles tradicionales de docente y alumnos, convirtiendo al primero en un administrador del conocimiento. Esta posición implica, en términos de van Dijck y Poell (2018), mirar a Facebook como una herramienta que promueve un discurso de bien social del y para el aprendizaje, lo que parece opacar, o dejar al margen, los intereses mercantiles y de datificación<sup>8</sup> que son parte esencial de esta red social.

La arquitectura de la red social y el tipo de interacciones que con ello promueve forman parte de un modelo de negocios que ha sido replicado por desarrolladores educativos para convertir el aprendizaje en un servicio adaptado a las necesidades e intereses de los sujetos que usen sus servicios, con ayuda del mapeo de datos y la perfilización<sup>9</sup> de los mismos.

Van Dijck y Poell señalan que “social media are not simply ‘tools’ for engagement, but they are themselves part of a changing institutional and political landscape where they may embody both supportive and critical attitudes towards education”<sup>10</sup> (2018, p.3).

A pesar de las críticas a Facebook sobre su incidencia en diversos aspectos de la vida de las personas, lo cierto es que sigue siendo una de las redes sociales más populares. Cada día se generan más estudios respecto a esta plataforma, puesto que se ha consolidado a través de los años. Quizá por esto sigue llamando la atención de

---

<sup>8</sup> Se entiende por datificación el proceso por el cual las plataformas sociales y otros medios digitales tienen la capacidad de convertir en datos distintas actividades que llevan a cabo los usuarios (horas que pasan conectados, desde qué dispositivo lo hacen, lugares que visitan, entre otros). La datificación permite crear perfiles del usuario, de sus gustos e intereses (van Dijck y Poell, 2013).

<sup>9</sup> La perfilización del usuario parte de la noción de perfilar, es decir, de tratar de describir quién es ese otro que se tiene enfrente, o que usa ciertos servicios, como las redes sociales.

<sup>10</sup> ClassDojo es un claro ejemplo de la influencia de redes sociales como Facebook en el ámbito educativo. ClassDojo fue creada por Sam Chaudhary y Liam Don, quienes lanzaron una versión beta de esta aplicación en 2011, aunque se implementó oficialmente en 2013. ClassDojo surge con la intención de ayudar a organizar el aula a través de datificar las actividades de sus usuarios y con ello regular el comportamiento de los estudiantes. Actualmente, ClassDojo se ha convertido en una de las principales plataformas educativas del mundo, conectando a padres, docentes y alumnos a través de ella. Williamson ha señalado que “ClassDojo app has amassed an enormous database of behaviour information about tens of millions of children worldwide – as well as user data from schools and teachers – much like popular social media operators extracting data from users’ participation” (2017, p. 61).

tantos investigadores, quienes buscan nuevas formas y temas para acercarse y comprender este fenómeno. Uno de los temas que gran inquietud causa en las redes sociales ha sido el de identidad, tema que es el eje de esta investigación.

## 1.2 Delimitación del tema

La construcción de la identidad por parte de los sujetos ha sido tema de interés de muchos estudios a través del tiempo (Goffman, 1971; Bourdieu y Passeron, 1973; Hall y Du Gay 1996; Bauman, 1996, 2005; Ricoeur, 2003; Lahire, 2004, entre muchos otros). Si bien la cuestión de la identidad será abordada en el siguiente capítulo, quisiera presentar ahora algunas reflexiones para formular el problema central de esta investigación, que es la construcción de identidad en las redes sociales.

En la década de los años 90, Turkle argumentaba que en las salas de chat los usuarios inventaban identidades gracias al anonimato de esos entornos. Otros autores señalaban que los usuarios creaban identidades desvinculadas de su contexto *offline*. Con el paso del tiempo dichos argumentos han sido cuestionados, al señalar que en las redes sociales los sujetos desean compartir con personas que conocen en su vida *offline* (Adelhardt, 2014; Sibilia, 2008; Turkle, 2011).

En “*Alone Together. Why we expect more from technology and less from each other*”, Turkle argumenta que experimentar con nuevas formas de identidad es una de las posibilidades que brinda la conectividad. Ejemplo de ello es *Second life*, o redes sociales como Facebook:

In games where we expect to play an avatar, we end up being ourselves in the most revealing ways; on social-networking sites such as Facebook, we think we will be presenting ourselves, but our profile ends up as somebody else—often the fantasy of who we want to be. (Turkle, 2011, p. 153)

Los dispositivos móviles han permitido que las personas estén conectadas prácticamente todo el tiempo y en casi cualquier lugar:

This makes it easier to use our lives as avatars to manage the tensions of everyday existence. We use social networking to be “ourselves,” but our online performances take on lives of their own. Our online selves develop distinct personalities. Sometimes we see them as our ‘better selves’. As we invest in them, we want to take credit for them. (Turkle, 2011, p. 160)

Estar conectado con amigos o personas cercanas es una de las grandes posibilidades que brinda la tecnología, por lo cual la identidad *online* está anclada al mundo *offline*.

Como señala Turkle, las fronteras entre *online* y *offline* se difuminan. Esto puede verse en el tipo de interacción que se da en la plataforma que es el centro de este estudio.

Ahora bien, ¿por qué trabajar con jóvenes? Facebook es muy popular entre los jóvenes mexicanos, quienes la utilizan para mantenerse al tanto de lo que ocurre con sus amigos, y por supuesto, para dar a conocer sus gustos, ideas y pensamientos.

Son los jóvenes quienes han crecido en un mundo en el que Internet, la tecnología y la proliferación de dispositivos digitales está muy presente. Redes sociales como Instagram, WhatsApp, y más recientemente, TikTok, la amplia difusión de computadoras y teléfonos inteligentes, así como el acceso a Internet, han formado parte de la vida de los jóvenes desde edades muy tempranas, trayendo con ello nuevas prácticas y retos (acceso a gran cantidad de información al instante, comunicación mediada por las tecnologías, espacios virtuales tanto académicos como sociales, entre otros). Junto a este escenario los jóvenes tienen una vida *offline*, cuyas prácticas tienen sus propias lógicas, aunque cada vez más entrelazadas con las virtuales. La construcción de la identidad, por tanto, se da en el entramado entre ambientes virtuales y fuera de línea situados en contextos culturales, sociales, políticos, económicos y culturales más amplios que afectan dicho proceso.

Es en esta lógica que los jóvenes se presentan o presentan una parte de sí a los otros, creando un registro de sí mismos en la red social. Este registro tiene una alta permanencia, pues Facebook almacena todas las publicaciones realizadas por los usuarios, que pueden accederse a través de la *Timeline*<sup>11</sup>. Así, Facebook se convierte en un lugar en el cual se presentan las *historias* de los usuarios, *historias* que toman muchas formas, que se *narran* de distintos modos.

Narrar la propia vida no es otra cosa que la presentación de los significados más destacados de la persona; es una historia<sup>12</sup> contada desde el propio autor. Como argumenta Bruner (1991, p. 100), “narrar no implica solo contar una historia, sino dar sentido a lo que se presenta, dar sentido a la vida”. Con base en lo anterior surge la pregunta general de investigación: ¿cuáles son las formas en las que se presentan los jóvenes en Facebook, y cómo se vinculan esas formas a la construcción identitaria?

---

<sup>11</sup> Línea del tiempo.

<sup>12</sup> En los primeros meses del año 2014 Facebook lanzó una aplicación que se encargaba de recordar los momentos más significativos de cada usuario dentro de esta red social, y los presentaba en un video titulado “mi película”. Esto puede vincularse a lo que señalan boyd y Ellison (2007) cuando dicen que las redes sociales digitales son el espacio de la cultura de la micro-celebridad, de la búsqueda de fama por parte personas comunes que aspiran a reconocimientos similares a las “*celebrities*” (personas famosas).

Como se describió en la sección anterior, diversos estudios sobre Facebook y jóvenes se han centrado en indagar los posteos de esta plataforma, las fotografías que ahí se comparten y el porqué de éstas. También se ha abordado la noción de identidad a partir de la creación de identidades ideales o promocionales. Si bien estos estudios enfatizan la participación de los jóvenes como creadores de su identidad, es importante profundizar en cómo lo hacen en un espacio que es simultáneamente privado y público. Facebook es un medio que predetermina ciertas herramientas y formas de participación, que motiva ciertas prácticas, que se inscribe en un mundo *online*, en un mundo en el que la tecnología está jugando un papel decisivo en la conformación de nuevas formas de estar no solo con los otros, sino con uno mismo y, por ende, en el que dar cuenta de sí mismo está mediado por un entorno digital que incita a que el sujeto responda a diversos intereses, a diversas voces, a diversas instituciones. Estos son los entramados de relaciones sociales en los que los jóvenes se inscriben y participan, así como las voces (viejas y nuevas) que los impulsan o restringen.

La pregunta por las formas en que se presentan los jóvenes en Facebook desea poner el ojo en los medios que usan para dar cuenta de sí. Estos medios son los que proporciona la red social, como se señalaba líneas arriba. Al mismo tiempo, esta investigación también parte de considerar la agencia de los jóvenes en este proceso, y con ello su capacidad de determinar qué usar y cómo usarlo para dar cuenta de sí, cuáles son los intereses que los impulsan a usar unas herramientas o recursos y no otros, o por qué usar un determinado lenguaje.

Facebook se presenta como un espacio libre, abierto a todos y en el cual todo puede ser posible. *Estar conectados* es lo más importante para esta plataforma, pero esa conexión se da a partir de las propias herramientas y reglas para hacerlo que establece para sus usuarios. Por lo tanto, es importante preguntarse cuál es el papel que juega la arquitectura de Facebook en la presentación de sí mismo.

Explorar Facebook brinda la posibilidad de acercarse a los significados que los sujetos otorgan a las prácticas ahí presentadas, las cuales se construyen en interacción con los demás. La indagación brinda la oportunidad de descubrir las historias que cada persona se dice a sí misma y a los otros. A partir de esta consideración surgen las siguientes preguntas específicas: ¿qué aspectos de sí mismos presentan los jóvenes en Facebook? ¿Cuál es la participación de los otros en la construcción de identidad de los jóvenes en Facebook?

Además de las preguntas de investigación, es importante dar a conocer la metodología utilizada para el desarrollo de la misma. Este aspecto se desarrolla en la siguiente sección.

### **1.3 Enfoque metodológico**

#### *1.3.1 Los participantes*

Los estudios sobre jóvenes se han abordado, principalmente, desde dos grandes perspectivas. Por un lado, están las investigaciones interesadas en los jóvenes como creadores de nuevas culturas, los llamados estudios sobre cultura juvenil. Por otro lado, se encuentran las investigaciones que retoman a los jóvenes como estudiantes, que se “enfocan principalmente en términos de su condición social, su desempeño escolar y su trayectoria académica, aunque algunas de ellas contemplan crecientemente a los estudiantes como actores inmersos en experiencias diferentes con sus pares y en prácticas socio-culturales” (Weiss, 2012, p. 135).

Diversos autores han reconocido que lo juvenil no es independiente del contexto académico (Dubet y Martuccelli, 1998; Weiss, 2012), por lo cual es necesario mirar a los jóvenes como estudiantes. Esta investigación se inscribe en este enfoque, apoyado de una perspectiva educativa y sociocultural.

Los participantes de este estudio son jóvenes estudiantes de una Universidad del Estado de México, que tienen entre 18 y 25 años.

Se eligió a jóvenes universitarios debido a que en un primer acercamiento a la red social llevado a cabo durante los primeros meses del 2015 entre jóvenes de bachillerato y de universidad, fue visible que los universitarios tenían más actividad en Facebook. Sus publicaciones abarcaban no solo tópicos sobre sus amistades y relaciones de pareja, temas comunes también entre los jóvenes de bachillerato, sino también aspectos familiares, académicos, e incluso laborales. Otra de las razones para elegir jóvenes universitarios estuvo vinculada a mi propia trayectoria laboral en la universidad como docente, lo cual facilitó mi entrada a la institución en la que realicé el trabajo de campo. El primer acercamiento a la universidad lo tuve con la coordinadora de la Licenciatura, quien pidió un escrito en el que se explicara el objetivo de la investigación; una vez hecho esto, se me dio acceso a vincularme con los estudiantes.

Decidí trabajar con jóvenes de séptimo y algunos de noveno semestre (como el caso de Dalia), debido a que eran grupos con los cuales había tenido mayor contacto, al ser su maestra e incluso su tutora (en el caso de los de séptimo) durante varios

semestres. De hecho, la mayoría de ellos ya eran mis “amigos” en Facebook. Platiqué con los jóvenes sobre el proyecto de investigación que estaba por iniciar y pedí su consentimiento<sup>13</sup> para mirar, recabar y analizar sus publicaciones de la red social; la mayoría de ellos accedió<sup>14</sup>. En un primer momento me cuestioné la pertinencia de trabajar con jóvenes que ya conocía y con quienes preexistía una relación de autoridad (maestra-alumnos). Sin embargo, decidí hacerlo tomando algunas precauciones.

En primer lugar, tuve que desplazarme del papel de docente y presentarme en un nuevo rol, es decir, como alumna de doctorado; en un segundo momento comencé a compartir actividades, pensamientos y gustos de forma más constante en la red social para presentarme a los jóvenes, para dar a conocer información más personal; y, por último, como ya se ha señalado, solo trabajé con jóvenes que dieron su consentimiento para participar en la investigación.

Una vez seleccionada la población, el siguiente punto fue comenzar el acercamiento al campo. Sin embargo, surgió una gran inquietud: ¿cuál era mi campo: la universidad, la red social, o ambas? Tratando de responder a esta pregunta surgieron otras más: ¿existe una realidad *online* y otra *offline* para los sujetos que navegan en el ciberespacio? ¿Son realidades paralelas? ¿Puede estudiarse una sin la otra? Neve señala que:

en vez de pensar a la realidad física y la realidad virtual, a la analógica y a la digital, como dos realidades desconexas y en disputa (la idea de que la realidad virtual pretende sustituir a la realidad física), es más sugerente ver su mezcla y complementariedad. La realidad que se piensa física está virtualizada, pues está caracterizada por discursos contruidos desde lo virtual (...) y la que se piensa virtual está anclada a referencias espaciales físicas y concretas. (Neve, 2006, p. 78)

Ambas realidades se influyen; los sujetos transitan en éstas desarrollando diferentes actividades y poniéndolas de manifiesto en los diferentes espacios, tanto físicos como virtuales, en los cuales se desenvuelven. Fragmentar las realidades sería fragmentar al mismo sujeto, quien ha de ser comprendido desde su totalidad. Para Hine, autora de una de las obras más importantes sobre etnografía virtual:

---

<sup>13</sup> El consentimiento, entre otras cosas, establecía la autorización para acceder y usar sus datos con fines educativos, la opción de solicitar información sobre el estudio en cualquier momento, y de retirarse del mismo si lo creían pertinente.

<sup>14</sup> Los jóvenes que decidieron no participar en el estudio no dieron una explicación del porqué de su negativa. Escucharon la plática, pero no firmaron el consentimiento. Cabe señalar que la relación con ellos en Facebook siguió de forma normal, es decir, no me bloquearon como amiga en la red social, y por ello seguí viendo sus publicaciones, e incluso algunos de ellos reaccionaban a mis posteos. Sin embargo, estas interacciones no fueron registradas, respetando su decisión de no participar en el estudio.

Lo `real` y lo `virtual`, considerados en relación a la experiencia de los usuarios de Internet, pone de manifiesto la dificultad de analizarlos como mundos paralelos en los cuales se está, o se deja de estar, mediante el procedimiento mediado por la tecnología de conectarse y desconectarse. Entre ambos mundos existe una multiplicidad de referencias materiales y simbólicas en la vida cotidiana y en los medios de comunicación que los imbrican, más allá de que la computadora esté encendida o apagada. (2004, p. 142-143)

El debate no está entonces en si hay separación entre lo *online* y lo *offline*, sino en cómo se relacionan estos espacios, pues ambos son parte de la vida cotidiana de las personas. Poner el énfasis en uno u otro escenario, o bien trabajar con ambos entornos depende del objetivo de la investigación. En este caso, el entorno en línea fue el estudiado, tomando, sin embargo, referencias del entorno *offline*.

Ardèvol, Bertrán, Callén y Pérez argumentan que “Internet es un artefacto cotidiano en la vida de las personas y un lugar de encuentro que permite la formación de comunidades, grupos y la emergencia de una nueva forma de sociabilidad” (2003, p. 2), siendo la etnografía virtual un medio que permite el estudio detallado de las relaciones en línea que ahí se establecen. Hine señala que “la etnografía mantiene un interés especial por el estudio de `lo que la gente hace` con la tecnología y, una vez que interpretamos el ciberespacio como un lugar en el que se actúa, podemos empezar a estudiar exactamente qué se hace, por qué y en qué términos” (2004, p. 33). La etnografía virtual

(...) encarna la percepción más convincente para la indagación y la comprensión de las interacciones e interrelaciones sociales generadas en Internet, como respuesta a la intermediación tecnológica, a la pluralidad de paradigmas metodológicos, así como a la diversidad y complejidad de los matices etnográficos que se presentan en ‘las vivencias de la red’, que es en síntesis, su objeto de estudio. No obstante, su análisis dependerá de la finalidad y de la naturaleza que se le asigne. (Turpo 2008, p. 2)

En esta investigación el trabajo metodológico se apoyó de algunos de los lineamientos y herramientas de la etnografía virtual, los cuales se presentan más adelante.

La etnografía virtual retoma de la etnografía clásica sus elementos característicos: el trabajo y diario de campo, así como la elaboración de los registros (Rockwell, 2009). Sin embargo, la etnografía virtual invita al investigador a pensar los planteamientos de la etnografía clásica, a no dar por hecho los espacios sociales o las técnicas e instrumentos. La etnografía virtual plantea desafíos al investigador y al proceso mismo de la investigación, entre ellos: ¿qué es el campo?, ¿cómo entrar al campo?, ¿cuál es el papel del investigador?, ¿qué instrumentos utilizar para recabar

información?, entre otras cuestiones. Estas preguntas guiaron el enfoque metodológico de la investigación. En los apartados siguientes se desarrolla qué decisiones se tomaron sobre estas cuestiones.

### 1.3.2 *El acercamiento al campo*

El acercamiento al campo es una de las principales acciones de toda etnografía, pero ¿qué constituye el campo en un entorno virtual? Ninova (2015) argumenta que en el trabajo virtual el campo es una construcción, siendo a veces un resultado más que una delimitación previa del estudio. Al trabajar en la red se siguen las relaciones, las conexiones, los tránsitos en tiempo y espacio que llevan a cabo los participantes; en este sentido, Ninova (2015) y Hine (2007) proponen hablar de etnografía conectiva.

Hine argumenta que “la etnografía en Internet no implica necesariamente moverse de lugar. Visitar sitios en la red tiene como primer propósito vivir la experiencia del usuario, y no desplazarse” (2004, p.60). Acercarse al ciberespacio demanda de los investigadores negociar la entrada y aceptación a las comunidades de las que forman parte los informantes y, sobre todo, se ha de tratar de acceder a la información que éstos crean, recrean, publican y difunden. Investigar en el ciberespacio implica concebir a la etnografía como participación, es decir, interactuar con los informantes, hacerles preguntas para llegar a comprender los significados que producen, y el porqué de sus acciones en la red.

Castells (citado en Trucarte, 2005), a través del concepto *Espacio de Flujos*, menciona que las localidades se desprenden de su significado cultural, histórico y geográfico, y se reintegran en redes funcionales o en collages de imágenes, provocando un espacio de flujos que sustituye al espacio en lugares. Bajo esta línea es tarea del investigador construir los límites a través de su experiencia, de las mediaciones e interacciones en la red con los usuarios.

Acercarse al ciberespacio demanda de los investigadores negociar la entrada y aceptación a las comunidades de las que forman parte los informantes, tratar de acceder a la información que estos crean, recrean, publican y difunden y hacerles preguntas para llegar a comprender los significados que producen, y el porqué de sus acciones en la red.

### 1.3.3 Técnicas e instrumentos: sobre la observación flotante, el rastreo de la actividad en Facebook y la entrevista

El acercamiento al campo se llevó a cabo de manera paulatina. La observación flotante fue una de las primeras técnicas utilizadas para llevar a cabo el trabajo de campo. La observación flotante consiste en la acción de mirar sin enfocar, sin prestar atención a un objeto específico con la finalidad de que no haya anticipaciones, que no haya filtros que limiten la investigación, y así tener un acceso holístico al campo (Hine, 2004).

Neve argumenta que en los espacios digitales no se ve a las otras personas más que cuando se exteriorizan a través de discursos digitalizados (textos escritos, imágenes, videos, sonidos). Por lo tanto, se ha de prestar atención también a lo invisible, a lo que no se publica. Esto se logra con la observación flotante al transitar por la red sin enfocar la mirada en un objeto particular, pero con una “aproximación activa y crítica (...) que está atenta a las dinámicas de la interacción, de manera que orienta al investigador a participar en los contextos digitales de distintas maneras, le permite acceder a espacios virtuales con cierto nivel de privacidad”. Esto convierte al investigador en un *lurker*, es decir, “una persona que transita por los foros, blogs, redes sociales sin participar en estos, sino como un espectador que atiende a los significados que en estos espacios se construyen” (2006, p. 84).

La observación flotante fue muy importante porque me ayudó a mirar Facebook desde otro enfoque. Esto es, siendo usuaria de Facebook, al plantearme la plataforma como un escenario de investigación tuve que mirar esta red social de manera analítica, por lo cual fue necesario desprenderme de Facebook como entretenimiento y empezarlo a reconocer como un escenario de investigación. Lo anterior fue un reto, pues implicó entrar a la red social y mirar su constitución con una visión externa, una mirada que buscaba encontrar el atractivo de Facebook más allá de mantenerse conectada con otras personas. Fue un proceso de ida y vuelta, de entrar-mirar-navegar-salir, pensar en lo que ahí ocurría (encuentros, chismes, conversaciones) y regresar a la plataforma con más preguntas. Este proceso me ayudó a ir dejando poco a poco un interés de sociabilidad y centrarme en una cuestión de reflexión en torno a Facebook.

Si bien la observación flotante me ayudó a tener un acercamiento al campo, conforme transcurría la investigación más preguntas se me iban abriendo: ¿qué papel tenía que jugar?, ¿cuánto tenía que publicar?, ¿qué tanto podía interactuar con los participantes? ¿qué tan válido era mirar a los otros y no interactuar con ellos?, ¿podía mirar sin participar? Intentando resolver esto, creí conveniente interactuar con los

participantes, por lo que empecé a compartir algunas de mis ideas, fotografías personales e imágenes de mi agrado a través de mi biografía para que los participantes fueran conociéndome, y no se sintieran examinados y juzgados por alguien que *estaba sin estar*, sino que me fueran identificando como una de sus amigas de la red social y pudieran interactuar conmigo. Seguí en este aspecto las recomendaciones de van Maanen:

El trabajo de campo del etnógrafo es auténtico en la medida en que entra en la vida de un extraño y transita por su comunidad desconocida, y termina durante un tiempo y de manera impredecible transformándose en parte activa de las relaciones de esa comunidad. (Van Maanen, 1999, p.9 citado en Hine, 2004, p. 62)

Con el paso del tiempo fui publicando e incluso interactuando con algunos participantes a través de reacciones a sus comentarios, de pequeños mensajes, o bien, compartiendo información. Esto me ayudó a familiarizarme con Facebook como mi campo de observación y de análisis, aunque otras veces entraba como una usuaria más.

Una vez “familiarizada” con la plataforma, comencé el rastreo de la actividad de los participantes. Este proceso se llevó a cabo en varias etapas.

#### 1.3.3.1 *El rastreo de la actividad en Facebook*

Diversos estudios sobre Facebook se han centrado en mirar cuánto publican los jóvenes, qué publican, cuánto tiempo pasan en Facebook o qué fotografías comparten (Ayala, 2013; Durán y Basabe, 2013; Martínez, 2013; Moreno, 2013; Adelhardt, 2014, entre otros). En esta investigación el interés se centró en mirar cómo cada joven hacía uso de la red social para ir construyendo la presentación de sí, así como mirar qué usaban y cómo usaban la arquitectura de la red para mostrarse. Por ello, del grupo amplio de jóvenes con los cuales llevé a cabo una primera observación decidí trabajar solamente con tres.<sup>15</sup> Los casos elegidos destacaban por las características peculiares del uso que hacían de Facebook. Elegí a una joven altamente activa en la red social (Dalia), otra joven que destacaba por el uso de memes e imágenes (Karla N), y un joven que se centraba en compartir prácticas y elementos relacionados con un interés particular, los

---

<sup>15</sup> Los criterios de selección de los participantes fueron, entre otros: la actividad que tenían en la red social, el tipo de publicaciones (posteos personales o de amigos), las características de sus publicaciones (qué recursos usaban para presentarse).

videojuegos (Pablo).<sup>16</sup> Los tres participantes pertenecían a la licenciatura en Educación. Karla N y Pablo estudiaban el séptimo semestre y Dalia el noveno semestre. Las edades de los participantes oscilaban entre los 19 y 21 años.

Seleccionados los participantes, el proceso de rastreo consistió en las siguientes etapas:

1. *El seguimiento*. En un primer momento me enfoqué en rastrear las publicaciones de los jóvenes. Los tiempos no fueron los mismos para todos los participantes, entre otras cosas debido a que la actividad de los sujetos era distinta. Para algunos fue necesario un rastreo puntual (Dalia) pues narraban una historia en la red, mientras que otros publicaban muy de vez en cuando y generalmente respondían a lo que les publicaban sus amigos (Pablo), otros posteaban irregularmente, a veces muy seguido y otras no tanto (Karla N). A pesar de que el rastreo de las publicaciones empezó en 2015, durante años posteriores fue necesario regresar a mirar las biografías para ampliar el análisis y comprensión de los datos.

El campo en el entorno *online* es una construcción que llevé a cabo al seguir a cada uno de mis participantes. En algunos casos el campo se extendió a otras redes sociales como Instagram y YouTube (Sexóloga Dalia Cortez), en otros fue Facebook y diversas páginas de internet (Karla N), y otras veces consistió en hacer recorridos entre páginas de grupos con intereses específicos (Pablo). Además de los tránsitos entre redes sociales o con páginas de Internet, Facebook permite rastrear publicaciones a través del tiempo, ya sea que los jóvenes recuperen recuerdos y los publiquen en la actualidad, o bien llevando a cabo recorridos mediante la línea del tiempo (*Timeline*).

Markham y Gammelby (2018) proponen la noción de *flow* (flujo) y *culturing* (-cultivar- que retoman de Rodríguez, 2002) para dar cuenta de lo que sucede en los entornos en línea. Las autoras argumentan que la cultura no se detiene, señalan: “Culture is not comprehensively represented in the digital sediments, traces, or venues where these are found. Of course, these sediments might represent useful markers or observation points” (p. 5). Por tanto, no se trata de “engancharse” a determinados referentes, sino transitar por los entornos digitales y reconocer e identificar lo que es importante o relevante para los participantes. Se trata de dar cuenta de las redes que se tejen en el entorno digital, y considerar que bajo esta perspectiva nuestra propia creación

---

<sup>16</sup> Es importante mencionar que los nombres de los participantes, al igual que el *nickname* que los chicos usaron, en particular Dalia, durante el tiempo que duró el seguimiento, fueron cambiados para respetar y proteger su privacidad.

de sentido, de significado también va cambiando. Así, la noción de flujo “[is] a way of moving through, and understanding the entangled networks characteristic of, the digital era” (Markham y Gammelby, 2018, p. 5).

A lo largo del seguimiento, *fluir* fue una actividad constante, una actividad que me permitió avanzar, otras veces tuve que retroceder, constantemente cuestionaba lo que estaba haciendo, lo que estaba retomando de esos tránsitos que llevé a cabo en el medio digital. En ocasiones no sabía si lo que estaba haciendo era lo que se tenía que hacer, y es que estudiar entornos digitales invita a un cuestionamiento constante del investigador, no solo con respecto a qué abordar, sino a cómo hacerlo:

Flow is immersive and directive. It necessarily includes decisions at critical junctures that will influence what eventually becomes the focus of analysis (Markham, 2003). As we move, we decide what to follow, what counts as data, and therefore what is discarded as non-data or non-relevant data. The movement is continual, as inevitable as breathing. (Markham y Gammelby, 2018, p. 5)

2. *Las publicaciones.* Del seguimiento a los participantes se rescataron las publicaciones que dieran cuenta de la actividad del sujeto. Por ejemplo, en el caso de Dalia, su Facebook se caracterizó por una amplia participación en la red contando su día a día, anécdotas del trabajo o la escuela, y sus pensamientos. Ella iba narrando su vida. Con base en esto se destacaron las publicaciones de los diferentes ámbitos de vida de los cuales hablaba.

En el caso de Karla N, sus publicaciones destacaban por la aparición de memes a través de los cuales expresaba su opinión sobre asuntos personales, académicos, familiares o sociales. Por otro lado, el Facebook de Pablo se caracterizó por hacer referencia al mundo figurado del *gamer*, y poco aludía a su vida personal o día a día. Sin embargo, a partir de 2017 el joven comienza a publicar cuestiones un poco más personales, como una relación de pareja que tuvo, su inserción en el campo laboral, entre otras.

Los entornos digitales parecen brindarnos bastante información sobre aquello que decidimos estudiar, creando una “sobrecarga de datos”. Sin embargo, no todos son relevantes para lo que necesitamos; por ello, las preguntas que nos planteamos abordar en la investigación (aunque sean provisionarias) nos orientan en la selección de qué datos considerar (Markham y Gammelby, 2018).

Al ir seleccionando las publicaciones de los participantes surgió una inquietud en mí: si bien contaba con el permiso de los jóvenes de acceder a su perfil y usar su

información, ¿los jóvenes entendían lo que esto implicaba? Esta pregunta se vinculó al hecho de que, al acceder a sus biografías de Facebook, me di cuenta de que muchos jóvenes compartían información bastante específica sobre sí mismos (lugar de residencia, de estudio y en algunos casos de su trabajo, itinerario, relaciones familiares, problemas personales y familiares, entre otros), pero no era claro su nivel de conocimiento sobre las implicancias de esta publicidad de la información.

También quiero mencionar que, si bien es importante, al analizar la identidad, retomar quiénes son los participantes del estudio y dar cuenta de su historia de vida, es también importante cuidar el anonimato de los jóvenes. Por ello decidí omitir información que ayudara a identificar a estos jóvenes. Si bien retomo parte de su historia personal, es importante señalar que los lugares de residencia, estudio, trabajo, entre otros, han sido cambiados para cuidar su anonimato. Sin embargo, la pregunta subsiste: ¿es esto suficiente?

Actualmente las redes sociales como Facebook almacenan gran cantidad de datos de sus usuarios. En Internet circula información personal de los participantes, junto con la rastreabilidad que hacen redes sociales de los dispositivos desde los que se conectan los usuarios y que además permiten identificar el lugar en el cual están, la hora y otros datos -como se verá más adelante-. Esto genera grandes retos a los investigadores para cuidar el anonimato de sus participantes en entornos en línea.

A lo largo de la investigación, la cuestión del anonimato estuvo presente, y fue cambiando conforme avanzó el vínculo con los sujetos. Por ejemplo, Dalia me permitió usar abiertamente sus fotos tal cual las presentaba; de hecho, construí un primer relato usando sus fotos sin borrar su rostro, y en ese entonces creí relevante no ocultar su rostro porque era importante para el análisis.

Cuando tuve el encuentro cara a cara con la joven para llevar a cabo la entrevista, le di a leer el relato de vida que construí a partir de sus publicaciones con la finalidad de que conociera lo que había tomado de su biografía y me diera su consentimiento para presentarlo. Al darle el escrito ella inmediatamente lo autorizó, le dio una ojeada (enfrente de mí) y me lo entregó, diciendo que estaba de acuerdo con lo que ahí aparecía. Esto me inquietó aún más, así que meses después insistí nuevamente al mostrarle una ponencia en la cual retomaba publicaciones de texto y fotografías sobre ella, pidiéndole su autorización para publicarla, y obtuve la misma respuesta: inmediatamente me dijo que sí podía usar sus datos. ¿Qué estaba pasando? ¿Qué se estaba movilizando en estos encuentros? ¿Qué tenía que hacer? Tiidenberg (2018)

señala que esto tiene que ver con el empoderamiento de los participantes, pero por otro lado se planteaban las cuestiones del anonimato. Después de pensar en esto y dialogar con uno de mis asesores, decidimos ocultar los rostros de los participantes.

Otra situación que se presentó en las publicaciones de los participantes fue que encontré que en diversos posts eran los amigos de los jóvenes los que escribían en las biografías de estos. Tomar o no esas publicaciones fue una cuestión debatible, pues si bien contaba con el permiso de los participantes de usar lo que ellos publicaban y lo que estaba en sus biografías, ¿podía tomar la información de los amigos de los participantes solo porque aparecía en la biografía de estos?, ¿debía de solicitar permiso a los amigos del participante? ¿Debía pedir permiso a los administradores de la plataforma? ¿Quién es el dueño de esta información?

Si bien tomé las publicaciones de los amigos de los participantes para usarlas en la investigación, continuaba la inquietud de si esto era aceptable o no, pues los amigos no estaban informados del estudio que estaba haciendo. Pero, por otro lado, tenía el permiso del participante de usar todo lo que aparecía en su biografía, además de ser información pública que todos sus amigos podían ver, que estaba al alcance de todos. Bajo esta mirada es justificable el uso de la información que ya está en el dominio público. Sin embargo, los amigos de los participantes compartían cuestiones personales y ellos no estaban enterados de que estaban siendo observados, por tanto, éticamente era cuestionable hacer uso de su información. Este tipo de situaciones ocuparon buena parte de mis reflexiones. Opté por tratar de evitar tomar las publicaciones de los amigos de los participantes, salvo en aquellos casos en que fuera sumamente necesario para el análisis de la información, pero ocultando su nombre de usuario y “cubriendo” su imagen de perfil y otros elementos que pudieran revelar su identidad.

El rastreo de las publicaciones y la selección de las mismas implicó una vigilancia ética constante.

3. *Categorización*: Una vez seleccionadas las publicaciones de los jóvenes, el siguiente paso fue la categorización de éstas y la elaboración de un informe o relato de los participantes.

La categorización se llevó a cabo usando diferentes estrategias, en un primer momento llevé a cabo documentos con subtítulos para separar las publicaciones, otras veces elaboré una especie de mapa mental colocando al usuario al centro y alrededor los ámbitos sobre los cuales posteaba, en otras ocasiones construí un mapa conceptual resaltando los ámbitos de los que publicaban los jóvenes. No sabía cómo usar esto, o si

las construcciones que realizaba eran suficientes para dar cuenta de lo que los jóvenes presentaban. Con el paso del tiempo me di cuenta de que esto me ayudó a identificar los posts que cobraban sentido para los jóvenes y que influían en la forma en que se presentaban en Facebook.

En este punto fue importante reconocer que las publicaciones y lo que en ellas se comentaba correspondían a prácticas que estaban situadas en contextos económicos, políticos, sociales y culturales más amplias y, por tanto, esos posts solo daban cuenta de forma parcial de lo que estaba ocurriendo en la vida de los participantes y que estos decidieron comunicar.

Llevé a cabo varios informes o relatos. Tuve que renunciar a varios posts lo que me causó malestar en un primer momento, porque renunciar a posts era renunciar a horas de trabajo. Después entendí que esto era parte del proceso de investigación, pues se trataba de *fluir*, en este sentido tenía que transitar en las biografías de los jóvenes para identificar, como señalé anteriormente, lo que para mis participantes era importante, además también lo hice considerando las preguntas de investigación.

4. *La interpretación teórica*. Finalmente se interpretaron sistemáticamente los hallazgos más importantes a la luz de los referentes teóricos pertinentes, tanto los conceptos presentes desde un inicio como los que surgieron durante el proceso.

En esta interpretación teórica mis propias nociones e incluso juicios se hicieron presentes. Tuve que trabajar varias veces con los datos, preguntarles, alejarme y apoyarme de la mirada de mis asesores.

### 1.3.3.2 *La entrevista*

Al realizar la categorización e interpretación teórica de los datos, surgió la inquietud de tener un acercamiento con los jóvenes participantes para ampliar la mirada sobre su estar en la red social, y con ello profundizar en el análisis de datos.

El acercamiento cara a cara con los jóvenes fue a través de la entrevista, específicamente de la entrevista no estructurada o en profundidad, entendiendo a ésta como:

(...) encuentros cara a cara entre el investigador y los informantes, encuentros éstos dirigidos hacia la comprensión de las perspectivas que tienen los informantes respecto de sus vidas, sus experiencias o situaciones, tal como las expresan con sus propias palabras. (Taylor y Bogdan, 1984, p. 101)

En la entrevista a profundidad el investigador se convierte en parte fundamental del proceso, pues ha de estar atento a la información que brindan los participantes y a partir de ello generar nuevas interrogantes. Taylor y Bogdan argumentan que “El rol [del entrevistador] implica no sólo obtener respuestas, sino también aprender qué preguntas hacer y cómo hacerlas” (1984, p. 101).

Las entrevistas cara a cara se llevaron a cabo con las dos participantes. Con el joven este encuentro se realizó vía ZOOM<sup>17</sup>, debido a las cuestiones sanitarias presentes en México a partir de marzo de 2020.

Como resultado de las entrevistas pude ampliar la comprensión que los jóvenes estudiantes tenían acerca del uso que le daban a la red social y de su estar en Facebook, aspectos ambos centrales para comprender la construcción identitaria a través de la plataforma. Cabe señalar que el proceso de recolección y análisis de datos se apoyó en el enfoque de la hermenéutica (Weiss, documento interno) que parte de anticipaciones de sentido que se confirman, desechan, modifican y/o precisan en el encuentro con los textos, un proceso de análisis, interpretación y escrituración que requiere varias vueltas de ir y venir entre los textos empíricos y las diferentes formas de escritura de los hallazgos.

En el proceso hermenéutico o interpretativo los prejuicios o anticipaciones de sentido juegan un papel importante. Gadamer (citado en Weiss, documento interno, p.10) señala al respecto que al interpretar a un interlocutor o un texto se debe comprender a éste desde su propio autor, desde su perspectiva y no a partir de prejuicios. Esto no quiere decir que no hay que poner en juego nuestras preguntas, sino que se deben introducir a través de preguntas abiertas y escuchando la opinión del otro. Así las preguntas se transforman en varias vueltas de encuentro con lo dicho por el otro, y se va configurando la interpretación. Esto es lo que Gadamer llama círculo hermenéutico. Weiss (documento interno, p. 11) lo llama espiral hermenéutica para dar cuenta del proceso de la anticipación del sentido, a la comprensión de la otredad y a la comprensión lograda.

#### 1.3.4 *Estudio prolongado*

La observación y el seguimiento a los participantes de esta investigación se dio por un período prolongado de tiempo. Se siguió a los participantes durante año y medio (de

---

<sup>17</sup> ZOOM es una plataforma que permite llevar a cabo videollamadas y reuniones virtuales.

junio de 2015 a diciembre de 2016); sin embargo, se regresó a mirar su Facebook en períodos posteriores con la finalidad de ampliar el proceso de análisis.

Seguir a los participantes durante año y medio, y regresar en momentos posteriores a observar nuevamente a los sujetos ayudó a mirar cambios en el comportamiento de los participantes en la red social. Así, fue posible identificar que la red social adquiere sentidos diferentes acorde a las etapas que iban viviendo los jóvenes. Por ejemplo, en el caso de Dalia, pude mirar los cambios en su presentación de sí a través del tiempo y la forma en que fue interiorizando ciertos discursos en torno a la comunidad LGBTTTIQ+, así como la influencia que esto tuvo en su discurso en la red social. En el caso de Karla, pude observar la influencia de su contexto *offline* en sus publicaciones en la red; en tiempos de evaluaciones, sus mensajes en Facebook estaban relacionadas con exámenes, estrés académico, trabajos en equipo, entre otros. Por otro lado, con Pablo sus publicaciones no eran tan seguidas, e incluso muchas veces quienes publicaban eran sus amigos y él realizaba comentarios en los posteos; sin embargo, al egresar de la licenciatura su discurso cambió y se volvió más personal, más íntimo, e incluso político.

El seguimiento prolongado de los participantes fue posible gracias al campo en el cual se llevó a cabo la investigación, esto es, debido a la red social misma. En Facebook las publicaciones se guardan y es posible acceder a ellas a través de la línea del tiempo, proceso que ayudó en la investigación al tener la posibilidad de recuperar información de tiempo atrás y con ello profundizar el análisis al regresar a observar publicaciones nuevamente, pero con una lectura teórica diferente o más profunda.

Este seguimiento prolongado constituye uno de los aportes originales de este estudio. Muchos de los trabajos de investigación sobre las prácticas de los jóvenes en Facebook toman períodos cortos de tiempo, que se asemejan a fotografías instantáneas. El estudio longitudinal de las prácticas de tres jóvenes durante varios años tiene la ventaja de poner esas instantáneas en movimiento, para dar cuenta de los cambios en las formas de construcción de la identidad a través de la interacción con las plataformas, interacción que tiene su propio ritmo y que se va modificando con la familiaridad, los cambios vitales de cada usuario y las nuevas funcionalidades o permisibilidades de las plataformas. Es en este interjuego entre identidad y plataformas digitales donde se quiere situar a esta investigación.

En el siguiente capítulo se analiza la noción de identidad, categoría clave en esta investigación. La relación identidad-cuerpo, el papel de la imagen y de la conversación son aspectos también abordados en el siguiente apartado, así como el análisis de la arquitectura de Facebook, la cual juega un papel importante en la configuración identitaria.

## CAPÍTULO 2

### La configuración de la identidad en las plataformas digitales: identidad, conversación e imagen en Facebook

La identidad siempre se ha configurado a través de los soportes y tecnologías disponibles, entre otras el diario íntimo, las memorias personales o el álbum fotográfico. En la actualidad, es innegable el rol que juegan las redes sociales en la producción identitaria, particularmente en los jóvenes que participan activamente de ellas.

En el caso de la red social de la que me ocupo en esta tesis, Facebook, se trata de una plataforma que se ha consolidado a través del tiempo, debido, entre otras cosas a su modelo de negocios (compra de competidores como Instagram y WhatsApp)<sup>18</sup>, así como a su capacidad de evolución (incorporar diversas herramientas en su arquitectura para satisfacer al usuario).

Entrar y estar en Facebook es una práctica común en la actualidad, práctica en la que se movilizan datos privados, se perfila a los usuarios, se incide en formas de ser y estar en el mundo *on* y *offline*, se construye identidad y se comparte el sí mismo. Todo ello se produce a través de postear fotografías, de responder a la constante pregunta de Facebook “¿Qué estás pensando?”, o de conversar con los amigos de la red. Facebook se ha constituido como una plataforma que no solo promueve la socialidad, sino que ha llegado a penetrar en la vida cotidiana de las personas e incidir en ellas. Pero ¿qué hace a Facebook tan popular? ¿Qué y cómo es esta red social? Éstas son algunas de las preguntas que se desarrollan en este capítulo.

En el primer apartado del capítulo se aborda el concepto de identidad a partir de autores como Goffman (1971) y Ricoeur (2003), pero también considerando las aportaciones de Turkle (1997), Sibilía (2008) y Adelman (2013, 2014), entre otros, que retoman la noción de identidad para pensar los contextos *online*.

---

<sup>18</sup> Además de Instagram y WhatsApp, Facebook se ha hecho de otras plataformas, herramientas y aplicaciones. Por ejemplo: Face.com, plataforma israelí de reconocimiento facial que fue comprada por Facebook en el año 2012; o Atlas Advertiser Suite, la cual se sumó a las filas de Facebook en 2013. Atlas es una herramienta de mercadotecnia, pues permite medir la efectividad de las campañas publicitarias. Incorporar a sus filas competidores (Instagram, WhatsApp, Messenger) y hacerse de aplicaciones para seguir perfilando a los usuarios, o bien, generando ganancias, son parte del modelo de negocios que han dado como resultado posicionar a Facebook como una de las redes sociales más importantes (F.L, 2016).

En un segundo momento, y ampliando el análisis sobre identidad, se desarrolla el concepto de mundos figurados, para después dar paso a la noción de cuerpo y su relación con la identidad.

Considerando que la conversación y las fotografías son parte común de las prácticas de los jóvenes en Facebook, surgen preguntas acerca del papel que juega la fotografía en la construcción identitaria, y sobre cómo es la conversación en Facebook. La respuesta a estas preguntas se desarrolla en el tercer y cuarto apartado del capítulo.

Finalmente se presenta la arquitectura de la red social y de cómo a través de ella se vigila a los usuarios y se les incita a actuar de cierta forma. Se describen algunas de las secciones más populares de la plataforma y su relación con la presentación del yo. Por último, se analiza la noción de compartir, estandarte de Facebook, pero que en el fondo es una de sus estrategias para perfilar a sus usuarios.

## **2.1 Sobre la identidad *on* y *offline***

La noción de identidad ha sido objeto de distintas aproximaciones conceptuales desde la teoría social. De manera muy breve, puede distinguirse una concepción del sujeto como un personaje social dedicado a interpretar el papel que le corresponde de acuerdo con su clase social (Bourdieu, 1988), y también como un sujeto líquido, capaz de modificar-borrar su identidad a su antojo y de forma prácticamente inmediata (Bauman, 2005). Otros autores cuestionan la idea de identidad y prefieren hablar de identificaciones, al señalar que el sujeto se constituye “a través de discursos, prácticas y posiciones diferentes, a menudo cruzados y antagónicos” (Hall, 1996, p.17); también hay quienes conciben al sujeto como un actor plural, capaz de asumir distintas posiciones simultáneamente, en un giro que cuestiona la consistencia y homogeneidad de las identidades (Lahire, 2004).

Estas perspectivas teóricas se han visto enriquecidas y hasta desafiadas por la difusión de los medios digitales. La emergencia de las identidades virtuales o en línea ha suscitado numerosas investigaciones, entre las cuales se tomarán las de Turkle (1997), Sibilia (2008), Adelhardt (2013) y algunas otras, que pueden ayudar a entender cómo se ha trabajado esta noción.

Sherry Turkle (1997) señalaba en la década de los años 90 que las tecnologías ofrecían una nueva manera de construir y reconstruir la identidad. Para esta autora, la tecnología posibilitaba la construcción de un yo múltiple, dando pie a reconsiderar las nociones tradicionales de identidad como un yo unitario. En esta misma línea, Adelhardt

(2013) argumenta que la naturaleza anónima de un entorno en línea fomenta el juego de la identidad y la auto-presentación, entendiendo ésta como el proceso de exponer un yo público o una imagen en particular que las personas quieren que los demás perciban y que no es necesariamente idéntico a uno mismo. La presentación de sí enfatiza estratégicamente algunas características y resta importancia u oculta otras para influir en la percepción del otro. Adelhardt sostiene que se muestra lo que se desea para obtener el efecto esperado en los demás, que generalmente es obtener popularidad. Al respecto Sibilia (2008) menciona que la participación de los sujetos en las plataformas ha producido una creciente espectacularización del yo, es decir, una exhibición de elementos privados del sujeto hacia la vida pública, con la finalidad de ser o convertirse en el centro de atención.

Tanto Adelhardt (2013) como Sibilia (2008) no conciben la identidad en línea como inventada o independiente a la identidad *offline*, sino como parte de ésta. En tanto, Ardévol y Vayreda señalan que la identidad en línea ha pasado “a ser para muchos de nosotros una identidad más de las muchas otras que organizan nuestra vida cotidiana en un mundo urbano y transitado” (2002, p. 3). Para estas autoras, las identidades en línea son situadas y construidas relacionamente, es decir, en interacción con otros.

En esta construcción del sí mismo, hay que tener en cuenta que los cambios tecnológicos han implicado nuevos materiales y lenguajes. Rueda y Giraldo argumentan que la imagen del perfil en las redes sociales aparece como una construcción del sujeto que combina tanto las posibilidades que le brinda la plataforma de presentar su imagen, junto con un conjunto de procedimientos y decisiones que los usuarios toman y que culminan, señalan las autoras, al subir la imagen. La imagen representa una obra, que se construye, en muchos casos, “(...) en el proceso de exploración identitaria durante las interacciones en el día a día (off y on line) y en su captura a través de tecnologías de la imagen” (2016, p. 131).

Para profundizar en las operaciones que se realizan para la presentación del yo en las plataformas sociales, puede recurrirse al trabajo de Erving Goffman (1971), quien se ocupó del tema antes de la emergencia de las redes sociales digitales. Goffman (1971) argumenta que el individuo responde a las demandas sociales no porque crea en ellas o porque tenga que ser de acuerdo con ellas (personaje social), sino más bien como una forma de conseguir sus objetivos.

El sujeto es, para Goffman (1971), un actor que va a representar roles de acuerdo con el contexto en el que se encuentre. Esta relación de actuaciones o presentaciones

intencionadas tienen la finalidad de impresionar a los otros, y se logra a través de dos tipos de actividad significativa: “(...) la expresión que *da* (signos verbales) y la expresión que *emana* (acciones) de él”.<sup>19</sup> (Goffman, 1971, p. 14). Así, parece que el sujeto tiene la capacidad de manipular y controlar situaciones reales y cotidianas para presentarse, justificarse y relacionarse con otros, e incluso, consigo mismo.

La interacción con los otros es muy importante, pues ante ellos se actúa y con ellos se concreta y se define la situación que va a guiar la forma de ser percibidos y tratados unos a otros. Para Goffman, en la interacción el primer encuentro es fundamental, pues éste define quién será el individuo y cómo espera ser tratado. El individuo asume un rol y deberá comportarse como tal, renunciando a otros roles y, por ende, a otros tratos, pues el individuo ha informado lo que *es* y lo que los otros *deberían* ver (Goffman, 1971, p. 25). Con base en ello el individuo deberá interpretar un rol, cuidando que sus futuras actuaciones correspondan con éste, pues si no lo hace será desacreditado y su actuación se derrumbará. También argumenta que cada persona se vale de una máscara a través de la cual se puede presentar a los otros y por medio de la cual muestra lo que realmente quiere ser: “(...) esta máscara representa el concepto que nos hemos formado de nosotros mismos, el rol de acuerdo con el cual nos esforzamos por vivir, esta máscara es nuestro ‘sí mismo’ más verdadero, el yo que quisiéramos ser” (Goffman, 1971, p. 31). En el juego de presentarse a través de escenificar, el sujeto va configurando un carácter, va constituyendo lo que *quiere ser* y por ello *llega a ser*, y pasa de ser individuo a convertirse en persona.

Durante su actuación el individuo se apoya en ciertos elementos. En primer lugar, está la fachada, considerada la parte externa, intencional o no, que el sujeto emplea durante su actuación y con lo que el individuo da a conocer, que se expresa en las insignias, la vestimenta, el sexo, raza, edad, el físico, los gestos, etcétera, y que aparecen como rasgos relativamente estables. La fachada se compone de la apariencia (informa acerca del *status* social<sup>20</sup>) y los modales (informan sobre el rol de interacción que el actuante desempeñará). Otro de los elementos de la actuación es el medio, y se refiere al lugar en el que se despliega la acción. Como vemos, la actuación del sujeto es

---

<sup>19</sup> Cursivas del autor.

<sup>20</sup> Posición social de una persona.

sumamente compleja, pero también es organizada y planeada (*backstage*<sup>21</sup>); es un equipo que pone en juego una escena para representar un papel.

En esta actuación el sujeto, a pesar de representar roles, sigue siendo él mismo, es decir, los múltiples roles no implican diferentes identidades, sino un sí mismo que interpreta diferentes libretos. Para pensar en estos movimientos que configuran la identidad, puede apelarse a la teorización que realiza Paul Ricoeur (2003), que matiza la perspectiva de Goffman sobre un yo estable y consistente. Para este filósofo, si bien hay conservación del yo, la identidad no es estable, ni fija. El sujeto está más bien conformado por un núcleo estable del yo, algo que permanece en el tiempo, que le da la certeza de ser él mismo, pero también necesita de algo que cambia, algo que se va conformando a través del tiempo. Para Ricoeur la construcción de la identidad se logra a partir de la relación dialéctica entre sí mismo en cuanto identidad ídem e identidad ipse:

La propia identidad, en el sentido de *ídem* (...) cuya *permanencia en el tiempo* constituye el grado más elevado, al que se opone lo diferente, en el sentido de cambiante, variable (...) la identidad en el sentido de *ipse* no implica ninguna afirmación sobre un pretendido núcleo no cambiante de la personalidad. (Ricoeur, 2003, p. XII y XIII, itálicas del autor)

Este vínculo entre la dimensión ídem e ipse muestra que la *permanencia en el tiempo* no está garantizada (Ricoeur, 2003). Ricoeur señala que en la persona existen dos modelos de permanencia en el tiempo: el carácter y el mantenimiento de la palabra dada. El carácter es definido como aquellos rasgos distintivos y duraderos por las que se puede reconocer a un individuo, designa la mismidad de la persona. El mantenimiento de la palabra es "(...) un *mantenerse así* que no se deja inscribir, como el carácter, en la dimensión del algo en general, sino, únicamente, en la del ¿quién?"<sup>22</sup> (Ricoeur, 2003, p. 118). Es a través de la "promesa" como se logra la permanencia en el tiempo, adjudicándole a ésta una dimensión ética. Cuando uno realiza una promesa lo hace a un otro, quien otorga su confianza; por ello, aunque pase el tiempo y se cambie de parecer, el cumplimiento de la promesa permanece, y esto constituye el nivel ético de la identidad (Ricoeur, 2003).

En la conformación de la identidad, el sujeto necesita el reconocimiento y la reflexión de sí mismo, lo que se logra a través de la narratividad del yo:

Queda así claro que no son los enunciados los que refieren sino los hablantes

---

<sup>21</sup> Goffman retoma referencias al teatro al presentar su teoría, en este caso *backstage* se refiere a "tras bambalinas" o "entre bambalinas", es decir, que el sujeto prepara su actuación "atrás del telón" antes de presentarla a su público.

<sup>22</sup> Cursivas del autor.

los que hacen referencia: tampoco son los enunciados los que tienen un sentido o significan, sino que son los locutores los que quieren decir esto o aquello, los que entienden una expresión en tal o cual sentido. (Ricoeur, 2003, p. 21)

Así, el yo se reconoce como hablante, enunciador y portador de sentido de su propia historia. Por tanto, la identidad se va configurando en la narración de la propia historia. Se hace persona en el sentido en que narra su propia vida; personaje y trama aparecen entretijados para la construcción del yo:

Es en las historias narradas, con sus características de unidad, de articulación interna y de totalidad, conferidas por la operación de construcción de la trama, donde el personaje conserva, a lo largo de toda la historia, una identidad correlativa a la de la historia misma. (Ricoeur, 2003, p. 142)

Narrar la vida implica que la historia está atravesada por hechos, prácticas que pueden generar alteraciones en la vida del sujeto; no todo es homogéneo, sino que se reconoce la heterogeneidad y las complicaciones que esto puede traer a la trama (concordancia discordante).

Mikhail Bajtín, filósofo y lingüista ruso, plantea también la noción del yo como autor. El yo se crea en la medida en que ha sido interpelado por el otro y, por tanto, responde a ese otro. Bubnova, tomando como referencia a Bajtín, señala: “El ‘yo’ sólo existe en la medida en que está relacionado a un ‘tú’: ‘Ser significa comunicarse’, y un ‘yo’ es alguien a quien se le han dirigido como a un ‘tú’, por tanto, se es con el otro” (Bubnova, 2006, p.102).

En el acto de creación de una obra, el autor se enfrenta a distintas voces que lo interpelan y a las cuales tendrá que dar respuesta, pues todo acto creador está dirigido hacia otro. Entre esas voces está incluso la voz propia, la voz del héroe de la obra, el cual cobra un papel relevante pues incita al autor a mirarse como otro para pensarse a sí mismo. Por otro lado, el autor también lucha para crear un personaje que sea distinto para sí mismo, incluso, señalará Bajtín, en la misma creación de una autobiografía (2012).

Tomando estos aportes, puede entonces señalarse que en las redes sociales los sujetos se narran para otros, pero desde esta narración hay, en mucho de ellos, creación de personajes a través de los cuales construyen historias para otros, pero también para sí mismos. Estos personajes son en muchos casos adornados narrativamente para lograr captar la atención de los otros (Sibilia, 2008) pero ¿qué tanto responden a un objeto de autoconocimiento? ¿En Facebook se da un autoconocimiento por parte de los personajes que desarrollan los usuarios en la red social a través de las narrativas que

en la plataforma llevan a cabo? La enunciación del yo atraviesa distintas prácticas y mundos, cuestiones que son retomadas por Holland, Lachicote, Skinner y Cain (1998) para desarrollar sus aportes en torno a la noción de identidad, específicamente a través del desarrollo de lo que ellos llaman *mundos figurados*.

## **2.2 Mundos figurados: el yo como autor y la agencia del mismo**

Holland, Lachicotte, Skinner y Cain (1998) se basan en las aportaciones de Vigotsky y Bajtín para dar cuenta del desarrollo de la identidad. Las ideas de Vigotsky han sido ampliamente retomadas en el campo educativo, sobre todo en el estudio del proceso de adquisición del aprendizaje en los sujetos. Este autor establece que en los seres vivos se llevan a cabo funciones mentales inferiores y superiores. Las funciones mentales inferiores están determinadas, pues los sujetos nacen con ellas, son limitadas; en tanto las funciones mentales superiores se desarrollan mediante la interacción social. El acento de la propuesta de Vigotsky es que las funciones mentales superiores aparecen dos veces en el desarrollo de los sujetos. Esto es, la función mental primero se da a nivel interpsicológico (en relación con los otros, a través de la interacción social) y después a nivel intrapsicológico (interiorización). En el desarrollo de la función mental superior el proceso de mediación es muy importante, pues a través de éste y con el apoyo de diversas herramientas (recursos materiales, lenguaje, esquemas) el sujeto desarrolla control sobre sí mismo y sobre su comportamiento, y va más allá de los límites establecidos por las funciones mentales inferiores.

En cuestión de identidad este proceso es importante, pues el sujeto logra, mediante el lenguaje y a través del diálogo consigo mismo, el desarrollo de una conciencia propia que, si bien está anclada en referentes sociales, por la interiorización el individuo establece sus propias opiniones, controla sus acciones; ya no actúa solo por referencia a lo social, sino que toma control de sí mismo:

This maxim entails that inner speech is preceded in ontogeny by external speech, where children talk as though speaking were simply part of an activity, repeating words and gestures they have heard from others (...) argued that speech begins for others and then eventually is directed toward oneself. Speech directed toward oneself begins out loud (as so-called egocentric speech), but eventually becomes silent, inner speech, a speech whose formal characteristics (such as ellipsis, deletion of the subject, focus on sense rather than meaning) become differentiated from those of social speech (Vygotsky 1986; Voloshinov 1986). The possibility of directing speech to oneself is equally, for Vygotsky, the possibility of achieving at least a modicum of control over one's own behavior. One can at least have a voice in directing one's own actions. (Holland, et.al., 1998, p. 175)

El diálogo interno es retomado también por Bajtín al argumentar que en la configuración de la identidad el sujeto está impregnado de discursos que se constituyen desde lo social, muchos de ellos impuestos, pero que a través del diálogo consigo mismo el individuo es capaz de encontrar su propia voz y construir sus propios marcos y formas de pensamiento: “The meaning that we make of ourselves is, in Bakhtin’s terms, ‘authoring the self’, and the site at which this authoring occurs is a space defined by the interrelationship of differentiated ‘vocal’ perspectives on the social world” (Holland, et.al., 1998, p. 173). Es así como aparece el yo como autor, un yo que parte de la conciencia de sí, pero mediado por los discursos sociales.

Tanto Bajtín como Vigotsky resaltan la importancia de los otros en la configuración de la identidad, así como el contexto social, histórico y cultural en el cual se desarrollan los sujetos. De esta forma Holland et.al (1998) enfatizan que la cultura, pero también la propia agencia del sujeto, son los medios esenciales para la construcción de la identidad. En este sentido, si bien existen determinantes culturales estructurales como la raza, el género y la edad que establecen aspectos de la identidad, el sujeto crea y participa en mundos contruidos por sí mismo a través de los cuales desarrolla o crea su propia identidad, una identidad que no necesariamente responde a las categorías estructurales. Cabe señalar que los mundos configurados por los sujetos no son estables, sino que están contruidos y determinados históricamente:

Persons develop more or less conscious conceptions of themselves as actors in socially and culturally constructed worlds, and these senses of themselves, these identities, to the degree that they are conscious and objectified, permit these persons, through the kinds of semiotic mediation described by Vygotsky, at least a modicum of agency or control over their own behavior.

Significant to our concept is the situatedness of identity in collectively formed activities. The ‘identities’ that concern us are ones that trace our participation, especially our agency, in socially produced, culturally constructed activities—what we call figured worlds—. (Holland, et.al, 1998, p. 31)

El sujeto tiene por tanto la capacidad, la agencia de crear y participar en mundos figurados a través los cuales va constituyéndose a sí mismo mediante el lenguaje y el diálogo consigo mismo:

In the figured world of dialogism the vantage point rests within the ‘I’ and authoring comes from the I, but the words come from collective experience. Words come already articulated by others: As a result of the work done by all these stratifying forces in language, there are no ‘neutral’ words and forms—words and forms that belong to ‘no one’; language has been completely taken over, shot through with intentions and accents. (Holland, et.al, 1998, p. 171)

El diálogo es indispensable en el desarrollo de la identidad, diálogo que es visible en Facebook a través de las publicaciones que llevan a cabo los sujetos, pues en éstas dan cuenta de los distintos discursos que los atraviesan, y en muchas ocasiones de la posición que toman frente a ellos.

Los sujetos construyen historias las cuales narran para presentarse a los demás y crear una memoria de quiénes son, creando una autobiografía. Polkinghorne expresa:

Logramos nuestra identidad personal y el concepto de nosotros mismos mediante el uso de la configuración narrativa, y damos unidad a nuestra existencia entendiéndola como la expresión de una historia singular que se despliega y desarrolla. Estamos en medio de nuestras historias y no podemos estar seguros de cómo van a terminar; tenemos que revisar constantemente el argumento a medida que se añaden nuevos acontecimientos a nuestras vidas. El Yo, por consiguiente, no es una cosa estática o una sustancia, sino una configuración de acontecimientos personales en una unidad histórica, que incluye no sólo lo que uno ha sido, sino también previsiones de lo que uno va a ser. (en Bruner, 1991, p. 114)

La narración de la autobiografía es una construcción de sentidos mediante los cuales el individuo crea, estructura, configura y construye su historia de acuerdo con su propia vida, dando sentido a ésta. En esta narración el sujeto cuenta tanto su pasado como su presente, y como señala Polkinghorne, también su futuro.

En la narración de sí un referente importante es el cuerpo, pues como señala Ricoeur, el cuerpo es lo que da la certeza de sí mismo a través del tiempo.

### **2.3 El cuerpo femenino, referente identitario**

Para Ricoeur el cuerpo es un particular de base, así “poseer un cuerpo es lo que hacen o, más bien, lo que son las personas”. Los cuerpos “son identificables y reidentificables como los mismos” (2003, p.9).

El cuerpo entonces es un referente esencial en términos identitarios. En plataformas sociales como Facebook el cuerpo encuentra manifestación a través de fotografías y videos en los cuales aparecen los usuarios. Los cuerpos son vistos, comentados y vigilados a través de la plataforma. El cuerpo de las mujeres es, generalmente, más comentado y vigilado. Gill argumenta que: “[the] surveillance of women’s bodies (but not men’s) constitutes perhaps the largest type of media content across all genres and media forms” (2007, p. 150).

A las mujeres se les exige que cumplan con parámetros de belleza no solo impuestos por el exterior, sino incluso en discursos interiorizados por las propias mujeres. El autocontrol y la autovigilancia son algunas de las prácticas que se están

intensificando, señalan Elias y Gill (2018), a medida que las mismas tecnologías evolucionan.

Los discursos de autovigilancia y automonitoreo se han incorporado como opciones elegidas por los sujetos:

What is striking is the degree of fit between the autonomous postfeminist subject and the psychological subject demanded by neoliberalism. At the heart of both is the notion of the 'choice biography' and the contemporary injunction to render one's life knowable and meaningful through a narrative of free choice and autonomy -- however constrained one might actually be. (Gill, 2007, p.156)

El cuerpo, entonces, se convierte en un espacio de lucha y poder. Plataformas como Facebook ponen al centro el cuerpo femenino y con él la vulnerabilidad del mismo en una sociedad que ha logrado que las propias mujeres sientan como necesidad cumplir estándares que son producto de discursos sociales, políticos, culturales y mercantiles más amplios, y con ello la constante producción estética de sí y la búsqueda del perfeccionamiento como parte esencial de la vida de las mujeres.

Si el cuerpo femenino es sujeto de vigilancia y monitoreo, ¿lo es también la identidad de las mujeres? A través de la vigilancia al cuerpo se instaura también la vigilancia en la identidad femenina como sujeto o, mejor dicho, como objeto que debe ser monitoreado acorde a las nuevas normas de lo que actualmente es ser mujer (empoderada, exitosa, bonita, saludable, etcétera).

El cuerpo femenino aparece, entonces, como objeto de inversión. La publicidad, elemento central en el proceso de objetivar a la mujer y establecer cánones de belleza, se ha encargado de difundir estas ideas. Así, invertir en sí misma es señal de empoderamiento, de amor propio y, sobre todo, de felicidad.

Guerrero, en línea con Baudrillard (2009) señala:

Se nos ha infundido una estimulación y preocupación por la línea, las dietas y el culto al cuerpo, en un afán por desviar nuestra atención de otros aspectos que pueden constituir una amenaza para el orden establecido y para poder explotar racionalmente a los seres humanos con fines productivistas. (2015, p. 49)

Banet-Weiser refiere que el cuerpo de la adolescente norteamericana blanca de clase media ha sido el centro de atención de la esfera pública y política, por lo cual se han tejido discursos tanto de buscar y luchar por su empoderamiento, como discursos de carencia, de preocupación en torno a la baja autoestima de la que han dado muestra las adolescentes. El centro en las chicas de clase media se explica, entre otras cosas, porque son jóvenes que tienen la posibilidad de hacer, o diría, de hacer-se; son jóvenes

consideradas futuras ciudadanas. La autora argumenta que las chicas en otras condiciones de raza o clase social viven también problemas de autoestima, sin embargo, sus formas, su discurso es distinto; de hecho, ya están en riesgo por su condición social o de raza:

The white, middle-class girls who fit the category of what Anita Harris (2004) calls the can-do girl—potentially empowered, entrepreneurial, media savvy—are the targets for a variety of moral panics and public discourses about their low self-esteem, negative body image, and suspect sexual choices, at the same time as they are being tapped and branded as a market based on their supposed lack of esteem. (2014, p.87)

¿Qué es ser bella?, o mejor dicho ¿soy bella?, es una interrogante constante en las mujeres que se acentúa ante la vigilancia del cuerpo, ejercida en redes sociales, y que se reafirma en la misma plataforma a través de los *likes* (me gusta) o las reacciones y comentarios alrededor de la imagen que las mujeres proyectan. La vigilancia del cuerpo femenino y los discursos alrededor de ello se manifiesta en una práctica común en la plataforma social: la fotografía.

## **2.4 Una sociedad de imágenes**

La imagen es uno de los elementos preponderantes de nuestra sociedad. Basta con recorrer las calles de la ciudad para dar cuenta de la cantidad de imágenes que están presentes en el ambiente: espectaculares, fachadas de casas pintadas con algún elemento distintivo de una marca, camiones que recorren la ciudad con propaganda publicitaria, incluso política pegada en ellos. Pero esto no es todo, pequeños negocios anuncian sus productos con grandes mantas en las que destaca la imagen con el fin de atraer al consumidor. Centros comerciales privilegian en sus grandes aparadores performances visuales para la satisfacción del consumidor. Los carteles del cine y del teatro son imágenes construidas para generar el interés. En nuestros hogares circulan imágenes a través de la televisión y, por supuesto, de las redes sociales. En WhatsApp, Facebook, e indudablemente Instagram, encontramos publicaciones que destacan por que son imágenes de algo o de alguien. Así, la imagen se ha instalado con fuerza en nuestra sociedad; si bien no es un suceso nuevo, pues desde la modernidad ha habido un predominio de la imagen, sí es nueva la tendencia a visualizar o querer visualizar todo, tal como señala Mirzoeff (2003).

Situarnos en la imagen implica dar cuenta de los estudios visuales y de la cultura visual. Krochmalny y Zarlenga (2011) señalan que la noción de cultura visual tiene

antecedentes en los estudios de historia del arte, así como en los estudios culturales y de la comunicación. Estos autores argumentan que fue el historiador del arte Michael Baxandall quien utilizó el término cultura visual para dar cuenta de las condiciones que estructuran los modos de ver. Por tanto, la noción de cultura visual nace en el contexto de la historia del arte. Sin embargo, retomando el trabajo de Dikovitskaya, Krochmalny y Zarlenga mencionan que autores como Caleb Cattegno (1969) y James McClurken (1991) recurren a la noción de cultura visual desde una perspectiva cultural.

Para Guasch, la cultura visual representa “(...) un cambio fundamental en el estudio de la historia tradicional del arte en el que (...), el concepto ‘historia’ es sustituido por el de ‘cultura’, y el de ‘arte’ por lo ‘visual’ jugando a la vez con la ‘virtualidad’ implícita en lo visual y con la ‘materialidad’ propia del término cultura” (2003, p.8). Por su parte, Mirzoeff entiende por cultura visual “la relación entre lo visible y los nombres que damos a lo visto. También abarca lo invisible o lo que se oculta a la vista” (2016, p. 19). La cultura visual se centra entonces “en lo visual como un lugar en el que se crean y discuten los significados” (2003, p.24). Esto implica también, como señala Mirzoeff, “(...) reconocer que la imagen visual no es estable, sino que cambia su relación con la realidad externa en los determinados momentos de la modernidad” (2003, p.26).

Es la presencia cotidiana y excesiva de la imagen lo que ha llevado al desarrollo de la cultura visual y al reconocimiento de la hipervisualización de la sociedad. Por ello, el historiador del arte W.J.T. Mitchell cuestiona el planteamiento del filósofo Richard Rorty sobre el “giro lingüístico” que éste plantea, estableciendo el predominio del lenguaje en el mundo, y con ello la visión del “mundo como texto y la historia como narración” (en Krochmalny y Zarlenga, 2011, p. 236). Mitchell, en oposición a Rorty, propone el *pictorial turn* el cual:

Trata de un redescubrimiento poslingüístico de la imagen como un complejo juego entre la visualidad, los aparatos, las instituciones, los discursos, los cuerpos y la figuralidad. Es el descubrimiento de que la actividad del espectador (la visión, la mirada, el vistazo, las prácticas de observación, vigilancia y placer visual) puede constituir un problema tan profundo como las varias formas de *lectura* (desciframiento, decodificación, interpretación, etc.) y que puede que no sea posible explicar la experiencia visual, o el ‘alfabetismo visual’, basándose solo en un modelo textual. (2009, p.23)

El *pictorial turn* enfatiza el aspecto social de la imagen, así como las relaciones entre el mirar y el ser mirado. Mirar es un proceso complejo y contextual. Brea señala que el ojo

es más que “mera *opticalidad retiniana*”<sup>23</sup> pues “lo que el ojo percibe son, en última instancia, significados, conceptos, pensamiento. Algo más que meras formas: pensamientos y significados que, como tales, resultan irrevocablemente de la inscripción de tales formas y tales imágenes en un *orden del discurso*, en una cierta *episteme específica*”<sup>24</sup> (Brea, 2007, p.148). Con estas afirmaciones Brea señala el cambio de régimen escópico dominante del siglo XX, que denomina *inconsciente óptico*, en el cual ver es un acto neutro, no reflexivo. Esto es contrario al régimen escópico de la actualidad, en el cual, argumenta Brea, se concibe el ver como un acto mediado por el contexto social, cultural y político de quien mira.

En el régimen escópico actual la imagen digital o *e-image*, plantea una serie de consecuencias, entre las que se cuenta el contexto de producción de la misma, lo que impacta en los modos de mirarla. La *e-image* concibe un nuevo sentido de temporalidad, es fugaz, además invita a ser compartida, editada, es inmaterial, entre otras características. Fontcuberta señala que “estamos inmersos en un orden visual distinto y ese nuevo orden aparece marcado básicamente por tres factores: la inmaterialidad y transmisibilidad de las imágenes; su profusión y disponibilidad; y su aporte decisivo a la enciclopedización del saber y de la comunicación” (2016, p. II). Todo esto implica otros modos de ver (Brea, 2007) y de concebir a la imagen, más en un tiempo en que nos hemos convertido, en palabras de Fontcuberta, en *Homo photographicus*, esto es, en productores y consumidores de imágenes (2016).

Estas imágenes circulan en Facebook las cuales, en ocasiones, se convierten en motivo de diálogos que toman forma de pequeños mensajes o, como dirían Bamberg y Georgakopoulou (s/f), pequeñas historias.

## **2.5 Historias cortas y conversación**

Al publicar en Facebook el sujeto permite que otros vean lo que exhibe y comenten sobre él. ¿Podemos llamar a esto conversación? Sherry Turkle, psicóloga e investigadora norteamericana, argumenta que las tecnologías nos han llevado a estar cada vez más conectados pero distanciados socialmente. Para Turkle (2015), la conversación cara a cara, que nos vuelve más empáticos, solidarios, que es una conversación emocional, se está perdiendo debido a la excesiva conectividad que nos proporcionan los dispositivos digitales. Si bien es cierto que texteamos en las distintas plataformas, Facebook entre

---

<sup>23</sup> Cursivas del autor.

<sup>24</sup> Cursivas del autor.

ellas, siguiendo a Turkle esos intercambios no implican conversar, pues estamos frente a una pantalla. Turkle centra su estudio en las relaciones entre robots, inteligencia artificial y el ser humano. Y en Facebook encontramos que es la inteligencia artificial de los algoritmos la que va guiando nuestros pasos en la red, como ya se ha señalado.

Ahora bien, en Facebook el sujeto comunica, pero lo hace a través de una pantalla, de una plataforma, y es a través de éstas que los amigos contestan. Es una conversación mediada por ordenadores, e incluso conducida por la misma plataforma, pero no es una conversación con un ordenador o un *Smartphone*. Este tipo de conversación puede resultar cómoda, en el sentido de que al no tener cara a cara a otro ser humano se da una sensación de libertad para expresarse abiertamente:

Es especialmente relevante reconocer que Facebook se ha convertido en un espacio interactivo de desahogo emocional informal, constituyéndose en la mayoría de los casos como un elemento que permite la catarsis, actuando como catalizador emocional, permitiendo la libre expresión de emociones y sentimientos. En consecuencia, las personas que la utilizan lo hacen expresando emociones positivas y negativas, lo cual pudiera impactar en su salud mental y emocional. (Durán y Basabe, 2013, 106 - 107)

Expresarse y conversar con otros a través de Facebook se debe, entre otras cosas, a que

we convince ourselves that we don't need more -that we're comfortable with what machines provide. And then we begin to see a life in which we never fear judgement or embarrassment or vulnerability as perhaps a good thing. Perhaps what machine talk provides is progress -on the path toward a better way of being in the world? (Turkle, 2015, pp. 348-349)

El individuo necesita hablar, dar cuenta de su vida a él y a los otros, tal como señala Roy Schafer:

Estamos siempre contando historias sobre nosotros mismos. Cuando contamos esas historias a los *demás*, puede decirse, a casi todos los efectos, que estamos realizando simples acciones narrativas. Sin embargo, al decir que también nos contamos las mismas historias *a nosotros mismos*, encerramos una historia dentro de otra. Ésta es la historia de que hay un yo al que se le puede contar algo, otro que actúa de audiencia y que es uno mismo o el yo de uno. Cuando las historias que contamos a los demás sobre nosotros mismos versan sobre esos otros yoes nuestros; por ejemplo, cuando decimos `no soy dueño de mí mismo', de nuevo encerramos una historia dentro de otra. Desde este punto de vista, el yo es un cuento. De un momento a otro y de una persona a otra este cuento varía en el grado en que resulta unificado, estable y aceptable como fiable y válido a observadores informados<sup>25</sup>. (en Bruner, 1991, p. 121)

---

<sup>25</sup> Cursivas del autor.

Las redes sociales forman parte de la vida cotidiana de las personas, por lo cual hablar a través de éstas, e incluso con ellas (Siri y Alexa son un ejemplo de esto), es común. En Facebook uno de los espacios para hablar con los otros es la biografía. En la biografía el sujeto da cuenta de sí, habla de todo y abiertamente:

In our new culture of connection, we are lonely but afraid of intimacy. Fantasies of `conversation´ with artificial beings solve a dilemma. They propose the illusion of companionship without the demands of friendship. They allow us to imagine a fiction-free version of friendship. One whose demands are in our control, perhaps literally. (Turkle, 2015, p. 359)

Esas conversaciones en la biografía de Facebook son pequeñas historias, las cuales son una forma de entender y analizar la identidad desde lo cotidiano (Bamberg y Georgakopoulou, s/f). A partir de ellas los jóvenes relatan su vida, contando episodios de ésta. Las pequeñas historias “pueden ser incluso sobre –lo que coloquialmente hablando es- `nada´”; son, generalmente, sobre eventos muy recientes o en desarrollo, de acontecimientos futuros o hipotéticos (Bamberg y Georgakopoulou, s/f, p.5).

Shotter (2001, p. 40) menciona que “en un proceso cotidiano que conlleva innumerables interacciones espontáneas (...) sin advertirlo ´damos forma´ o ´construimos´ entre nosotros, (...) no solamente un sentido de nuestras identidades, sino también de nuestros `mundos sociales´”. Al compartir con otros los eventos recientes se lleva a cabo una reelaboración de la experiencia. A través de las historias pequeñas la gente construye un sentido de quiénes son (Bamberg y Georgakopoulou, s/f).

Estas pequeñas historias toman forma de conversaciones; la conversación es definida como un diálogo entre dos o más personas que requiere la cooperación de los participantes. Puede o no ser una actividad alternativa (conversación de escape) y en ella es frecuente que exista variación temática. Para Theo Van Dijck, la conversación (cotidiana) se caracteriza porque

no suele haber restricciones categoriales para los participantes (...) no existen restricciones fijas de contenido: en principio, una conversación puede tratar de cualquier cosa, si bien existen restricciones semánticas específicas para conversaciones específicas. Tampoco hay limitaciones pragmáticas: en principio, en una conversación pueden darse todos los tipos de actos de habla. Por último, no existen restricciones en cuanto al contexto social: la mayoría de los contextos permiten sostener una conversación. (en Gallardo, 1994, p. 164)

Investigaciones como las de Ávalos (2007), Hernández (2007), Grijalva (2010), Weiss, Guerra, Guerrero, Hernández, Grijalva y Ávalos (2008) y Weiss (2012) han dado cuenta de la importancia de la conversación para los jóvenes estudiantes. Estos autores

expresan que conversar es un medio por el cual chicos y chicas expresan sus opiniones, dudas, ideas y sentimientos con sus pares.

En Facebook los jóvenes mantienen conversaciones por medio de mensajes creados a partir de letras, signos, emoticonos e imágenes (memes, frases, objetos, personas). Además de esto, la conversación por esta red social, como he podido observar, puede ser pública, privada, inmediata, a corto plazo o después de períodos de tiempo prolongados.<sup>26</sup> La conversación constituye un medio de compartir y crear significados, además de ser una forma de seguir conociendo a los otros y a uno mismo, pues, como argumenta Shotter,

(...) la conversación no es sólo *una* de las muchas actividades que desarrollamos en *el* mundo. Por el contrario, nos constituimos y constituimos nuestros mundos en la actividad conversacional. Esta es fundante para nosotros. Compone el fondo, comúnmente ignorado en el cual arraiga nuestra vida. (2001, p.9)

Como señalan Bamberg y Georgakopoulou (s/f), es en y a través de la conversación como los sujetos se posicionan frente al mundo allá afuera y al mundo social aquí y ahora, en este caso en Facebook.

La conversación es importante porque mediante ella los jóvenes interactúan con otros que retroalimentan la participación del sujeto en la red social y, como se ha señalado líneas arriba, ese contacto con los otros es un elemento clave en la construcción de la identidad.

Señalé inicialmente que Facebook es una plataforma social sumamente compleja que monitorea y dirige el actuar de los usuarios, los jóvenes entre ellos. Es bajo esta arquitectura que se piensa la construcción identitaria y lo que ella implica. Por ello, en la siguiente sección se presenta la estructura de Facebook y sus implicaciones en la presentación del yo.

## **2.6 Arquitectura de Facebook: ¿configuración de las interacciones sociales?**

Como ya se ha señalado, Facebook se ha planteado como misión "(...) dar a las personas el poder de construir una comunidad y acercar el mundo. Las personas usan Facebook para mantenerse en contacto con amigos y familiares, para descubrir lo que

---

<sup>26</sup> En ocasiones los jóvenes publican un mensaje sobre su estado de ánimo, situación sentimental o un hecho que les resulta importante; y pueden recibir comentarios de éste unos segundos o minutos después de su publicación, o bien, pueden transcurrir semanas, meses e incluso años hasta que alguien comente el mensaje.

sucede en el mundo y para compartir y expresar lo que les importa” (Facebook, 2018). Para lograr esto, la red social hace uso de una arquitectura, es decir, una estructura particular que permite a los usuarios comunicarse y desenvolverse en ella. Interesa analizar esta arquitectura para pensar los espacios e interacciones en los que se configuran las identidades de los jóvenes estudiantes que fueron sujetos de esta investigación.

Van Dijck y Poell plantean mirar a Facebook no como herramienta, sino como plataforma, lo que implica entenderla como un entramado de arquitecturas técnicas, modelos de negocio y actividad masiva de usuarios: “[t]hese automated architectures, models, and activities introduce new mechanisms in social life” (van Dijck y Poell, 2018, p. 2). Desde esta postura, las redes sociales se sitúan en la línea del ‘*civic engagement*’, es decir, inscritas en un panorama social más amplio.

Estos autores argumentan que las redes sociales tienen una lógica que se basa, en parte, en la establecida por los medios de comunicación de masas como la televisión<sup>27</sup>; sin embargo, incorporan nuevas estrategias y herramientas para influir en la vida de las personas no solo dentro de las redes mismas, sino también fuera de ellas: “Like mass media, social media have the ability to transport their logic outside of the platforms that generate them, while their distinctive technological, discursive, economic, and organizational strategies tend to remain implicit or appear ‘natural’” (2013, p.5).

Van Dijck y Poell identifican cuatro elementos básicos que usan las redes sociales: programabilidad, popularidad, conectividad y datificación.

La programabilidad tiene que ver con la forma en que las redes sociales manejan el tráfico de datos, así como la capacidad de dirigir y manejar estos. Se reconoce que en las redes sociales tanto los usuarios como los propietarios de los sitios crean contenido. La programabilidad contribuye en la dirección del contenido, el tipo, la duración de éste; influyendo con esto en qué se ve, qué se oculta, a qué se da mayor tiempo de difusión, entre otras cosas. Los mecanismos de programabilidad son, argumentan van Dijck y Poell (2013), difíciles de analizar pues permanecen ocultos por derechos de autor, además de que cambian constantemente para satisfacer las necesidades e intereses de los usuarios. Estos autores señalan que la noción de programabilidad puede verse en dos partes, la primera en que esos algoritmos inciden en la forma de relacionarse en la

---

<sup>27</sup> Su aparente neutralidad, cuando en realidad promueven a ciertas personas y eventos o el flujo de información, a partir del cual se cree que todo fluye, pero en realidad “saturan” los medios con un evento o cierta información y después desvían la atención hacia otro hecho, entre otros (van Dijck y Poell, 2013)

red social: “For instance, Facebook’s interface channels users into ‘friending’ other users, implicitly redefining this social concept” (2013, p. 5) y por otro, en relación a la agencia de los sujetos: “[The] users retain significant agency in the process of steering programmability not only through their own contributions but also because they may resist coded instructions or defy protocols. In response to actual usage, a platform may need to adjust its policies in order to keep pleasing its crowds and advertisers” (2013, p.6).

La popularidad, al igual que la programabilidad, funciona en doble sentido, por un lado, plataformas como Facebook parten de algoritmos a partir de los cuales se identifica qué y quién está causando mayor interés en los usuarios (cantidad de amigos) y por otro, los mismos usuarios a través de sus reacciones a ciertas personas determinan quien alcanza la tan anhelada popularidad en la red social.

En el apartado 2.6.2 me centro en la noción de conectividad, sin embargo, es importante señalar que la conectividad

(...) originated as a hardware term, refers to the socio-technical affordance of networked platforms to connect content to user activities and advertisers. More precisely, in a connective ecosystem of social media, the ‘platform apparatus’ always mediates users’ activities and defines how connections are taking shape, even if users themselves can exert considerable influence over the contribution of content. (van Dijck y Poell, 2013, p. 8)

Por último, es importante reconocer que: “Social media platforms, like mass media, handle a variety of online systems for rating, polling, and surveying user responses; but beyond expressly triggered responses, platforms ostensibly have the capacity for polling built into their architecture” (van Dijck y Poell, 2013, p. 9) procesos asociados a la datificación.

Los metadatos han cobrado gran relevancia en las plataformas sociales, pues se han centrado en la recolección y análisis de datos, más que, señalan van Dijck y Poell (2013), la actividad del usuario. Facebook, por ejemplo, recopila datos y los vende a terceros, además de que también usa los datos de sus usuarios para perfilar a estos.

Los cuatro elementos hasta ahora descritos se relacionan entre sí e influyen en la forma en que los usuarios se presentan en la red social, si bien no se niega la agencia de los sujetos, en ocasiones esta agencia se ve opacada por la gran estructura de Facebook. Estructura que como vemos comparte con otras redes sociales, sin embargo, es posible señalar que Facebook es una de las plataformas que ha incorporado gran cantidad de aplicaciones, herramientas y modificaciones en su arquitectura a través del tiempo.

Galindo (2013) plantea que la arquitectura del ciberespacio es un trabajo que compete a diseñadores e ingenieros en informática y sistemas, así como a arquitectos sociales, estos últimos encargados de diseñar la vida social del ciberespacio. Esta arquitectura busca regular la forma de actuar y comportarse, y las prácticas que en el ciberespacio se llevan a cabo, como se ha visto. Ahora bien, ¿en qué consiste la arquitectura de Facebook? A continuación, se presentan algunos de sus elementos centrales.

### 2.6.1 *Elementos de Facebook*

**Perfil (Figura 1).** Este espacio está destinado para que el usuario comparta su información personal (nombre, fecha de nacimiento, estado civil, relaciones familiares, lugar en el que estudia o trabaja, etcétera), intereses (preferencias musicales, televisivas, literarias, entre otros), su fotografía, así como su lista de amigos, fotos, videos, y los lugares en los que ha estado.

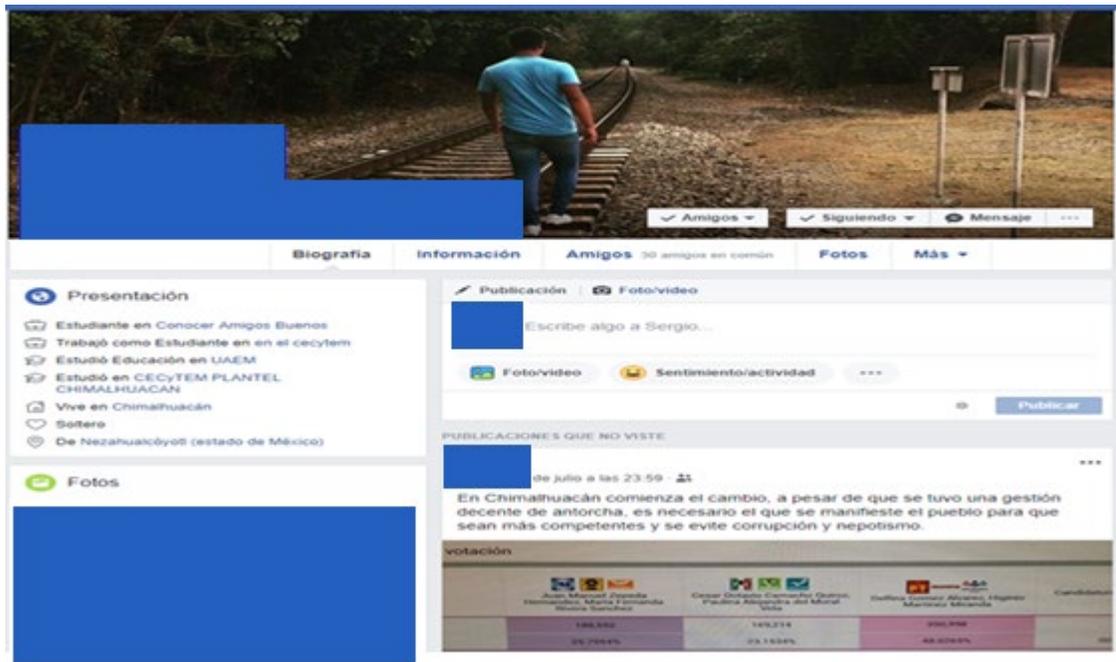
En la biografía destacan dos elementos: el nombre de usuario o *Nick* (apodo, el cual puede ser real o inventado) y la foto de perfil, siendo ésta un elemento importante en la red social pues a través de ella el usuario se presenta ante los otros. Seleccionar una imagen de perfil para Facebook no es tarea fácil, pues los usuarios se enfrentan a muchas decisiones. Como bien señalan Rueda y Giraldo, “publicar una imagen propia, o la imagen de una celebridad, de una mascota, o de una camiseta del equipo de fútbol favorito, etc., no es un acto aleatorio” (2016, p. 134). Lo que se sube a Facebook comunica, lleva una intención, una manera de presentarse a los otros (Goffman, 1971). Quizá por esto los jóvenes invierten tanto tiempo para conseguir la mejor fotografía (Almansa, Fonseca y Castillo, 2013). Linne señala que:

La foto de perfil funciona como un sello o ícono que acompaña al usuario en sus acciones de Facebook, mientras que el nombre es lo más parecido a una firma que se vuelve conocida entre sus contactos. Aunque un usuario sólo publique textos, Facebook publica su foto de perfil junto a su nombre en cada acción que hace. (2015, p. 70)

Generalmente la imagen de perfil corresponde al sujeto, a su rostro. Lugo señala que “en Facebook la imagen visual y la cara conecta a uno con el otro. Conecta el mapa personal con territorios ajenos o paralelos. El rostro o la cara constituye la imagen contenedora y detonadora de un cosmos individual, cuyos significados se enlazan colectivamente” (2013, p. 235).

En Facebook el rostro cobra gran relevancia pues da cuenta del otro; es una de las formas en que los usuarios de la red se reconocen, relacionan y vinculan. Cuando se busca a alguien en la red social una forma de distinguirlo es a través de su imagen; esto ayuda a identificar a la persona con la que se desea mantener una relación de amistad, pues los nombres suelen repetirse, pero el rostro, la imagen del otro, su cuerpo, no.

Junto a la imagen de perfil, aparece la imagen de portada, en la cual los usuarios pueden elegir mostrar una foto de ellos, de un objeto, un lugar, una frase o cualquier otra cosa con la que se sienten identificados o que muestre parte de quienes son.



**Figura 1.** Imagen del Perfil de Facebook: elementos que componen el perfil

Las imágenes de perfil y de portada pueden cambiar cuantas veces lo desee el usuario. Esto se facilita, entre otras cosas, gracias a los dispositivos móviles como los *smartphones* (teléfonos inteligentes), cámaras digitales y tabletas. La fotografía, en estos tiempos cobra, por tanto, gran relevancia. van Dijck señala que:

Over the past two decades, the individual has gradually become the nucleus of pictorial life... Barbara Harrison (2002: 107) observes that self-presentation – rather than family representation – is now a major function of photographs... cameras are used less for the remembrance of family life and more for the affirmation of personhood and personal bonds. (2008, p.60)

La fotografía es pues una herramienta identitaria (Zhao, et.al, 2008), es una creación del usuario de la red social en la que invierte bastante tiempo:

La imagen representa una obra una *ópera*, que es producida en algunas ocasiones a través de un objeto de experimentación artística y, en otras, al encontrar los recursos apropiados (el preciso tiempo, las personas, la escena requerida). Pero en muchos otros casos, esto ocurre en el proceso de exploración identitaria durante las interacciones en el día a día (off y on line) y en su captura a través de tecnologías de la imagen. (Rueda y Giraldo, 2016, p.131)

Después de esto conviene realizar algunas preguntas: ¿qué sería de Facebook sin la proliferación de dispositivos que facilitan la toma y edición de fotografías e imágenes? ¿Qué tanto del éxito de la imagen de perfil y portada se debe a estos dispositivos?

Facebook es un entramado de otras plataformas y *softwares* que han posicionado a la marca (van Dijck, 2016) como la Red Social por excelencia, y en esa posición la relevancia del perfil como carta de presentación de los usuarios es indiscutible.

***Timeline (Figura 2)***: En 2011 Facebook incorpora la *Timeline* o línea del tiempo al perfil. Con este nuevo producto los usuarios pueden registrar acontecimientos incluso antes de la creación de Facebook, pueden agregar datos o información de años anteriores al actual, o simplemente ir publicando día con día. La *Timeline* es una herramienta que ordena cronológicamente toda la actividad del usuario: publicaciones, hechos relevantes (boda, cumpleaños, ingreso a una escuela o trabajo, etcétera), fotos, pertenencia a grupos, entre otras actividades.

La *Timeline* permite leer la vida del usuario. Es un recurso narrativo que, como señala van Dijck, “le confiere a la página de cada miembro la apariencia y el aspecto de una revista, una publicación profesional que tiene al usuario como protagonista” (2016, p. 92). Con esto, la red social logra dotar de un sentido emocional la vida del usuario: “Facebook logró inmiscuirse aún más en la textura de la vida, ya que sus principios narrativos imitan las conocidas convenciones del relato, y vinculan a los usuarios de manera mucho más estrecha a la propia trama que mantiene conectada a toda la plataforma” (2016, p. 92).

Con esta herramienta Facebook pone al centro al usuario, quien se convierte en protagonista de su página, de ahí que, como señala Sibilia (2008), se busque la espectacularización del yo, incluso a costa de exponer la vida privada.

Como señalaba anteriormente, la *Timeline* permite que los usuarios compartan hechos relevantes de su vida a los otros, con lo cual crea un sentido de pertenencia, de vincular a los amigos de Facebook entre sí, pues con ellos se comparten datos

importantes. Sin embargo, detrás de esto, Facebook esconde uno de sus grandes intereses:

La nueva arquitectura de contenido de Facebook integra de manera fluida el principio de narración con el de conectividad. Además de que la estructura narrativa de la interface vuelve más uniforme la presentación del contenido de los usuarios, esta arquitectura también reestructura el modo en que el usuario ingresa los datos, o que facilita el manejo de la información y potencia la aplicación de algoritmos. (van Dijck, 2016, p. 94)



Figura 2. Imagen que muestra la *Timeline* o línea de tiempo

**Biografía (Figura 3).** En la biografía también aparece una sección en la cual el usuario publica sus estados de ánimo, ideas y pensamientos. Aquí también los amigos del usuario pueden compartir mensajes, videos, imágenes. Es lo que antes del 2012 se conocía como el muro de Facebook.

En esta sección destaca la parte de la interactividad del usuario con los otros, pues aquí presenta quién es, lo que piensa, comparte cualquier cosa a través de imágenes, video, texto, fotografías, enlaces a noticias, eventos, entre otros.

En este espacio la red social tiene establecida la sección de *¿Qué estás pensando?* Ésta actúa como una forma de incitar al usuario a compartir cualquier tipo de información (lo que hace, en dónde está, cómo se siente, etcétera), pues la red social tiene un gran número de opciones para hacerle al usuario más fácil el expresarse (puede compartir imágenes, videos, emoticonos, transmitir en vivo, tomar una foto). De este modo, Facebook predetermina la forma y el medio en que deseamos compartir con los

demás nuestras ideas. Nos brinda un menú de opciones de las cuales hay que elegir. Así, la plataforma moldea nuestra interacción.



**Figura 3.** Imagen de biografía de Facebook

**Noticias (Figura 4).** Esta sección es la primera en presentarse cuando el sujeto accede a su Facebook. En este espacio aparecen las publicaciones de los amigos del usuario, las cuales se actualizan constantemente. Es un acercamiento general a lo que está pasando con los otros, a sus posteos; de esta forma el usuario puede saber de forma rápida lo que están haciendo, diciendo o en dónde están sus amigos.

Con esta función Facebook expone las acciones de los usuarios. En 2006, cuando se incorporó esta función, varios de los usuarios cuestionaron el manejo de sus publicaciones por parte de Facebook, pues si bien existían datos en la red social, estos eran de difícil acceso. Con la sección *Noticias*, Facebook destaca en primera plana quién se hizo amigo de quién, quién compartió algún mensaje, video, quién está con quién, entre otros aspectos. Así, "When Facebook launched News Feeds, they altered the architecture of information flow. This was their goal and with a few tweaks, they were able

to convince their users that the advantages of News Feeds outweighed security through obscurity” (boyd, 2008b, p.19).

boyd argumenta que:

News Feeds does not distinguish between these – all Friends are treated equally and updates come from all Friends, not just those that an individual deems to be close friends. To complicate matters, when data are there, people want to pay attention, even if it doesn’t help them. People relish personal information because it is the currency of social hierarchy and connectivity. Cognitive addiction to social information is great for Facebook because News Feeds makes Facebook sticky. But is it good for people? (2008b, p. 17)



Figura 4. Sección de noticias

Las noticias tienen dos criterios de selección: historias destacadas o más recientes. El usuario configura esto de acuerdo con sus preferencias, o bien, deja que Facebook seleccione de manera predeterminada qué mostrar. Esto lo incorporó Facebook como una manera de regresar al usuario el control de sus datos; sin embargo, la gran mayoría de los usuarios dejan esta configuración tal cual la maneja la red social.

Del lado izquierdo de la sección de noticias aparece una columna con opciones para acceder a *Messenger* o *Marketplace*. Existen también las categorías de accesos directos y explorar. Facebook define a los primeros como “(...) enlaces rápidos a algunas de tus páginas, grupos y juegos. Los accesos directos se seleccionan automáticamente de forma predeterminada, pero puedes fijar el contenido que quieras en ellos para verlo siempre en la parte superior u ocultarlo de la lista” (Facebook, 2015). En la sección

*explorar*, los usuarios pueden acceder a sus grupos, aplicaciones, listas de amigos, recuerdos, publicaciones guardadas, eventos próximos, juegos, video en vivo, entre otras herramientas.

**Messenger.** Los usuarios pueden dialogar con sus amigos de forma pública (a través de la biografía) o privada, por medio de *inbox* (*Messenger*). La conversación por *Messenger* es confidencial. Cuando los jóvenes desean platicar o comentar un tema delicado recurren a esta aplicación. Es frecuente encontrar publicaciones en la biografía del usuario que terminan con un *inbox*, lo que significa que no desean que otras personas se enteren del contenido de su conversación e invitan a uno o varios de sus amigos a seguir la conversación de forma íntima. Esto es una forma de controlar con quién compartir información más privada, de manejar la intimidad en un espacio público.

**Publicaciones (Figura 5).** En la biografía el usuario comparte sus pensamientos, imágenes, entre otras cuestiones. Esto permite que los textos públicos, producto de los usuarios o de sus amigos, permanezcan en la biografía de cada persona, a menos que el dueño del perfil elimine su publicación. Un comentario del usuario de esta red social puede modificarse con el tiempo, enriqueciéndose con las contribuciones (en forma de respuesta) de otros usuarios. Texto e interacción aparecen como actividades imbricadas en la red social.



**Figura 5.** Imagen de publicación de una usuaria

Las secciones anteriores forman parte de la gran estructura de Facebook, estructura que en palabras de Galindo “condiciona a que todo sea cordial, amable, simpático, y con ello refuerza estructuras de convivencia pacífica, y por tanto civilizatoria. Es posible afirmar con un *clic* que se gusta de algo dicho o presentado por otro, pero no es posible lo contrario” (2013, p. 10).

Las declaraciones de Facebook sobre su estructura o herramientas plantean un actuar ideal, un espacio en el que todo parece fluir amigablemente, con la intención

de pasarla bien. Incluso cuando señala explícitamente que ciertos contenidos son ordenados de forma predeterminada lo hace en un lenguaje positivo, ejemplo de lo cual es lo que manifiesta sobre las publicaciones:

A fin de conectar a las personas con las publicaciones que más les interesan, usamos un proceso denominado clasificación. La clasificación de la sección de noticias crea una serie de publicaciones personalizadas y variadas de personas, fuentes de noticias, negocios y comunidades con los que te hayas conectado en Facebook. (Facebook, 2020)

La clasificación de la que habla Facebook responde a la información que el usuario proporciona y que la plataforma toma para determinar los modos de interacción del sujeto en ella. Facebook continuamente está perfilando al sujeto y con ello determina qué puede o no ver, ya sea en cuanto a información de sus contactos, o bien a la publicidad específica, noticias u otras formas de consumo:

La nueva generación de filtros de internet observa las cosas que parecen gustarte -las cosas mismas, o las que les gustan a las personas como tú- e intenta extrapolar. Son máquinas de predicción cuyo objetivo es crear y perfeccionar constantemente una teoría acerca de quién eres, lo que harás y lo que desearás a continuación. Juntas elaboran un universo de información único para cada uno de nosotros -lo que he llamado 'una burbuja de filtros'- que, en esencia altera nuestra manera de encontrar ideas e información. (Pariser, 2017, pp. 10-11)

Los llamados filtros burbuja crean una experiencia personal al navegar por la red social, contactándonos con personas con las cuales más interactuamos en Facebook, o que parecen tener algo en común con nosotros. De los 100 amigos que podría alguien tener en Facebook, verá solo la información de 5 ó 10 de ellos con los cuales comparte maneras semejantes de mirar el mundo. Esto conduce a que no se tengan otras opciones para ver, que no se conozcan otros puntos de vista; por ello, lejos de que redes sociales como Facebook permitan contactar con otros mundos, lo que hacen es limitar el acceso a la información negándole la posibilidad a sus usuarios de mirar más allá de sus propias concepciones. De algún modo automatizan el ser y estar en la red y fuera de ella.

Esto se acentúa con las noticias que se difunden en la red social, pues éstas también pasan por los filtros burbuja. En la red social circulan muchas noticias, algunas reales, otras falsas y algunas más con contenido sesgado; la autenticidad de la noticia deja de importar en favor de la popularidad de ésta (Forbes México, 2019). Si una noticia es compartida, comentada o vista rápidamente en la red social, la noticia se popularizará no importando el contenido. Otra forma de aplicar los filtros burbuja en Facebook es

cuando la plataforma selecciona aquellas noticias que combinen más con los intereses de un usuario de acuerdo con sus búsquedas y vistas previas, de manera de controlar qué pueden mirar y pensar los usuarios.

Como señala Eli Pariser:

(...) un mundo construido sobre la base de lo que nos resulta familiar es un mundo en el que no hay nada que aprender. Si la personalización es demasiado específica, esta puede impedir que entremos en contacto con experiencias alucinantes y aniquiladoras de prejuicios, así como con ideas que cambien nuestra forma de pensar con respecto al mundo y a nosotros mismos. (2017, p. 14)

Además de los filtros burbuja, Facebook promueve a través de sus algoritmos la polarización entre sus usuarios. En México, Facebook es una plataforma muy usada, y según Hurtado Razo, catedrático de la UNAM, tiene gran incidencia en el ámbito político, cultural y de opinión, lo que ha provocado que discursos racistas o de odio sean más fuertes (siete24.mx, 2020).

La polarización en Facebook es un tema que ha sido fuertemente denunciado y criticado; a pesar de ello, Facebook sigue privilegiando su modelo de negocios frente a la polarización, por lo cual corregir los algoritmos que la provocan parece ser un tema que no interesa a la compañía (ABC redes, 2020).

Como vemos, Facebook preestablece prácticas, formas de ser y de estar en la red a través de mecanismos invisibles (algoritmos) como visibles (el botón de me gusta). Y si bien es cierto que antes del 2016 solo permitía a los usuarios *darle like* a las publicaciones, con el paso del tiempo ha ampliado su arquitectura, incorporando reacciones como *me divierte*, *me entristece*, *me enoja*, *me encanta* como opciones a las publicaciones.<sup>28</sup> Además de esto, Facebook permite la publicación de videos como fotos de perfiles (2015), las Facebook *stories* (2017), que son una forma de compartir contenido por medio de fotos o videos con una duración momentánea -24 horas-, entre otras. A pesar de ello, la red social sigue monitoreando, preestableciendo los modos de interacción de los usuarios, buscando moldearlos de acuerdo con su programación, y permitiendo el diálogo en sus términos:

A través de los diversos rasgos de la plataforma, y de la convocatoria a formar parte del servicio de redes sociales, la ingeniería social opera sobre el

---

<sup>28</sup> Rubio señala que las reacciones “sustituyen masivamente a comentarios, por tanto, son un elemento a considerar ya que el usuario adquiere una respuesta visual y rápida para ideas que anteriormente manifestaba con mayor carga de profundidad empleando los comentarios en las publicaciones realizadas por las páginas” (2016, p. 236)

comportamiento posible, y con ello logra, a través de las rutinas y rituales, modificar, formatear la vida social colectiva. (Galindo, 2013, p. 10)

Facebook se ha mantenido como la Red Social por excelencia. ¿Qué le ha valido tal reconocimiento? Quizá tiene que ver con su gran capacidad de evolución, pues a través de los años la red social ha incorporado diversas aplicaciones y desarrollado distintos *softwares* que le han permitido satisfacer las necesidades de sus usuarios. El paso del perfil y muro a la biografía, la integración de la *Timeline*, la sección de noticias, la incorporación de *Messenger*, por señalar algunos, han sido parte de las estrategias que ha usado para mantenerse a la vanguardia y “complacer” a sus usuarios, buscando siempre proveer de comunicación, entretenimiento y una fácil navegabilidad a sus cibernautas. Es importante también destacar que estas estrategias han ayudado a que Facebook se enfrente a la competencia directa que redes sociales como YouTube le plantean.

Sin embargo, y más allá de esto, Facebook ha configurado las relaciones sociales *online*, ha establecido normas de interacción. En Facebook se pueden pedir opiniones y difundir ideas propias, siempre y cuando no estén fuera de la moral de la plataforma. Facebook decide qué recuerdos deseo compartir y cómo y con quién celebrar años de amistad en la red social. Facebook parece ser omnipresente en el ciberespacio pues está en todo y vigila todo, se ha convertido en un dispositivo de monitoreo y vigilancia, revestido de entretenimiento y comunidad.

#### 2.6.2 *Compartir, compartir y compartir*

Compartir recuerdos, asistir a eventos, celebrar cierta cantidad de años siendo amigos en la red social, publicar una ubicación o felicitar a un amigo por su cumpleaños, son algunas de las actividades que varios usuarios llevan a cabo porque Facebook incita a hacer esto a través de mandar mensajes al correo electrónico para recordar un cumpleaños, de publicar en la sección de noticias y de crear videos para celebrar la amistad entre dos usuarios. Facebook siempre pregunta ¿qué piensas? Así, interpela constantemente al usuario, lo invita a hacer uso de la plataforma y de los recursos de los que dispone para compartir quiénes son. Facebook se convierte en un actor que promueve ciertas acciones y esto, como hemos visto, es gracias a su misma arquitectura: “Los protocolos de Facebook guían a los usuarios por los senderos que la red prefiere, imponen una lógica hegemónica sobre una práctica socialmente mediada” (van Dijck, 2016, p.58).

Facebook se ha encargado, a través del tiempo, de generar una interfaz amigable con sus usuarios, lo que posibilita que no se necesiten conocimientos sofisticados para navegar por la plataforma, con lo que se asegura llegar a gran cantidad de personas. Sued (2010) señala que en Facebook existen elementos tanto de luz como de opacidad en su interfaz: hay elementos tan fáciles de usar en la red social que pasan inadvertidos para las personas, sin embargo, esto genera a la larga el desinterés de los usuarios, por lo cual Facebook necesita incorporar funciones de opacidad, funciones que inciten al sujeto a la reflexividad, que lo desafían y lo lleven de nuevo a usar la plataforma. Esto, argumenta Sued, es necesario para que la plataforma evolucione y no muera.

La transparencia de la que habla Sued (2010) aplica en las funciones de la plataforma, algunas de las cuales son de fácil acceso, en especial las que son autorreferenciales, es decir, aquellas que colocan al usuario al centro, en el punto de interés; en tanto, "otras aplicaciones de corte mayormente heterorreferenciales ocupan lugares menos visibles, se encuentran en zonas más opacas de la interfaz. En el caso de Facebook no es el usuario el que decide la visibilidad de las herramientas que más usa, sino que es algo dado ya por la interfaz" (2010, p.61).

Ahora bien, esto no quiere decir que el sujeto no pueda romper con la estructura impuesta de Facebook, pues no es raro encontrar en el perfil de algunos usuarios información irreal o falsa. Por ejemplo, algunas personas señalan vivir en Haití cuando en realidad viven en México. Los amigos de la red social saben claramente que esto es una mentira; sin embargo, a los usuarios que eligen hacerlo parece no preocuparles estas situaciones. Algunos otros usuarios modifican la configuración de privacidad predeterminada, o bien usan Facebook con fines de crítica social o política. Sin embargo, la gran arquitectura de la plataforma sigue dominando las relaciones sociales que en ella se llevan a cabo, gracias a las estrategias que ha implementado para capturar y mantener usuarios.

Una de estas estrategias está basada en el compartir, pues esto se ha vuelto el estandarte de esta red social. Pero ¿qué significa esto? Desde el momento en que se abre una cuenta en la red social el usuario proporciona información personal (nombre, lugar de origen, de estudio o trabajo, relaciones personales) para ser identificado por sus compañeros, amigos y familiares. Sin embargo, esto no constituye toda la información que recaba la red social del usuario, pues a través de lo que publica, sube y comparte Facebook reúne información, e incluso solo con dar *like*, una práctica muy común en la red social, ésta identifica gustos y preferencias de los usuarios y los perfila (Ippolita,

2012) para vender estos datos con fines de publicidad y con ello obtener ganancias. Facebook se convierte en una gran base de datos personales.

Además de datos personales, Facebook señala como parte de su política de datos que reúne información sobre lo que hace el usuario. Estos datos surgen de las fotografías que el usuario o sus amigos suben (puede determinar el lugar en el que se tomó), los grupos que visita, las personas o páginas con las que interactúa, la hora en que lo hace, las opiniones religiosas y políticas que postea, el dispositivo desde el que el usuario se conecta, las operaciones que en él se realizan y los identificadores de dispositivo, así como de las aplicaciones que la misma red social proporciona (Facebook, 2019). En 2019 Facebook lanzó el famoso reto “*10 years challenge*”, el cual se trataba de comparar una fotografía personal del 2009 con una del 2019; a partir de esto se criticó a la red social de estar recabando información personal, de ser una estrategia para mejorar el algoritmo de reconocimiento facial y con ello ampliar la base de datos global (Cultura colectiva, 2019) a partir de un reto que aparentemente parecía inofensivo y sumamente divertido. He aquí el doble discurso de Facebook: “Las aplicaciones, al igual que las personas, son conectores que potencian el tráfico de datos general de manera tal que todas las empresas puedan beneficiarse del `inmenso valor` generado por la conectividad expandida” (van Dijck, 2016, p. 97). El desarrollo de *software*, la incorporación de juegos, aplicaciones, entre otros, tienen como finalidad obtener datos personales de los usuarios con la finalidad de producir enormes ganancias.

Van Dijck (2016) argumenta que compartir posee dos grandes acepciones para Facebook: la primera relacionada con conexión (compartir información con otros, interactuar con otros), con crear comunidad, que Facebook trata de promover; mientras que el segundo tipo tiene que ver con la conectividad (compartir datos de los usuarios con terceros), con hacer negocios. Esta segunda acepción queda opacada porque la red social trata de desviar la atención de sus usuarios de esta actividad, aunque la venta de datos cada vez sea más evidente.

Esta autora también señala que muchos de los usuarios de la red social no se toman el tiempo de leer las cláusulas del contrato de privacidad de Facebook, por lo cual no están enterados de lo que hace la red social con sus datos; en muchos casos, parece que ni siquiera les importa. Quizás esto se vincula a cierta ambigüedad de la plataforma, que plantea opciones de privacidad para el perfil que atañen a los datos que se hacen públicos, pero no a la cantidad de datos que se comparten con la plataforma, cláusula que se acepta al ingresar como usuario. En relación con la privacidad del perfil, autores

como Christofides, Muise y Desmarais (2011 en Chamarro, Bertran, Oberst, Torres, 2016, p. 200) encontraron que los estudiantes eran conscientes de la importancia de su privacidad en Facebook y utilizaban la configuración de privacidad del perfil. Pese a ello, la necesidad de obtener popularidad les hacía mostrar más información en esta red social de la que mostrarían en su vida privada, lo que los autores consideran una práctica de riesgo. Esto parece ser parte del territorio conocido y administrado por los usuarios, pero como se ha dicho, otra parte (la mayoría) de los usos o explotación comercial y política de los datos generados queda opaca para buena parte de los usuarios.

A nivel internacional la preocupación por el manejo de datos<sup>29</sup> ha llevado a los gobiernos a implementar diferentes mecanismos para asegurar la privacidad de las personas, por ejemplo, el Reglamento general de Protección de datos de la Unión Europea, en el cual se establecen los derechos de las personas, las obligaciones de los encargados y responsables del tratamiento de los datos, así como los métodos para el cumplimiento de lo dispuesto en el Reglamento y el alcance de las sanciones para quienes infrinjan las normas (Consejo de la Unión Europea, 2019).

En el contexto mexicano existen algunos mecanismos que regulan el derecho a la protección de datos, como los llamados derechos ARCO (Acceso, Rectificación, Cancelación y Oposición) los cuales se incorporaron a la Constitución en el segundo párrafo del artículo 16.<sup>30</sup> Estos derechos le brindan al usuario la posibilidad de identificar quién conoce sus datos y el motivo de su uso, pedir la rectificación de sus datos en caso de que sean incorrectos o estén incompletos, solicitar la cancelación del uso de sus datos a terceros si el uso que le dan no corresponde con las disposiciones aplicables, y evitar el uso de sus datos si estos fueron obtenidos sin su consentimiento (Instituto Nacional de Transparencia, Acceso a la Información y Protección de Datos personales, INAI, 2019).

---

<sup>29</sup> El manejo de datos personales es un tema que atañe a la gobernanza de internet, entendiendo por ésta al “desarrollo y aplicación por los gobiernos, el sector privado y la sociedad civil, en el desempeño de sus respectivos roles, de principios, normas, reglas, procedimientos de toma de decisiones, y programas comunes que dan forma a la evolución y a la utilización de internet” (Kurbalija, 2016, p.5).

<sup>30</sup> Toda persona tiene derecho a la protección de sus datos personales, al acceso, rectificación y cancelación de los mismos, así como a manifestar su oposición, en los términos que fije la ley, la cual establecerá los supuestos de excepción a los principios que rijan el tratamiento de datos, por razones de seguridad nacional, disposiciones de orden público, seguridad y salud públicas o para proteger los derechos de terceros. Párrafo adicionado DOF 01-06-2009

En 2010 entró en vigor la Ley Federal de protección de Datos Personales, la cual regula la protección de los datos personales en posesión de los particulares (empresas, instituciones, médicos, etc.). En 2017 entra en vigor la Ley General de Protección de Datos Personales en Posesión de Sujetos Obligados (datos en posesión de cualquiera de los organismos de los tres poderes de la nación: Ejecutivo, Legislativo y Judicial, así como de órganos autónomos y fideicomisos y fondos públicos del orden federal y partidos políticos) (INAI, 2019). Si bien existen mecanismos a nivel nacional que regulan el trato de los datos personales en Internet, lo cierto es que no se enfocan explícitamente en el uso que hacen de los datos personales los sitios de redes sociales. En estos, en particular Facebook, constantemente se llevan a cabo modificaciones a la configuración de privacidad; lo que hace esta red social es notificar esto mediante una publicación en el muro de los usuarios, que puede considerarse como una forma fácil de deslindarse de la responsabilidad de compartir y explicar su política de manejo de datos personales.

En Facebook los jóvenes publican fotos, videos, pensamientos, ideas, gustos y preferencias; en la plataforma se presentan, o presentan una parte de sí mismos ante otros, una práctica no exclusiva de Facebook, pero que es interesante explorar justamente debido a la familiaridad con la cual se asume esta actividad en un contexto como el descrito en líneas anteriores, y en un momento histórico en el cual la vida se entrelaza con las actividades *on* y *offline*, que se producen al mismo tiempo, en el mismo lugar, al alcance de un clic. En este escenario, explorar la presentación de sí implica considerar las interacciones cotidianas que llevan a cabo los sujetos. Interacciones que toman forma, como hemos visto, de fotografías, imágenes y conversaciones.

La fotografía y la conversación, además de compartir con los otros videos, estados de ánimo, ubicaciones y más, son prácticas comunes en Facebook. Como hemos visto, estas prácticas son mediadas por el contexto sociotécnico de la plataforma. Pensar la identidad implica, en este contexto, reconocer los soportes de Facebook y analizar cómo juegan y se entretajan con aspectos sociales y culturales para dar forma a la presentación del yo, que es un aspecto central en esta investigación. En los capítulos siguientes se presentan los casos de los tres participantes de esta investigación abordando cuestiones como la privacidad de datos, la presentación del cuerpo, la narración del yo, y el compartir imágenes.

Comienzo con el caso de Dalia, una joven que usa Facebook para comentar su sentir día con día, y esto la lleva a generar diversos cambios en la presentación de sí misma.

## CAPÍTULO 3

### Mostrarse y nombrarse: entre la narrativa y la construcción del personaje

En este capítulo se da cuenta del caso de *Sexologa Dalia Cortez*<sup>31</sup>, como ella misma se presentó en Facebook. Esta usuaria llamó mi atención por su gran presencia en Facebook: publicaba continuamente y sobre gran variedad de temas. Parecía no tener problema en dar a conocer lo que ella pensaba o sentía abiertamente, incluso utilizando en varios de sus posts un lenguaje abiertamente sexual o bien, con palabras altisonantes. A través de sus publicaciones en la red social, Dalia fue dando cuenta de su vida cotidiana y de lo que en ella acontecía: relaciones amorosas, vida académica, mundo laboral, amistades y más.

A lo largo del capítulo se destaca la parte narrativa de la construcción de identidad, tomando en cuenta las publicaciones que la joven realiza en Facebook y que le permiten ir construyéndose, reflexionando sobre sí misma, pero también dando cuenta de sí a los otros. ¿Qué pesa más: la auto-construcción de sí o la presión exterior? ¿Qué márgenes de libertad tiene o toma Dalia para presentarse a sí misma? ¿Con quiénes negocian los sujetos la construcción identitaria en las nuevas plataformas? Éstas son algunas de las preguntas que quiero indagar en este capítulo.

#### 3.1 El *nickname* como presentación identitaria<sup>32</sup>

En Facebook el sujeto da a conocer sus pensamientos, ideas, sentimientos, es decir, se presenta y actúa ante otros. Esta actuación supone una serie de preparaciones previas (*backstage* -Goffman, 1971-) para controlar la presentación.

Una de las primeras actuaciones que lleva a cabo el sujeto en la red social es a través del nombre de usuario (*nickname* o *nick*). El *nickname* puede cambiar tantas

---

<sup>31</sup> A lo largo del capítulo se hará referencia a la participante como *Sexologa Dalia Cortez*, *Sexologa* o Dalia. El *nickname* no tiene acento, y se respeta esa grafía.

<sup>32</sup> El relato construido a partir de las publicaciones de Dalia en Facebook intenta seguir un orden cronológico en cada una de las secciones presentadas a lo largo del capítulo, según aparecieron en la biografía de la joven. Sin embargo, es importante señalar que existen vivencias en la vida de los sujetos que cobran relevancia en el momento en que suceden, o bien tiempo después. Las vivencias y experiencias de los sujetos a lo largo de su vida se entretajan y con ello van configurando a la persona, por ello, los acontecimientos no son líneas, hay avances y retrocesos a través de los hechos de la vida de las personas. Dalia, por ejemplo, realizó publicaciones de vivencias de años anteriores en fechas más actuales (publicó algo que le sucedió en 2015, estando en 2016). Por esto, algunas publicaciones de meses/años anteriores o posteriores pueden ser retomadas para realizar un análisis más completo de la situación analizada, o bien porque responde a la lógica del análisis más que a un orden cronológico estricto.

veces como se desee. Durante el tiempo en que se siguió a Dalia fue posible identificar dos cambios en su *nickname*: pasó de *Frezitha Xtradelixiux* a *Sexologa Dalia Cortez* y de este último a *Miss Dalia Cortez* o *Dalia Cortez (Miss Dalia)*. Estos cambios en el *nick* de la participante no acontecieron como hechos azarosos, sino que, por el contrario, se inscribieron en acontecimientos de la vida *on* y *offline* que la llevaron a interrogarse sobre cómo era percibida en la red social y cómo deseaba serlo.

Cabe recordar que el seguimiento a Dalia comenzó cuando era alumna de la Licenciatura en Educación. En este tiempo Dalia aparecía en Facebook como *FRezitha Xtradelixiux*, *nick* con el que se presentó durante más de siete años (desde que era alumna de secundaria). Junto a este *nickname* se leía una retórica de gusto y amor por la moda. Para Dalia identificarse como una joven *fashionista*<sup>33</sup> era importante; así, publicó el 05 de diciembre de 2010: “ZER FAZHION ..!! NO ES UNA MODA.!! ES UN ESTILO DE VIDA..!!”<sup>34</sup>. Años después decidió cambiar su *nick* de usuario y lo hizo por el nombre de “*Sexologa Dalia Cortez*”. Este cambio fue anunciado con el siguiente mensaje:



**Figura 6.** Cambio de *nickname* de la participante (Posteo del 28 de marzo, 2016)

<sup>33</sup> *Fashionista* es un término que refiere a los amantes de la moda, quienes están atentos a las novedades en ropa, accesorios, zapatos. Son personas que destacan por tener un estilo de vestir particular.

<sup>34</sup> Los posteos de la participante, y en algunos casos de los amigos de ella, se transcribieron tal cual aparecen en su biografía. Las faltas de ortografía, la combinación de letras mayúsculas y minúsculas, así como otros elementos (inclusión de emoticones) forman parte de la escritura de la joven. Llama la atención que en la escritura de la joven aparezcan faltas de ortografía constantes, las cuales no concuerdan con el rol profesional que desea transmitir, ya sea como sexóloga o como educadora. En la sección 3.6 de este capítulo se discute más al respecto.

En una entrevista cara a cara, comentó al respecto:

Eso fue por mi profesor de maestría porque él nos pidió nuestro Facebook ¿no?, y todos mis compañeros escribían sus nombres y sus apellidos ¿no? Y yo fui la última ¿no?, y yo puse mi *name* y le entregué al maestro ¿no? Y él no hizo un comentario abiertamente, o sea no me evidenció, nada más ya al final de la clase me dijo, es que en la maestría nos dicen por nuestro apellido ¿no? [Dalia actúa el diálogo con su profesor:]

- señorita Cortez me permite un momentito. Le dije el *nick* del Face de usted, no de su hermanita
  - y le dije: no, es que ese es mío...
  - y me dijo: ¿si se da cuenta en dónde estamos?
  - Le dije: en un salón
  - y aparte de chistosa
  - le dije: bueno en una escuela
  - no, no, no ¿en qué nivel educativo estamos?
  - y ya fue cuando dije ah en maestría,
  - sí maestra, ¿y usted cree que este nombre sea adecuado para usted?
- (Entrevista, 11 de febrero de 2017).<sup>35</sup>

El cambio de *nickname* de Dalia se debió a una situación *offline* que la hizo cuestionarse sobre su nombre de usuario, sobre lo que estaba proyectando en la red social bajo el *name* de *FRezitha Xtradelixiux*, que resultaba un nombre de usuario que ya no reflejaba quién debía ser, o cómo debía presentarse. Ante la intervención de su maestro, decidió crear un nuevo *nickname*, que ella creyó era más acorde a su nueva etapa de vida. Eligió usar su nombre y apellido, junto con una de sus facetas profesionales (sexóloga), faceta, por cierto, en construcción; y así conformó el nombre de “*Sexologa Dalia Cortez*”.

En este caso la identificación creada en la secundaria fue claramente ficticia: “*FRezitha Xtradelixiux*”, mas no fue pasajera, sino que duró siete años. El cambio no fue fragmentario, desvinculado de su vida *offline*; al contrario, surgió en una situación-problema por la interacción con un maestro en su vida escolar. El modo en que ella dio sentido a este cambio en Facebook es que se encontraba en otra etapa de su vida, había crecido y tenía que presentarse de otra manera, con otra máscara, interpretando, por ende, otro rol. Goffman define un rol social como “uno o más papeles (...) que puede ser presentado por el actuante en una serie de ocasiones ante los mismos tipos de audiencia o ante una audiencia compuesta por las mismas personas” (1971, p. 30). En este caso Dalia anunció a su audiencia que deseaba ser percibida como persona adulta con nombre y apellido y como profesionista. Aun cuando apenas estaba estudiando una

---

<sup>35</sup> Transcripción de entrevista realizada cara a cara con la participante.

maestría en Sexología Clínica, ya se identificaba como profesional y con una misión correspondiente a este rol.

El interés de Dalia por la sexología comenzó desde que estudiaba la licenciatura. Al concluir este nivel, comenzó sus estudios en sexología clínica:

Puedo hablar de sexualidad abiertamente, pues obvio me esfuerzo día con día para llegar a ser una excelente SEXOLOGA  
(Posteo del 29 de diciembre, 2015)

A partir de este pronunciamiento Dalia comenzó a configurarse como una vocera en tópicos de sexualidad, y se sentía con autoridad de opinar de estos temas, pues empezó a estudiar la Maestría en sexología:

Porque soy una mujer que pretende poner el sexo como medio para encontrar lo que todo el mundo busca.. reconocimiento, placer autoestima y en definitiva amor y cariño... que hay de PATOLÓGICO en eso ..??  
#sexologaDaL #sexologia  
(Posteo del 10 de junio, 2016)

A partir de ahí los posteos sobre la sexualidad fueron recurrentes en la biografía de Dalia. Trataba de informar a los otros sobre el tema, ya sea compartiendo datos o información, o bien dando tips y consejos a sus seguidores:

Un mexicano tiene en promedio 123 relaciones sexuales al año; sólo en 4 usa condón. Cuidarte es tu responsabilidad. Protégete VIH/SIDA  
#singlobitonohayfiesta  
(Posteo del 05 de octubre, 2015)

El gemido engaña.... La humedad no  
(Posteo del 18 de septiembre, 2015)

Los mejores escalofríos no los produce el FRIO ...  
(Posteo del 21 de noviembre, 2015)

Dalia se presentó como experta en temas sexuales, brindaba consejos, tips y opiniones al respecto. Dalia, la sexóloga, comenzó a alzar su voz en temas diversos. Sus amigos la consultaban; sin embargo, llegó un momento en que esto le ocasionó conflicto, y publicó en su red social:

Hola si en efecto estudio la maestría en Sexología clínica.... Y muchas personas me mandan inbox para preguntarme sus dudas...! Sorry gente pero la carrera no se paga de a gratis espero entiendan...! Lindo jueves  
(Posteo del 9 de junio, 2016).

Esta situación provocó que algunos de sus amigos se expresaran en contra de su postura, como María, quien comentó:

Mientras eres sexóloga certificada, sería bueno q ayudaras a la gente. A veces ayuda al gremio que fomente una nueva cultura de consulta en materia de sexología. Recuérdalo amiga, humildad ante todo. Los billetes vendrán después, la publicidad de boca en boca es la mejor.

Otra joven apoyó la postura de Dalia:

EXACTO!! CHE GENTE CODA NO ES QUE COBRES NENA ES QUE LA GENTE ES ENCAJOSA TU SABES MUY BIEN QUE UNA CONSULTA CON UN SEXOLOGO ESTA ENTRE 800 Y 1000 PESOS AHORA IMAGINATE DE A GRATIS...!! NO BUENO.

Dalia respondió: “de hecho si bebe por eso ... no es q los ignore simplemente no puedo regalar mi trabajo” (Posteo del 09 de junio, 2016).

La autopromoción trae consigo no solo la popularidad, sino que demanda actuaciones congruentes, y ello implicó, en el caso de Dalia, que atendiera las necesidades de sus amigos. En entrevista cara a cara mencionó que incluso a altas horas de la noche, o bien en la madrugada, su celular no paraba de sonar, pues sus amigos le pedían consejos sobre sexualidad -muestra, también, de la expansión de la plataforma hacia otros espacios y medios de comunicación-. Dalia tuvo que poner un alto. Una forma de hacerlo, además del posteo anterior, fue cambiar nuevamente su *nickname* de Facebook: ya no sería *Sexologa Dalia Cortez*, sino *Miss Dalia* o *Dalia Cortez (Miss Dalia)*, identificándose ahora con su profesión como docente, dando a conocer su trabajo en la escuela, la relación con sus compañeros de trabajo, pero sin olvidar o dar cuenta de sus otras facetas como sexóloga, como joven, e incluso como experta o apasionada de la moda.

Estos cambios de *nickname* y las narrativas construidas alrededor de ellos son un ejemplo de lo que Goffman llama *mistificación*:

El auditorio percibe misterios y poderes secretos detrás de la actuación, y el actuante percibe que sus 'principales secretos son insignificantes (...) el verdadero secreto existente' detrás del misterio es, con frecuencia, que en realidad no hay misterio alguno; el verdadero problema es impedir que también el público se entere de esto. (1971, p.81)

Cuando Dalia cambió su *nick* de *FRezitha* a *Sexologa*, y asumió por ende este último rol, sus amigos de la red social la convirtieron en un referente para sus dudas sobre sexualidad, consultándola constantemente. Sin embargo, Dalia se dio cuenta que el

cambio no era tan mágico y maravilloso como creyó, sino que su nuevo rol trajo consigo responsabilidades y compromisos con los otros que generaron conflictos y/o expectativas que no podía atender, por lo cual decidió dejar ese rol para asumir uno nuevo. En esta construcción hay autorreflexión de sí, y la identidad aparece unida a la narración de ésta. Si bien estos conflictos y esa reflexividad en la construcción de sí no son nuevos, en las redes sociales aparecen empujados y amplificadas por grandes audiencias.

Dalia dio cuenta en Facebook de una serie de acontecimientos que la llevaron a crear un nuevo yo. El cambio en su *name* fue solo uno de ellos. Otro de los hechos fue una ruptura amorosa. Éstas y otras situaciones que estaba viviendo, pero de los que no dio cuenta explícita en Facebook, la llevaron a emprender una transformación en su vida.

### 3.2 Del amor y otras complicaciones

La ruptura amorosa de Dalia permite evidenciar, una vez más, que las relaciones amorosas juegan un papel importante para los jóvenes. Las experiencias que viven las comparten con amigos y compañeros, quienes se han convertido en referentes de estos tópicos (Hernández, 2007).

A través del tiempo las formas de amar y enamorarse han cambiado, dando lugar a diferentes “estilos de amar” entre los jóvenes. Collignon y Rodríguez (2010, p. 262) distinguen tres regímenes eróticos<sup>36</sup> durante el siglo XX. El primero corresponde al período que va de finales del siglo XIX hasta 1950; el segundo abarca desde 1960 hasta la aparición del sida, y el tercero va de 1980 hasta la actualidad.

Cada régimen erótico se puede comprender a partir de cómo se articulan la dimensión sexual y afectiva de acuerdo con la composición de diversos elementos<sup>37</sup>. El tercer régimen erótico está caracterizado por la incorporación de las tecnologías a la vida privada, tales como el celular, internet, redes sociales, así como reproductores de música

---

<sup>36</sup> Régimen es un término que toman de Ortega y Gasset. Régimen “hace alusión, en su acepción más común, a un conjunto de reglas, a la existencia de una normatividad en el modo de vivir, a la forma de gobernar algo o de organizar el funcionamiento de algo” (Collignon y Rodríguez 2010, p. 262).

<sup>37</sup> Las autoras, para analizar los regímenes eróticos, toman en cuenta dimensiones como: a) el imaginario amoroso romántico; b) el poder de diversas instituciones sociales; y c) las concepciones sobre el cuerpo. Además consideran los aspectos sociales específicos de cada época, los cuales se abordan desde: a) el reconocimiento de los jóvenes como tal, es decir, ser percibidos socialmente como jóvenes, y que los jóvenes se identifiquen a sí mismos como tales; b) el género; y c) podría llamar este aspecto como *ubicación social*, es decir: la clase social, la pertenencia al ámbito rural o urbano y el nivel de acceso a las nuevas tecnologías y a la información (Collignon y Rodríguez, 2010, pp. 264-265).

portátiles, este régimen se caracteriza, por tanto, por estar “conectado al mundo a través de la tecnología de la última generación” (Collignon y Rodríguez, 2010, p. 299).

Las redes sociales se han convertido en un espacio en el cual muchos jóvenes manifiestan las emociones y las experiencias amorosas que viven. Tal es el caso de Dalia, quien dio cuenta de una relación de pareja que terminó entre junio y julio de 2015. A partir de esta ruptura la joven comenzó a postear mensajes sobre su sentir en Facebook, mensajes que implicaban un revuelo de emociones: tristeza, enojo, impotencia, serenidad:

Y que te imaginaste??

Que si te ibas acababas con mi vida... Y que esta herida jamas se sanaria.

Y ahora eres tu la que me pide que vuelva a su vida... Que si quiero me lo pides de rodillas..!!!! Lo siento mi amor pero el papel cambio (Posteo del 14 de agosto, 2015).

y cuentame... tanto dinero da la felicidad..... La vida nos llevo a cada cual a su lugar...

(Posteo del 29 de agosto, 2015)

Expresar sus sentimientos a través de sus publicaciones parecía ser una especie de desahogo, de catarsis, de esa “depuración que es la gran práctica de limpieza anímica, expresada como asombro, desgarramiento, dolor extremo, llanto puro y simple” (Monsiváis, 2014, p. 28). Puede ponerse ese desahogo en relación con prácticas anteriores de la cultura popular, como se verá más abajo.

Después de un mes del rompimiento la joven comenzó con un discurso de despedida hacia su expareja, como una especie de esfuerzo por dejarlo ir y sobre todo de ser ella misma libre para continuar con su vida. Así lo expresó en el mensaje del 09 de agosto de 2015:

Ya es hora de...Decir Basta t ame si mucho pero ahora tu eres feliz y yo también merezco rehacer mi vida..!!! AMOT.... Hoy te dejo en libertad para siempre.!!!

Junto a mensajes de despedida aparecían también publicaciones en un tono de reproche hacia la expareja:

podiste estar aquí conmigo en la playa pero la cagaste..

yo confiaba en tí..

y como me pagas los lujos.. el coche .. comida... ropa y el apartamento yo

los pagaba...!! Fue una maldición caer en tu juego ...!! tu decias que me

amabas .. pero todo era para zacear tu ego ....  
(Posteo del 15 de agosto, 2015)

Si bien en agosto manifestaba el deseo de decirle adiós a su expareja, conforme pasó el tiempo este propósito se fue intensificando:

Hace mas de un mes... Decidiste irte de mi vida de la manera mas ruin  
y  
Cobarde.. Te llore días y noches. .. Suplique a Dios x que volvieras ...  
Pero hoy me doy cuenta que desde que te fuiste mi vida tomo un nuevo  
sentido  
Así que hoy x fin decido soltarte para siempre te deseo que te valla  
bien  
Que Dios siempre te bendiga y te llene de felicidad siempre, yo x mi  
parte  
Decido empezar una nueva vida a partir de HOY  
(Posteo del 05 de septiembre, 2015)

En este mensaje Dalia volvía a despedirse, pero con un discurso de serenidad, y a través del cual le deseaba lo mejor a su ex y también a ella misma. En cada uno de los mensajes respecto a su relación de pareja había otro al que se le hablaba: la expareja. La joven parecía conversar uno a uno con ese otro a pesar de estar en un medio tan público y de no tener presente a esa otra persona.

Días después de la publicación anterior, Dalia posteó que su expareja aún la tenía como amiga en Facebook y, por ende, que podía leer y ver todo lo que ella escribía. Así, decide mandarle algunos mensajes:



**Figura 7.** Posteo de despedida con canción de Playa Limbo

Este mensaje (Figura 7) se apoyó de la letra de la canción “Así fue”<sup>38</sup>: “PERO YA NO TE AFERRES A UN IMPOSIBLE.... YA NO TE HAGAS NI ME HAGAS MÁS DAÑO” (Posteo del 07 de septiembre, 2015). Dalia encontró en la letra de la canción un medio para expresar sus sentimientos amorosos. Como señala Rodríguez, “las letras de las canciones son un vehículo privilegiado de socialización de los ideales del amor, proporcionan el vocabulario básico del mundo de lo amoroso y con él la subjetividad posible para ser vivida” (2006, p. 184). “Te pintaron pajaritos”, canción que le dedicó al otro, toca el tema de la traición y el dolor que ésta provoca en una relación, pero también da cuenta de la satisfacción por saber que esa otra persona está sufriendo de la misma manera en que ella hizo sufrir, aquí un fragmento de la letra:

Qué paso con el que dijo que te amaba, acaso se fue y te ha dejado ilusionada...

No me choca al saber que sola te quedas, yo te lo dije que te iban a pagar con la misma moneda.

Te pintaron pajaritos en el aire  
Te juraron falso amor y lo creíste  
Sus promesas se quedaron en el aire  
Estas sintiendo lo que algún día me hiciste  
Aunque te duela nena de tu pena yo me alegro  
Te pintaron un paisaje blanco y te salió de negro  
Te lo mereces en la relación toca sufrir a veces  
Así como sufrí yo por ti una y tantas veces

“Mírame”, otra de las canciones que retomó Dalia, aborda también el tópico de la traición, del regreso del infiel en busca de una nueva oportunidad, la cual no le será dada:

Que sorpresas nos brinda el destino...!! Tu te fuiste a encontrar otro nido... Hoy regresas buscando mi abrigo

Mírame no soy la misma de antes!!

(Posteo del 02 de septiembre, 2015)

Es sugerente vincular estas citas y reflexiones a partir de canciones populares con las reflexiones del crítico cultural Carlos Monsiváis, quien expresa que:

---

<sup>38</sup> “Así fue” es una canción popular en el contexto mexicano creada e interpretada por el cantautor mexicano Juan Gabriel. A través del tiempo diversos cantantes han grabado versiones de esta canción, entre ellos Isabel Pantoja, Playa Limbo, Dread Mar I.

La letra de la canción refiere a un hombre que deja una relación sin despedirse, tiempo después regresa a buscar a la mujer, pero ella está en una nueva relación, está enamorada de otro. La mujer le pide perdón a su viejo amor por no poder regresar con él, y le pide que no se aferre al pasado porque ella ama a alguien más.

En algunos géneros de la música popular el melodrama es una fuerza orgánica. Se teatraliza el espectáculo y un método seguro es usar las canciones como técnica que asigna el papel de los seres que enamoran, son rechazados, sufren, se alegran de tanto y tanto amor, y van viendo cómo su papel crece conforme avanza la noche, la tarde, el sentimiento que no distingue de horarios. (2014, p.49)

Las melodías posibilitan la identificación respecto a una situación particular, son una forma de hablar sobre lo que se siente y piensa, una forma de comunicarlo, sobre todo cuando no se encuentran las palabras propias para expresar un sentir, o bien cuando no son suficientes, y en temas del amor esto se siente necesario. Pablo Fernández Christlieb señala que el discurso sobre el amor “(...) no se basa en el sentimiento, sino en otros discursos que hablan de otros y otros y otros (...) se trata de construcciones sociales, de definiciones consensualmente acordadas, pero arbitrarias y convencionales, de la realidad” (2000, p.14).

Dalia fue la protagonista de su historia de amor, fue la que sufrió y lloró por el ser amado y que a través de las canciones vivió y revivió su desamor; ese abandono del ser amado encontró en Facebook el escenario para desplegar su sentir, un sentir que acompañó de música y frases que exacerbaban sus sentimientos. Parecía una telenovela que la joven fue narrando no solo a sí misma, sino a un público, público que estaba leyéndola, que estaba sintiendo y vibrando con ella. Así como “el melodrama filmico es la piedra de toque de la sensibilidad colectiva” (Monsiváis, 2014, p.12), el melodrama en Facebook parece ser su sucesor.

Y es que el amor se habla, se vive, se siente, y en este último aspecto, el cuerpo es un referente de lo amoroso. Morin argumenta que hay diversos componentes en el amor: “(...) tenemos un componente físico, y en la palabra ‘físico’ se escucha el componente ‘biológico’, que no es el componente sexual, sino también el compromiso del ser corporal”; el amor “está arraigado en nuestro ser corporal, podemos decir que procede a la palabra. Pero como el amor está al mismo tiempo arraigado en nuestro ser mental, que supone el lenguaje, podemos decir que el amor procede de la palabra” (1997, p.11). El amor precede y procede a la palabra. Esto es parte del complejo del amor. Pensar en el amor, hablar del amor, experimentar el amor es parte de amar. En el caso de Dalia, ella pensó, habló, vivió el amor y lo expresó en una plataforma pública, apelando a las tradiciones de la cultura popular mexicana. Más importante aún, el cuerpo se convierte en un referente para la constitución de su experiencia amorosa y de sí misma, experiencia que la lleva a cambiar-se. Aquí hay una torsión nueva sobre el fondo

del melodrama: el sujeto contemporáneo no se resigna, sino que busca re-diseñarse, re-lanzarse al ruedo.

### 3.3 La creación de un nuevo yo

Dalia era una chica con sobrepeso; sin embargo, a mitad del 2015 suceden diversos hechos que la llevaron a tomar la decisión de bajar de peso. Entre esos sucesos, el más significativo fue la infidelidad de su pareja con una chica delgada:

y entonces yo le dije:  
-es guapa.???  
y ella <sup>39</sup>me dijo  
-es DELGADA.....  
y fue entonces cuando yo entendí todo.!!  
(Posteo del 02 de febrero, 2016)

La joven escribió la palabra delgada en mayúsculas, seguida del “fue entonces cuando yo entendí todo”, tratando de acentuar que su ex la dejó por su sobrepeso, que él buscaba o quería algo (un cuerpo) que ella en ese momento no tenía.

Este post desató una conversación con dos de sus amigas. María comentó la publicación con un emoticono de confusión, a lo que Dalia respondió:

- Cuando regrese de Guadalajara mi novio me dejo x otra niña delgada
- María: Y lo que entendiste fue...?
- Luz: Supongo que entendiste que la persona que te dijo eso en realidad no valía la pena
- María: no pretendo arruinar la publicación, solo me confunde un poco por eso pregunte. Y si, al igual que Luz espero que eso haya sido lo que entendiste, admiro mucho la tenacidad con la que haz llevado acabo todo este cambio tan impresionante, ojala sigas siendo la misma dalia de siempre. Besos chula
- Dalia: Hola niñas entendí q valgo mucho y q esa persona solo buscaba un buen cuerpo y no amor

Si bien Dalia comentó que ella vale mucho y que su expareja buscaba un físico y no amor, esta situación la llevó a cuidar su cuerpo, su alimentación; representó una nueva etapa para ella. La decisión que toma de cuidar su cuerpo no fue fácil, requirió sacrificios y una nueva forma de vida. Así lo comunicó:

El 17 de agosto !! Tome la decisión de cambiar de vida, cansada de insultos y burlas decidí que era hora de ser una nueva mujer !! Sacrificios, lágrimas, empeño, dedicación y sobre todo fuerza de voluntad me han llevado a

---

<sup>39</sup> Hace referencia a una de sus amigas, quien vio a la expareja de Dalia con otra chica.

cumplir MEDIO AÑO de ENTRENAMIENTO en el GYM !! Gracias Dios mío  
x darme fuerzas día a día !! Vamos x MÁS  
(Posteo del 17 de febrero, 2016)

El gimnasio se convirtió en un lugar frecuente para Dalia y motivo de muchas de sus publicaciones, en las cuales destacó la constancia y disciplina que requería ese proceso, y posteó algunas fotografías haciendo ejercicio, o los avances y retrocesos que iba teniendo. Parecía querer mantener a sus amigos de Facebook al tanto de lo que iba logrando:

Consistencia.... Esfuerzo.... Trabajo..... Responsabilidad y sobre todo fuerza  
De voluntad .. Adarle al GYM  
#romanosehizoenundia #contodoslospoderes  
(Posteo del 14 de septiembre, 2015)

Se que algún día diré  
Costo mucho trabajo pero valió la pena!!  
(Posteo del 09 de mayo, 2016)

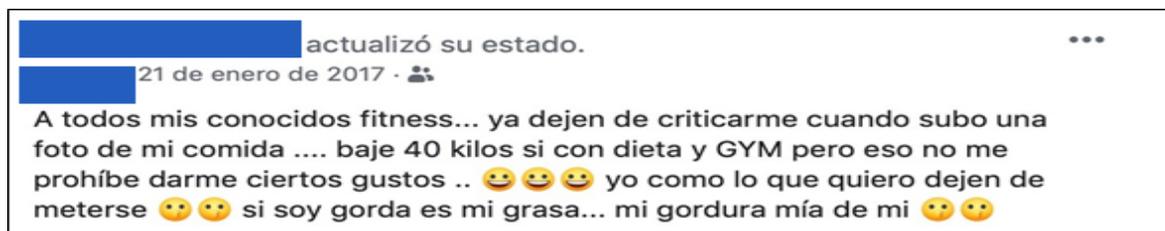
Pues con la novedad de que por mi falta de fuerza de voluntad, consistencia, disciplina y dedicación. Subí 2 kilos en una semana. ¡! Y es que ya veía en la báscula el 6. Y ahora regreso al 7..!! Y como toda una persona madura debo hacerme responsable de mis actos... que una galleta... Que un pedazo de pastel ... Que si la cerveza ... Bueno pues es hora de regresar a mi rutina de 4 horas de GYM y ensaladas...!! Tengo solo un mes para mi cumple y tengo 5 kilos encima así que Vamos con todo  
(Posteo del 21 de junio, 2016)

Sus amigos alentaban esta faceta; sin embargo, en más de una ocasión, Dalia provocó controversias por sus publicaciones respecto al cuidado de su cuerpo y sus esfuerzos por bajar de peso, que parecían excesivos a algunos de sus amigos. El 5 de julio de 2016 publicó: "Como cuando fuiste 4 horas al gym en la mañana y 2 horas en la tarde...!! Ups sorry pero no descansaré hasta pesar 55 kg..!!". Sus amigas comentaron (Figura 8):



**Figura 8.** Conversación sobre el tiempo dedicado al gimnasio (Posteos del 05 de julio, 2016)

Los amigos en Facebook parecían estar atentos a la actuación de Dalia, eran vigilantes y jueces del sujeto. Ser fiel al personaje (ser sano, *fitness*<sup>40</sup>) se volvió una demanda social. Por ello, cuando llegaba a publicar imágenes comiendo algo no nutritivo (helado, pan, chicharrones, tacos) era criticada por ellos, pues esto no concordaba con la imagen saludable y deportista que proyectaba, y notaban la discrepancia. En la figura 9 vemos que Dalia se defendió de sus “atacantes” al señalar que ser *fitness* no le prohibía darse ciertos gustos:



**Figura 9.** Respuesta de Dalia a sus amigos que la atacan por no comer saludablemente (Posteo del 21 de enero, 2017)

<sup>40</sup> Utilizo el término *fitness* como una forma de referirme a una joven interesada en mantener un cuerpo saludable, atractivo, delgado, torneado. *Ser fitness* Implica también hacer ejercicio y tener una alimentación sana.

Goffman (1971) señala que el individuo busca dar la impresión de infalibilidad de su rol a su audiencia, por lo cual corrige en privado las acciones que no son compatibles con su rol. Pero ¿qué pasa cuando el mismo individuo se pone en evidencia? ¿Lo hace de manera consciente? ¿El afán de publicar lo que acontece en la vida puede más que el mantener un rol? En el caso de Dalia vemos que intentó mantener su rol a pesar de tener ciertas discrepancias con el mismo, y la estrategia que utilizó fue, como vemos en el mensaje, recalcar la pérdida considerable de peso que había tenido, pero también enfatizar que era su cuerpo del que se estaba hablando. Sin embargo, los comentarios hacia su falta de concordancia en su rol de chica *fitness* siguieron, pues en otra ocasión en que publicó que fue de compras y se comió un helado, uno de sus amigos reaccionó de la siguiente manera (Figura 10):



**Figura 10.** Reacciones ante la discrepancia de rol (Posteos del 10 de octubre, 2017)

Si bien varios de los amigos en Facebook estaban atentos al cuerpo de Dalia, ella también se transformó en un sujeto que interiorizó la norma social (ser bonita, sana, buen cuerpo: ser la chica *fitness*), se convirtió en autovigilante, y comenzó una lucha por el control sobre sí:

Antes muerta que gordita !!  
(Posteo del 13 de noviembre, 2015)

Por cosas como estas llevo 6 meses entrenando y aunque perdí muchos amigos .....XQ según ahora mi obsesión es el GYM ¡! Estoy feliz pues aún no tengo un cuerpazo pero ya baje 20 kilos y voy por más así que vamos !! A sudar un rato lindo sábado  
(Posteo del 30 de enero, 2016)

El deseo de Dalia de querer transformarse físicamente partió de la idea de que algo estaba mal con ella, de que algo no era como debía ser, como la sociedad (en cuanto a estándares de belleza) plantea que debe ser:

A makeover paradigm constitutes postfeminist media culture. This requires people (predominantly women) to believe first that they or their life is lacking or flawed in some way, and second that it is amenable to reinvention or transformation by following the advice of relationship, design or lifestyle experts, and practising appropriately modified consumption habits. (Gill, 2007, p. 17)

El automonitoreo por parte de Dalia forma parte de un movimiento más amplio, de un yo cuantificado que según algunos autores:

(...) is best conceptualized as a 'self-tracking' or 'reflexive monitoring' self who uses the affordances of digital technology to collect, monitor, record and share a range of – quantified and non-quantifiable – information about herself or himself while engaging in 'the process of making sense of this information as part of the ethical project of selfhood'. (Elias y Gill, 2018, p.60)

La responsabilidad de ser congruente entre la presentación y las actuaciones pasó a convertirse en la responsabilidad personal de ser una mujer segura de sí misma, responsable de verse bien, de hacer todo lo que esté a su alcance por cumplir con estándares de belleza preestablecidos, y esto bajo una sombra tanto del deber como del placer por hacerlo (Elias y Gill, 2018).

El cuerpo aparece como un eje central que debe ser monitoreado, vigilado como parte de las exigencias sociales actuales, y por tanto se convierte en eje central de la identidad:

What is striking is the degree of fit between the autonomous postfeminist subject and the psychological subject demanded by neoliberalism. At the heart of both is the notion of the 'choice biography' and the contemporary injunction to render one's life knowable and meaningful through a narrative of free choice and autonomy -- however constrained one might actually be. (Gill, 2007, p.14)

Imágenes mostrando su cuerpo fueron comunes a partir de la pérdida de peso de Dalia:

Yo era la típica niña que jamás se tomaba fotos de cuerpo completo ....

Por una razón 😞:( no me gustaba mi cuerpo, me daba pena mi físico ... Le tenía miedo a las burlas y a las críticas (siempre me decían gorda) ..! Pero hoy x fin puedo subir esta foto<sup>41</sup> y gritar vamos por más esto solo es el comienzo .. 🙌👏👉❤️🙏  
(Posteo del 13 de octubre, 2015).

---

<sup>41</sup> Hace referencia a una foto de cuerpo completo.

Si bien algunos de sus amigos cuestionaban su aparente obsesión por pasar varias horas en el gimnasio, como se describe anteriormente, otros de sus contactos en la red social admiraban el esfuerzo y dedicación de *Sexologa* ante tal cambio, y sobre todo a su disciplina.

Armando le comentó: Eres una verdadera inspiración y un digno ejemplo de resistencia. Felicidades Dal.  
(Posteo del 14 de junio, 2016)

Renata escribió: No inventes la verdad mis respetos y que disciplina hee!!  
(Posteo del 04 de julio, 2016)

El apoyo de los otros fue también una fuente de empoderamiento para la joven. Banet-Weiser (2014) argumenta que en la actualidad las jóvenes buscan la validación de sí mismas a través de los otros. “*Am I Pretty or Ugly?*” son videos que las adolescentes suben a Youtube con la finalidad de que los otros les comenten si son bonitas o feas, pues ellas no tienen una perspectiva clara sobre ello. Banet-Weiser señala que este tipo de videos son muestra de cómo las adolescentes a inicios del siglo XXI están viviendo su autoestima y las prácticas asociadas a ésta. La autora menciona que el cuerpo femenino, en particular el de la adolescente norteamericana de clase media es un cuerpo que ha sido vigilado, y motivo de preocupación en el discurso público.

En el caso de Dalia, ella es una joven mexicana de clase media que vive en uno de los municipios del Estado de México con altos índices de violencia y pobreza. Es una joven que en este contexto interiorizó los discursos del autocuidado (querer lucir bonita, delgada, atractiva) y lo llevó a cabo en la medida de sus posibilidades. Su estatus social le permitió acceder al gimnasio, ir al nutriólogo, al dentista para tener un tratamiento de ortodoncia, e incluso ir de compras (renovar guardarropa), situación que para otras jóvenes no es posible:

Que chingon se siente ir a comprar ropa y cuando antes pedías talla extra Grande ahora pedir talla mediana !! Lo estoy logrando woooa en vdd brinco de felicidad !! y esta es mi cara de felicidad.<sup>42</sup>  
(Posteo del 10 de octubre, 2015)

Para dar besos !!! Hay que tener una boquita de 10, así que es hora de ir Con el dentista !! Obvio una sonrisa sexy vale más que mil palabras  
(Posteo del 26 de diciembre, 2015)

---

<sup>42</sup> Sube foto de sí misma con una gran sonrisa.

Bendito GYM!! Amo mis piernas todavía tengo pancita a darle con todo!!  
(Posteo del 24 de enero, 2016)

La transformación de Dalia responde a la lógica actual de empoderamiento femenino tutelado por la vigilancia externa, el mercado, la política. En los estudios sobre los cambios en la sexualidad de las jóvenes mujeres se habla de una sensibilidad post-feminista, una forma de sentir y conducirse que recoge los legados del feminismo pero los actúa en otra dirección, más individualista y más alineada con la mercantilización de los cuerpos:

a postfeminist sensibility includes the notion that femininity is increasingly figured as a bodily property; a shift from objectification to subjectification in the ways that (some) women are represented; an emphasis upon self surveillance, monitoring and discipline; a focus upon individualism, choice and empowerment; the dominance of a 'makeover paradigm'; a resurgence of ideas of natural sexual difference; the marked 're-sexualisation' of women's bodies; and an emphasis upon consumerism and the commodification of difference. These themes coexist with, and are structured by, stark and continuing inequalities and exclusions that relate to race and ethnicity, class, age, sexuality and disability as well as gender. (Gill, 2011)

La pérdida de peso de Dalia vino acompañada con el adorno de su cuerpo. *Sexóloga* se hizo una perforación transversal y una perforación en el oído que le produjo sufrimiento -al parecer fue una promesa a una de sus mejores amigas-, como señala en una publicación posterior (8 de noviembre de 2015). En marzo de 2016 consideraba hacerse un tatuaje, pero su padre no le daba permiso; sin embargo, parece haber insistido en el tema pues un mes después publica: “después de hablar mucho con mi SR. Padre eh tomado la decisión de hacerme este hermoso detalle” (Posteo del 10 de abril, 2016). En el mes de mayo publicó una foto en Instagram mostrando el tatuaje que se había hecho.

La inversión y la creación de este yo quedó registrada en Facebook. Esta plataforma social le permitió a Dalia estar en contacto con una red de “otros”, quienes se convirtieron en sujetos que valoraban su aspecto físico, que la retroalimentaban a través de sus *likes* y comentarios teniendo como referentes los estándares de belleza establecidos social y publicitariamente (mujer delgada, femenina, atractiva, saludable). Estos intercambios en torno a su apariencia muestran que “[e]l cuerpo se ha destacado como un rasgo definitorio de la identidad para las mujeres y el lugar de intensas relaciones del poder circulante” (Elias y Gill, 2018, p. 6).

Los amigos de la red social de Dalia se volvieron un referente, un público que emitía opiniones sobre la apariencia de la joven, opiniones que ella misma solicitaba.

Esta situación de valoración por los otros, de sentirse bien por lo que mostraba puede verse como una manera en que los otros le transmitían mensajes de valía a la joven (Banet-Weiser, 2014), como se ve en las figuras 11 y 12.



**Figura 11.** Publicación en la que Dalia solicita la opinión de sus amigos de Facebook (Posteo del 31 de mayo, 2016)



**Figura 12.** Imagen que muestra la solicitud de Dalia a sus amigos de la red social para que opinen sobre su look y apariencia (Posteo del 3 de noviembre, 2016)

Dalia creó un yo, un yo que pasó de ser una niña gorda a una chica *fitness* y *cool*.<sup>43</sup> –por ejemplo, con tatuaje, perforaciones, expansiones y nuevo corte de pelo-. Este cuidado y transformación del cuerpo, señala Conor (2004), se entiende mejor como trabajo autónomo empresarial, como autocalificación concentrada en el registro visual.

Este yo se construye en interlocución, con amigos que alientan o frenan, y en discusiones con el padre. También hay otras interlocuciones menos visibles, pero igualmente poderosas: las de las industrias de la estética que promueven ciertos cuerpos, las estéticas de subculturas juveniles que valoran los tatuajes y perforaciones, entre otras. Es una construcción que no se realiza en soledad sino en interacción con múltiples agencias, agencias que monitorean o vigilan su conducta y que, en tiempos de redes sociales datifican todas las interacciones, intensifican esta vigilancia.

### **3.4 Ser docente: apariencia y sexualidad ¿reprimidas?**

El cambio en el aspecto físico de Dalia impactó en diversas áreas de su vida. Una de ellas fue la laboral, espacio en el que su apariencia física fue fuertemente cuestionada. Según relató en la entrevista, esos cambios corporales fueron mal vistos por sus colegas: “Cómo vienes en esas fachas”, “es que eres profesora y es para que vinieras en tacones, de falda, de saco...” (Entrevista, 11 de febrero de 2017). Al respecto, Weber y Mitchell mencionan:

For many students (in this case, for many teachers), the teacher is not a conduit to knowledge that exists elsewhere: the teacher is an image, a cliché in the sense both of stereotype but also photographic imprinting that freezes knowledge in the seeming evidence of a look, where the image predetermines what the person means to us.... The medium is the message, and the image of the professor often matters more than the ideas of the lesson. (1995, p. 8)

Dalia tuvo que lidiar con esa imagen pre-concebida de cómo debe verse una maestra. Para resistir a las críticas, la identificación de Dalia con una de sus docentes fue significativa. Así lo comentó al escribir:

Yo tengo una profesora, a la cual jamás he visto, vestirse formal, es una gran eminencia, sus clases son muy dinámicas y divertidas, sus clases son muy surrealistas .... Y de ella aprendí que no necesariamente tengo que ir de vestido y tacones a una ponencia ..!!!  
soy Dalia Cortez, Lic en Educación y tengo una EXPANSION, me gusta vestir de jens y converse ..!! y saben una cosa mi atuendo no delimita mis conocimientos

---

<sup>43</sup> Ser *cool* es ser una joven buena onda, agradable, simpática, que cae bien a los otros.

#bastadeetiquetas  
#laropano hace a las personas #siempre setu mismo #dejadecriticarsin conocer  
(Posteo del 17 de noviembre, 2015)

En esta publicación la joven recibió el apoyo de amigos, alumnos y profesoras a través de *likes* y comentarios, como el de una de sus alumnas:

(...) Es la mejor maestra que alguien puede tener Porque su personalidad es única Y me ha enseñado que el ser única es genial, que no hay que ser como los demás, por simples estereotipos y que una expansión y unos vans, no te hacen ser menos o más profesional. Que bueno que existan maestras como usted y tengo el privilegio de ser una de sus alumnas. La quiero muchísimo, Miss Dalia.  
(Comentario del 17 de noviembre, 2015).

En la entrevista cara a cara señaló lo siguiente respecto al tema de la expansión:

Por ejemplo, esa fue una pelea muy grande que tuve, la expansión ... hasta que de verdad tuve que asesorarme con un abogado... A raíz de eso me quité a muchos compañeros de trabajo porque eran los que me molestaban, ni siquiera mis alumnos, eran mis compañeros.  
(Entrevista, 11 de febrero de 2017)

El aspecto físico no solo fue motivo de controversia en el ámbito laboral de Dalia, también lo fueron sus publicaciones referentes al tema de la sexualidad:

Lengua !! Órgano sexual que muchos degenerados usan para hablar ¡!  
Jaja excelente inicio de semana  
(Posteo del 29 de febrero, 2016)

El sexo no se explica  
Se practica  
(Posteo del 29 de febrero, 2016)

Estos posteos eran vistos por todos los amigos de la red social de Dalia, incluidos sus alumnos, situación que no parecía preocuparle. Sin embargo, el 11 de mayo de 2016 *Sexologa* da cuenta de haber tenido un problema en su trabajo por lo que publicaba en Facebook. Si bien no aludió a un problema concreto, al parecer el conflicto se presentó también por los mensajes sobre temas sexuales que tenía en su biografía. Un día después de su conflicto laboral y de las publicaciones anteriores, *Sexologa* publicó un video con el cual quería aclarar los hechos.

En este video comentó no estar enojada ni molesta, sino que “le sacó de onda” que algunas personas dijeran que ella era vulgar por hablar de temas como sexo oral, masturbación y otros tópicos de índole sexual, lo que propició que la tacharan de una persona grosera. Dalia manifestó no entender cuál fue la grosería, el pecado o qué les

molestó; por ello pedía a esa “gente de mente cerrada” que la eliminaran, que “no tenía bronca”, pues “si no les gustaba lo que publicaba pues ni modo”. Su argumento fue que ella se especializaba en esos temas y que reafirmaba la necesidad que tenía la gente de información, pues está llena de tabúes, de mitos, de prejuicios. Al final pidió respeto hacia su forma de ser y de pensar, pues ella respetaba a los demás (fragmentos tomados del video publicado el 12 de mayo, 2016).

Ante este conflicto Dalia recibe el apoyo de algunos colegas, amigos y alumnos. Uno de sus amigos le escribió: “Bórralas (hace alusión a alumnos), te dije que crearás una página” (Cristian). Otra chica comentó: “Esto si me encanta!!!! Perdón, pero creo q no tienen, muchos d ellos, la madurez de entender algunas cosas. Para empezar, el respeto. Aunque su maestra sea linda persona y buena onda, hay una línea que no deben cruzar, la del respeto” (María).

Algunos de sus alumnos también se pronunciaron, por ejemplo Laura, quien le escribió: “Mire maestra yo le recomiendo ya no pelar a esa gente ya que nunca lo van a comprender y lo peor que se dan de santos cuando son Luego los mas despapallosos...”.

Dalia posteo: “Pensé que tenía en mi Facebook gente madura... Pero ya veo que tengo mucha gente persinada, inmadura y sobre todo ignorante!! Así que es hora de borrar gente” (Posteo del 11 de mayo, 2016). De hecho, confirmó en la entrevista que borró alumnos de su red social. Y señaló:

A veces hago otras publicaciones. Por ejemplo, lo de ahorita “el hecho de que traigas minifalda no significa que seas...” para mí pues es como normal ¿no?, muchos la utilizan, ¿por qué yo no [voy a] usar esa palabra?, pero sí, muchos es así como, como el perfil que te tienen como profesor “es que si tú eres profesor no tienes que decir esas palabras” o “si tú eres profesor no tienes que hablar de esas cosas”.

(Entrevista, 11 de febrero de 2017)

Dalia, la docente y *Sexóloga*, se adjudica la labor de informar sobre temas de sexualidad a sus amigos de la red social. Hablar de sexo abiertamente, e incluso en un tono pícaro fue muy natural para ella, pero esto no fue percibido por todos los miembros de su red social. Esta situación le generó conflictos y la llevó a plantearse una estrategia de defensa: eliminar amigos de Facebook.

Las publicaciones de Dalia sobre sexualidad la muestran como mujer sexuada, una mujer que habla abiertamente de sexo, preferencias, gustos sexuales, situación que no es compatible con su rol profesional. Gustavo Fischman señala que:

La falta de reconocimiento de las características específicas de las mujeres que trabajan en las escuelas (tales como condiciones profesionales, estado civil,

edad, sexualidad, y su reemplazo por denominaciones románticamente estereotipadas asociadas al ámbito de lo hogareño-doméstico) estimula una suerte de “domesticación” e infantilización social de las maestras. (2005, p.8)

Según este autor, las maestras son despojadas de su sexualidad, negándoles esta faceta. En el caso de Dalia, al expresarse abiertamente sobre sexo recibe inmediatamente reproches, pues no es algo común. Puesto que las mujeres en la docencia se ven, no solo en Argentina -como señala Fischman- sino también en México, como las segundas madres o tías, cuestión que se acentúa, como señala el autor, al nombrarlas con el diminutivo de su nombre (Dal, Lupita, Mary...).

La apariencia de una docente está socialmente construida y arraigada; desafiar esta apariencia es tener conflictos con los otros, quienes intentaron que Dalia entrara en los estándares establecidos del ser docente (formal, sin tatuajes o perforaciones, seria). Aunado a esto, el lenguaje de Dalia no era, para sus críticos, compatible con el de una docente: hablar de sexo a los jóvenes está permitido en la medida que los lineamientos educativos lo establezcan, no más allá. El lenguaje de Dalia en Facebook tan abierto, libre y pícaro no fue un lenguaje legitimado, al contrario, fue motivo de censura. Ella misma fue censurada, a pesar de no entender el porqué de esto, pues para ella la sexualidad es “una cuestión natural”, de ahí que éste sea un tópico que ocupe buena parte de sus publicaciones en la red social.

### **3.5 ¿Quién soy?: El *blog* sobre homosexualidad y sexualidad**

Junto con la nueva presencia del cuerpo, en el perfil de Dalia comienza a ser relevante la enunciación de su propia sexualidad. Este tópico ocupó gran parte de sus publicaciones en su tiempo de estudio de la maestría en Sexología Clínica y durante su trabajo como docente en la materia de Formación cívica y ética en una escuela secundaria, acciones que se dieron en simultáneo. Dalia promovió su postura respecto al tema de la comunidad LGBTTTIQ+, abordó el tópico de las preferencias sexuales con gran entusiasmo.

Una de las acciones que Dalia realizó en favor de la comunidad fue tratar de difundir un mensaje de tolerancia hacia las personas con distinta preferencia sexual (lesbianas, gays, bisexuales), identidad de género (transexual, transgénero), expresión de género (travesti) o condición biológica (intersexual). Para lograrlo se apoyó de mensajes y pensamientos que difundió a través de su biografía de Facebook; he aquí algunos ejemplos:

Heterosexual  
Gay  
Lesbiana  
Bisexual

...! Son solo etiquetas de la sociedad ¡! Yo solo sé que existen personas que se enamoran de personas  
(Posteo del 05 de octubre, 2015)

Ante este mensaje, una de sus amigas le comentó:

“Toda la razón pum” (Comentario dejado el 05 de octubre, 2015).

En otra ocasión Dalia posteo:

Un cuento de hadas también puede tener dos príncipes...o ...Dos Princesas !!  
(Posteo del 31 de enero, 2016)

Con estas publicaciones Dalia parecía tratar de generar empatía en sus seguidores hacia las personas con distinta preferencia sexual, e intentó que sus amigos tuvieran otra mirada sobre los miembros de la comunidad. En su muro ejemplificó casos para generar la reflexión y la toma de conciencia sobre el respeto a las distintas preferencias, orientaciones, identidades o condiciones sexuales y de género de las personas, por lo que escribió:

Y si algún día tengo un hijo  
Y Un día de me dijiese  
-mamá, hoy entro un chico nuevo a mi salón y creo que estoy enamorado  
...!!  
-solo lo miraré y le diré hijo te amo y si lo quieres lucha por el yo te amo tal  
Y como eres  
(Posteo del 02 de octubre, 2015)

y si la persona... que señalan fuera tu hermano o tu hermana .!! te burlas y criticarías su orientación sexual!!  
ponte a pensar ??? a caso te gustaria que l@ discriminaran ???  
(Posteo del 25 de enero, 2016)

En respuesta a este posteo, una de sus amigas le escribió:

SERIA ALGO QUE ME ENOJARIA.  
PERO COMO YO NO SOY DE ESAS PERSSONAS QUE DISCRIMINAN A OTRAS Y TENGO DOS PERSONAS QUE LES GUSTA SU MISMO SEXO NO ME BURLO DE LOS DEMASS POR QUE ELLOS COMO NOS OTROS TENEMOS DERECHO DE AMAR Y HACER AMADOS  
(Comentario dejado el 25 de enero, 2016)

En otras publicaciones Dalia apeló al otro para que se mostrara tal y como es, que aceptara su preferencia sexual:

¿TIENES EL VALOR DE SER TU?

Porque no hay cura para dejar de ser quien eres.!!  
(Posteo del 23 de mayo, 2016)

Para Dalia, la preferencia sexual de una persona no es motivo de sentirse mal. Así lo señaló con la publicación del 6 de abril de 2016 en la que escribió:

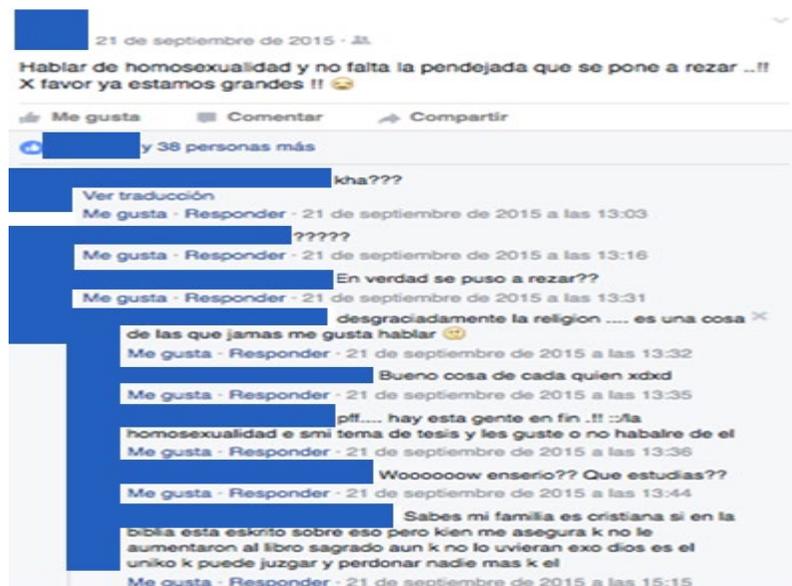
vamos camina con la frente en ALTO.!!  
que tu ORIENTACION SEXUAL ...!! no es un PECADO.

Parecía que a través de sus publicaciones intentaba hacer reflexionar al otro (“¿tienes el valor de ser tú?”), de hacerlo tomar decisiones. Otras veces los posteos de la joven sobre estos temas parecían ser escritos con cierto coraje hacia la sociedad:

Ni la que lleva minifalda es puta ni la que lleva el rosario es santa así de claro !! Perdón por el vocabulario pero ya #bastadeetiquetas #Dal  
(Posteo del 11 de febrero, 2016)

La heterosexualidad y la homosexualidad son como el bikini y la ropa Interior!!!  
Son lo mismo  
pero uno es aceptado en público y el otro no  
(Posteo del 26 de abril, 2016)

Dalia lanzó una crítica en contra de la doble moral de la sociedad. Ella expresó claramente su postura, su ideología sobre estos tópicos, tópicos sobre los cuales seguiría publicando y hablando, a pesar de ser mal vista o criticada por algunas personas:



**Figura 13.** Publicación sobre su experiencia al hablar de temas de homosexualidad  
(Posteo del 21 de septiembre, 2015)

En la figura 13 se muestra el posteo de Dalia en el que compartió con sus amigos de Facebook una experiencia que tuvo al hablar de temas de homosexualidad y ante lo cual una persona, mujer, se “espantó” y “vio mal” que se hablara de estos tópicos, situación que Dalia describió como: “Hablar de homosexualidad y no falta la pendeja que se pone a rezar ..!! X favor ya estamos grandes!!”.

Esta publicación desató los comentarios de dos jóvenes más. La primera (Alma) indagó sobre si lo que escribió Dalia fue literal, es decir, si la persona que la escuchó realmente se puso a rezar, ante esto Dalia no contestó con un sí o no, simplemente posteo: “desgraciadamente la religión .... Es una cosa de las que jamas me gusta hablar” (Posteo del 21 de septiembre, 2015). Una segunda joven escribió: “Sabes mi familia es cristiana si en la biblia esta eskrito sobre eso pero kien me asegura k no le aumentaron al libro sagrado aun k no lo uvieran exo dios es el uniko k puede juzgar y perdonar nadie mas k el” (Comentario del 21 de septiembre, 2015). Dalia no respondió a este comentario.

Publicaciones en favor de la libertad sexual fueron muy relevantes para *Sexologa*, quien en entrevista cara a cara comentó que este tipo de publicaciones fueron inspiradas e incluso retomadas de un grupo de Facebook llamado Gais y lesbianas de la Ciudad:

Hay un grupo que se llama Gais y Lesbianas de la Ciudad (...) y ahí varias chavas publicaban su salida del closet ¿no? Ah entonces muchas de esas las retomaba (inaudible) oye voy a compartir ¿no?, que es el famoso copias y pegas. Voy a compartir tu historia. Sí. Entonces ya abajo obviamente venía el nombre de la persona de la que era la historia ¿no?

Por ejemplo, puede ser la historia de un chavo, tú lo copias y lo pegas y dicen:

- ¿ese es tuyo?
- No, no, abajo venía el nombre de la chava o del chavo.

Y ese tipo de... bueno, de escritos (inaudible) por ejemplo, abajo le etiquetaba al chico o chica que fuera y ya le ponía: qué valiente eres, pues sigue luchando porque te acepten, o: no importa lo que te digan, si tú eres feliz acéptate.

O sea, ese tipo de cosas eran como que mis publicaciones más relevantes, con las que tenía bastantes likes

Otras de las publicaciones sí eran más...

(Entrevista, 11 de febrero de 2017)

Bajtín argumenta: “Vivo en un mundo poblado de palabras ajenas. Y toda mi vida, entonces, no es sino la orientación en el mundo de las palabras ajenas, desde assimilarlas, en el proceso de adquisición del habla, y hasta apropiarme de todos los tesoros de la cultura” (1979, pp. 347-348 citado en Bubnova, 2006, p. 101).

Los testimonios de los miembros del grupo de Gais y Lesbianas fueron significativos para Dalia, debido a que le ayudaron a encontrar las palabras para

expresar su sentir. Dalia recuperó la voz de otros para comunicar y promover un mensaje de respeto hacia la comunidad LGBTTTIQ+.

El interés respecto a temas de la comunidad no solo queda en sus publicaciones, sino que ha llegado a formar parte de su personalidad, de su estilo de vestir, de sus actividades; por ello año con año acude a la marcha del orgullo gay para reiterar su apoyo. Estas situaciones hicieron que sus amigos de la red social reconocieran en Dalia el interés en temas de homosexualidad, quizá por esto compartían en su biografía información al respecto, e incluso algunos solicitaban su opinión en estos temas. Es el caso de Saúl, quien publicó un video de un Payaso hablando sobre el tema de la homosexualidad:

(...) y algo serio, tú sabes qué sale de la cruce de un caballo y un burro ... sale una mula y esto es verdad, científicamente los hombres han querido clonar o más bien reproducir un caballo y un burro y sale una mula, pero la mula sale estéril porque viene de una especie creada por el hombre y no por Dios. Todo lo que Dios crea se reproduce, todo lo que no viene de parte de Dios se muere o destruye (...) no importa lo que yo opine de la homosexualidad, sino lo que dice Dios a través de la biblia y dice la palabra de Dios en Gálatas 5:19 que ni los afeminados ni los homosexuales heredaran el reino de los cielos ¿por qué? porque Dios creó al hombre y a la mujer a imagen y semejanza del él, hasta el día de hoy un hombre con otro hombre no da más hombres, ni una mujer con una mujer da otra mujer... ¿por qué?, porque lo que viene de Dios se reproduce.. el homosexualismo no se reproduce, solamente recluta, hasta el día de hoy en ningún hospital yo he escuchado que un doctor diga: felicidades nació homosexual o felicidades nació lesbiana, no, ellos te dicen, felicidades nació niño o nació niña.

La opinión que emite Dalia después de ver el video trató dos puntos principalmente: 1) mira al payaso como un ser que quiere manipular a los otros con prejuicios y estereotipos sobre la homosexualidad, 2) aceptación sobre quién es cada quién, sobre sus preferencias y tolerancia hacia personas como el payaso.

Saúl no fue el único que compartió información y debate con Dalia, sino que lo hicieron también otros de sus amigos. Por ejemplo, Norma le publicó un video sobre los Muxes (el tercer género reconocido y respetado en Juchitán, Oaxaca). Esta publicación fue del agrado de Dalia por varias razones: porque no conocía esta información, le gustó la filosofía de respetar a todas las personas no importando su aspecto, preferencia sexual o género, y porque le agradó conocer acerca de Oaxaca.

Adriana, otra de sus amigas, no solo compartió un video, también le pidió su opinión. El tema que trata es sobre la educación sexual, y plantea una comparación entre

Europa y América. En Europa se habla abiertamente sobre temas de sexualidad, en tanto en América el tema es tabú y se pretende ocultarlo. Al respecto Dalia no emitió ningún comentario, simplemente dijo contexto, aludiendo a que faltan más elementos para dar una opinión.

Dalia se ha ido configurando como una joven interesada y quizá experta en temas de preferencias sexuales; así lo reconocen sus amigos al pedirle su opinión, y parece que así se visualiza ella, al dar consejos o bien tips para algunos eventos, entre ellos la marcha del orgullo gay o su pronunciamiento con relación a los ataques a bares gays.

A mediados de junio de 2016 se llevó a cabo la marcha del orgullo gay en México, y este evento coincidió con algunos atentados en contra de la comunidad gay que se cometieron en bares de Estados Unidos en 2016. Ante estos hechos Dalia manifestó su apoyo a la marcha, pero también invitó a sus seguidores para acudir a ella sin miedo, para manifestarse en favor de la libertad (Figuras 14, 15 y 16):



**Figura 14.** Posteo de apoyo a la comunidad LGBTTTIQ+ (13 de junio,2016)



**Figura 15.** Posteo en pronunciamiento a los atentados contra gays (13 de junio,2016)



**Figura 16.** Posteo con mensaje ante la marcha del Orgullo Gay (13 de junio,2016)

Las figuras 14 y 15 son publicaciones de la joven en las cuales se manifestó en contra de los ataques a gais, la figura 16 dio cuenta del pronunciamiento de Dalia sobre la asistencia a la marcha y el posible ataque o atentado a este evento y escribió: “...Por que aun así pasará algo yo moriría feliz, con dignidad, moriría libre, moriría luchando y orgullosa de defender a la comunidad LGBTTI y que no necesito ser gay, LESBIANA, bisexual o trans.. Para gritar basta de ataques..!! Por que amor es amor Amor es amor” (Posteo del 13 de junio, 2016).

Su apoyo a la comunidad le trajo algunas consecuencias, entre ellas, ser considerada lesbiana. Dalia enfrentó las críticas, y mandó mensajes directos hacia esas personas que la atacaban:

No necesito ser LESBIANA, para saber que la homofobia es un error...!!  
(Posteo del 12 de junio, 2016)

Tener amigos gay’s.... Amigas lesbianas etc... No tienen que ver con mi sexualidad... Eh recibido mil etiquetas por apoyar a la comunidad y sabes que me vale si piensas que soy LESBIANA, Bisexual... O marciano yo solo soy un ser humano con virtudes y defectos y jamás le quitaré mi apoyo, cariño y comprensión a la gente que amo  
(Posteo del 02 de julio, 2016)

Este tipo de mensajes, defendiendo su sexualidad y reiterando su apoyo a la comunidad estuvieron presentes en la biografía de Dalia. Uno de los mensajes más impresionantes que subió al respecto fue un video, en el cual expresó:

No soy gay, tampoco bisexual, solo soy una persona que se enamora de otras personas, no de su sexo o de lo que tengan entre sus piernas... siempre he

defendido la homosexualidad, por una sola razón... porque todos tenemos el derecho de amar y de ser amados, ya basta de etiquetas, porque ¿acaso tu amigo heterosexual trae una etiqueta sobre tu frente que diga: hola soy heterosexual?, si tú no la tienes, ¿por qué etiquetar a las demás personas?, ¿por qué no dejarlas ser felices como ellas quieren?, ya basta del qué dirán, ya basta de tacharlos, ya basta... es hora de ser felices... es hora de gritar al mundo soy gay, soy lesbiana, soy bisexual, qué más da, ¡qué más da!, amo a un hombre, amo a una mujer, tengo esa facilidad de amar a otro ser humano, ¡tengo la oportunidad de ser feliz!, al diablo la sociedad, al diablo el qué dirán, lo importante es el hoy, el ahora, y lo que tú quieres, y por lo que estás dispuesto a luchar.

(Publicación del 13 de enero, 2016)

En este video Dalia parecía dirigirse a dos tipos de público, uno, el de sus amigos heterosexuales, a quienes intentó hacer reflexionar a través de preguntas como ¿acaso tu amigo heterosexual trae una etiqueta sobre tu frente que diga: hola soy heterosexual?, ¿por qué etiquetar a las personas?, ¿por qué no dejarlos ser felices como ellas quieren? Un segundo público son los amigos homosexuales, bisexuales, a quienes incitó a ser felices, a aceptar su amor hacia otra persona no importando su sexo ni lo que diga la sociedad.

Este video fue compartido siete veces (una por Dalia, seis más por sus amigos) y recibió una serie de comentarios de apoyo a su postura:

Luz: Estoy contigo #Ya....Basta...De....Etiquetas

Andrea: Legal legal

Lalo: Megusta mucho tu forma de pensar... y espero no te moleste por compartirlo

Michel: Todos somos iguales ....!! Y tenemos q ser cm somos en vdd sin miedo a ser juzgados o rechazados

José: Ahuevo maestra asi se dice

(Comentarios dejados el 13 de enero, 2016)

Los mensajes que cuestionaban su sexualidad no fueron pocos. Y si bien Dalia defendía su heterosexualidad, llegó el punto en que tuvo que reconsiderar su orientación sexual:

(...) porque yo sí dije, bueno tuve una novia ¿soy?, ¿soy lesbiana? Este fue así de tengo que identificar mi sexualidad, porque siempre he defendido la de mis amigos, la de conocidos, pero nunca me he pensado en la mía. Porque siempre había defendido mucho mi heterosexualidad. Antes sí, antes sí peleaba mucho: soy heterosexual ¿no? Soy hetero. O sea, ni siquiera me preguntaban y yo: o sea soy hetero, o sea yo vengo con ellos pero soy hetero, siempre a la [defensiva] ¿no?, pero a raíz de esta chica pues si me pregunto ¿Qué soy? Pues ya que mis amigos son gais, ella es lesbiana, me lo dijo: soy lesbiana desde chica me di cuenta ....

Entonces digo bueno ¿yo qué soy?, entonces yo sí fui con el psicólogo a sacar todo ¿no?

Porque realmente cuando empiezas a vivir este tipo de experiencias si te sientes como en un mundo en donde ya no hay salida  
(Entrevista, 11 de febrero de 2017)

En la red social permaneció mucho tiempo a la defensiva sobre su orientación sexual.  
En la vida *offline* tuvo enfrentamientos con su familia sobre este tema:

En primera pues que mis papás no lo aceptaron, o sea, me dijeron:

- *No, Dalia ¿sabes qué?, si tú sigues con eso olvídate de que tienes papás.*  
Ver la reacción de mi hermano, de que yo estaba muy apegada a él, nos llevamos por un año, yo soy un año más grande que él. Pero siempre he dicho que es mi hermano mayor porque es muy alto.

Mi hermano, mi hermano, mi hermano, mi ejemplo a seguir, él es muy educado, muy estudioso. Entonces siempre él era como mi fuerza, en un momento en que me sintiera sola yo platicaba con él: “no, hermana, haz esto” o “yo te apoyo con esto”. Siempre como fue, como que mi papá hizo una familia muy unida. Entonces en el momento de ver que mi hermano me dice: *¿sabes qué? tú y yo no somos nada.* Sí fue un golpe ¿no? Pero yo tenía que sacarlo porque ya para mí fue imposible seguir ocultando algo que para otros era muy obvio. (...) mis papás tenían la espinita, pero no me preguntaban... Mi papá no me golpeó, mi mamá me dio una cachetada.

(Entrevista, 11 de febrero de 2017)

Después de estos acontecimientos Dalia continuó con su pronunciamiento en favor de la libertad de elección sexual, pero seguía manteniendo su propia sexualidad alejada de los otros en Facebook. Sin embargo, en abril de 2017 sus publicaciones dieron un giro. *Sexologa* empieza a dar cuenta que siente atracción por alguien, y al final señala que ese alguien es una mujer:

Yo- Una chica me gusto ...

Ella – no manches Dalia y que hiciste??

Yo – La hice mi novia

Ella- en verdad te atreviste y no te importan las criticas.

Yo – me vale lo que diga la gente soy tan feliz que ya estamos en planes de boda #enamoradoadeunachicaestoy #Edna

(Posteo del 24 de abril, 2017)

Las publicaciones de Dalia en defensa de la comunidad LGBTTTIQ+, su experiencia en una relación con una chica, y su viaje a Guadalajara en el cual se interesa por los estudios sobre homosexualidad<sup>44</sup> jugaron un papel determinante para que ella compartiera los cuestionamientos sobre su propia sexualidad y llegara a plantearse, como ella dice, quién era, y tomar acciones para emprender esta nueva etapa.

El que Dalia declarara abiertamente en Facebook “me gusta una chica” fue un proceso que le llevó tiempo. Durante la entrevista comentó que viajó a Guadalajara como

---

<sup>44</sup> Dalia comenta esto en la entrevista cara a cara.

parte de un programa estudiantil que fomenta la investigación, y en el cual ella fue aceptada con su propuesta de trabajo sobre homosexualidad. En Guadalajara conoció personas de la comunidad y la llevaron a uno de los bares gays más famosos de la ciudad, en donde conoció a varias personas. Al regresar a su lugar de origen siguió con su interés en estos temas.

Dalia también comentó, y publicó, que tenía muchos amigos gays con los cuales salía de fiesta y asistían a Zona Rosa de la Ciudad de México, espacio caracterizado por alta vida nocturna y en el cual hay distintos bares gays. Estas situaciones le permitieron conocer mucha gente que la contactó por Facebook y a quienes ella aceptó. De igual manera entró al grupo de Gais y Lesbianas de la Ciudad, y en un momento en su Facebook tuvo muchos amigos de la comunidad. Facebook es el medio que le permitió tener contacto con diversas historias, personas y actividades de la comunidad, y para Dalia operó como una red de sostén, como lo observan estudiosos de los grupos en línea:

(...) el acceso a internet juega un papel importante en la construcción de las identidades de estas lesbianas, ya que pone a disposición de todas aquellas mujeres que tienen relaciones con otras mujeres no sólo una identidad lésbica, sino todo un catálogo de prácticas, imágenes, redes y lugares virtuales y reales de encuentro. (Pichardo, 2008, p. 128 en Sánchez, 2016, p. 75)

Las redes sociales han visibilizado el movimiento de la comunidad LGBTTTIQ+. A través de ellas se han llevado a cabo distintas campañas en favor de los derechos, igualdad y respeto hacia las personas de la comunidad, por ejemplo, el movimiento “#MeQueer” en Twitter (2018), a través del cual personas LGBTTTIQ+ contaron historias de discriminación, acoso y más que han sufrido por su orientación e identidad sexual. Youtube, Instagram, Blogs y Facebook han sido plataformas a través de las cuales diversas personalidades públicas han declarado su orientación e identidad sexual. Las redes sociales han permitido hacer visible las distintas preferencias de las personas, y eso se convierte en un gran referente para que otras personas que no han salido del clóset se sientan identificadas:

Uno de los aspectos fundamentales (...) en el cambio de las relaciones de dominaciones estriba en que el sujeto con identidad no heterosexual asuma dicha realidad (el *coming out*); eso se torna más fácil cuando existe un grupo de referencia en el cual pueda elaborar dicha identidad. Grupo particularmente importante si se tiene en cuenta que la cultura heterosexista imperante tiende a invisibilizar o desacreditar tal posibilidad. (Cornejo, 2010, p. 180)

Visibilizar las distintas orientaciones e identidades sexuales en las redes sociales ayuda a encontrar “el soporte emocional y los términos necesarios para construir dicha narrativa (entender y explicar el proceso que se atraviesa al tener una orientación sexual diferente) de forma positiva” (Viñuales, 2000, p. 60 en Sánchez, 2016, p. 75).

Así, las redes sociales han permitido el encuentro de múltiples narrativas de la comunidad, lo que constituye un punto de encuentro con otros que viven o vivieron la misma situación. En las redes sociales existe el apoyo entre miembros de la comunidad para hacer frente a la vigilancia heteronormativa, esa vigilancia, que Hernández-Rosete señala:

es una forma de violencia de género, cuya eficiencia radica en su condición persecutoria y correctiva, pues funge como catalizador y a la vez legitimador de la violencia, dado que se agudiza cuando se transgreden los parámetros de identidad sexual considerados normales. Esto es muy evidente cuando la práctica de la sexualidad no coincide con los estereotipos de género, pues surgen formas de intolerancia que fácilmente propician prácticas de persecución de los colectivos disidentes, y de personas cuyos atributos sociales son vistos como anormales. (2017, p. 3).

Facebook es una plataforma en la cual no solo encuentran redes de apoyo para la comunidad, sino que también amplifica la vigilancia heteronormativa al ser un lugar público y en el cual las prácticas y actividades que llevan a cabo los sujetos son, como hemos visto, monitoreadas por los propios amigos de la red social.

Las experiencias de *Sexologa* en su vida *online* y *offline* fueron significativas, se entrelazaron para llevarla a cuestionarse quién era, y dar respuesta a esta pregunta. Definir su identidad y preferencia sexual se da en una lucha entre instituciones: por un lado, su familia, en donde sufre el rechazo de sus padres y hermano; y por otro lado está una red virtual de apoyo, quizá indirecto, ante esta situación. Qué decir, dónde decirlo, qué ser, son cuestiones que se sufren, negocian y pelean en los márgenes de lo que se debe ser (heterosexual) y lo que se es (LGBTTTIQ+).

### **3.6 De signos, enunciados y emoticones**

Las pequeñas publicaciones de Dalia sobre las preferencias sexuales pueden ser consideradas como microblogging, esto es “el acto de transmitir mensajes cortos en tiempo real (...) El microblogging, es un medio de transmisión de información sobre las actividades, opiniones y estado de uno mismo” (Grace, Zhao y boyd, 2010, pp. 4517-

4518). Estos mensajes, leídos en conjunto, se convierten en un *blog*<sup>45</sup> sobre LGBTTTIQ+. Dalia se apropió de Facebook para compartir sus pensamientos y su postura en relación con la comunidad LGBTTTIQ+, le dio un uso diferente a la plataforma -no la usó solo como un medio para contactarse con los otros, con el mundo-, sino que la convirtió, quizás sin querer, en un *blog*. Y este hecho le permitió enunciar también su propia sexualidad.

La expresión de *Sexóloga* a través de Facebook como *blog* le permitió dar a conocer no solo sus opiniones respecto a la comunidad, sino también dio cuenta de sus experiencias en distintos ámbitos<sup>46</sup> de su vida, y esto lo hizo a través de escribir en la red social. Y es justamente la escritura el punto de reflexión de este apartado.

La escritura es un sistema complejo. Carvajal y Ulloa señalan que la cultura escrita alfabética se conforma por:

**1-Los inventos técnicos y sus usos** (el alfabeto y la escritura –con sus cánones correspondientes–, los manuscritos, libros y otros impresos, las bibliotecas, los archivos); **2- Las prácticas de lectura y escritura históricamente determinadas;** y **3- Los conocimientos en tanto contenidos informativos** (“saber qué) **y en cuanto saberes procedimentales** (“saber cómo”) para poder leer y escribir.<sup>47</sup> (2005, p.19)

A través del tiempo la escritura alfabética ha ido adquiriendo características precisas, configurando un canon, es decir, “una instancia de control social y simbólico para la producción, circulación y recepción de los textos escritos. El canon de escritura está determinado por las instituciones que legislan y reglamentan los modos como los textos deben ser producidos en su dimensión lingüística” (Carvajal y Ulloa, 2005, p.47). El canon hegemónico de la cultura escrita que actualmente prevalece se consolidó en la modernidad y está caracterizado por una forma particular de organizar el texto, con una intención comunicativa clara dirigida a un lector, o un tipo de lector, con guías para orientar al lector para interpretar el texto, entre otros. Estas características responden,

---

<sup>45</sup> “El *blog* (o *weblog*) es una herramienta en Internet que ha eliminado las barreras técnicas de la escritura y la publicación en línea. Su arquitectura permite a sus usuarios (*bloggers*) escribir y guardar sus comentarios bajo una estructura cronológica, que facilita la retroalimentación, ya que permite que otros usuarios lectores escriban, publiquen e intercambien comentarios” (Cobo, 2010, p. 20).

<sup>46</sup> En la vida cotidiana los seres humanos nos desplazamos por diferentes espacios, los cuales adquieren sentido en tanto las vivencias y experiencias que en ellos tenemos, además de que están constituidos por prácticas propias de interpretación construidas social y culturalmente, y mediante las cuales se desarrolla un diario vivir (Holland, Lachicote, Skinner y Cain, 1998).

<sup>47</sup> Negritas de los autores.

señala Carvajal, a una de las grandes necesidades de la cultura escrita moderna: la no presencia simultánea de lector y escritor.

Con la llegada de los medios digitales, las redes sociales entre ellos, la cultura escrita se enfrenta a un nuevo panorama en el cual el leer y escribir son actividades que se trasladan a plataformas digitales, en las cuales el texto cobra otra dimensión, tiene otras características:

El texto es lineal, el texto a menudo dice ser lineal: es cuando escribimos en papel. El texto digital es diferente: es más flexible, es móvil, es sobre todo hiper, hipertexto.

El hipertexto puede enlazar a cualquier parte. Las primeras Webs fueron escritas en HTML (...). El texto digital puede hacerse mejor. (Wesch, 2007 en Berlanga y Martínez, 2010, p. 52)

En el caso de los posts de Dalia fue posible encontrar alteraciones en la escritura de las palabras: uso de mayúsculas, uso indiscriminado de signos de exclamación o interrogación, e incluso la mezcla de emoticonos con palabras, así como la incorporación del signo de *Hashtag*<sup>48</sup>. Esto brinda la posibilidad, como señala Carvajal, de “(...) conectar la propia escritura con otros universos textuales del ciberespacio. No sólo es posible sugerir textos sino que éstos se ponen a disposición de los demás a través de enlaces. En este mismo orden de ideas, la herramienta del *hashtag* permite la interconexión con otros textos y funciona como una especie de índice temático ciberespacial” (s/f, p. 4). Aquí algunos ejemplos:

**Una semana de posadas y subí 1 kilos ya  
llevame Diosito. ..** 😞 😞 😞

(Posteo del 23 de diciembre, 2016)

**No dejo de pensar en ti DESDE EL DIA QUE TE  
PRESTE DINERO** 😞 😞 😞 😞

(Posteo del 26 de diciembre, 2016)

---

<sup>48</sup> El *hashtag* se usa en las redes sociales, principalmente Twitter, para destacar palabras o temas.



**Figura 17.** Escritura no convencional  
(Posteo del 6 de noviembre, 2015)

En estos textos Dalia usó una escritura que, como Berlanga y Martínez señalan,

corresponde al ciberlenguaje, es decir el lenguaje de géneros como el “chat” y los mensajes enviados por teléfono móvil, que se caracteriza por recurrir a las abreviaturas de modo poco canónico, por emplear los emoticonos o *smiles* (sonrisas) para expresar sentimientos y emociones, que confieren sensibilidad al mensaje. Su grafismo sencillo, útil y de fácil interpretación es la razón de su universalidad. (2010, p.)

El uso de recursos como abreviaturas, emoticones, mayúsculas, entre otros, corresponden, señala Yus, con la necesidad de los sujetos de oralizar la escritura, pues

(...) los enunciados textuales de los usuarios hacen el mismo papel que los enunciados orales en las conversaciones: llamar la atención del destinatario, dirigirla hacia las intenciones del emisor. Y, finalmente, revelar dichas intenciones (Sperber y Wilson, 1986: 153-154). Para esta triple tarea, los usuarios han de recurrir a diferentes estrategias conversacionales -textuales y tipográficas. (2010, p. 175)

¿Cuándo hablamos de ciberlenguaje y cuándo de errores ortográficos? Más allá de usar una escritura no convencional, los mensajes de Dalia, e incluso de algunos de sus amigos en la red, destacan por errores ortográficos, a pesar de la formación de los jóvenes, quienes en su mayoría cuentan con estudios a nivel superior.

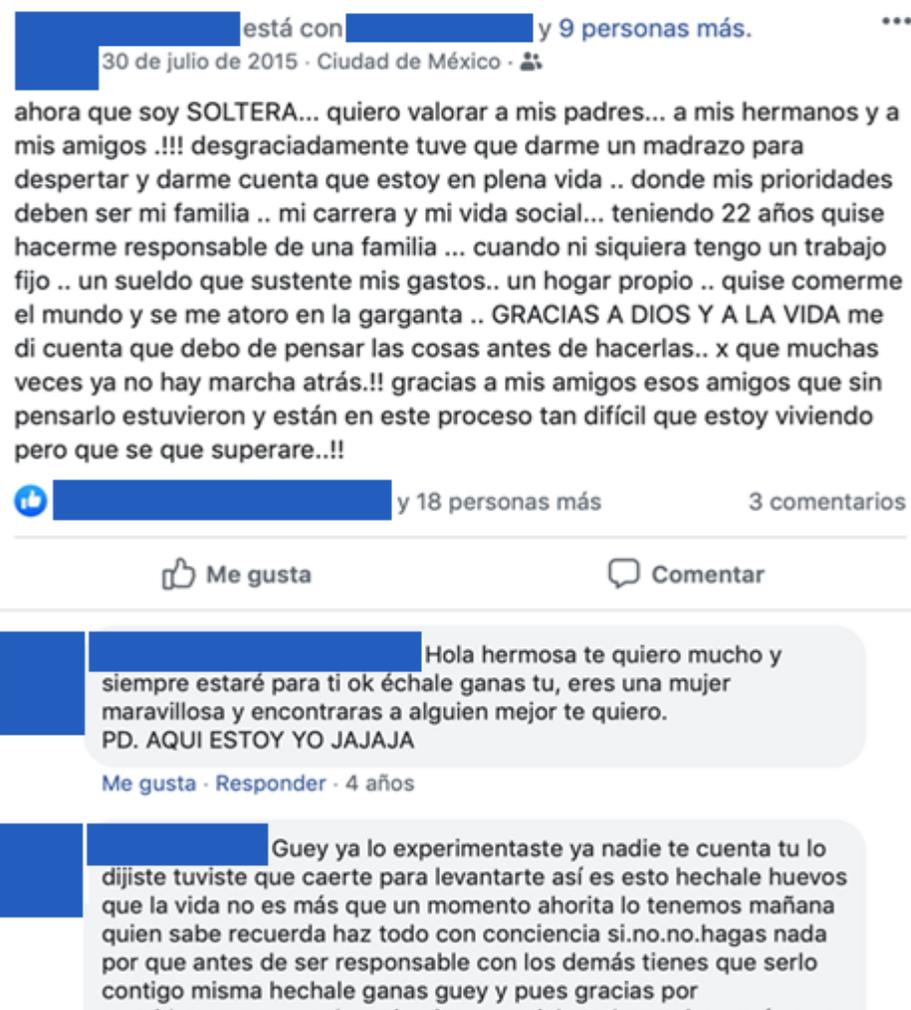
Por tanto, considero pertinente pensar en estas dos vías: la alteración del lenguaje, producto, como señalaba líneas arriba, de la incorporación de las tecnologías, pero, por otro lado, los errores ortográficos de los participantes, los cuales van más allá de estas alteraciones y de este ciberlenguaje. A pesar de ello, se posibilita una conversación, y ésta parece ser la respuesta a la interrogante antes planteada. Lo que interesa a los jóvenes, de las publicaciones aquí presentadas, es conversar con los otros, o expresarse ante los otros, pues las alteraciones y errores ortográficos parecen no interferir con el fin del mensaje, ya que los amigos responden a la intención de éste. La intención de la

publicación e incluso la emoción que puede llegar a generar en los amigos de la red social se sobrepone a la escritura correcta (Figura 18):



**Figura 18.** Conversación entre Dalia y sus amigos (Posteo del 30 de julio, 2015)

Dalia utilizó Facebook como medio de expresión. En esta red habló abiertamente y lo hizo a través de una pantalla, lo que le permitió dejar la conversación cuando se ponía intensa (no contestó ante los comentarios que le hicieron amigas de la red social, véase Figura 13). En Facebook si bien se conoce a los amigos que están en la red social, se tiene la posibilidad de abandonar una conversación o no responder cuando las cosas no son del todo agradables, o bien, de trasladar la conversación a mensaje privado, recursos utilizados por Dalia. Sin embargo, en la mayor parte de sus posteos buscó interactuar con sus seguidores de Facebook. Algunas de sus publicaciones responden incluso a formas lúdicas de asociación, eso que Simmel (2002) llamó sociabilidad. Véanse por ejemplo los siguientes posteos:



**Figura 19.** Posteo en que Dalia etiqueta a algunos de sus amigos y amigas de la red social y responden (Posteo 30 de julio, 2015)

La escritura tiene un papel importante en la red social. A través de la escritura Dalia no solo compartió su actuar, sus vivencias y gustos, sino que recuperó las palabras de los otros y las plasmó en escritura para promover un mensaje de tolerancia o de aceptación de las diferencias.

En Facebook existen alteraciones en la escritura, producto no solo de la convergencia de distintos elementos en ella sino también, y particularmente, del deseo de compartir no solo el mensaje, sino también la emoción del mismo.

### 3.7 A modo de conclusión

Facebook permitió a Dalia estar en contacto con amigos, colegas y alumnos, y ese contacto la ayudó a reconfigurarse y producir nuevas narrativas de sí. Esta red social es

el lugar donde presentó lo que vivía cotidianamente. Las vivencias y opiniones que publicó se pueden leer como pequeñas historias o *microblogs* en los que dio cuenta de ella a los demás.

Facebook les permite a los lectores seguir las pequeñas historias, no solo en el presente y hacia el futuro, sino incluso hacia el pasado. Brinda la oportunidad de leer historias en construcción, relatos de su vida, narraciones que no son lineales (Ricoeur, 1996). A la vez, los pequeños relatos pueden ser leídos en conjunto por sus seguidores, y por nosotros como analistas, como un *blog*. Los otros, a través de sus publicaciones, sus comentarios y sus *likes*, le ayudaron a ampliar, modificar, darle otro giro u otra interpretación, o bien reforzar la historia que se iba contando.

En el caso de Dalia se pueden distinguir dos giros importantes en relación con su construcción identitaria: el primero, cuando pasó de *FRezitha* a *Sexologa*, y el segundo cuando fue de *Sexologa* a *Miss Dalia Cortez* o *Dalia Cortez (Miss Dalia)*. Estos cambios en la presentación de su *nick* en Facebook no fueron azarosos, sino que, por el contrario, se debieron a situaciones *on* y *offline* que la llevaron a cuestionarse sobre sí misma y sobre la imagen que proyectaba ante los otros. Estos cambios en el *nick* fueron cambios en la narrativa sobre sí misma. Se enunció, se narró de otra forma, ya no como la chica *fashionista* sino como la profesional, la experta en sexología, y después como la docente Dalia Cortez. Personaje y trama aparecen juntos (Ricoeur, 1996). En esta construcción hay autorreflexión de sí, y la identidad aparece unida a la narración de ésta.

Los cambios que refleja el recorrido de la presentación de sí de Dalia que pudimos seguir en la red son evidencia de los nuevos desafíos con que se enfrentan los sujetos en este nuevo contexto cultural y tecnológico.

Facebook es el escenario en el que se desplegó el encuentro de Dalia con otros y consigo misma, en el que proyectó su imagen y dialogó o confrontó con las respuestas de otros. Respuestas o comentarios que se tornaron, en algunos casos agresivos, por ejemplo, cuando cuestionan su alimentación, o bien, cuando uno de sus amigos señala que debe hacer *ejercicios de cara*, haciendo referencia al aspecto físico, sobre todo del rostro de la participante. En esta red social se visualizan discursos que norman el ser y actuar de los sujetos en aparente libertad (teniendo en cuenta la arquitectura de Facebook) pero también se evidencian los discursos que imperan en el contexto social y las demandas de éste, así como la forma en que han sido incorporados y exigidos por el propio sujeto.

¿Qué tan libre se es de expresarse en la red social? La libertad está establecida

por los límites de la arquitectura y la mirada vigilante no solo de otros sino de uno mismo: ser bonita, ser saludable, buena docente, ejemplo a seguir para alumnos, heterosexual son los términos que la sociedad reconoce y en los cuales se debe de hablar. La libertad se representa por la apropiación de la joven de los recursos a su disposición y la transgresión a los mismos: grupos de gays y lesbianas, movimiento *MeQueer*, *blog* sobre sexualidad.

Además de esto, los discursos que circularon en la red de Dalia estuvieron cargados de un tono melodramático, característico de México y América Latina en el siglo XX. Dalia se enunció, vivió su historia: sufrió un desamor, se esforzó por transformar su cuerpo, peleó por dar cuenta de su identidad y orientación sexual, todo ello en un tono sumamente emocional y dramático. De ese modo, se afirmó como protagonista de su historia.

La construcción de la identidad en Facebook, por tanto, permite visibilizar la complejidad que viven muchos jóvenes para configurarse a sí mismos, pues si bien se da la posibilidad de experimentar con diversos roles de uno mismo, también existen múltiples voces que sujetan a los jóvenes: las industrias juveniles, las normas estéticas, la familia, los compañeros de trabajo y las representaciones sociales y culturales que se han configurado a través del tiempo sobre ser joven, profesionista, docente, y sexóloga en este caso. Estas voces y demandas, que no son nuevas, se hacen presente de una manera mucho más pública y expuesta en las redes sociales. Incluso el propio sujeto se muestra fuertemente como un ser autovigilante que lucha por encajar en las normas estéticas, en las normas socialmente aceptadas y fomentadas. En este sentido cabe preguntarse ¿cómo las redes sociales se han convertido en plataformas no solo de la exhibición del yo, sino del automonitoreo, de la autovigilancia representada en las fotografías y las narraciones de sí mismos? ¿Cuál es el papel que están jugando estas redes sociales en la perpetuación de roles y acciones social y culturalmente promovidos? El caso estudiado permite complejizar las formas de construcción de la identidad en los entornos de las redes sociales, visibilizando su imbricación con procesos *offline*, pero también con identificaciones políticas y comunitarias que vayan más allá de la transformación personal. En esa dirección, esta indagación deja planteados nuevos interrogantes sobre la identidad y las redes en los procesos de transformación social.

En el siguiente capítulo se presenta el caso de Karla N, una joven que ayuda a seguir pensando las relaciones entre el contexto *offline* y *online* en la configuración de la

identidad y que, además, pone sobre la mesa la noción de privacidad de Facebook como una de las características esenciales de la plataforma que puede llegar a determinar la presentación de sí.

## CAPÍTULO 4

### **Compartir, reflexionar y reír juntos: la construcción identitaria entre imágenes, fotografías y memes**

Como ya se ha señalado en los capítulos anteriores, la imagen es uno de los elementos que ha cobrado gran importancia en nuestra sociedad, pues en el día a día circulan gran cantidad de ellas a través de nuestros dispositivos. Una de las formas más populares, y rápidas, en que se difunden las imágenes son las redes sociales. En el caso particular de Facebook los estados de muchos usuarios son imágenes, las cuales pueden estar o no acompañadas de una pequeña explicación a la misma, pues se da por sentado que la imagen comunica. Esto hace preguntarse: ¿qué comunica la imagen?, o ¿qué es lo que desea comunicar quien comparte esa imagen? ¿Y cómo funcionan las imágenes en este nuevo entorno de las plataformas digitales? La pregunta de fondo es, como señala Joan Fontcuberta, historiador de la fotografía, “¿para qué empleamos las imágenes en la actualidad?” (2016, p. 13).

Karla N, la participante en la que se centra este capítulo, es una joven que se mostró activa en la red social y cuyo perfil de Facebook era un recorrido visual: la imagen estaba al centro y era a través de ella que Karla dio cuenta de sí, de lo que veía y de cómo lo veía. Imágenes, fotografías, pero sobre todo memes, fueron elementos que configuraron el Facebook de Karla. ¿Qué dijo Karla con estas imágenes?, ¿por qué usó imágenes en su biografía?, ¿qué relación tenían las imágenes con ella y su contexto? Éstas son algunas de las interrogantes que se responden a lo largo del capítulo. Como puede verse, las preguntas pretenden destacar la relación de las imágenes con Karla, analizando cómo operan en la construcción de su identidad.

Este capítulo se presenta en nueve apartados. El primero se enfoca en los memes, analizando qué son y cuáles son sus características, para después dar paso al análisis de cómo estas imágenes se relacionaron con la forma de ser y estar de Karla N en Facebook.

En la tercera y cuarta sección se dan a conocer las causas que llevaron a Karla a usar imágenes en Facebook, partiendo de cuestionar la noción de privacidad en la plataforma social, así como presentando las estrategias que llevó a cabo la joven para recuperar su propia vida.

Las secciones cinco, seis y siete giran alrededor de los memes como esos comentarios irónicos y burlescos sobre la vida, y lo que en ella se lleva a cabo. El

apartado cinco retoma a los memes como comentarios irónicos de vivencias cotidianas. La sección seis se centra en los aportes de Bajtín sobre el carnaval y su relación con el meme, mientras que el apartado siete aborda el meme en relación con el ámbito escolar: ¿qué se dice de lo académico en las publicaciones de los jóvenes?

Las reflexiones, los consejos para el buen vivir y los pensamientos positivos toman forma de imágenes que circulan en la red social y que proyectan un estilo de vida en armonía. Karla recuperó algunas de estas imágenes y las presentó en su biografía, y su análisis se desarrolla en el apartado ocho.

Como parte final del capítulo presento una serie de consideraciones sobre la imagen como discurso y su papel en la configuración de la identidad a partir del caso de Karla.

#### **4.1 Sobre el meme**

La noción de meme tiene su origen en 1976 cuando Richard Dawkins publica su libro “El gen egoísta”. En esta obra Dawkins argumenta que la cultura se transmite de un individuo a otro y de una generación a otra a través de memes. Para Dawkins el meme es a la cultura lo que los genes a la evolución. Si bien esta noción de meme ha sido ampliamente difundida, surge un nuevo planteamiento al hablar de memes en entornos en línea. Para Knobel y Lankshear:

The concept of a “meme” itself has become something of a meme online. Among internet insiders, “meme” is a popular term for describing the rapid uptake and spread of a particular idea presented as a written text, image, language “move,” or some other unit of cultural “stuff”. (2007, p. 202)

García Huerta señala que “[l]os memes de internet pueden definirse como un medio que transmite un suceso, material o idea -que pueden tener la forma de una imagen, video, música, frase o broma- que es seleccionada, modificada y transmitida de persona a persona en Internet” (2014, p.3).

La transmisión de ideas es una de las grandes características de los memes, pero también lo es la forma en que están constituidos. Los memes son principalmente imágenes macro, las cuales “(...) se utilizan comúnmente para ilustrar y enfatizar un sentimiento, idea o reacción, sea en una conversación en línea, en un *blog*, en un foro de Internet o en una ‘actualización de estado’” (García, 2014, p.3, cursivas del autor).

Un meme es una imagen, pero tiene ciertos rasgos distintivos: imágenes (de personas famosas o con gestualidades exageradas, o de personajes, cosas y animales

con características distintivas) acompañadas de oraciones cómicas, chistes, malas palabras, de frases sarcásticas o en doble sentido (Figuras 20 y 21).



**Figura 20.** Meme sobre estados depresivos (Posteado el 15 de agosto, 2015)



**Figura 21.** Meme de chiste (Posteado el 13 de enero, 2016)

Las figuras anteriores son un ejemplo de memes que compartió Karla en su biografía. Por ejemplo, el meme de la figura 20 señala irónicamente algunos estados que se publican en Facebook y tienden a exaltar sentimientos depresivos. En tanto el meme de la figura 21 combina la referencia a un gran compositor alemán, Beethoven, con la

música de inicio de la caricatura de Bob Esponja<sup>49</sup>, dando lugar a un chiste, que alude a la sordera del compositor antes mencionado. Como vemos, los memes se crean a partir de gran variedad de referencias, que pueden resaltar tanto a personajes de moda como a figuras históricas pero insertas en temas de actualidad.

Los sucesos de la vida cotidiana son la temática principal de los memes de Internet, y estos se pueden encontrar en la red y en páginas especializadas para la creación o modificación de memes, tal como crear-meme.com o memegenerator.es. Actualmente muchas personas son productoras de memes, pero otras tantas difunden los memes sin previa creación o modificación, como Karla. Lo que me propongo abordar a continuación es cuál es el uso que Karla le da a estos memes.

#### **4.2 De Karla a *Karla Memes***

Presentarse a sí mismo a través de la narración implica enunciarse a través de un Yo: yo pienso, yo opino, yo hice (Dalia). Esto coloca a la persona y su mundo al centro, y se reconoce directamente su responsabilidad en los posteos que realiza, posteos que en el caso de Dalia estuvieron marcados por una fuerte carga emocional (risa, tristeza, coraje) y denuncia social (tema LGBTTTIQ+). Estas emociones y enunciaciones eran, incluso, intensificadas por la participante. En el caso de Karla, ella opinó, denunció y reclamó, pero mediante memes. Su expresión a través de memes fue tan característica que se asoció el meme a su personalidad y se convirtió en un referente entre sus compañeros y amigos, quienes la apodaron *Karla Memes* (Entrevista, 03 de marzo de 2020), nombre que no le desagradó. En Facebook se podían encontrar referencias a la relación de Karla con los memes.

El 25 de noviembre de 2016 Karla compartió un meme en que enfatizó, con ironía, que su profesión o su trabajo era ser experta en memes.

---

<sup>49</sup> -¿Están listos chicos?  
-¡Sí capitán, estamos listos!  
-¡No los escucho!  
-¡Sí capitán, estamos listos!



**Figura 22.** Meme en que se autoproclama “Meme Expert” (Posteado el 25 de noviembre, 2016)

Tiempo después (13 de septiembre de 2017) publicó un meme en que destacó su habilidad al postear este tipo de imágenes.



**Figura 23.** Meme en que se destaca la habilidad de Karla al compartir memes

Estos memes refieren a la identificación de la participante con Karla Memes. En el caso de Dalia vemos que al cambiar su *nickname* resaltó su faceta como profesional, faceta

que la llevó a ser considerada una experta en temas de sexualidad. En el caso de Karla, ella también asumió una faceta nueva, ser *Karla Memes*, aunque no modificó su nombre de usuario. Karla Memes pasó a ser entonces una manifestación de Karla:

Creo que en una parte sí [son parte] de mi personalidad. Siento que en la escuela era un poco más reservada, pero a través de los memes yo decía “claro, yo pienso esto”, “lo veo en el salón”. E incluso burlas que de algún compañero que dices “ah sí se parece ¿no?”, “sí es la matada”, “sí es el que no entrega nada y pone pretextos” eh, sí era, sí siento que fue mi personalidad.

(Entrevista, 03 de marzo de 2020)

¿Qué implicó ser conocida entre sus contactos como *Karla Memes*? Ella mencionó que esto la llevó a pensar, *¿ahora qué voy a compartir?* De alguna forma asumió la responsabilidad de ser la joven que publicaba memes, lo que le generó presión por buscar los mejores memes. Goffman (1971) señala que cuando el sujeto asume un rol hará todo lo posible por resguardarlo, por ello en el *backstage* Karla se preparaba para seleccionar lo que compartiría.

¿*Karla Memes* es una identidad alterna a Karla? La identidad es un proceso complejo en el cual se ven involucradas las vivencias que tienen los sujetos en distintos ámbitos de vida. En este caso, *Karla Memes* no fue una identidad ficticia u opuesta a la identidad de Karla, sino que, al contrario, fue una parte de ella, parte con la cual se sentía cómoda y con la que encontró un punto de encuentro con los otros y un medio de expresión ante su personalidad tímida en el mundo *offline*, como ella señaló. Winocur y Dussel mencionan que “[those] who are underprivileged or unsuccessful in non-virtual worlds can become dominant in online spheres and intervene politically to promote new collective identities” (2021, p. 36).

Para Lahire (2004), el sujeto es un actor plural que responde a diferentes roles y demandas de acuerdo con los lugares que ocupa en los diferentes escenarios en los que se desplaza. El escenario, Facebook, jugó un papel determinante en la creación de *Karla Memes*, pues fue la plataforma, bajo su arquitectura y políticas de privacidad, la que llevó a Karla a implementar una serie de estrategias para presentarse en Facebook.

### **4.3 Mi vida es mía**

Paula Sibilia (2008) ha dado cuenta de que en las redes sociales se busca ganar popularidad y el reconocimiento de los otros a costa de la propia privacidad. Hay una sobreexposición del yo, que se evidencia en la publicación de las actividades que se

llevan a cabo cotidianamente, *selfies*<sup>50</sup>, e incluso fotografiar partes del cuerpo<sup>51</sup>. La intimidad, por tanto, se convierte en un tema de interés y en parte de la vida pública, como vimos en el caso de Dalia. Sin embargo, publicar todo, o parte de lo que acontece en la vida de cada persona no es del gusto de todos los jóvenes, pues esto puede traer consecuencias. Karla N solía publicar fotos personales, de su familia y su novio, así como algunos estados relacionados a su vida personal en la red social, pero, con el paso del tiempo y a causa de problemas que tuvo, esto cambió:

Tuve una relación de siete años en la que todo era miel sobre hojuelas, entonces si yo salía con esta persona nos tomábamos una foto, foto que subía a Facebook. Entonces cuando esas imágenes dejan de aparecer, pues sí hubo así como de: “ya no andas con tal”, pero fue como que según yo lo quise dejar poco a poquito. Tuve muchas cuestiones, incluso aquí en la universidad, de gente que creo que se metía un poco más en mi vida, y bueno, es que tienen un poco de razón porque yo misma soy la que comparto mi vida. Entonces si separas esa parte en la que es tu vida personal, y una cosa es Facebook y otra lo real. (Entrevista, 03 de marzo de 2020)

En el fragmento anterior Karla llevó a cabo una reflexión sobre su actuar en la red social. Comentó que al publicar parte de su vida personal en Facebook les otorgaba el derecho a sus amigos de opinar sobre su vida. Esta situación la hizo ser más cautelosa con lo que posteaba en la red social:

(...) empecé a salir con un chico (...) [y] hubo muchas personas que se metieron un poco más allá de “¿por qué sales con él”, “te conviene más tu otro novio” o así. Con este chico [su nueva pareja] pues no compartía, yo no quise compartir nunca, tampoco fotos (...) Pero, pero él sí me etiquetaba a lo mejor en unas fotos que tenías la opción de ver. (Entrevista, 03 de marzo de 2020)

Karla modificó su forma de presentarse en Facebook y empezó a ser más reservada. Sin embargo, su presentación siguió estando mediada por la misma plataforma. La sección de noticias de Facebook, señala boyd (2008), automáticamente comparte los acontecimientos, actividades y otros posteos que llevan a cabo los usuarios de la red social. Es decir, si bien Karla no deseaba compartir imágenes con su nueva pareja, si su pareja o algún amigo en común compartían una foto de ambos (Karla y su novio), Facebook la colocaba en la sección de noticias de los amigos de Karla, e incluso en la

---

<sup>50</sup> Autorretrato.

<sup>51</sup> Al respecto véase la Tesis Doctoral de Lorena García (2020), *¿Qué sabe la selfie? Prácticas juveniles con autofotos en la educación media*. Doctorado en Ciencias en la Especialidad de Investigaciones Educativas, Departamento de Investigaciones Educativas del CINVESTAV

biografía de la participante, aunque ella no lo hubiera posteado. Esta acción permitió que los amigos de Karla tuvieran acceso a información que ella no deseaba compartir.

La configuración de privacidad de la red social generalmente se da por sentada, y son pocas las personas que la llegan a modificar; aun así, hay ciertos huecos en ella que permiten que Facebook manipule las publicaciones que hacen los usuarios (van Dijck, 2016). Sarah Igo argumenta que las nuevas plataformas sociales privilegian un modelo basado en lo público, en la exhibición del individuo con el fin de obtener ganancias, por lo cual el manejo de datos de los usuarios de estas plataformas son parte de la arquitectura oculta de las mismas, lo que dificulta su manejo. Para esta investigadora, “[t]he new code—technical and cultural- both supported publicity rather than privacy” (2018, p. 341). La presentación de la joven está condicionada por la arquitectura de la red social, y esto le causó conflictos, debido a que sus amigos y compañeros siguieron opinando sobre su vida personal. Relató:

(...) uno de mis excompañeros empezó así como que a opinar de algo que no sabía: “es que Karla...” Él empezó a opinar en base a lo que él creía y eso me molestó mucho, esas personas que eran amigos de ese excompañero pues también se unieron y empezaron a hablar cosas, chismes, cosas que ya me afectaban a mí. Y en realidad yo decía: bueno, ¿esto por qué les interesa tanto?, es mi vida y no tienen derecho a opinar. Por eso dejé a estas personas, ya no las tengo en Facebook.  
(Entrevista, 03 de marzo de 2020)

¿Qué se está dispuesto a compartir con los otros en Facebook? ¿Cómo manejar la privacidad en un entorno público? Karla entró en conflicto con estas situaciones, y se molestó con ese interés de sus amigos de la red social. Puede vincularse esta percepción con los cambios en los sentidos y bordes de la intimidad. Arfuch (2005) señala que la privacidad estaba en tiempos precedentes marcada por el contexto íntimo del hogar, mientras que en la actualidad la intimidad responde más al contexto. El hogar, y por ende, la recámara pueden perder su intimidad, al ser capturadas por la pantalla del computador o del celular, y con ello se deja entrar al público a ese espacio antes íntimo:

La intimidad -componente esencial de lo ´privado`- parece alcanzar hoy un punto extremo de aquella *aparición* que Arendt señalara como paradójica: no sólo es posible expresarla públicamente en sus acentos más recónditos - exhibición de los cuerpos, de la afectividad, de la sexualidad- en lo que Elías definiría como una `flexibilización de las costumbres`, sino que irrumpirá a su vez en el `altar` doméstico a través de las pantallas -televisión, video, Internet- como tematización casi maníaca, de lo científico a lo pornográfico -es decir, como intimidad pública- y, entonces como articulación `lógica` de ambos espacios, el público -los públicos- y el privado de su consumación. (Arfuch, 2005, p. 261)

Arfuch argumenta que el interés por el actor social ha cobrado importancia reciente en diversas disciplinas (antropología, etnografía), pero también en la vida cotidiana de las personas por el deseo de querer ver a los otros. El interés por lo que los demás hacen y lo que les ocurre parece ser una acción propia de nuestros tiempos, y más cuando plataformas como Facebook exponen las acciones de sus usuarios incluso sin su autorización, por ejemplo, en la sección de noticias.

En este contexto Karla buscó recuperar cierto control de su privacidad, que para ella se vinculaba a recuperar control de su vida:

Creo yo que en un principio (...) sí era un poco de publicar mis sentimientos, después me di cuenta y no sé, yo hice una reflexión y dije que a mí a veces me molestaba ver que alguien ya estaba triste, que alguien estaba feliz, o sea, yo pensaba “es que eso como que da pauta a que la gente hable”. No sé, no sé, como que era una cuestión más personal que se metieran, y según yo no quería que supieran más allá de mi vida personal, [solo a] alguien [a quien] yo se lo quisiera contar. Entonces eh... y también como con problemas así que tuve de que: “publicaste esto...” Entonces empecé a compartir cosas que sí, es cierto, tienen que ver más con imágenes.  
(Entrevista, 03 de marzo de 2020)

Karla, una joven que compartía parte de su vida personal en Facebook, se dio cuenta que la misma plataforma dejó en evidencia aspectos de su vida que no deseaba compartir y otorgó el poder a sus amigos de Facebook a inmiscuirse en su privacidad. La relación público-privado que se evidencia en Facebook es compleja, pues ya no solo se trata de lo que ocurre en la propia plataforma: lo que publicas solo lo pueden ver tus amigos de la red social (y en algunos casos, los amigos de tus amigos), pero en la medida en que circula puede incluso sobrepasar a la misma plataforma, y esto tiene consecuencias en la vida *offline* de las personas, como Karla señaló. Así, los bordes de Facebook y lo que en ella se dice, se difuminan.

El interés por las personas, del que Arfuch habla, se intensifica por el uso de redes sociales. Las personas parecen estar constantemente al pendiente de la vida de sus amigos de la red social, ejerciendo, una especie de vigilancia constante en la vida de los otros, vigilancia que se confunde con el interés y con el imperativo de compartir buenos momentos, como Facebook enfatiza, al colocar en la sección de noticias los acontecimientos, prácticas, o estados emocionales que viven los usuarios de la red social.

Karla, con base en su experiencia, comenzó a modificar su presentación en Facebook, y dejó de compartir momentos personales para publicar memes e imágenes.

Tomó el control sobre su narrativa, sobre su presentación en la red social. Así, la privacidad parece adquirir un nuevo sentido, en palabras de Igo:

In an era of dossiers and databases, tabloids and transparency, privacy no longer was to be found in cordoned-off places—indeed, such spaces no longer seemed to exist—but rather in the act of controlling one’s information and image, those pieces of external representation that more and more seemed to constitute one’s inner self. Shape the narrative; mobilize the facts and details of yourself; get out ahead of your critics; be your own image maker, editor, and producer; live out loud: this seemed to be the emerging practice of privacy at the turn of the twenty-first century. (2018, p. 349)

La privacidad para Karla se asoció a controlar qué decir sobre sí misma y cómo hacerlo. No desapareció de Facebook, pero optó por cambiar su presentación, y decidió usar las imágenes como su medio de permanecer en la red social. Sin embargo, al recorrer su biografía, fue posible identificar diversas fotografías tanto de ella como de familiares, amigos y pareja. ¿Qué papel jugaron estas fotografías en la configuración identitaria de Karla en Facebook? ¿Qué lugar ocupan las fotografías en la gestión de la privacidad de Karla?

#### **4.4 El álbum fotográfico**

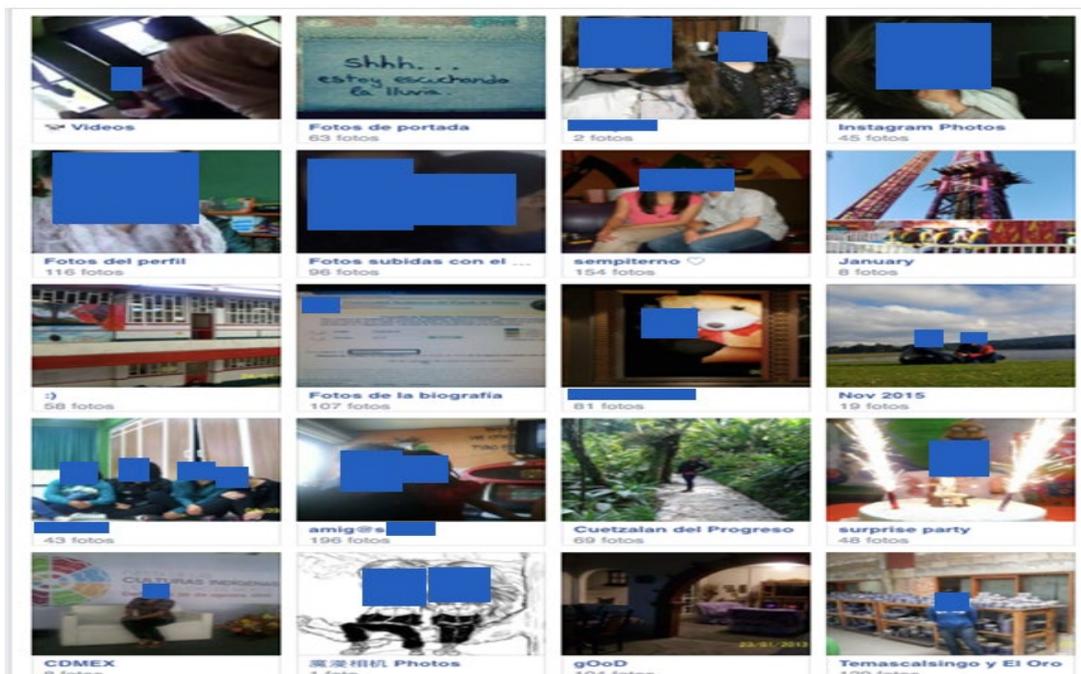
Los dispositivos digitales como *smartphones*, tabletas y cámaras digitales han facilitado la producción y difusión de las fotografías. Tomar una foto con un *smartphone* nos brinda la posibilidad de compartirla en una red social y de modificarla aplicando una serie de filtros para mejorar la calidad de la misma, o para que quien es fotografiado luzca mejor, todo esto con unos cuantos clics. La fotografía no tiene ya un ritual tan complicado para su producción y difusión, además de que se ha trasladado a entornos digitales. Esto trae algunas consecuencias, entre las cuales Soto señala:

La primera es que el acceso a ellas es casi ilimitado (es decir, presenciamos la exacerbada masivización de las imágenes); la segunda es que la producción de imágenes en la vida diaria (las imágenes digitales no se desgastan y pueden reproducirse infinitamente, a diferencia de las imágenes analógicas) sigue en aumento (...); la tercera es que ha liberado una especie de frenesí por la acumulación de imágenes que no se había visto antes en la historia social de la humanidad; y la cuarta es que ha coadyuvado a la consolidación de una cultura basada en la iconolatría cuyos modos de expresión por excelencia son: el *mironismo* y el *voyeurismo* (los cuales podemos leer casi como un par de ‘actitudes naturales’ propias de nuestra época). (2015, p.125)

Estamos en la era de la postfotografía, como argumenta Fontcuberta, entendiendo a ésta como “la fotografía adaptada a nuestra vida *online*”<sup>52</sup> (2016, p.39). Esto permite que la vida diaria se fotografíe a cada instante y, sobre todo, que estas imágenes se publiquen y compartan en plataformas como Facebook. Karla compartió, aunque en menor medida, fotos personales, en las cuales aparece ella sola, o bien en compañía de su expareja, amigos o de su familia. Estas fotografías estaban clasificadas en distintos “álbumes” de Facebook. Al recorrer su página, esta clasificación remitía a la nostalgia del álbum de antaño, ese álbum impreso en el cual se conservan fotografías que evocan recuerdos para las personas:

Lugar aparte merecen quizá el álbum de familia, colección heteróclita de antecesores y contemporáneos que componen una improbable genealogía (...). Objetos que, por la investidura de la representación -visual, gestual, escritural- constituyen el `núcleo duro` de la intimidad, existentes a la tipología y a la teorización por ser `singulares` y, entonces, expresivos de la singularidad de cada uno en tanto tal (...) el interés -creciente- en la subjetividad y la experiencia personal del `actor social` los ha convertido en objetos de deseo. (Arfuch, 2005, p. 256)

Parte de la vida de Karla se resguardaba bajo diversos títulos: Karla, Nov 2015, *amig@s*, *good*, e incluso nombres de lugares que había visitado, como vemos en la figura 24:



**Figura 24.** Captura de pantalla de la sección de Álbumes de Karla. (Tomada el 25 de septiembre de 2015)

<sup>52</sup> Cursivas del autor.

En los álbumes de Karla se destaca que varios de ellos llevaban el nombre de la participante, y en ellos se podían encontrar *selfies* de Karla que remitían sobre todo a períodos previos a la universidad. Durante el seguimiento a la joven casi no se encontraron *selfies*. Al respecto la participante comentó, en entrevista, que si bien antes tomaba muchas fotos de sí misma llegó un punto en que eso no le gustó, no se sentía segura de sí, por lo cual evitó hacerlo y compartirlo.

El cuerpo de la mujer, que como se ha visto en secciones anteriores, se ha convertido en un cuerpo monitoreado y vigilado por las propias mujeres, es también un signo de inseguridad para muchas chicas. ¿Qué pasa cuando al fotografiarse no gusta eso que se ve? ¿Qué pasa con las y los jóvenes que no se sienten seguros con su apariencia? En un mundo visual en el que se busca la mejor pose para presentarse en las plataformas sociales se ofrecen diversidad de herramientas para mejorar la imagen de sí, para lucir perfecta: existen aplicaciones de belleza<sup>53</sup>, que a través de una serie de filtros acerca a la mujer a su mejor versión, o digamos, la versión aceptada socialmente. Además, la belleza está al alcance del centro comercial y la gran variedad de productos que ofrecen marcas de cosméticos de nivel mundial (Elias y Gill, 2018); esto hace creer que cualquiera puede ser bella, y que solo es cuestión de invertir en una misma, diseñarse, crearse: modificarse.

¿Qué pasa con los y las jóvenes que no desean usar filtros para modificarse y presentarse? Karla “desapareció” de Facebook, es decir, decidió no mostrar su rostro ni su cuerpo, y optó por usar imágenes y memes para sustituir su ausencia. La joven siguió en Facebook, pero lo hizo sin exponerse ante los otros.

Sarah Ahmed, escritora interesada en los estudios sobre cuerpo, emociones y feminismo, señala que la vergüenza se expresa ante la mirada del otro, real o imaginario, y por la comparación con un yo ideal que no se tiene. ¿Karla sintió vergüenza?

La vergüenza llega a sentirse como un asunto del ser -de la relación consigo mismo-, en tanto se trata de la apariencia, de cómo aparece el sujeto ante los demás. De manera crucial, la individuación de la vergüenza -la forma en que hace que el yo se vuelva en contra de y hacia sí mismo- puede vincularse con la intercorporalidad y socialidad de las experiencias de vergüenza. (Ahmed, 2015, p. 167)

---

<sup>53</sup> “FaceTune2”, que tiene, entre otras funciones, el poder retocar fotografías o mejorar ciertos rasgos; o “Editor de fotos para cuerpo perfecto, pecho, nalga” que permite modificar y mejorar (a través del aumento de pecho o nalga, o la disminución de cintura) son algunos ejemplos de estas apps de belleza.

La relación de las personas con su cuerpo es compleja, y más aún en el caso de las mujeres jóvenes, cuyos cuerpos, como ya se ha dicho, son objeto de políticas del cuerpo muy poderosas. Dalia, ante un cuerpo que no cumplía con la norma social, decidió emprender una transformación sobre sí misma y, una vez que fue configurando su cuerpo de acuerdo con las exigencias sociales lo presentó ante sus amigos de Facebook. Karla comentó no sentirse segura de sí, y por ello evitó subir fotografías.

Además de carpetas con el nombre de sí misma, en los álbumes de Karla podían encontrarse referencias a sus viajes, amigos, familia y escuela. Esta organización de fotografías en álbumes permite acercarse a la vida de la otra persona con un “vistazo”, además de que esa organización fue también una forma de gestionar la imagen de sí. Como señala Goffman (1971), el sujeto constantemente está pensando en cómo desea ser percibido. Así, cada carpeta del álbum fotográfico en Facebook mostraba una forma de ser y estar de Karla: Karla sonriente, Karla con amigos, Karla en pareja, Karla de viaje, etcétera.

Las fotografías de Karla presentaban una organización que para ella resultaba significativa. Cada espacio del álbum digital evoca recuerdos de vivencias o personas, pues la fotografía, señala Barthes, “es contingencia pura y no puede ser otra cosa (siempre hay algo representado). La fotografía proporciona información de algo o alguien, pero adquiere sentido cuando representa algo para la persona, es decir, la fotografía tiene un fuerte componente subjetivo” (2009, p. 68). Karla mencionó que las imágenes que publicaba eran relativas a su vida personal, y que cualquiera de sus amigos de la red social podía ver esas imágenes. Sin embargo, frente a los conflictos que enfrentó por postear públicamente sobre su vida personal, Karla emprendió una serie de estrategias para gestionar la presentación de sí.

Karla ocultó algunas de sus fotografías de la vista pública (las configuró como privadas), y además decidió eliminar algunas otras que previamente había subido a la plataforma y que eran públicas, especialmente aquellas en las cuales aparecía con su expareja. Al respecto, vale la pena detenerse en el hecho de que actualmente con un clic las personas parece que pueden editar lo que muestran de su vida, aparecer y desaparecer en su biografía personas, acontecimientos, discursos, entre otros. Pero ¿con un clic desaparece todo en Facebook? La red social señala que:

Quando decides eliminar algo que compartiste en Facebook, lo eliminamos del sitio. Parte de esta información se elimina permanentemente de nuestros servidores; sin embargo, algunas cosas solo se pueden eliminar cuando borras tu cuenta definitivamente. (Facebook, 2020)

Algunas cosas permanecen en Facebook, no a la vista de todos, pero están en la red. ¿Qué pasa con el derecho de Karla de eliminar de su cuenta las publicaciones que ya no desea? ¿Cómo borrar por completo datos y fotografías que ya no deseaba compartir en la red social? Es justo esto lo que el derecho al olvido plantea como un derecho importante para las personas en las sociedades contemporáneas, en la cual las redes sociales y los buscadores parecen controlar la vida y los datos privados de las personas. El derecho al olvido es concebido como una “forma poética de referirse principalmente al derecho de cancelación, y eventualmente también al de oposición, en el marco del derecho fundamental de la protección de datos” (Simon, 2015, pp. 97-102 en Platero, 2015, p. 249); vela por la privacidad en la vida y datos de la persona que lo desee. En México el derecho al olvido también es conocido como derecho a la cancelación, sin embargo, éste es apenas una propuesta que ha sido impulsada por el senador Monreal.<sup>54</sup>

Si no existe un organismo, más allá de los derechos ARCO, que protejan y resguarden la vida privada de Karla en la red social, ella decidió hacerlo. Siguió usando Facebook, pero borró fotografías previamente publicadas, no posteó fotografías personales y además fragmentó lo que compartía. Por un lado, tenía su biografía, a la cual todos podían acceder, pero dentro de ella creó un grupo cerrado con una persona de confianza y ahí almacenó sus fotografías, las cuales solo podían ser visualizadas por ella y su prima -o al menos, eso dice explícitamente la política de privacidad para los grupos de Facebook<sup>55</sup>.

La creación de grupos en la red social es común, y en ellos se comparten afinidades con otras personas. El grupo que creó Karla resguardó su intimidad, pues esto le preocupaba a la joven. Ella no deseaba ser u obtener popularidad como Dalia; al contrario, usó mecanismos para proteger su vida: por un lado, gestionó las imágenes, los memes, y también sus posteos, en particular las fotografías, las cuales tenían un valor personal, las que atesoró, pero no deseaba compartir con otras personas, y sobre todo, no quería que fueran motivo de opinión de otras personas. Recordemos que para ella publicar cosas personales otorgaba a los otros el derecho de opinar sobre ello.

---

<sup>54</sup> El derecho al olvido o a la cancelación es una iniciativa que plantea el derecho de las personas a borrar datos, fotografías, noticias o información personal, un derecho que sin duda es importante para que las personas puedan controlar su vida privada y qué de ella desean compartir.

<sup>55</sup> De acuerdo con Facebook, cuando un grupo es privado, solo los miembros que pertenecen al grupo tienen acceso a las publicaciones que ahí aparecen.

Borrar, no publicar fotografías personales y crear grupos privados es lo que Karla aprendió de estar en Facebook. ¿Por qué no eliminó por completo la cuenta? A pesar de las políticas de privacidad de la red social, Karla decidió estar ahí porque no lo podía dejar. Si bien en un momento determinado cerró su cuenta, menciona que solo fue por un período breve (15 días), y según sus palabras, fue por berrinche, pero decidió regresar, eso sí, siendo más precavida con lo que compartía en la plataforma (Entrevista, 03 de marzo de 2020).

La red social aún difunde imágenes de Karla que están alojadas en cuentas de otros usuarios, sigue gestionando su privacidad y su presentación en la plataforma. La identidad se configura en el juego entre la persona y la arquitectura de Facebook. Cada uno despliega sus estrategias para sobrellevar esta relación. En el siguiente apartado se da cuenta de los memes como medio de expresión y presentación utilizado por la participante en esta relación crítica con Facebook.

#### **4.5 *When los memes son parte de ti*<sup>56</sup>**

Dalia, cuya participación en línea se analizó en el capítulo anterior, usó sus historias, su propia vida y narración textual para dar cuenta de sí y comunicarse con sus amigos de Facebook. Esta comunicación tuvo tintes melodramáticos y muy públicos. Karla es un caso muy distinto, ya que recurrió al humor, característico del meme, para presentarse en la red social. El humor utilizado por Karla fue un humor cotidiano, por lo cual no requería de conocimientos específicos para ser entendido. Veira señala que “[e]l humor es un elemento importante de la cultura y forma parte de la estructura normativa de una sociedad, pues en su configuración se encuentran referencias explícitas a las creencias, los valores, los gustos y las normas compartidas por la mayoría de la gente” (2018, p. 10). Karla, por ejemplo, dio cuenta de distintas prácticas, vivencias y gustos de su vida cotidiana:

---

<sup>56</sup> La combinación entre idiomas es una tendencia que ha cobrado fuerza en los últimos años, gracias, entre otras cosas a las redes sociales y a los memes. En los memes es frecuente encontrar la combinación de frases o palabras en inglés y español, creando así los chistes, sátiras y parodias propias de estos productos culturales. Algunos ejemplos de esto son los memes del tipo: “Keep calm and...”, “when tus papás...”, “si car es auto y men es hombre... entonces mi tía Carmen es un Transformer” o “Ese momento when you publish un meme in english and español y todos los followers de la page lo entienden perfectly because son bilingües and pueden controlar leer two idiomas at the same tiempo”.



**Figura 25.** Meme infográfico sobre “El Güerismo” (Posteado el 03 de agosto, 2015)

El meme de la figura 25 representa una de las palabras más comunes en México: *güero*. Generalmente en los tianguis, mercados y puestos de comida, los vendedores llaman *güero* o *guëra* a los clientes, muchos de los cuales son morenos. Esta situación causa gracia y en este meme es presentado a través de una estructura que parodia el lenguaje de investigación o académico para mofarse de este término. La combinación, pero, sobre todo, el contraste entre una palabra de uso común y una explicación “científica” es lo divertido del meme aquí presentado.



**Figura 26.** Meme “antes – después” (Posteado el 20 de agosto, 2015)

La figura 26 presenta un meme con la frase “si no me quisiste así...no me busques cuando esté así...” la cual refiere principalmente a la apariencia física y relaciones de pareja. Sin embargo, en este meme lo asocian a los famosos tacos de suadero y la procedencia dudosa de la carne, un hecho que llega a evocar un mito de la Ciudad de México en el cual se dice que los tacos de suadero son elaborados con carne de perro. En este sentido destaca el rumor de la historia misma:

Las imágenes rumorales son un tipo de leyendas urbanas. Se trata de leyendas urbanas y rumores que circulan bajo la forma de imágenes, de ahí su nombre. Este tipo de leyendas urbanas y rumores hacen referencia a mensajes fruto de la creación popular que no implican necesariamente la creencia en la verdad de la información que contienen. (Cortázar, 2014, p. 200)

Los memes abordan una variedad de temas y lo hacen de una forma burlesca. Los apodos, ver series televisivas o el chisme, forman parte de las situaciones diarias, e incluso de la cultura popular presente en México, pero parodiada por las mismas personas.

El meme de la figura 27 da cuenta de la importancia o la fama, momentánea, que llegan a tener algunas personas al ser testigos de un acontecimiento ocurrido en el día a día, como las peleas. Este meme alude también al chisme, al deseo de querer enterarse de lo que ha ocurrido.



**Figura 27.** Meme sobre el interés en lo ocurrido (Posteado el 07 de noviembre, 2015)

En la siguiente figura (28) se representa una de las prácticas más comunes y parodiadas en memes de la actualidad: la “adicción” a series televisivas que se favorece gracias a servicios de *streaming*<sup>57</sup> como Netflix.



**Figura 28.** Meme parodiando la “adicción” a series televisivas (Posteado el 16 de febrero, 2016)

Los memes fueron el medio de interacción entre Karla y sus amigos de la red social. Compartir memes que destacaban prácticas cotidianas fue un medio de encuentro con sus amigos de la red social, los cuales se identificaron con lo que en el meme se mostraba y esto fue motivo de humor.

El humor, como plantea Alarcón, “forma parte de un lenguaje particular, y posee sus propios códigos de interpretación dentro de la comunidad de sentido” (2016, p. 125). Veira, en línea con lo anterior, señala:

El humor, como la religión, la magia o el mundo de la fantasía infantil forman una realidad aparte, una *parcela finita de significado*. A estas *parcelas finitas de significado* se puede entrar y salir, voluntaria o involuntariamente, en el transcurso de la vida diaria. Cuando nos cuentan un chiste, asistimos a una comedia o leemos algo humorístico, estamos siendo trasladados a un mundo de significados propios que habitualmente contradicen los valores y normas de la vida cotidiana o realidad predominante<sup>58</sup>. (Veira, 2018, p. 11)

La parodia, la sátira y el rumor se toman como referentes para provocar la unidad y la comunicación en una comunidad, en este caso, virtual. Karla se valió de estos elementos para comunicarse con sus amigos de Facebook. Los memes elegidos por ella

<sup>57</sup> *Streaming* hace referencia a la visualización de contenidos en línea (Verizon, s/f).

<sup>58</sup> Cursivas del autor.

provocaron la diversión, la risa, la socialidad (Maffesoli, 2004) entre la participante y sus amigos de la red social, quienes a través de *likes* expresaron el gusto y el disfrute por los memes.

Los memes fueron también para Karla un recurso para alzar su voz, dar cuenta de su interés en situaciones que acontecían en su contexto regional y nacional.

#### **4.6 La carnavalización del meme: la participación política en imágenes**

Los memes dicen algo en relación con el contexto y comunidad en que se inscriben, así como a la postura política y social, en este caso, de quien los comparte. El meme, como elemento central de crítica social, carnavaliza esta participación, por tanto: “La carnavalización será un ejercicio cultural que *desterritorializa* de manera diversa los valores ideológicos dominantes y las formas de *dialogicidad* que en determinado momento se hayan estabilizado”<sup>59</sup> (García, 2013, p. 122).

Faulkner, Vis y D’Orazio señalan que, si bien algunas imágenes parecen usarse en términos conversacionales, “the images themselves do not necessarily ‘say’ anything in the sense that words do” (2018, p.2). Sin embargo, pueden analizarse tomando en cuenta sus contextos socioculturales: “[the] social media images are made meaningful through relationships to other cultural discourses that exist within and beyond social media. It also involves a detailed discussion of the specific ways the visual content of images produce meaning” (2018, p.2).

Los memes elegidos por la participante fueron una forma de compartir significados dentro de una comunidad, comunidad que marcó una línea que definía el tipo de contenido a difundir. La expresión de los memes en Facebook genera comunidades que comparten intereses similares, a través de expresar el sentir de descontento o crítica social y política en el meme. Los jóvenes encuentran espacios de identificación y escenarios en los cuales pueden ir configurando su subjetividad. Bermúdez, después de revisar diversas investigaciones sobre la participación política de los jóvenes y las tecnologías digitales, señala que en los espacios generados por las tecnologías, “se construyen nuevas formas de vivir y actuar en lo político, pues a través de ellos tienen lugar situaciones que permiten a los sujetos movilizar más las emociones que comunicativamente se desean vincular con otros para fortalecer intenciones particulares y un supuesto cuidado de la vida como experiencia de sí” (2017, p. 163).

---

<sup>59</sup> Cursivas del autor.

Los memes se erigen como medio de crítica social y política (Martínez y Piñeiro, 2017; Siri, 2016; Arango, 2017). “Las redes sociales constituyen espacios de excepción para la construcción de opinión en el entorno digital al canalizar posicionamientos personales y permitir la apertura a ideas de otros usuarios, que generan influencia mediante procesos de contagio” (González-Bailón et al., 2014 en Martínez y Piñeiro, 2016, p. 146). Estos procesos de contagio se dan, principalmente, a través de los memes que circulan en las redes sociales y que al hacer clic en el botón compartir, permiten la gran difusión de los mismos.

El meme, esa figura presente en los últimos años que encuentra su difusión en las redes sociales, es un elemento que, en términos carnavalescos, provoca que la sociedad se conjunte en una voz de fiesta, de parodia, de colocar los intereses del pueblo por encima de las instituciones oficiales, de instituciones políticas. El meme provoca lo que la fiesta en la Edad Media, es eso que

interrumpía provisoriamente el funcionamiento del sistema oficial, con sus prohibiciones y divisiones jerárquicas. Por un breve lapso de tiempo, la vida salía de sus carriles habituales y penetraba en los dominios de la libertad utópica. El carácter efímero de esta libertad intensificaba la sensación fantástica y el radicalismo utópico de las imágenes engendradas en el seno de ese ambiente excepcional. (Bajtín, 2003, p. 72)

El carnaval, la gran expresión popular del pueblo en la Edad Media, argumenta Bajtín (2003), desafía, se burla, se mofa de las instituciones oficiales, provoca la risa. La risa, dice Bajtín:

Es ante todo patrimonio *del pueblo* (...); *todos* ríen, la risa es `general`; en segundo lugar, es *universal*, contiene todas las cosas y la gente (...), el mundo entero parece cómico y es percibido y considerado en un aspecto jocoso, en su alegre relativismo; por último esta risa es *ambivalente*: alegre y llena de alborozo, pero al mismo tiempo burlona y sarcástica, niega y afirma, amortaja y resucita a la vez.<sup>60</sup> (2003, p.11)

El meme parece ser un lenguaje común en los jóvenes. En el caso de Karla, los memes aparecieron como parte de tomarse la vida con humor, pero fueron también una forma de involucrarse y reflexionar, de crítica a lo que acontecía en su contexto, a la par que la de cuidar su privacidad y no exponer imágenes propias.

---

<sup>60</sup> Cursivas del autor.



**Figura 29.** Meme ampliación del programa “Hoy no circula” (Posteado el 07 de abril, 2016)



**Figura 30.** Meme daño al planeta (Posteado el 08 de septiembre, 2017)

Los memes anteriores (Figuras 29 y 30) trataron problemáticas ambientales. En 2018 la Ciudad de México (y el área metropolitana) atravesó una fuerte crisis ambiental, situación que llevó al gobierno a crear estrategias para mitigar este hecho, una de las cuales fue ampliar el programa Hoy no circula.<sup>61</sup> Esta situación, que causó gran impacto en la población mexicana, fue motivo de conversaciones tanto a favor como en contra, y quedó, por supuesto, plasmada en memes, entre los cuales está el de la figura 29. A modo de burla y sátira, el meme plantea el involucramiento de las personas en la solución al problema ambiental. También se planteó una fuerte crítica a la respuesta del gobierno a esta situación, la cual fue para muchas personas absurda y poco eficiente.

Por otro lado, en la figura 30 se presenta de forma más directa el daño que los seres humanos causamos al planeta. Ambos memes dan cuenta de problemáticas sociales, las cuales, si bien se parodian y causan risa, buscan el involucramiento de los sujetos:

en el humorismo, el sujeto se identifica emotivamente con el objeto de su crítica –sociedad o personaje concreto que considera ridículo o nefasto– y en esa mirada comprensiva, la actitud que motiva el discurso es tolerante y condescendiente con las debilidades humanas porque la intención, a diferencia

<sup>61</sup> “Hoy no circula” es un programa vehicular presente en la Ciudad de México y Estado de México que consiste en restringir la movilidad vehicular, al menos un día a la semana, con el fin de disminuir los índices de contaminación.

de lo que ocurre en la comicidad, no es la de castigar el vicio o recompensar la virtud sino poner en evidencia actitudes reprochables. (Palmira, 2008, p. 157).<sup>62</sup>

Muñoz, tomando como referencia a Abreu y Massi, señala que:

El discurso de un meme muestra experiencias y sensaciones, las cuales a través del humor muestran al igual que las caricaturas políticas una forma de expresar opinión (Abreu, 2000) manifestando un discurso rupturista y transgresor, muchas veces lleno de crítica, rebeldía y subversión. (Palmira, 2008, p.19)

Los comentarios de Karla sobre el mundo estuvieron presentes en sus posts en Facebook. Eran irónicos, burlescos, ácidos, y se expresaron a través de memes. Lo que enunció fue usando un mediador (el meme) que la llevó a entablar un diálogo no solo con sus amigos de la red social, sino que se involucró en un contexto más amplio, un contexto nacional en el cual se discutían temas relacionados a la problemática ambiental, los representantes políticos del país, el Estado laico, entre otros.



**Figura 31.** Meme de comparación entre el presidente Peña Nieto, Einstein y Jobs (Posteado el 28 de agosto, 2015)

---

<sup>62</sup> Palmira (2008) establece una distinción entre humor, humorismo y comicidad: el humor como un estado de ánimo, el humorismo como una dualidad entre la diversión y la reflexión, la risa y la crítica, la sátira y, por último, la comicidad como entretenimiento.



**Figura 32.** Meme de burla hacia Peña Nieto (Posteado el 29 de septiembre, 2015)

Los memes 31 y 32 fueron una crítica al entonces presidente de México. El meme, al igual que la caricatura política es, en este sentido, un medio de participación política, una forma de expresar inconformidad con algo que acontece en la vida política del país. Karla, a través de estos memes, se burló de una figura de autoridad y lo hizo públicamente. En el carnaval, señala Bajtín (2003), la parodia era ambivalente, pues al tiempo que degradaba, que se burlaba, también colocaba lo superior en inferior, era justo este lugar, lo inferior, lo que permitía la creación, pues se asociaba a un renacer, a un nuevo comienzo. En el caso de la parodia moderna, por ejemplo, en los memes anteriores, se degrada a la figura de autoridad, pero de una forma negativa, pues buscan solo insultar y degradar a ese otro. Los memes del expresidente Peña Nieto “[c]onvierte en un juego alegre y desenfrenado los acontecimientos que la ideología oficial considera como más importantes” (Bajtín, 2003, p. 69).

A través del meme se enuncian voces de crítica y lo considerado oficial es objeto de parodia, de burla, de sátira, e incluso de denuncia. En la figura 33 destaca la crítica hacia el Gobierno (laico) de la Ciudad de México, quien difundió promocionales de la visita del Papa Francisco en el año 2016 con el eslogan “Bienvenido Papa Francisco la CDMX es tu casa” y todo ello acompañado del *Hashtag* #PapaEnCDMX. El meme de la figura 34 también critica la visita del Papa a México apoyándose de un referente histórico (la llegada de los españoles a México en 1519 y con ello la colonización). Estos memes provocan risa, pero es una risa que está anclada en situaciones reales que involucran al sujeto. Los memes, una de las manifestaciones de la cultura digital global, se erigen

como medio de expresión que refiere tanto a situaciones globales, pero, especialmente, locales:

The languages and genres of global digital culture are never far from the surface of youth expressions, but neither are local conditions and concerns; rather, it seems that young people's engagement with digital media is shaped by their inscription in particular localities as well as in transnational media flows. (Winocour y Dussel, 2021, p. 2)



**Figura 33.** Meme comparativo, Crítica política (Posteado el 25 de enero de 2016)



**Figura 34.** Meme crítica política (Posteado el 03 de febrero de 2016)

Karla posteó memes que hicieron referencia al contexto político del país. Si bien esos memes tenían un tono de humor, ese no era un humor neutral, ya que lleva claramente una postura personal; no se comparte con lo que no se está de acuerdo. El humor “puede llegar a ser un margen desde donde enunciar voz o voces políticas disonantes para que sean visibles a la sociedad” (Casado, 2017, p.52).

Los memes posteados en la biografía de Karla provocaron risa, pero fue una risa que estuvo anclada en situaciones reales:

El autor satírico que sólo emplea el humor negativo, se coloca fuera del objeto aludido y se le opone, lo cual destruye la integridad del aspecto cómico del mundo; por lo que la risa negativa se convierte en un fenómeno particular. Por el contrario, la risa popular ambivalente expresa una opinión sobre un mundo en plena evolución en el que están incluidos los que ríen. (Bajtín, 2003, p. 11)

Karla expresó en entrevista:

Yo creo que también otros compañeros se empezaron a interesar por esta parte humorística de ver la vida y entonces, pues entre tantos contactos (...) creo que la información viaja demasiado rápido, entonces pues rápidamente veías memes y decías: “este también, está padre” y empezaba a compartir. (Entrevista, 03 de marzo de 2020)

Karla compartió memes que reflejaban situaciones que se vivían en el contexto nacional, sobre todo acontecimientos que se hicieron muy públicos (Hoy no circula, la visita del Papa a México) llegando a formar parte de la conversación cotidiana de miles de mexicanos. Otro ejemplo de estos comentarios críticos a la política y la sociedad es lo que Karla posteó cuando a mediados del 2015 “El Chapo” Guzmán, un narcotraficante mexicano que se encontraba preso en Almoloya, una cárcel de máxima seguridad, escapó a través de la construcción de un túnel. Al respecto circularon varios memes, y Karla compartió el siguiente:



**Figura 35.** Meme sobre el escape de “El Chapo” Guzmán (Posteado el 09 de agosto, 2015)

En el meme se alude no solo al escape de “El Chapo”, sino también a la ampliación de una línea del metro, la 12, que causó gran controversia en el país debido a las fallas que había presentado. Karla, al compartir el meme, se inscribió en un diálogo político que fue tema frecuente a mediados del año 2015.

Karla posteó memes que resultaron significativos para su red de amigos; estos memes se inscribían en páginas con temáticas específicas y que la participante seguía: la página no oficial de la universidad en la que estudió, páginas de revistas, de cadenas de cine, de personajes como *La Mars*<sup>63</sup>, de crítica social, entre otros. Existen

---

<sup>63</sup> La Mars es una influencer mexicana que logró fama tras anunciar que dejaría de estudiar debido a las fallas del sistema educativo mexicano (magnet, s/f). A través del tiempo ha sido objeto varias polémicas. debido a sus declaraciones; una de las más recientes fue la crítica que hizo al paro nacional de mujeres del pasado 9 de marzo de 2020.

comunidades, perfiles y páginas en Facebook que abordan intereses juveniles y en ellos existen memes relacionados con estos, así como las prácticas que desarrollan los jóvenes en su vida cotidiana.

Karla encontró en las páginas que seguía identificación con lo ahí publicado, por ejemplo, la página no oficial de la universidad destaca lo que en el contexto de esa institución se vive día con día: trabajos, períodos de exámenes, relación con otras universidades, entre otras. Por ello, ella retomó memes de esta página y los hizo suyos al compartirlos en su biografía.

Si bien Karla no creó ningún meme, tampoco compartía todos los memes que se encontraba; como ella señaló en entrevista, solo elegía los que le causaban risa. Pero, al mirar su biografía, parece existir otro criterio de selección que se basa en las vivencias que tenía en su día a día en el contexto académico, social y personal. Ejemplo de ello es que cuando estaba en época de evaluación sus memes giraban en torno a esta temática. Al paso del tiempo los memes cambiaron: de reflejar vivencias académicas, pasó a dar cuenta de su profesión, realizando posteos vinculados a en qué consiste, las actividades que se llevan a cabo, la relación con compañeros de trabajo y alumnos, etcétera. Hay una especie de comentario cotidiano de lo que le sucede, una anotación pública de su vida, como lo señala van Dijck (2016), una especie de diario público escrito a través de los memes.

Si bien la circulación de memes se da en perfiles de Facebook con temáticas diversas, se puede hablar de apropiación de estos memes cuando son compartidos por los jóvenes, en este caso por Karla, quien generalmente los posteaba sin ningún mensaje escrito por ella, y a los cuales sus amigos de la red social reaccionaban generalmente con *likes*.

Mirar la vida, pero desde el humor un humor de crítica y de reflexión son maneras de expresar un sentir, de congeniar con ideas y pensamientos, que además eran bien recibidos por sus amigos de la red social.

Uno de los ámbitos de vida de los cuales Karla posteó continuamente fue el referente a lo escolar: ¿qué dijo de esto? ¿Cómo se posicionó respecto a lo que acontecía en el medio educativo?

#### 4.7 ¿Qué pasa en el ámbito escolar?

Concebir a Facebook como plataforma social (van Dijck y Poell, 2018) permite acercarse a los modos en que los jóvenes, participantes de esta investigación, utilizan la red social como un espacio de expresión y manifestación de la realidad que enfrentan día con día.

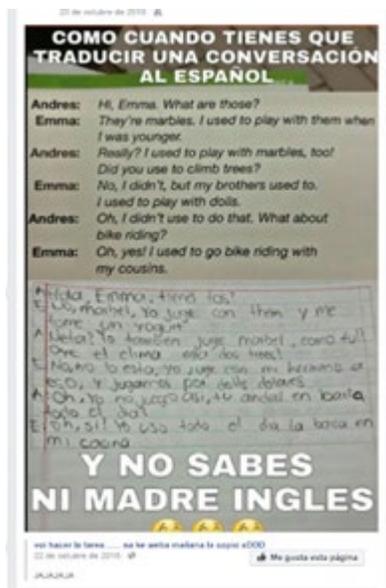
La condición estudiantil de Karla influyó en que sus publicaciones giraran mayoritariamente alrededor del ámbito académico. Sobre el mundo escolar, los temas a discutir fueron variados: las percepciones sobre los compañeros y docentes, el día a día estudiantil, la organización de tareas y trabajos, entre otros. La publicación de memes respecto a estos temas estuvo relacionada con estados de catarsis y denuncia, sobre todo en situaciones que tenían que ver con la relación docente-alumno, como vemos en la figura 36.

Las evaluaciones son situaciones que generan estrés en gran parte de los alumnos, quienes buscan tener una buena calificación en cada una de las materias. La relación de evaluación es, en varios casos, tensa. Es una relación de poder, en la cual el docente representa la figura de autoridad, y generalmente tiene la última palabra en términos de calificación. El meme (Figura 36) se basa en “pensamientos que tengo cuando”, en este caso “pensamientos que tengo cuando recibo calificación”. Las emociones y pensamientos representados en el meme no son socialmente aceptados, por lo cual los jóvenes contienen esos sentimientos. El meme, en este caso, fue una forma de catarsis a través de la risa. Los jóvenes que comentaron esta situación vieron en la imagen su reflejo, además de que uno de ellos etiquetó a otro joven mofándose de la situación. En el meme no intervino Karla, pero lo que ella compartió se convirtió en un medio de diálogo para sus amigos de Facebook.



**Figura 36.** Meme “los pensamientos que tengo cuando”  
(Posteado el 19 de octubre, 2015)

Algunos otros memes compartidos por Karla N dieron cuenta de las prácticas y vivencias que se llevan día a día en la escuela, como tomar apuntes, resumir, tareas y trabajos. Estas actividades fueron vistas con humor, e incluso colocaban al propio alumno, o sus carencias, como objetos de burla:



**Figura 37.** Meme sobre traducción de conversación en inglés (Posteado el 23 de octubre de 2015)



**Figura 38.** Meme sobre resumir (Posteado el 25 de noviembre, 2015)

Karla, al compartir memes, compartió también ideas, estereotipos, malestares y provocó en los otros reacciones a ello. Estos memes se postearon en Facebook, pero son parte

de una comunidad más amplia, una comunidad estudiantil que tenía en común un mismo escenario y actores (compañeros, docentes, administrativos, un mismo currículum), por lo cual el meme entró en diálogo con y dentro de ese contexto.

Los memes parodian la vida escolar en una expresión no oficial, pero sí popular de lo que es la escuela y las actividades y actores que en ella intervienen. Es una versión carnavalesca de la escuela (Bajtín, 2003), la cual está cargada de sátira y burla, pero también de identificación:

depende como que también el contexto: ya como alumno este, cuando el maestro... ya te quieres ir y el maestro todavía sigue hablando y tienes actitud como durmiendo, que deja mucha tarea.

Incluso retoman cosas de la prepa, la secundaria, la primaria, y sí, sí tiene que ver mucho con lo que estás viviendo en ese momento o que algo ya te pasó, y ¡ah claro, yo también pasé lo mismo!

(Entrevista, 03 de marzo de 2020)

En este caso los memes se convirtieron en un vehículo de identificación entre pares: los amigos de la red social de Karla N.

Los memes publicados sobre la escuela daban cuenta de las diversas estrategias utilizadas para sobre llevar la vida escolar. La etapa de evaluaciones generalmente es vivida con estrés debido a la carga de actividades escolares a realizar, entre ellas, la entrega de proyectos, una de las formas usuales de evaluación en la licenciatura de la cual Karla formó parte. Sin embargo, muchos de estos proyectos o trabajos eran dejados por algunos alumnos al final, por lo cual se juntaba el trabajo:



**Figura 39.** Meme que parodia el hecho de dejar las actividades de evaluación hasta el final del semestre  
(Posteado el 22 de noviembre, 2015)

En una ocasión Karla subió un meme respecto al trabajo en equipo y la entrega de actividades académicas, ambas prácticas populares en las escuelas:



**Figura 40a.** Meme trabajo en equipo  
(Posteado el 05 de abril, 2016)

Una de sus amigas escribió:



**Figura 40b.** Comentarios al meme 40a  
(Posteado el 05 de abril, 2016)

Dubet y Martuccelli (1998) mencionan que los jóvenes aprenden el oficio de ser alumno, en el que desarrollan mecanismos que les permitan tener un paso idóneo en la escuela: atender lo que consideran más importante y útil para así no rezagarse en el sistema. A medida que avanzan, los alumnos adquieren el sentido de la orientación (saben hacia dónde dirigirse, qué hacer y cómo hacerlo) pues, aunque no tengan verdaderos proyectos, deben intentar evitar una relegación, una reprobación. Las tareas son consideradas y valoradas de acuerdo con la importancia de las materias.

En el meme 40 el entregar un trabajo pasado en una clase nueva o diferente se vio como una estrategia para lidiar con los trabajos escolares con éxito. Así, el oficio de alumno

consiste entonces en censar los métodos considerados eficaces, las astucias, a veces las conductas mágicas que permiten seguir en el pelotón, si no triunfar. El fraude forma parte de este instrumentalismo. Es menos percibido como una falta moral que como un medio de mantenerse a buen nivel, utilizando la red de los amigos, la experiencia de las promociones anteriores, la habilidad y el sentido de anticipación. (Dubet y Martuccelli, 1998, p. 326)

Como parte del oficio de alumno también se aprende a relacionarse con los profesores, estableciendo estrategias para lograr tener una buena relación. Los colegas saben que su actitud ante un docente también puede influir en un veredicto escolar. Por lo tanto,

mantienen relaciones de cortesía, de simulación y manipulación, o de negociación y enfrentamientos con algunos docentes. Los alumnos conocen a ese sujeto que está enfrente, y lo estudian para saber cómo poder actuar ante él (Dubet y Martuccelli, 1998). En cuestión de memes, Karla compartió referencias críticas a la práctica docente, ejemplo de lo cual es el meme de la figura 41.



**Figura 41.** Meme que pone en evidencia al docente (Posteado el 23 de octubre, 2015)

La autoridad docente se ve, en el meme anterior, cuestionada. El meme forma parte de un pequeño videoclip en el que después de contestar astutamente, de evidenciar al otro, los espectadores festejan, con un baile, la victoria de su representante. A través de un diálogo simulado se parodia la desventaja del docente frente al atrevimiento del alumno ante la pregunta generada por el profesor (“¿hizo la tarea?”). En el carnaval, los desfavorecidos encuentran el momento de brillar, de burlarse de las autoridades oficiales, e incluso, de ridiculizarlas.

Desafiar a la figura de autoridad frente a frente puede traer consecuencias hacia los alumnos, por ello, en el meme, lograr esta victoria es parte de lo que quizá se buscaría por parte de los jóvenes.

Tenti argumenta que:

En las condiciones actuales los agentes pedagógicos no tienen garantizada la escucha, el respeto y el reconocimiento de los jóvenes. Pero la autoridad pedagógica, entendida como reconocimiento y legitimidad, sigue siendo una condición estructural necesaria de la eficacia de toda acción pedagógica. El problema es que hoy el maestro tiene que construir su propia legitimidad entre los adolescentes y jóvenes. Para ello debe recurrir a técnicas y dispositivos de seducción. (2009, p. 62)

El docente ha de construir su autoridad ante los otros, apoyado de sus cualidades personales, como “conocimiento, cualidades morales, autopresentación, conducta, capacidad de seducción” (Tenti, 2009, p. 63). Sin embargo, esa construcción puede ser, y es, cuestionada por los estudiantes. Esto puede verse en dos de los memes compartidos por Karla, en los que se hace referencia al uso de las presentaciones en PowerPoint (PPT) como parte de las estrategias de enseñanza de algunos docentes (Figuras 42 y 43):



**Figura 42.** Meme que parodia la toma de apuntes del PPT del profesor (Posteado el 01 de septiembre, 2015)

En este primer caso (Figura 42), el meme refleja la burla al no poder tomar apuntes debido al cambio de diapositivas en la explicación del profesor. El centro del meme es la actividad del alumno. Pero Karla publicó también memes (Figura 43) que tenían que ver con el uso de diapositivas por parte del docente, pero ahora reflejan una crítica hacia el método:



**Figura 43.** Meme sobre el uso de diapositivas por parte del docente (Posteo del 09 de septiembre, 2017)

Las reacciones a este meme (Figura 43) no son solo “me gusta”, sino también “me divierte” y “me enoja”. Aquí el meme tiene un tono de crítica por esta práctica (uso del PPT). Lo mismo pasa cuando los docentes deciden organizar sus clases a través de la exposición de los alumnos, situación que es también señalada negativamente:



**Figura 44.** Meme sobre el uso de las exposiciones de los alumnos como método de enseñanza  
(Posteado el 16 de marzo, 2016)

La imagen dice algo sobre alguien o algo, y encontré eco en los comentarios y reacciones que emitieron los amigos de Facebook. Este meme generó el comentario de un amigo de Karla, quien incluso colocó el nombre de un profesor que realizó esa práctica.

El meme también permite evidenciar las otras perspectivas, las de los estudiantes, en torno a una situación. Las figuras de autoridad, representadas en la escuela por los docentes, se convierten en sujetos de crítica y burla. La práctica docente se carnavalesca en expresiones que parodian lo que los docentes hacen y lo que los alumnos sienten.

Asimismo, los memes se convirtieron en un medio de catarsis, pues canalizaron la emoción de los jóvenes. En realidad, no aparecía “yo soy así” o “yo hago esto”, sino una imagen que fue seleccionada y que comunicó un mensaje determinado, que aludió a alguna situación que ocurría u ocurrió.

Las identificaciones con las experiencias escolares a través de los memes parecen ayudar a los jóvenes a sobrellevar las situaciones que se viven día a día en la escuela, o bien, de lo que les espera en un futuro:



**Figura 45.** Meme expectativa de empleo  
(Posteado del 23 de agosto, 2017)

Terminar la Universidad implica para muchos estudiantes buscar empleo para solventar sus gastos y empezar una vida laboral. Este proceso se vive para muchos con incertidumbre ante la situación de precariedad y escasez laboral del país. Karla dio cuenta de esto en forma de burla (Figura 45). Una de sus amigas le comentó “jajajajaja nosotros jajaja”. Al respecto, puede señalarse que expresiones como *jajaja* adquieren distintos significados, puede ser tanto de ironía, de sátira o de risa o bien, un medio de catarsis. Como plantea González:

Compartir *memes*, como la acción de colocarlo en el propio muro de la red social, implica más que solo hacer público el contenido de las imágenes, es una manera de dar paso y cauce a las emociones generadas por distintas experiencias. El *meme* entonces, se convierte en un instrumento mediador de la expresión emocional de las vivencias cotidianas, a través del cual los jóvenes dan sentido a sus experiencias como participantes de distintos contextos de práctica social.<sup>64</sup> (2017, p. 5)

Este meme generó reacciones contrarias en varios de los amigos de Karla: algunos reaccionaron con “me entristece”, “me gusta” y, otros más con “me divierte”, lo que a algunos les causó risa, para otros fue tristeza y otros más se burlaron. La risa puede ser graciosa y aquejante.

---

<sup>64</sup> Cursivas del autor.

Ver la vida con humor es parte de la vida carnavalesca (Bajtín, 2003), un humor que permite el encuentro con otros, que se burla de las instituciones, los ritos, pero que también reflexiona en torno a ellos.

Estas referencias del meme llegaron no solo a los compañeros, sino incluso a algunos docentes:

Una vez la maestra Luz me hizo un comentario. Recuerdo que acabábamos de regresar de unas vacaciones largas y entonces yo puse algo así como una imagen de Darla, que era una caricatura de antes, que decía: “regresando con toda la actitud” pero estaba así en el salón (hace gesto de estar durmiendo), y entonces la maestra Luz me dijo algo así como que: “ah sí, con toda la actitud regresando a clases”. Porque nos preguntó:

- Maestra: ¿cómo se sienten de regresar?

- Alumnos: pues bien, ¿no?

- Maestra: ¡Ah sí con toda la actitud!, sobre todo tú ¿no?

- Karla: Ah ya sé porque lo dice ¿no?

Me ubicó y se acordó de mí por esa imagen.

(Entrevista, 03 de marzo, 2020)

Estas situaciones enfatizan la imbricación de la vida *online* y *offline*. Lo que se dice, comenta y publica en la red social trasciende a la pantalla y se convierte en objeto de conversación y referencia en la vida *offline*: “en el salón era así como: ah como el meme que compartiste, ah como no sé qué” (Entrevista, 03 de marzo de 2020).

Karla desplegó a través de los memes su voz en relación con sus vivencias en la vida académica, llegando a convertirse en un referente, específicamente en cuanto a lo que compartía en la red social.

El humorismo, característico del meme, se consolidó como un referente de identificación entre Karla y sus amigos de la red social. Los memes por ella compartidos no siempre generaban diálogo, y en caso de que ocurriera, el diálogo era generalmente breve. Quizá esto se debe a que la prioridad del mensaje estaba en el meme y en las situaciones que en él se representaban.

Los memes no fueron las únicas imágenes que Karla compartió, pues también en su Facebook fue posible identificar imágenes con frases de reflexión, que inspiran a ser mejor, o bien pequeños consejos sobre cómo actuar en el día a día.

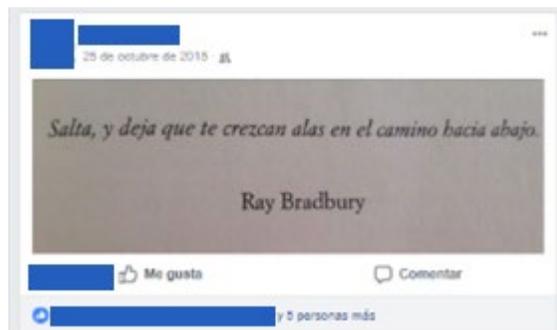
#### **4.8 Las imágenes del bienestar y los discursos de la felicidad “new age”**

Como ya se ha señalado, Karla buscó resguardarse de la plataforma, pues la vio como una potencial amenaza. Estaba en Facebook, pero lo quería hacer bajo sus propios términos. Esta conducta está en oposición a Dalia, quien entre más amigos tuviera en la

red social, mejor se sentía. Mientras Dalia es una muestra de exhibición del yo, Karla es una joven que lucha por resguardarse a sí misma, pero que al mismo tiempo busca pertenecer. Una forma de hacerlo es estar en Facebook, pues todos están en esta red social; y ella decidió estar, pero a través, como hemos visto, de imágenes que toman características peculiares.

En entrevista cara a cara, Karla enfatizó su gusto por compartir imágenes con reflexiones, por ello señaló que le gusta Instagram.<sup>65</sup> Sin embargo, en Facebook también compartía imágenes de este tipo. Al rastrear algunas de las páginas de las cuales la participante retoma imágenes para publicarlas en Facebook, puede verse que varias de ellas tienen un estilo considerado de *coaching*<sup>66</sup> y autoayuda. Son páginas que promueven la motivación y superación personal, el llegar a ser mejor persona, centrarse y trabajar en uno mismo. Giddens señala que “[l]a modernidad es un orden postradicional en el que a la cuestión: ‘¿cómo he de vivir?’, hay que responder con decisiones tomadas cada día sobre cómo comportarse, qué vestir, qué comer -y muchas otras cosas-; además, tal cuestión ha de interpretarse en el despliegue de la identidad del yo en el tiempo” (Giddens, 1997, p. 26).

Un aspecto que resaltó Karla es lo que ella identificó como salud mental, bienestar psíquico, estados asociados con algunas de las imágenes que posteo en la plataforma:



**Figura 46.** Imagen con frase motivacional, de superación (Posteada el 25 de octubre, 2015)

<sup>65</sup> Instagram es una red social que se creó en 2010, y que dos años después fue adquirida por Facebook. Instagram tiene como función central compartir imágenes y videos.

<sup>66</sup> Sans señala que el coaching es un término polisémico, además de que es utilizado en diferentes disciplinas (psicología, filosofía, neurociencia) las cuales también han ayudado a su desarrollo. Esta autora menciona que el coaching “Surge en USA con el objetivo de aumentar el rendimiento individual (posteriormente grupal) de los atletas” (2012, p.3). Con el paso del tiempo el coaching se ha aplicado en diferentes ámbitos de vida, incluso el personal, en el cual se busca que la persona resuelva sus problemas, cumpla sus objetivos, y en general alcance su máximo nivel de desarrollo.



**Figura 47.** Imagen con consejo  
(Posteada el 04 de enero, 2016)

La felicidad, el bienestar y la tranquilidad son parte de las emociones que se hacen presente a través de frases, consejos y pensamientos, así como reflexiones que circulan en la red social. Estas imágenes parecen ser tips o consejos para que las personas tengan una vida en armonía.



**Figura 48.** Frase motivacional  
(Posteada el 12 de agosto, 2015)



**Figura 49.** Frase de superación personal  
(Posteada el 16 de diciembre, 2015)

Estas imágenes dan cuenta de lo que se puede llegar a ser, plantean un estilo de vida, el cual "puede definirse como un conjunto de prácticas más o menos integrado que un

individuo adopta no sólo porque satisfacen necesidades utilitarias, sino porque dan forma material a una crónica concreta de la identidad del yo” (Giddens, 1997, p. 106). El estilo de vida no tiene que entenderse solo en función de un consumo, sino que también implica cada una de las elecciones que toma el individuo y que afectan su estar en los distintos mundos de vida, en las distintas comunidades de sentido (Berger y Luckman, 1997). En las imágenes se presenta una reflexión y una frase en relación con la libertad y la felicidad (Figuras 48 y 49). Estas imágenes promueven la idea del bienestar “al alcance de la mano”.

Las frases en las imágenes anteriores son motivacionales, e incitan a que la persona tome las riendas de su vida. Es decisión de los sujetos estar o no en armonía, ser o no felices. La tranquilidad es un producto que cualquiera puede tener, solo es cuestión de tomarlo; así, la simplificación de las emociones se refleja en estas imágenes que Karla compartió en su biografía de Facebook. Ahmed señala “(...) existen hoy incontables volúmenes y cursos que nos enseñan a ser felices echando mano a una gran variedad de saberes, entre los que se cuentan la psicología positiva y diversas lecturas (a menudo orientalistas)” (2019, p. 23).

Las imágenes de autoayuda de Karla dan cuenta de la reflexividad del yo, un asunto, en palabras de Giddens, de la modernidad postradicional. En estos tiempos se demanda al individuo no solo que diga quién es, sino que haga, y este hacer, señala Giddens, es una constante en la vida de los sujetos. En este caso Karla, mediante las imágenes que publicaba, llevaba a cabo un proceso de constitución reflexiva del sí mismo, de la identidad, y esto lo hacía apoyada en dos de las grandes “instituciones” de la actualidad: el *coaching* y la autoayuda. Esta “ciencia de la felicidad”, señala Ahmed,

se basa en la premisa de que las emociones son transparentes y constituyen los cimientos de la vida moral. Si es algo bueno, nos hace sentir bien; si algo es malo, nos hace sentir mal. De esta forma la ciencia de la felicidad se funda en un modelo de subjetividad muy específico, en el que la persona siempre sabe cómo se siente y puede diferenciar entre emociones buenas y malas, distinción que a su vez constituye las bases del bienestar no solo subjetivo sino también social. (Ahmed, 2019, p. 28)

Otra de las formas en que Karla trató de mantener su bienestar fue al eliminar amigos de Facebook debido a las publicaciones que hacían:

Algunas de sus publicaciones que a mí no me agradan, que de algún punto digo: bueno, eso a mí no me interesa, lo voy a eliminar ya ¿no?  
O sea, siento que es bien importante tener salud mental, y a veces hay gente que es muy negativa, o no sé, no me gusta.  
(Entrevista, 03 de marzo de 2020)

Esta acción, pero sobre todo, el postear imágenes, además de promover un estilo de vida “emocionalmente en paz”, también fueron el vehículo para expresar sus opiniones en temas diversos, entre ellos crítica social y de movimientos sociales concretos, como el feminismo (Figura 50):



**Figura 50.** Imagen asociada al movimiento feminista (Posteada el 21 de abril, 2016)

Esta imagen (Figura 50) concita una conversación pública. Uno de sus amigos no estuvo de acuerdo con la publicación de Karla y le comentó este post argumentando que “Todo es violencia [hacia la mujer]”. Karla no respondió. En entrevista comentó que tuvo enfrentamientos con amigos en Facebook por compartir imágenes con opiniones con las que algunos de sus amigos no estaban de acuerdo, y señaló que alguna vez se involucró en una “pelea” en la red social debido a esta situación, pero “terminó la conversación” en línea, y ya no comentó, porque prefirió hacerlo en persona.

Karla planteó una estrategia de repliegue y cuando la conversación adquirió un tono de controversia, ella se alejó. Tal como señala Turkle, hablar a través de una pantalla posibilita dejar la conversación cuando se pone intensa, con tan solo no contestar -acción que no se podría hacer cara a cara-. En la conversación por Facebook Karla quiso asumir el control (Turkle, 2015), decidir si continuaba o no.

Las interacciones que Karla entabló con sus amigos de la red social se basaban en postear. Algunos de sus amigos dejaban ciertos comentarios en sus publicaciones,

pero no se generaba una conversación larga; generalmente los amigos de Karla daban *like* y compartían sus publicaciones. En el caso de Dalia, por ejemplo, sus posteos implicaban, incitaban e invitaban al otro a responder, mientras que los posteos de Karla no lo hacían, e incluso, parecía que los evitaba, y esto podría vincularse a que las imágenes las usó Karla para decir o expresar lo que sentía:

En algún momento encontrabas algo y decías ¿no?: “esto estoy viviendo ¿no?”, “esto lo pienso, es mi sentir”. A lo mejor muchas veces no sabes cómo expresarlo en palabras, pero te encuentras una imagen y es prácticamente lo que tú estás pensando, entonces sí, sí tenía que ver con mi vida personal. (Entrevista 03 de marzo, 2020)

Las imágenes y los memes se convirtieron en la voz de Karla en la red social.

#### **4.9 A modo de cierre: algunas consideraciones sobre la imagen y la identidad**

Al inicio del capítulo señalaba que Fontcuberta se cuestionaba: “¿para qué empleamos las imágenes en la actualidad?” (2016, p. 13). El análisis de la participación de Karla en Facebook nos aproxima a algunas respuestas: para conversar y, sobre todo, para dar cuenta de sí, pero en una dinámica que contiene tanto de exposición como de ocultamiento.

García (2020) argumenta que a través de la fotografía, en particular la *selfie*, los jóvenes establecen conversaciones con los otros, conversaciones que tienen como tema de interés la felicidad, la diversión, el pasarla bien. También señala que la conversación que se establece en las plataformas sociales queda restringida a la arquitectura de la misma, en el caso de Facebook queda constreñida a las reacciones que maneja la plataforma, la sección del comentario y la opción de etiquetar a alguien. En el perfil de Karla es posible apreciar que las conversaciones que entabló con sus amigos se dieron a partir de las reacciones a sus memes. Pocas imágenes generaron un intercambio de comentarios, y cuando los hubo, fueron muy cortos.

Los memes, las imágenes y las fotografías hablaron por Karla cuando ella decidió ocultarse en y de la plataforma por cuestiones de privacidad. Esas imágenes fueron seleccionadas por ella para dar cuenta de lo que deseaba transmitir, e incluso son una extensión de sí: *Karla Memes*. Su identidad se asoció con el gesto del comentario irónico y crítico de la sociedad.

En su biografía, el meme se convirtió en un medio de expresión que evidenció, muchas veces, el sentir y la identificación con las situaciones en él representadas. Los memes que Karla compartió respondían a lo que ella vivía, a las situaciones a las que

se enfrentaba e incluso a actores con los cuales convivía día a día. La selección que hizo de los memes de las distintas páginas a las que pertenecen la llevaron a ser considerada como la referencia en cuanto a memes, y fue por tanto apodada *Karla Memes*. Karla asumió ser *Karla Memes*, pero no modificó su *nick* de usuario: ella se presentó durante todo el tiempo que duró el seguimiento con su nombre y apellido, apelando a sí misma. La identidad de Karla no está fragmentada ni fracturada, pero está anclada a contextos y escenarios diferentes en los que ella despliega aspectos distintos.

Como se vio en este capítulo, *Karla Memes* nace por problemas que tuvo al dar cuenta de su vida personal en Facebook. Estos problemas se derivaron de dos situaciones. Por un lado, cuando publicó cuestiones personales sintió que les otorgaba el poder a sus amigos de Facebook de opinar sobre su vida, situación que no le gustó y le generó inquietud y molestia por el acoso que recibía. Por otro lado, Karla vivió los problemas derivados de la política de manejo de datos de Facebook y su propia arquitectura que hizo pública información que Karla deseaba mantener en privado. Estas situaciones provocaron que la joven empezara a desplegar otras formas de estar en la plataforma y se convirtiera en *Karla Memes*, así como una mayor gestión y control de la publicación de imágenes.

El tema de manejo de datos y la propia arquitectura de Facebook es un tópico que demanda ser atendido, pues a pesar de las estrategias que empleó Karla para recuperar el control sobre su privacidad (dejar de postear asuntos personales, eliminar fotografías, bloquear accesos, entre otros), la plataforma siguió promoviendo la difusión de su información. Facebook produce una vigilancia sobre sus usuarios, además de ser poseedor de todo lo que en ella se comparte: ¿en dónde queda el derecho a la privacidad de los usuarios?

La privacidad, tema recurrente en Karla, adquirió distintas manifestaciones. Presentarse a través de elementos visuales pareció ser una alternativa que encontró la joven para estar y no estar en Facebook, para expresarse y ser parte, también, de discusiones sociales que aquejaron al país en un momento determinado. Lo que publicó fue desde su mirada, con base en las experiencias que tenía, y a lo que pensaba y sentía respecto a situaciones particulares (tanto políticas, como académicas y personales).

Las imágenes que Karla posteo son manifestaciones también de lo que deseaba ser, en lo que quería convertirse. En entrevista señaló que el minimalismo, una de las formas de vida más populares en la actualidad, era un estilo de vida que deseaba

adquirir, por lo que se sentía identificada con imágenes que apelaban a esta visión y a la de un mundo emocionalmente en paz.

Las fotografías ocuparon un lugar importante para Karla: las atesoró y por ello buscó resguardarlas, y lo hizo, al mantenerlas ocultas del resto de sus amigos de la red social. Esa relación con las imágenes, de gestión y control de lo que se publica, se ve en relación con la presentación de sí misma en Facebook, que se vincula, entre otras cosas, a su relación consigo misma: Karla no se mostró, subió pocas fotos de ella, pues no le gustaba su propia imagen, como ella misma lo expresó en la entrevista cara a cara. El cuerpo de la mujer es un cuerpo vigilado, monitoreado por miradas externas, pero Karla dio cuenta de la propia vigilancia, lo que la llevó a sentirse insegura. Karla decidió no tomarse *selfies*, y en cambio eligió mostrarse a través de las imágenes y comentarios de otros, como los memes que ella posteó en su propia biografía. Así, la propia voz se instituye como una más de las instituciones que permean la identidad del yo. Acoso, la lucha continua por resguardar la privacidad y el manejo de las emociones, son elementos centrales en la configuración identitaria de la joven, que puede verse en la relación que ella tiene con y a través de las imágenes.

Este caso nos acerca a vislumbrar las acciones que toman los sujetos para estar en Facebook, para lidiar con lo que la plataforma preestablece, y tratar de resistir. Pero también muestra que en la construcción identitaria, la propia voz, mediada por la imagen, es una voz que ayuda al sujeto a interiorizar discursos de humor, sátira, crítica, catarsis y bienestar social y personal, así como sentimientos de vergüenza y de ocultamiento por no acomodarse a la norma.

Para seguir ampliando la mirada sobre la construcción identitaria se presenta en el siguiente capítulo el último caso de análisis en esta investigación, el cual se centra en Pablo, joven que da cuenta de sí destacando sus gustos por ciertos productos culturales.

## Capítulo 5

### El mundo del fan: videojuegos y series como marcas subjetivas en Facebook

El uso que los jóvenes dan a Facebook es variado, como pudo verse en los casos anteriores: Dalia narró abiertamente su vida, y Karla N usó memes e imágenes como medio para expresarse. En este capítulo doy cuenta de un tercer caso, Pablo, un joven activo en Facebook que señaló que esta red social es para “mostrar lo que me gusta y mostrarlo a todo el mundo, para reafirmarme a mí mismo y reafirmar a los demás las cosas que me gustan” (Entrevista, 22 de mayo de 2020). Por ello, Pablo compartió a través de la red social su interés y gusto por los videojuegos y series televisivas.

El capítulo se divide en nueve apartados. Los primeros cuatro se enfocan en los videojuegos. Parto de presentar una breve contextualización acerca de la industria de los videojuegos y sus antecedentes, a partir de lo cual surge una pregunta: ¿qué es ser un *gamer*?, noción que se analiza en la segunda sección. En un tercer momento me enfoco en el análisis de la biografía de Pablo, dando cuenta de los videojuegos más importantes para él y de cómo es su relación con ellos. El cuarto apartado se centra en algunas de las prácticas propias del mundo figurado del *gamer*.

En la quinta sección de este capítulo se pone en diálogo la identidad *gamer* y el caso de Pablo. El sexto apartado se orienta a las series de televisión, específicamente a *Game of Thrones* y *Breaking Bad*. Más que analizar el contenido de las series, me centro en cómo Pablo se relaciona con estas series, cómo da cuenta de ellas en Facebook y por qué son importantes para él. A través de estos primeros seis apartados se busca mostrar la relación entre gustos personales y subjetividad, considerada como parte importante del proceso de configuración identitaria (Weiss, 2011). En el apartado siete me centro en la cuestión de la clase social y el género como referentes identitarios, mientras que en la sección ocho destaco las pautas que tiene el participante para publicar y estar en Facebook. Por último, cierro el capítulo con una serie de consideraciones finales.

#### 5.1 Acerca de los videojuegos

La industria de los videojuegos ha adquirido gran popularidad en los últimos años, a causa, entre otras cosas, de las fuertes ganancias económicas que genera, las cuales no solo se basan en el desarrollo del videojuego y su comercialización sino también en la manufactura de las consolas y equipos para jugarlos (Piracón, 2015).

Forbes señaló que las ganancias de la industria de los videojuegos ascendían a 148.8 mil millones de dólares en 2019, siendo América Latina la región con el mayor crecimiento, aunque representa, según los datos, la parte más pequeña a nivel global (2019). Dentro de América Latina, México es el país número uno en el *ranking* de ganancias, aumentando de 24 a 32 mil millones de pesos en el período comprendido de 2017 a 2019 (El Universal, 2019).

El incremento en la industria de los videojuegos ha sido bastante acelerado, más si se considera que el videojuego es relativamente joven comparado con medios como el cine, la televisión y la música, a quienes ya supera en ganancias (magazine, 2019).

El primer videojuego considerado como tal, pues permitía al jugador controlar un elemento del juego fue *Spacewar!*, creado en 1961 por Steve Russell<sup>67</sup>. Este juego también introdujo lo que hoy conocemos como multijugador, es decir, la posibilidad de ser jugado por más de una persona.

Piracón (2015) argumenta que el desarrollo de los videojuegos está aparejado con la historia de la computación (desarrollo del *hardware* y *software*), la historia del cine (creación y manipulación de imágenes) y los clubes de ciencias de las universidades, principalmente del Massachusetts Institute of Technology -MIT-, en los que los estudiantes usaron la tecnología a su alcance para la creación de videojuegos, además de aportar, señala el autor, el componente social, técnico y lúdico a dicha actividad. La historia y desarrollo de los videojuegos se inscribe, por tanto, en un contexto amplio que combina diversos ámbitos que han llevado a consolidar esta industria en la actualidad.

Los ordenadores, las computadoras personales, las consolas y el desarrollo de los teléfonos inteligentes han logrado que los videojuegos se posicionen con gran fuerza en la vida diaria de las personas; ejemplo de ello son *Candy Crush* y *Farm Heroes Saga*, videojuegos a los que puede acceder cualquier persona con un *smartphone* a la mano. Esto ha ocasionado que el número de jugadores vaya aumentando: en México se estima

---

<sup>67</sup> Cabe señalar que el desarrollo de los videojuegos tiene una larga historia. En 1947 Thomas T. Goldsmith y Estle Ray Mann crean “Lanzamiento de misiles”, que consistía en una simulación en una pantalla sobre el lanzamiento de misiles. Cinco años después, en 1952, Alexander Sandy Douglas presenta “OXO”, un juego gráfico computarizado. “Lanzamiento de Misiles” y OXO son considerados como antecedente de los videojuegos mas no videojuegos, pues argumenta García, “no existía ningún componente de animación” (2009, p. 82). Por ello, algunos autores consideran a “Tennis for Two”, creado en 1958 por William Higinbotham como el primer videojuego, pues este juego contaba con dos elementos importantes: la interactividad y las animaciones (García, 2009).

que en 2018 el número de jugadores ascendía a 70 millones (El *Universal*, 2019), jugadores que, muchas veces, se consideran *gamers*. En el apartado siguiente, desarrollo este concepto con más profundidad.

## 5.2 ¿Qué es un *gamer*?

- Bernadette: ¿qué están jugando?
- Howard: *Fortnite*. Un grupo de personas se lanzan en paracaídas a una isla y luchan para ser el último hombre en pie
- Bernadette: ¿Como “*Hunger Games*”<sup>68</sup>?
- Rajesh: Más como “*Bachelor in Paradise*”<sup>69</sup>, pero no tan despiadado.
- Bernadette: Suena divertido, ¿puedo jugar?
- Howard: No sé si te gustaría. Es algo para *gamers*.
- Bernadette: Oye, yo soy una *gamer*. Juego *Candy Crush*,<sup>70</sup> *Bejeweled*.<sup>71</sup> y *Sesame Street letter school*,<sup>72</sup> en los que le gano a tu hija cada vez.

Empiezo este apartado con la conversación generada en uno de los episodios de la famosa serie televisiva *The Big Bang Theory*. En esta conversación destaca la noción de *gamer* desde dos posturas: una en la que ser *gamer* es quien juega videojuegos complejos, como *Fortnite*, y otra en la que ser *gamer* es jugar, no importando la complejidad del videojuego sino la concepción que uno tenga de sí mismo: “yo soy una *gamer*. Juego *Candy Crush*...” Entonces, ¿qué es ser *gamer*?

Con la expansión de la industria de los videojuegos se ha ampliado también el número de personas interesadas en ellos, lo que ha provocado que la brecha etaria de los jugadores se expanda, al igual que el número de mujeres que juegan; con ello la visión estereotipada de *gamer* como aquel hombre adolescente-joven blanco se pone en entredicho. Daniel Muriel, sociólogo español, ha señalado que *gamer* ha llegado a ser tanto una categoría incluyente como excluyente, es decir, ser *gamer* en la actualidad implica pensar en quién está hablando y quién está definiendo a un *gamer*.

---

<sup>68</sup> *Hunger Games* es una serie de videojuegos inspirada en la Trilogía de libros de ciencia-ficción “Los juegos del hambre”, escrita por Suzanne Collins.

<sup>69</sup> Es un programa norteamericano estilo reallity show que tiene como objetivo que un grupo de hombres y mujeres encuentren el amor entre ellos. *Bachelor in Paradise* es una extensión de *The Bachelor* y *The Bachelorette*, series con la misma temática: encontrar el amor.

<sup>70</sup> *Candy Crush* es un videojuego que se lanzó al mercado en el año 2012 como una aplicación disponible para Facebook, y que después se popularizó gracias a su adaptación como aplicación para teléfonos inteligentes.

<sup>71</sup> *Bejeweled* es una serie de videojuegos de rompecabezas que se puede descargar, al igual que *Candy Crush*, en cualquier *smartphone*. Este videojuego se lanzó en el año 2001.

<sup>72</sup> *Sesame Street* es un videojuego educativo, con los personajes de Plaza Sésamo como protagonistas.

Muriel argumenta que actualmente podemos hablar de distintos tipos de *gamers*: *hardcore gamer* o *gamer* subcultural, el casual *gamer*, del *gamer* como *foodie-connoisseur* y del (no-) *gamer* cultural-intelectual.

*Hardcore gamer* o *gamer* subcultural es la versión estereotipada, prototípica y clásica del *gamer* que aparece en la década de los 80. “En ese contexto surge la idea del *gamer* como jugador experto que lo sitúa en un plano superior al del jugador novel o el no jugador asociándose la identidad *gamer* con la del varón adolescente, que pasaba así a ser el *target* comercial preferido por la industria y los medios de comunicación”.<sup>73</sup> (Muriel, 2017, s/p). La pasión por los videojuegos, la inmadurez del propio jugador y el tribalismo son características asociadas al *hardcore gamer*, la versión más pura, señala este autor, del *gamer*.

En oposición al *hardcore gamer* se encuentra el casual *gamer* como aquella persona que gusta de los videojuegos, pero no invierte mucho de su tiempo ni de sus recursos en ellos. El casual *gamer* tiene más bien una relación superficial con los videojuegos, gusta de juegos no tan difíciles pues son parte de su ocio (Muriel, 2017). Casual *gamer* “es el primer signo de una categoría, la de *gamer*, que no solo se está ensanchando (gente cada vez más diversa juega a videojuegos de forma también cada vez más diferente) sino que también está empezando a perder su capacidad de definición” (Muriel, 2017, s/p). Casual *gamer* es la categoría más reciente, y considerando el diálogo suscitado en *The Big Bang Theory*, se puede citar a Bernadette como un ejemplo de esta categoría.

Por otro lado, se encuentra el *foodie-connoisseur*: “(...) una formulación del *gamer* que tiene sentido en la emergencia y expansión de una cultura del videojuego, pero también del crecimiento del videojuego como medio cultural” (Muriel, 2017, s/p). El *foodie* se involucra en el videojuego, no solo lo juega, sino que lo respeta, lo mira como cultura, como arte. En este sentido, esta categoría puede ser más restrictiva que la del *hardcore gamer*, al colocar la identidad *gamer* en una posición elitista, pues el videojuego implica un alto nivel de involucramiento y respeto.

Por último, se encuentra el (no-) *gamer* cultural-intelectual caracterizado por la relación intelectual y profesional que mantiene con los videojuegos. Es aquella persona que si bien juega distintos videojuegos no necesariamente se identifica como *gamer*, incluso puede llegar a establecer una distancia con el videojuego viendo a éste desde

---

<sup>73</sup> Cursivas del autor.

un punto de vista crítico, analítico o con fines de estudio: “Los aspectos culturales y artísticos de los videojuegos prevalecen sobre los lúdicos (sin que necesariamente se desdeñen éstos)” (Muriel, 2017, s/p).

La noción de *gamer* se ha complejizado a través del tiempo, considerando nuevas categorías al interior de la misma. Esto lleva a pensar que los videojuegos son un mundo amplio en el cual se están entretejiendo y moviendo prácticas que incluyen-excluyen a los individuos, que incitan ciertas formas de ser y de pensarse en el mundo, y en el mundo *gamer* y, por tanto, que deben ser consideradas en su estudio. Pablo es un joven que remite al mundo *gamer*, pero ¿qué de este mundo retoma?, ¿se considera un *gamer*? Esto se verá en los siguientes apartados.

### 5.3 Mi Facebook, mi mundo



**Figura 51.** Perfil de Pablo. Captura de pantalla tomada en 2015.

La figura 51 es una de las imágenes de perfil que Pablo utilizó en su cuenta de Facebook y que representa en gran medida lo que él publicaba en esa red social: su mundo. Un mundo en el que los videojuegos cobraron especial relevancia, y fueron un medio para comunicar, para divertirse, para dialogar: un mundo *gamer*.

Si bien, como señala Muriel (2017), *gamer* cobra distintos significados, lo que permanece al centro es el videojuego y lo relacionado a él: personajes, convenciones, juegos, historias, expresiones, idioma. El mundo *gamer* es un mundo figurado (Holland, et.al., 1998) y está constituido por prácticas propias que cobran significado en tanto se participa en él.

Para Pablo los videojuegos representaron una parte significativa de sus gustos: *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, *Dark Souls* (a quien se hace referencia en la imagen de perfil del joven) y *NieR: Automata* eran algunos de sus juegos preferidos. Pero ¿qué le llamó la atención de estos videojuegos?; ¿qué papel tuvieron los videojuegos en la presentación de Pablo en la red social? Veamos.

*The Legend of Zelda: Majora's Mask*, es la sexta entrega de la exitosa saga *The Legend of Zelda*.<sup>74</sup> *The Majora's Mask* fue lanzado al mercado en el año 2000 y es el sucesor de *Ocarina of Time*.<sup>75</sup> En *The Majora's Mask*, Link se enfrenta al malvado Skull Kid, quien ha robado la Máscara de Majora y la utiliza para hacer caer la luna sobre la tierra de Términa (versión alternativa de Hyrule) y destruirla. En *Majora's Mask* el tiempo es un elemento importante, ya que el héroe Link cuenta con tan solo 72 horas para salvar a Términa. Para lograrlo retrocede en el tiempo, en una versión cíclica: viaja siempre al primer día para conseguirlo. En la presentación del juego, se dice que *Majora's Mask*:

Introduce una mecánica de juego innovadora para la época: en tan solo tres días debemos salvar el mundo de la inminente caída de la Luna. Pero, lo que realmente caracteriza al juego y lo hace tan querido por el jugador es, sin duda, su ambientación oscura y macabra, llena de misterios y alusiones a la muerte. (nextn, 2015)

Los videojuegos son considerados un medio que, como mencionan Martínez y Gómez, actualizan el mito. Los relatos míticos, señalan los autores, tienen como uno de sus objetivos explicar “los orígenes del mundo y de la humanidad, así como de los fenómenos de la naturaleza más cotidianos” (2015, p.130). La historia de la saga de Zelda es una narración de la creación de un mundo y el surgimiento de un héroe. En *The Majora's Mask*, el fin del mundo, y con él la muerte, son el núcleo del juego, y en este sentido sirven para acercar y “mirar” dichos procesos:

Un videojuego puede devolvernos, en una cadencia nueva y fascinante, a los viejos temas y mitos que han cartografiado nuestra mixtura cultural. Un videojuego puede, sin caer y cayendo en las redes del símbolo, transportarnos a momentos privilegiados del relato infantil, a fracturas de identidad de la narrativa contemporánea, a bucles y gravitaciones del

---

<sup>74</sup> *The Legend of Zelda* fue creado en 1986 por los japoneses Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka, y relata las aventuras de un héroe, Link, quien debe luchar para salvar su hogar, el reino Hyrule, y ayudar a la Princesa Zelda.

<sup>75</sup> En *Ocarina of Time* Link se enfrenta a Ganondorf, uno de los antagonistas de la saga *The Legend of Zelda*, quien logra poseer una parte de la Trifuerza. En esta aventura Link viaja en el tiempo para reunir los seis medallones necesarios para derrotar al villano y con ello restaurar la paz en la tierra de Hyrule. Algunos elementos de *Ocarina*, como la capacidad de viajar en el tiempo y las máscaras son retomados en *The Majora's Mask*.

espacio y el tiempo... pero dialogando, pantalla a pantalla, con nuestra tradición y sus límites. (Garin, 2009, p. 95)

*The Majora's Mask* le permitió a Pablo establecer un diálogo sobre la muerte. El videojuego representó el medio para reflexionar y entender conceptos que en un momento dado le eran difíciles de comprender al participante. Así, Pablo narró en entrevista:

Lo que tiene este juego en específico es la forma en que habla sobre la muerte, o sea, no te lo maneja ahí directamente ni hay ahí un montón de muertos por todos lados, pero te maneja este... ¿cuáles son los estados de luto?, no recuerdo, pero hay una cierta cantidad de estados que una persona pasa -la depresión- cuando hay una pérdida, y ahí te lo van mostrando con diferentes personajes ¿no? Este personaje se encuentra en la negación, este personaje en el odio, o sea, no te lo debrayan.<sup>76</sup> en la cara, pero sí comienzas a notar que hay ciertas características que esas personas están tomando -desde la tristeza y el último punto es la aceptación, y pues es un contexto que pues yo (...) no lograba entender a la perfección.  
(Entrevista, 20 de mayo de 2020)

La historia del videojuego transportó a Pablo al fin del mundo. Ante ello, es posible cuestionarse: ¿qué pasa cuando todo parece perdido?, ¿qué hacer ante la muerte ya anunciada? Pablo identificó ciertos estados: la depresión, la negación, el odio, la tristeza y la aceptación, como respuesta de los personajes del videojuego a la situación ahí planteada. Estos estados corresponden, desde su punto de vista, a las etapas del duelo.<sup>77</sup> *The Majora's Mask* narra una historia que, si bien es ficticia, pone en juego nociones culturales y sociales (la muerte) cercanas a Pablo, y sirve de puente para que él logre internalizar conceptos, muchos de ellos difíciles: "(...) ese juego como que me dejó ciertas ideas de, o sea, lo que es perder algo, porque en ese juego la gente está comenzando a tener depresión y pérdidas de derecha a izquierda, pero sin ser grotesco" (Entrevista, 20 de mayo de 2020).

Pablo no solo jugó, sino que estableció una relación con el videojuego. Hizo conexiones entre la historia y personajes de *The Majora's Mask* con sus saberes (fases del duelo, por ejemplo), y con ello logró no solo entender la historia del juego, sino,

---

<sup>76</sup> La expresión adquiere significado de acuerdo con el contexto. Debrayar es utilizado por el joven en el sentido de decir que las referencias a la muerte en el juego no son tan explícitas, locas o extravagantes, o sin sentido.

<sup>77</sup> Las cinco fases durante el duelo son: negación, ira, pacto/negociación, depresión y aceptación. (Elisabeth Kübler-Ross y David Kessler, 2016)

incluso, procesos como la pérdida de alguien, procesos que tienen que ver con su vida fuera de la pantalla.

Otro de los juegos importantes para el participante y con varias apariciones en los posts de Facebook fue *Dark Souls*. Incluso utilizó la imagen del personaje central como foto de perfil (Figura 51), mostrando con ello la identificación y gusto por este juego. Recordemos, como señalaba en el capítulo 2, que los jóvenes eligen como foto de perfil algo o alguien con quien se sienten identificados; la elección de la foto de perfil no es al azar (Rueda y Giraldo, 2016).

*Dark Souls* es un juego que salió al mercado en 2011. Con una ambientación oscura y una jugabilidad difícil, se fue convirtiendo en una trilogía<sup>78</sup> sumamente popular en el mundo de los videojuegos. *Dark Souls* es un juego de rol, y al igual que en *Majora's Mask*, las referencias a la muerte son características. Pero en este caso, la muerte del personaje, del propio jugador, es la que se enfatiza:

Dark Souls tiene lugar en el reino ficticio llamado Lordan. Los jugadores toman el papel de un personaje no humano maldito que ha sido elegido para realizar un peregrinaje para descubrir el destino de los no muertos. El argumento del juego se va contando fundamentalmente a través de descripciones de objetos del juego, y diálogos con personajes no jugables (PNJs). Los jugadores deben ir reuniendo pistas para poder entender la historia. (FANDOM, s/f)

En *Dark Souls* Pablo tomó el rol del personaje central, quien libra las batallas y enigmas que el videojuego plantea. La posición de Pablo con su personaje era de uno mismo; interiorizó la batalla y los desafíos como si le ocurrieran a él. En entrevista señaló que este juego se relaciona con la perseverancia, pues comentó:

Ese juego pues me encanta, pero lo que me gusta es la relación que el juego tiene contigo en cuanto a la perseverancia y la depresión. [En] ese juego va implícito que si tú dejas de jugar, el mundo que tú estabas ahí trabajando deja de existir; y uno lo puede relacionar que en el momento de que tú en el mundo real te rindes, que dejas ya de que la situación te gane, y regresando al punto anterior, te pones al margen, es como si perdieras ¿no? O sea, ya perdiste, no estás interactuando con el mundo... tú eres un personaje central en tu propio mundo, y ahora sí, en términos de videojuegos, es un *game over*, ya acabaste, ya perdiste.

(Entrevista, 20 de mayo de 2020)

---

<sup>78</sup> Dark Souls, Dark Souls II y Dark Souls III

Como se puede ver, una vez más Pablo relacionó el juego con su vida diaria, y fue más allá, al asociarlo directamente consigo mismo. El participante incluso utilizó el término *game over*, propio de los videojuegos, para dar cuenta de la pérdida en el mundo real si no lucha o persiste en éste. En la narración de Pablo se hizo presente una identificación clara entre él y su personaje, a pesar de ello no hay una creación de identidad alterna o ficticia (Turkle, 1997). Él identificó el mundo fuera de la pantalla y el mundo del videojuego, lo que hizo es unir el videojuego a su vivencia cotidiana; lo usó, podría señalar, como un medio de aprendizaje, pues los videojuegos lo llevaron a cuestionarse. Comentó que jugar es “(...) estar dispuesto a chocar con ideas que no te van a agrandar en una primera instancia (...) tienes que estar abierto de mente (...) pero no por eso está mal, no por eso ya hay que satanizarlo y tacharlo y bloquearlo” (Entrevista 20 de mayo, 2020).

Jugar es entrar en mundos que pueden no plantear los mismos valores, las mismas certezas que el mundo real. Presentan desafíos, incluso, a marcos morales preestablecidos, como señaló el participante. Pablo, en *Dark Souls*, además de analizar la historia del videojuego, reflexionó sobre la posición del personaje y trasladó algunas de las características que le confiere al personaje a él mismo, como la persistencia y dedicación, aspectos característicos del héroe mítico (Hércules, por ejemplo).

Martínez y Gómez señalan que “El héroe de los relatos míticos es un personaje arquetípico poseedor de virtudes y destrezas que le hacen destacar. En estos relatos a menudo se establece una acción y el héroe debe resolver un conflicto, para lo que tiene que esforzarse y usar sus cualidades especiales” (2015, p. 139), cualidades que están asociadas a la perseverancia, una cualidad moral, cualidad del héroe.

Los videojuegos representaron para Pablo una forma de acercarse y entender el mundo de la vida cotidiana, experimentar la pérdida en “carne propia”, las etapas del duelo, la depresión, y tener que luchar con ello para lograr ganar son acciones que sobrepasan los videojuegos, pero que sin duda estos últimos tienden el puente para lograrlo: “Hay que reconocer que lo que se aprende con los videojuegos no son solamente habilidades cognitivas aisladas, sino que tiene que ver con experiencias culturales en entornos complejos” (Steinkuehler y otros, 2009 en Dussel, 2016, p. 5).

El videojuego, mencionó Pablo, es arte, es una forma de reflexionar sobre los avatares de la vida. Las representaciones que se tienen sobre el juego son propias, cada jugador las significa de acuerdo con sus propias experiencias y vida cotidiana. Como

argumenta Winocour (2009), las tecnologías no pueden entenderse como espacios separados de la vida cotidiana de los sujetos, sino inscritos justamente en ella.

Pablo significó el juego y sus experiencias con base en sus vivencias. En la entrevista hizo referencia a un videojuego que también lo llevó a pensar-se. Este juego es *NieR Automata*:

Ese juego es directamente filosófico (...) es el mundo después de la humanidad. Es el mundo después de que los humanos somos ya un recuerdo tan lejano que casi es un mito, pero es un término de androides: según ciertos androides están examinando la filosofía y se dan cuenta que a pesar de que los humanos cometieron muchísimos errores, vale muchísimo más la oportunidad de luchar por lo que te hace creer que eres tú, o sea, la idea de la identidad y no de la idea de la automatización, de la típica idea de los androides que no tienen alma, no tienen cerebro.

Como comienzan ellos [los androides] a cuestionarse a sí mismos, su existencia en relación al pasado, también es una buena analogía en referencia a la humanidad: que tenemos que estudiar nuestro pasado y darnos cuenta que siempre vale más luchar por ti mismo sin importar tanto lo que los demás digan. (Entrevista 20 de mayo, 2020)

A partir de los elementos del videojuego, de las situaciones ahí presentadas, Pablo fue estableciendo relaciones con su propio contexto, y con el actuar sobre éste, por ello señaló: “tenemos que estudiar nuestro pasado”. Pablo es, en términos de Jenkins (2009), un fan, en este caso de los videojuegos. Por tanto, estableció diversas relaciones con este producto cultural, e incluso el videojuego puede llegar a generar una experiencia estética, pero no, señala el autor, en el sentido que Bourdieu le da al arte elevado de mantenerse a la distancia, sino, por el contrario, de consumirlo, de inundarse, en este caso del videojuego: “Consiste en ejercer control y dominio sobre el arte, arrastrándolo hacia nosotros e integrándolo en la conciencia de nuestro yo. Y eso supone una transformación estética” (2009, p. 34). En este sentido, es importante señalar que los videojuegos narran historias, y éstas son un medio a partir del cual se da esta apropiación del juego mismo y son también un modo de ayudar a pensar el mundo.

*The Legend of Zelda: The Majora's Mask*, *Dark Souls* y *NieR Automata* tienen una historia que es creada por los diseñadores y programadores de juegos, quienes a través del relato, los gráficos y la propia jugabilidad dan cuenta de ella a los usuarios, pero no es la única historia: los jugadores crean y cuentan sus historias, las reflexionan y asocian con su vida diaria, y generan aprendizajes, transformaciones, como en el caso de Pablo.

Entender el proceso de duelo, e incluso morir constantemente en el juego (*Dark Souls*), cuestionar la existencia humana y con ello la historia misma (el rol de los

humanos en ella) son cuestiones que el participante se planteó a partir de los acontecimientos que retomó del videojuego, específicamente, de la trama misma, de la dinámica de juego, es decir, de lo que tenía o no que hacer para poder pasar al siguiente nivel, para salvar al reino: para ganar.

En los casos analizados en los capítulos anteriores veíamos que los amigos de la red social ayudaban a establecer y crear la propia presentación del yo (Dalia); y los comentarios sarcásticos e irónicos sobre la vida establecían una forma de mostrarse a los demás (Karla N). En cambio, para Pablo, fueron los videojuegos el medio que lo llevó a cuestionar acciones personales, cotidianas e incluso históricas para pensar-se, crear-se, reflexionar-se y establecer sus propios parámetros.

La subjetivación, proceso en el cual el sujeto desarrolla su identidad, implica la emancipación de valores dominantes y la toma de posición frente a las demandas de los otros generalizados, el desarrollo de gustos e intereses propios, la posibilidad de elegir y decidir por cuenta propia, de elaborar normas y valores propios, y la capacidad de asumir posiciones frente a las demandas no solo de los otros sino de la sociedad (Weiss, 2011). Basándonos en estas conceptualizaciones de Weiss, es posible decir que en las narraciones de Pablo sobre los videojuegos se reconocen procesos de reflexión que van más allá de la jugabilidad, para dar cuenta de su identidad, de su sí mismo.

#### **5.4 El mundo figurado del *gamer*: entre cortos, música y *tips***

Jugar un videojuego es toda una experiencia, pues se involucran múltiples prácticas que dotan a los participantes de vivencias que están presentes a lo largo de su vida y que les permiten enfrentar procesos de socialización y subjetividad tan importantes para la construcción identitaria.

La interacción que proporcionan los videojuegos son parte esencial del proceso experiencial. Ian Bogost explica que:

Las representaciones de la realidad que implican los videojuegos, aunque no idénticas a lo que podríamos entender por una 'experiencia real', son capaces de simular 'procesos culturales y físicos reales o imaginados'. Es más, según él, la interactividad propia de los videojuegos los situaría en las posiciones más altas de una teórica escala de 'intensidad experiencial'. (2007, p. 35 en Muriel, 2018 p. 338)

El nivel experiencial es entendido como lo que provoca el acto de jugar: lo que siente, lo que pasa, lo que se hace: jugar es una experiencia. Pero también podemos hablar de las experiencias que deja el jugar y el juego entendidas como la reflexión de la vivencia.

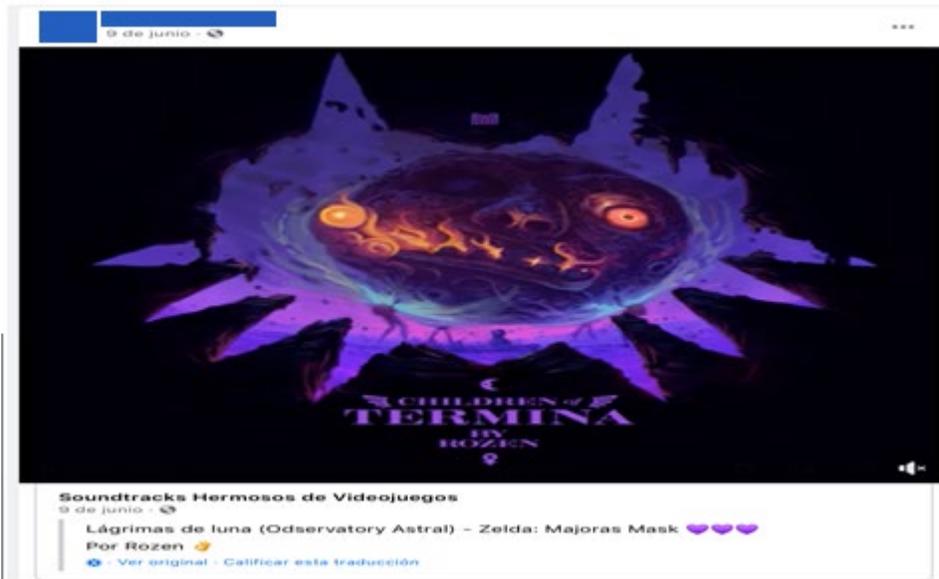
El acto de jugar (la vivencia), con todo lo que implica, al ser reflexionado por el sujeto lo convierte en experiencia, es decir, en eso que se aprende, que se entiende cuando nos detenemos a analizar lo que hicimos o nos pasó. En este caso, el videojuego y el acto de jugar son vivencias que Pablo reflexionó y convirtió en experiencias. Schutz (1995) da cuenta que se dota de significado a las diferentes prácticas cuando éstas se perciben en retrospectiva, es decir, cuando visualizamos el pasado desde el presente. Entonces las vivencias se convierten en experiencias (Weiss, 2010).

Los videojuegos fueron para el joven un medio de análisis y reflexión, sin embargo, estos también se convirtieron en un medio de socializar con sus amigos de la red social, y de afirmarles a los demás quién era, a través de dar cuenta de sus gustos. Este proceso es trascendental también en la formación de la identidad de los jóvenes. Así, algunos de los posts de Pablo sobre los videojuegos fueron los siguientes:



**Figura 52.** Publicación de un corto sobre Majora´s Mask (Posteado el 23 de noviembre, 2016)

Esta imagen (Figura 52) es un corto que Pablo posteó sobre el origen de Skull Kid, el malvado en el juego de *Majora´s Mask*, y acompañó dicha publicación con la frase “Te has encontrado con un terrible destino ¿verdad?”. Dicho corto es un ejemplo, señala su autor (EmberLab), de una versión cinematográfica de *The Legend of Zelda*.



**Figura 53.** Publicación de música del Observatorio Astral en el juego de *The Majora's Mask*  
(Posteado el 19 de junio, 2016)

Por otro lado, la imagen de la figura 53 es sobre una canción que refiere al juego, específicamente a un espacio o lugar dentro del juego (Observatorio Astral), así como a un objeto que Link encuentra al mirar por el telescopio del Observatorio Astral, la lágrima de luna.

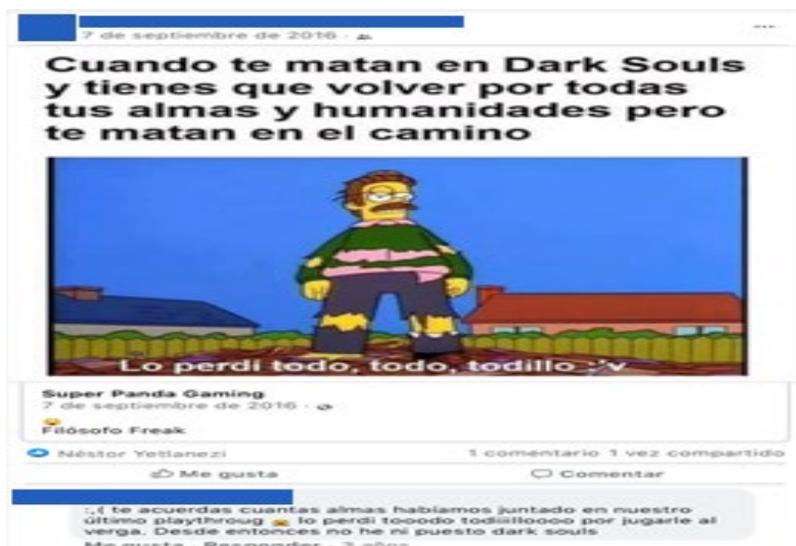
Pablo, a través de estos posteos, dio cuenta de que *Majora's Mask* está presente en prácticas culturales más amplias (cine, música). Como argumenta Piracón: “es importante anotar que los sentidos y motivaciones de la práctica de los videojuegos no se agotan en ese diálogo sino que (...) se extienden en el tiempo antes y luego de la sesión de juego” (2015, p. 22). El diálogo no solo se establece al jugar, sino que encuentra otras formas de extenderse, se dialoga con la música, con el cine, pero a partir de la historia de *The Majora's Mask*. Se puede hablar incluso de una interpretación del videojuego, de sus símbolos y personajes a partir de los cuales se crean otras manifestaciones, como las señaladas anteriormente. Dialogar con el videojuego quizá implica interpretarlo, en el sentido de cuestionarlo, esperar que responda, replantear preguntas, un ir y venir hermenéutico (Weiss, 2017).

Una característica de la conversación con el videojuego es que puede durar años. Por ejemplo, Pablo mencionó que jugó *Majora's Mask* en una etapa previa a su incorporación a la universidad, pero significó tanto, por el aprendizaje que le dejó, que años después sigue aludiendo a ese videojuego.

Al igual que con el juego de Zelda, el participante también posteó sobre *Dark Souls*. En su muro existen diversas referencias a este videojuego: memes (Figuras 54 y 55) que aluden al juego o a la práctica del mismo, e incluso videoclips de la música del videojuego (Figura 56).



**Figura 54.** Meme sobre los logros en *Dark Souls* (Posteado el 13 de diciembre, 2015)



**Figura 55.** Meme sobre la muerte del personaje (Posteado el 07 de septiembre, 2016)



**Figura 56.** Publicación referente a música de *Dark Souls* (Posteado el 14 de octubre, 2019)

Las imágenes anteriores (Figuras 55 y 56) son memes que destacan la propia experiencia al jugar y lo difícil que ésta resulta en un juego como *Dark Souls*. En el meme de la figura 54, es el protagonista quien limpia su sudor al lograr completar una serie de logros dentro del juego; el segundo meme (Figura 55) alude a la perseverancia, pero también a la frustración de que el personaje muera y muera en *Dark Souls*. Cuando mueren, se pierde todo lo logrado; al menos eso fue lo que mencionó Pablo, quien ante su última pérdida decidió dejar de jugar. La frustración de no superar los retos no solo queda en el juego, sino que trasciende a la vida cotidiana. Quizás por ello, señaló el participante en la entrevista, se necesita perseverancia.

En el meme de la figura 55 destaca el modo de *playtrough* que refiere a jugar de principio a fin el juego y grabarlo, acción que realizan diversos jugadores con distintos videojuegos, ya sea solo o en parejas, tríos, etc. Esto es un ejemplo de sociabilidad: al jugar con alguien más, y/o grabarse para que el video pueda ser mirado por otras personas, se establece una conexión lúdica a la distancia. Simmel define la sociabilidad como “una satisfacción en el puro hecho de que uno se asocia con otros, y de que la soledad del individuo se resuelve dentro de la unidad: la unión con otros”. Así, la sociabilidad es entendida como una “forma lúdica de asociación” que enfatiza la convivencia emocional y la expresión estética (Simmel 2002, p. 197 citado en Weiss, 2012, p. 18).

Otras veces compartir es conversar sobre el juego (véase Figura 57a y 57b).



**Figura 57a.** Personajes en *Dark Souls*  
(Posteado el 27 de febrero, 2016)



**Figura 57b.** Conversación generada a partir de la publicación sobre personajes en *Dark Souls* (Posteos del 27 de febrero, 2016)

En esta imagen (Figura 57b) se suscitó una conversación sobre los personajes de *Dark Souls*. Al respecto cabe destacar dos puntos: primero, a pesar de que su amigo Luis publicó la imagen en la biografía de Pablo, es Pablo quien terminó explicando quién es uno de los personajes que aparece en dicha imagen. La información se comparte. Ésta parece ser una característica del mundo *gamer*, pues en las redes sociales circulan manuales, videotutoriales, *tips* que tienen como objetivo ayudar a los jugadores a vencer y superar los desafíos, batallas, enemigos o encontrar objetos, según sea el caso y temática del juego. También circula información de próximos lanzamientos, mejores consolas, convenciones, en fin, es un mundo en que la información y la ayuda parecen fluir teniendo como uno de sus objetivos socializar con otros y aprender más de este mundo. Pablo señaló en entrevista que se involucró con grupos de Estados Unidos, Inglaterra, Australia, entre otros, porque en ellos se comparte mucha información sobre el tema de los videojuegos.

Como segundo punto, y relacionado con lo anterior, se puede decir que jugar es un acto que generalmente no se da en solitario: son los amigos con quienes se comparten estos gustos y se propicia la socialidad, no solo al compartir imágenes o información sobre el juego, sino al jugarlo (como se ve en la conversación donde Pablo y Luis “acuerdan” una cita para jugar en línea).

#### 5.4.1 Videojuegos en Facebook y el acto de compartir

Facebook es un espacio en el que el participante no solo mostró su gusto por los videojuegos, sino que también le sirvió como un escenario en el cual podía compartir, mas no en el sentido que Facebook usa esta noción. Pablo usó la plataforma para compartir e intercambiar información sobre el mundo *gamer* (lanzamientos de consolas o videojuegos, hablar acerca de los personajes, expresar su opinión sobre juegos, y más). Por ello, es común encontrar en su biografía alusiones a esta actividad.

En las siguientes figuras (58 a, b y c) destaca el diálogo generado por Pablo y algunos de sus amigos en relación con el alza en los precios de la membresía de *PlayStation*. Esta membresía otorga a los jugadores diversos servicios, entre ellos, jugar *online* con otros jugadores (de modo cooperativo o competitivo), ceder la sesión de juego a otra persona, acceder a ofertas exclusivas, almacenar los datos de un juego en la nube, descargar juegos gratis, entre otros, todo esto para los jugadores que cuentan con una consola *PlayStation*.

Esta situación generó los comentarios entre Pablo y un par de sus amigos. Los jóvenes asumieron una visión crítica acerca del acontecimiento. Empezaron a dialogar entre que es mejor contar con una PC, e incluso hicieron alusión a la competencia con XBOX y entraron un poco en la discusión de quién de estos gigantes en la industria es mejor, todo ello con comentarios como “jaja ve las novedades de x.Box y veraz que es apestar enserio” (Posteo de un amigo de Pablo, 06 de agosto, 2015), o con el posteo de Pablo, quien señaló que solo hay dos grandes juegos en *Play*: “The Last OF uS y Bloodborn”<sup>79</sup> (Posteo del 06 de agosto, 2015).



**Figura 58a.** Publicación del alza de precios en PlayStationPlus (Posteado el 06 de agosto, 2015)

---

<sup>79</sup> The Last of Us es un juego de supervivencia que narra las aventuras de dos supervivientes a una pandemia natural (a causa de un hongo) que se desarrolla en Estados Unidos. Bloodborne es un juego de caza: una enfermedad convierte a los humanos en bestias, las cuales son cazadas por el personaje central con el fin de eliminarlas.



**Figura 58b.** Conversación



**Figura 58c.** Conversación

Los jóvenes se mostraron como expertos en el área, hablaron brevemente de gráficos, juzgaron juegos e incluso emitieron opiniones para determinar si es mejor *PLAYSTATION* o *XBOX*. Son *fans* hablando sobre lo que les apasiona, desde una mirada crítica (Jenkins, 2009).

En las siguientes imágenes (Figuras 59a y b), Pablo y sus amigos emitieron opiniones, pero ahora de un juego muy popular de *XBOX*: *HALO*. La publicación que le compartió un amigo a Pablo es el tráiler del lanzamiento de *HALO5*. El comentario de

Pablo dio cuenta de una evaluación sobre este tráiler a partir de la opinión del experto (Goffman, 1971).



**Figura 59a.** Tráiler de HALO5 (Posteado el 02 de septiembre, 2015)



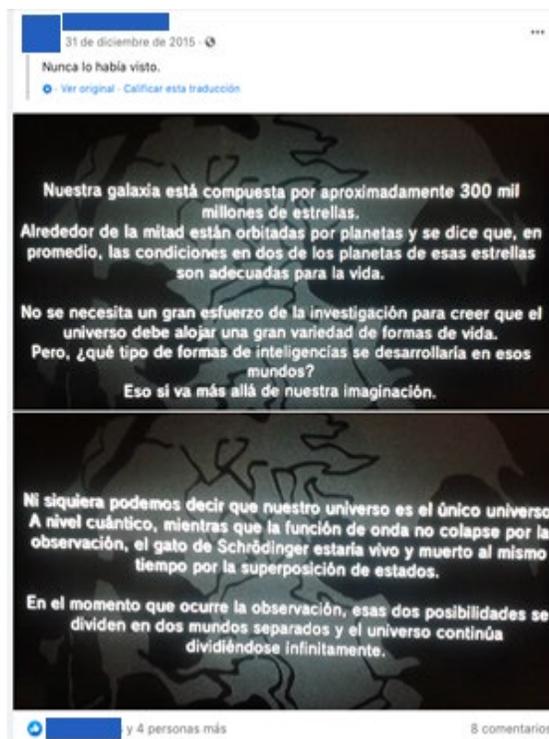
**Figura 59b.** Conversación generada del tráiler de HALO5 (Posteado el 02 de septiembre, 2015)

Los jóvenes parecían tener idea de lo que hablaban; sus comentarios no eran azarosos, pues establecían relaciones y referencias con distintos videojuegos (Miguel, por ejemplo, llevó a la conversación a Mortal Kombat: Armageddon) o bien con la historia misma.

Un punto para destacar,

considerando las figuras 58 y 59, es que a pesar de existir una rivalidad entre *XBOX* y *Playstation*, los jóvenes transitan en los juegos de ambas compañías; prefieren unos juegos de *Playstation*, pero otros de *XBOX*. Esto se debe a que lo importante para el jugador es la historia y las inclinaciones que siente por una u otra, por un modo de jugar u otro: “En la medida en que los fans son nómadas y pueden compartir múltiples textos profundamente significativos para ellos, existe una flexibilidad a la hora de mezclar y combinar esos universos de la que no gozan las religiones” (Jenkins, 2009, p. 30).

Los jugadores como *fans* son expertos que emiten juicios sobre lo que les gusta; son comunidades que expresan opiniones, que se ayudan y se afilian alrededor de eso que tanto les apasiona. Ejemplo de ello es compartir *tips* para superar misiones. Estos consejos aparecen en forma de pequeños videos que circulan en Youtube, o bien en posteos en grupos de Facebook. En el siguiente caso veremos la ayuda que se brindan los jóvenes para superar misiones o niveles en los juegos:



**Figura 60a.** Publicación sobre el universo y conversación generada a partir de ello (Posteado el 31 de diciembre, 2015)

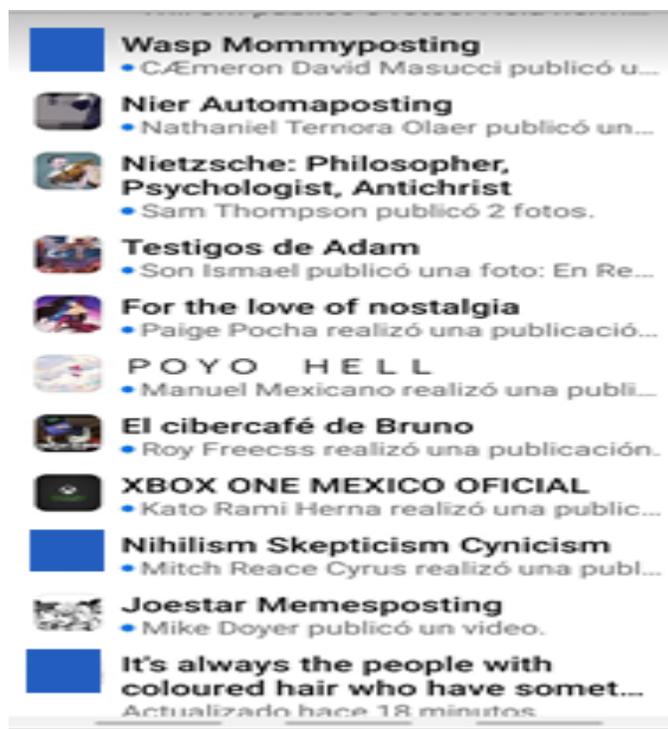


Figura 60 b. Conversación

El posteo de la figura 60a, que remite al universo, generó una conversación entre Pablo y dos de sus amigos sobre algunos videojuegos (*Mortal Kombat*- juego de pelea-, *The phantom pain* -juego de acción y aventura-). La relación del posteo con la conversación no se explicitó, pues los jóvenes se centraron en referencias a personajes, juegos y consejos de diferentes videojuegos.

El posteo 60b destaca el acto de compartir, práctica común en el mundo *gamer*. Luis le comentó a Pablo la forma en la que podía superar una de las misiones de *Left 4 dead*, e incluso usó Facebook como medio para comunicar ese *tip*. Señaló "... dejame ver si te puedo hacer despues una captura y te la pongo en FACEBOOK" (Comentario del 31 de diciembre, 2015)

Publicar en la biografía no es la única forma de acceder a información sobre los videojuegos. Pablo mencionó que también lo es el pertenecer a grupos con esta temática, y, gracias a esto, se podía enterar de lanzamientos, trucos e información relacionada al mundo *gamer*. En la Fig. 61 puede verse la cantidad de grupos a los que está asociado, vinculados a los videojuegos:



**Figura 61.** Captura de pantalla de grupos a los que pertenece Pablo (otorgado por el joven)

Facebook se convirtió no solo en un medio de expresar lo que le gusta, sino que fue un medio de encuentro con otros que compartían sus mismos intereses. El grupo en este caso es de identificación con otras personas con gustos similares. No es, como en el caso de Karla, un grupo que resguarde la privacidad, o como en el caso Dalia, un grupo que se convierte en red de apoyo para tomar fortaleza y expresar una preferencia sexual. Pablo, a través de la pertenencia a grupos de Facebook enfatizó aquello que es y quiere ser: un *gamer*.

Estas comunidades son una de las características que Lacasar señala como parte de los videojuegos. Menciona la autora que “Quienes juegan o participan en la visión del juego, al menos en algunos momentos, comparten valores, reglas y prácticas. Eso es, precisamente, lo que hace surgir una comunidad” (2011, p. 22).

Este reconocimiento de comunidad se ve fuertemente en Facebook, plataforma que ha aprovechado esto para lanzar la app *Facebook gamming*:

Queremos que sea más fácil para las personas buscar sus juegos, streamers y grupos favoritos y conectarse en torno de ellos. Por ese motivo, hoy comenzaremos a implementar una pestaña de Facebook Gaming en la barra de navegación principal, que funcionará como el lugar central para que las

personas descubran, jueguen, miren y compartan contenido de videojuegos personalizado para ellas. (Facebook, 2020)

A través de Facebook Gaming la plataforma, bajo el eslogan de impulsar a nuevos creadores de contenido y acercar de manera más rápida y fácil a sus usuarios con aquello que les gusta, vuelve nuevamente a monetizar el compartir y crear comunidad. Todo ello está apoyado en la datificación de las interacciones:

Many people already watch gaming videos in News Feed, Groups and Pages, and we want to do more to help creators get discovered and reach new fans. To make it easier for people to find and follow gaming content, we've recently started testing a new gaming video destination on Facebook (...) that aggregates live and prerecorded gaming video on Facebook in one place. People will be able to discover gaming video on our new destination based on creators and games they follow, Pages they like and Groups they belong to. We'll also feature creators, sports competitions and content from gaming industry events on fb.gg. (Facebook, 2020)

*Facebook Gaming* es un claro ejemplo de la datificación. Cada vez es más evidente la perfilización de Facebook a sus usuarios y, sobre todo, la capacidad de la propia plataforma para generar herramientas y aplicaciones que le ayuden a seguir compitiendo con plataformas como Youtube, que está alcanzando gran popularidad.

La plataforma le ayudó al participante a expresar quién es y a establecer relaciones con el mundo y los otros mediante el videojuego, situación que Facebook ha aprovechado para monetizar dicha actividad, y llegar a más personas aprovechando su gusto por los videojuegos y su interés, en mayor o menor medida en el mundo gamer.

### **5.5 ¿Soy gamer?**

El *mundo gamer* le permitió a Pablo crear identificaciones con los personajes, pero también con una categoría: *gamer*.

Ser *gamer* era una categoría muy delimitada en la década de los años 90, cuando claramente se distinguía, como señalaba al inicio de este capítulo, a un *gamer*. En la actualidad, ser *gamer* es una categoría identitaria que no está delimitada, que no está clara. Ser *gamer* dice todo y nada a la vez (Muriel, 2017). Poniendo en contexto el caso de Pablo, él claramente se define como un *gamer*, pero ¿qué entiende por *gamer*? En entrevista señaló que para él los videojuegos son arte, son parte esencial para entender la naturaleza humana:

Hay ciertos videojuegos que considero pueden explicar un poquito de la naturaleza humana, la condición humana; con todos los errores, con todos los fracasos, con todas las contradicciones. Porque el ser humano es una

contradicción... en la raíz del corazón somos una contradicción en todos los momentos. Considero que los videojuegos pueden mostrar una parte del ser humano, de la naturaleza humana que muchos otros medios artísticos no pueden. (Entrevista, 20 de mayo de 2020)

Pablo les confiere a los videojuegos la capacidad de “explicar la naturaleza humana”, de “explicar lo que otros medios no pueden”. ¿Cómo entender esto? En los videojuegos el jugador es un ser activo: se mueve, hace, explora, brinca, muere, renace, entre otras acciones. Estas acciones permiten que el jugador interaccione con el juego. La interactividad es definida como “un modo de relacionarse con representaciones audiovisuales en el que al jugador se le otorga una manera de interpretar un papel principal en lo que ocurre y se le dan los medios para controlar, en parte, lo que tendrá lugar dentro de la escena que se ve en la pantalla” (Darley, 2002, p. 245 en Fernández, 2011, p. 4).

El control que Pablo tiene sobre el juego es lo que le ayuda a experimentar y cuestionar las acciones planteadas en el videojuego: tendrá que matar para sobrevivir, renunciará a parte de su vida, de sus dones para salvar a otros, se alejará de su hogar, querrá renunciar a su destino, etcétera, acciones humanas que se experimentan en el juego, e incluso pueden ser decisivas para ganar, pero sin las consecuencias de lo que implican. El videojuego es más que un juego, es arte, tiene una “esencia puramente artística”, señaló el joven. Por ello, Pablo tiene una actitud de respeto hacia los videojuegos y lo que éstos representan.

Videojuegos como FIFA no son del agrado de Pablo, pues mencionó que “no retan nada ni de mis habilidades ojo-mano ni de mi pensamiento al momento de cuestionar ideas que los videojuegos pueden expresar” (Entrevista, 20 de mayo de 2020). Con base en estos señalamientos, se puede ubicar a Pablo como un *gamer* subcultural, aunque también se puede considerar un *foodie*-connoisseur.

¿Cómo emerge esta identidad en Facebook? Al mirar el Facebook de Pablo, se podría identificar al joven como un *gamer*, pero Pablo es más que un *gamer*. Pablo decide mostrar una parte de sí en Facebook, mas no todo lo que él es.

Esto es un buen ejemplo de que la identidad no es estable ni está claramente delimitada de una vez y para siempre. La persona es un actor plural, que, como muchos, tiene otras facetas, desempeña otros papeles (Lahire, 2004). El individuo negocia distintos estilos de vida, en una interacción dialéctica de lo local y lo global, lo que da una diversidad de opciones en las cuales se pueda desarrollar la persona. Por tanto, los

seres humanos nos enfrentamos a una heterogeneidad de experiencias, por lo que “vivimos, pues (relativamente) simultánea y sucesivamente en contextos sociales diferenciados” (Lahire, 2004, p. 50). En cada uno de esos contextos (la familia, la escuela, lo social, entre otros) el actor interpreta diferentes roles: puede ser trabajador, estudiante o consumidor en alguno de ellos, y en otro es amigo, hijo, novio.

Por ejemplo, en la biografía del joven fueron escasas las referencias a sus relaciones de pareja y familiares. Encontré algunos posteos en los que estaba con amigos o compañeros, pero estas publicaciones generalmente eran colocadas en la biografía del joven por sus amigos y amigas. Durante el período de seguimiento también fue posible encontrar algunas fotografías de él, pero no *selfies*. Pablo no desea ocultarse de Facebook, sino que tiene una política para estar en la plataforma, como se profundiza en la sección 5.8 de este capítulo.

El mundo *gamer* brinda un marco para situar algunas de las prácticas de Pablo en él, le ayudó a definir una parte de sí mismo y a mostrarla a los demás. El joven se involucró con los videojuegos, pero también mantenía una postura crítica sobre los mismos. Señaló que su gusto por los videojuegos es lo que deseaba mostrar, al menos en la red social. Él desea estar ahí, pero sabe que debe mostrar solo sus gustos y es justo lo que hace (como se verá más adelante).

Otra de las características del Facebook de Pablo es la mención a series televisivas, las cuales se incluyen y tienen referencia no solo al mundo *gamer*, como el caso de *The Walking Dead* y *Game of Thrones*, sino a un mundo que ha sido denominado como el de la cultura *freaky*, entendiendo por esto un mundo extraño, versión en la que entran, por supuesto, los videojuegos y personas que gustan de estos entornos.

### **5.6 Series: el héroe ¿bueno o malo?**

En el perfil de Pablo aparecen publicaciones que hacen referencia a diversas series televisivas: *The Walking Dead*, *Game of Thrones* y *Breaking Bad* son algunas de ellas. Estas series han sido muy populares, y de cada una de ellas es posible también encontrar el videojuego. El tránsito de videojuego a serie o viceversa, como los casos presentados, son un ejemplo de lo que Jenkins denomina convergencia:

Con ‘convergencia’ me refiero al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca de un tipo deseado de experiencias de

entretenimiento. 'Convergencia' es una palabra que logra describir los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en función de quienes hablen y de aquello a lo que crean estar refiriéndose. (2008, p. 14)

La industria del videojuego y de la televisión se entrelazan, provocando el tránsito de historias de un medio a otro con el fin de llegar a las múltiples audiencias<sup>80</sup>. Se puede decir que pasa lo mismo con el mundo *gamer*, en el cual las referencias a los videojuegos tienen múltiples manifestaciones, de las cuales Pablo dio muestra: música y cine, pero también imagen y, por supuesto, las series televisivas.

Este apartado busca dar cuenta de la relación entre series televisivas y subjetivación, proceso que como ya he señalado es parte central de la construcción identitaria.

*The Walking Dead* es una serie post apocalíptica sobre un grupo de sobrevivientes de un apocalipsis zombie. La serie ha tenido presencia desde octubre del 2010. En el Facebook de Pablo algunos de sus amigos le publicaban imágenes o noticias sobre la serie, como las siguientes:



**Figura 62.** Publicación de una amiga a Pablo en la que anuncia una actividad a desarrollar: Ver *The Walking Dead* (Postado el 20 de octubre, 2015)

<sup>80</sup> Hay comics que se han convertido en series televisivas, por ejemplo: The walking dead.

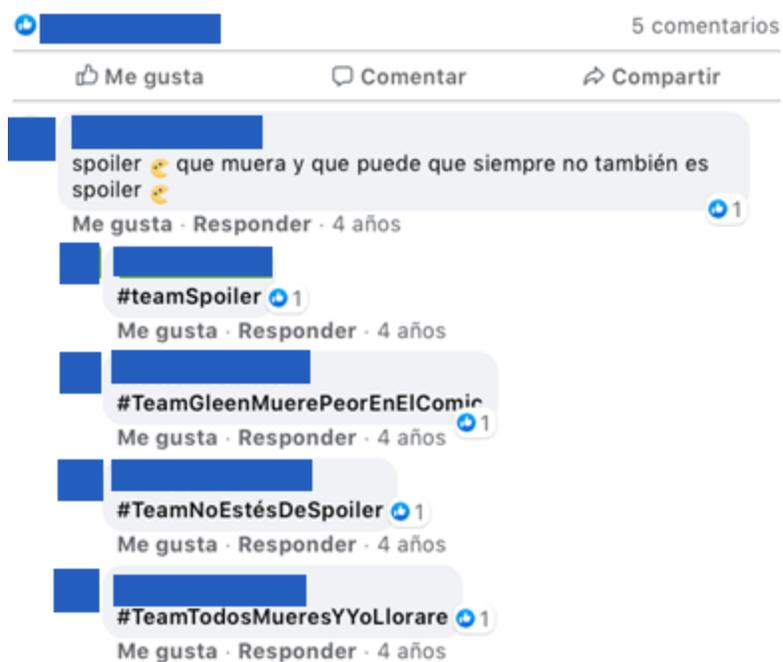


Figura 63. Publicación para aclarar lo ocurrido en la serie (Posteo del 04 de noviembre, 2015)

Generalmente estas imágenes hacían referencia a eventos que pasaban en la serie, pero también destacaban las teorías que circulaban acerca de los posibles sucesos en episodios que estaban por estrenarse, o eventos y sucesos que revelaban adelantos de la trama en general, los famosos *spoilers*:



Figura 64a. Publicación sobre la muerte, o no, de Glenn (Posteado el 20 de octubre, 2015)



**Figura 64b.** Conversación sobre la muerte de Gleen (Posteos del 20 de octubre, 2015)

La publicación anterior (Figuras 64a y 64b) tiene como tema la muerte de Gleen, uno de los personajes más populares de la serie, quien en el tercer episodio de la sexta temporada parece morir al verse acorralado, junto con otro personaje de la serie, en un callejón sin salida. Ante esta situación se desataron en las redes sociales infinidad de teorías sobre la muerte, o no, de este personaje. El posteo anterior, compartido por una amiga de Pablo, tuvo como fin explicarle al joven que quizá Gleen no había muerto. Esta publicación desató una pequeña conversación entre los dos jóvenes, sobre todo para destacar que lo que se informaba, tanto si moría o no, era un *spoiler* del nuevo episodio.

*Walking Dead* fue una fuente de intercambio entre Pablo y algunos de sus amigos de la red social, sobre todo con algunos de ellos, Mariana, por ejemplo, con quien compartía diversas imágenes e información al respecto. Con el paso del tiempo Pablo se desinteresó de la serie, pues mencionó en entrevista que perdió “todo rastro de coherencia” y por ello desistió de verla.

*Game of Thrones*<sup>81</sup> y *Breaking Bad*<sup>82</sup> son dos de las series sobre las cuales tuvo posteos en Facebook y que se convirtieron en sus favoritas, pues comentó que éstas “[lo] marcaron porque sí tienen mucha fuerza argumental, mucha fuerza ideológica” (Entrevista, 20 de marzo de 2020). Pablo buscaba desafíos, series que lo llevaran a cuestionarse y reflexionar, no solo por lo que en ellas ocurre, sino también en cómo lo puede relacionar con su vida:

[Estas series] tratan de la deconstrucción de la idea del héroe bueno que salva la vida (...) tratan de un mundo indiferente que se va a destrozarse si no te atreves a tomar las riendas. En muchos casos los protagonistas de esas series hacen cosas poco heroicas, o que podrían considerarse, desde un punto de vista muy objetivo, socialmente malas con el fin de sobrevivir, con el fin de que su familia sobreviva, o con el fin de que sus ideas, que ellos saben que son buenas, buenas ideas, lleguen a, a las últimas consecuencias.  
(Entrevista, 20 de mayo de 2020)

En el párrafo anterior Pablo relacionó la serie consigo mismo, y llegó a hablar en primera persona, aun cuando habló del personaje de las series “tratan de un mundo indiferente que se va a destrozarse si no te atreves a tomar las riendas”. La identificación del joven con los personajes es destacable, pues implica inscribirse en el héroe de la historia. Cabe destacar que Pablo aludió en primer momento al héroe, no a un protagonista, término este último que generalmente se usa para describir al actor principal de una serie, telenovela, historia, entre otros, y aunque después recurre a la noción de protagonista, asoció el actuar de éste al vocablo heroico. Gutiérrez señala:

El uso del término ‘héroe’ para hablar de cualquier personaje principal de las historias implica una valoración moral determinada que no todo protagonista merece. El término de protagonista hace referencia al lugar que ocupa un personaje en la acción de una historia, es decir, es una categoría funcional dentro del drama. Sin embargo, el concepto de héroe

---

<sup>81</sup> *Game of Thrones* es una serie televisiva estadounidense que se estrenó en 2011 y llegó a su fin el 19 de mayo de 2019. Esta serie fue creada por David Benioff y D.B. Weiss inspirada en los libros *Canción de hielo y fuego* escritos por George R.R. Martin. La serie presenta las travesías de un grupo de personas de distintas casas nobiliarias del continente de Poniente que buscan obtener el control del Trono de Hierro y gobernar los siete reinos del territorio.

<sup>82</sup> *Breaking Bad* es una serie de televisión estadounidense creada por Vince Gilligan. Esta serie presenta la historia de Walter White, un profesor de química de secundaria que es diagnosticado con cáncer terminal. Sin nada que perder, Walter se embarca en una carrera de crimen y drogas (junto a un exalumno) con el fin de asegurar el futuro de su familia (IMDb, s/f). En la serie se plantean situaciones que llevan al límite a los personajes, que incluso, los llevan a modificar sus comportamientos, criterios morales, etcétera.

implica una valoración específica de la acción y, por ello, la categoría que representa es moral y no funcional. (2012, p. 44)

Tomando como referencia la cita anterior, Pablo destacó el accionar moral del protagonista-héroe de estas series televisivas. Generalmente los protagonistas de series o novelas se caracterizan por ser buenos, y gran parte de las historias tienen la distinción bueno o malo. Pablo señaló que las series que él veía cuestionaban esto, pues nadie es completamente bueno o malo, y enfatizó:

Ya que la idea del héroe está tan destrozada, uno ya no puede pensar que nadie es inmediatamente bueno-inmediatamente malo, esas series te ofrecían un punto intermedio de... el término de antihéroe o del término de un protagonista que es, este, moralmente ambiguo. Podías reconocer (...) que no te puedes viajar por el mundo con una bandera de que el mundo es de un color: ser completamente bueno, ser completamente malo (...) Uno tiene que encontrar la forma en la que, pues te quieres posicionar en el mundo, porque tampoco te puedes quedar aparte, tampoco te puedes quedar al margen. (Entrevista, 20 de mayo de 2020)

Las series invitaron a Pablo a actuar, a identificar cómo quería actuar, en dónde deseaba jugar, pues comentó:

De las partes más difíciles, y estas series me ayudaron a entenderlo, de las partes más difíciles de entender, es que si tú te mantienes al margen eres más problema que tomar la posición. Tomar la posición, aparte de que habla de la seguridad que tiene una persona, pues te permite tener las herramientas para poder pues saber para dónde luchar. Mantenerse al margen es no hacer nada; pero posicionarte implica que yo voy a trabajar por esto, que yo creo en esto y estoy dispuesto a llevarlo a las últimas consecuencias, y esas series considero que expresaban muy bien esas ideas. (Entrevista, 20 de mayo de 2020)

Estas series plantearon a Pablo cuestiones éticas (cómo actuar, qué posición tomar, qué hacer). Y con base en los argumentos de la serie reflexionó su propio actuar y fue estableciendo sus propios marcos éticos. Weiss argumenta que “la apropiación de flujos culturales” no se da de manera acrítica, sino que, por el contrario, estos flujos son reflexionados y transformados por el sujeto para incorporarlos a sus marcos cognitivos y morales previos, forma parte del proceso de subjetividad. En Pablo no hay una apropiación lineal, sino reflexionada. Esto también le ayuda a “la emancipación de las normas y valores dominantes y el desarrollo de normas y valores propios” (Weiss, 2012, p. 139).

Las series y videojuegos, por ejemplo, plantean un panorama, una historia contada desde los creadores, bajo sus criterios cognitivos y morales, que reflejan, muchas veces, los de la sociedad. En este sentido Pablo reflexionó y adaptó a lo que él

consideró era lo correcto; por ello cuando habló de *Dark souls* o las series lo hizo en primera persona, en lugar de referir a los protagonistas o héroes de estos productos culturales.

### **5.7 Identidad, ¿cuestión de clase social y de género?<sup>83</sup>**

El mundo *gamer* es un mundo que, si bien está al alcance de todos, como el joven señaló en entrevista, es más difícil acceder para unos jóvenes que para otros. Los videojuegos de los que comentó Pablo son juegos que en general representan un fuerte gasto económico, y las series televisivas que el joven mencionó fueron y son algunas de ellas pertenecientes a servicios televisivos de paga, además de que tanto videojuegos como series se difunden en inglés, idioma que el joven domina. Es decir, el nivel cultural y social permitió que Pablo accediera a productos culturales de clase media-media alta. Como señala Bourdieu:

Contra la ideología carismática que considera los gustos en materia de cultura legítima como un don de la naturaleza, la observación científica muestra que las necesidades culturales son producto de la educación: la investigación establece que todas las prácticas culturales (frecuentación de museos, conciertos, exposiciones, lectura, etc.) y las preferencias correspondientes (escritores, pintores o músicos preferidos, por ejemplo) están estrechamente ligadas al nivel de instrucción (evaluado según el título escolar o el número de años de estudios) y, en segundo lugar, al origen social. (2010, p. 231)

Entonces, ¿está condicionada la identidad a la clase social?, ¿es el gusto determinado de forma clasista? Por una parte, es importante señalar que Pablo es un joven que ha crecido en un medio favorecido, tanto cultural como económicamente, lo que le ha permitido acceder a servicios y productos que implican un nivel adquisitivo considerable. Él mismo dio cuenta de que ha comprado videojuegos que son considerados caros, o bien que tiene servicios que satisfacen sus gustos. Estos gustos, siguiendo la línea de Bourdieu, no pertenecen a la alta cultura, pero son productos culturales para muchos jóvenes. En particular, son productos que implican un fuerte gasto económico, accesible a familias con una economía estable.

La clase social, por tanto, es un elemento que puede favorecer la adquisición de estos productos culturales, pero que no los determina. Considero que más allá de la reproducción, son Internet y las redes sociales las que han abierto la posibilidad de que productos culturales como videojuegos, series, películas, música, e incluso artículos

---

<sup>83</sup> Este tema debería ser objeto de un abordaje más profundo pero que por las limitaciones de tiempo, será analizado de manera preliminar

académicos especializados (Sci-Hub<sup>84</sup>), se pongan al alcance de jóvenes que no pueden solventar los gastos. Mucho de esto tiene lugar en forma ilegal o *hackeando* a compañías propietarias de estos productos, aunque también existen páginas o videos en Youtube que se dedican a brindar *tips* para obtener acceso gratis a videojuegos de forma legal.

Parte de la comunidad *gamer*, como vimos con los amigos de Pablo, comparte sin fines de lucro consejos para mejorar el rendimiento en el juego, o algunos más, suelen incluso intercambiar los videojuegos o prestarlos.

Sin embargo, existe también una fuerte tendencia al *hackeo* con fines de lucro. Esto debido a que *hackear* videojuegos para colocar trampas o trucos que beneficien a los jugadores es una alternativa bastante rentable, generando ingresos a los *hackers* de hasta 1500 dólares semanales (BBC News, 2019). El *hackeo*, además de generar trucos, brinda acceso a videojuegos que de otra forma diversos jóvenes no podrían adquirir.

La discusión sobre derechos de autor es un tema fuertemente controversial con posturas tanto a favor como en contra y que, como vemos, pueden determinar el acceso a productos culturales que están, por cuestiones económicas, al alcance de algunos pocos<sup>85</sup>.

La adquisición de productos y con ellos el desarrollo de diversas prácticas culturales, como jugar videojuegos o acceder a series televisivas, son importantes para algunos jóvenes, pero están condicionadas, mas no delimitadas, por el poder adquisitivo o la clase social, aunque se ven favorecidas por una clase social media-media alta, como el caso de Pablo.

Por otro lado, es importante señalar también la cuestión de género como elemento importante en la configuración identitaria. Llanes argumenta que:

El género se refiere a lo cultural, es decir, a los estereotipos que en cada sociedad se asignan a los distintos sexos. El género agrupa, por tanto, todos los aspectos psicológicos, sociales y culturales de la masculinidad/feminidad, y se reserva el sexo para los componentes anatómicos, biológicos y para el intercambio sexual en sí mismo. (2010, p.37)

---

<sup>84</sup> Es un sitio web que permite acceder a artículos académicos de paga de forma gratuita.

<sup>85</sup> Estas prácticas han de ser supervisadas y puestas a discusión para la seguridad de todos los usuarios. En México, la gobernanza de internet es un tema en desarrollo. Algunas de las medidas llevadas a cabo por el Gobierno Mexicano ha sido la creación de la Estrategia Nacional de Ciberseguridad, la cual busca, entre otras cosas, servir de marco regulador para establecer objetivos, acciones, principios tanto para promover el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como para que este uso se lleve a cabo en un contexto de seguridad. Una de las metas es prevenir el cibercrimen, en donde pueden entrar las practicas del *hackeo*.

Sexo y género, lejos de considerarse sinónimos o antónimos el uno del otro (Llanes, 2010), son categorías que se complementan, que coexisten.

En el capítulo tres se dio cuenta de que el cuerpo femenino es en la actualidad un cuerpo vigilado por agencias externas (moda, cosméticas, culturas juveniles, entre otras) e internas (la propia mirada de la mujer sobre su cuerpo). En tanto, los hombres se muestran más alejados de estas vigilancias; esto no quiere decir que no existan, solo que la vigilancia del cuerpo está predominantemente ejercida sobre las mujeres. Los casos de Dalia y Karla son ejemplo de ello; estas jóvenes dieron cuenta en su biografía de Facebook de la relación compleja que tienen con sus cuerpos. Dalia, como vimos, emprende una transformación sobre sí; en tanto Karla, al no estar segura de sí, evita tomarse *selfies*. En Pablo no aparece una retórica sobre su cuerpo y lo que éste representa para él en términos de estética.

¿Qué pasa con la relación de los hombres con su cuerpo? Salvador Cruz, investigador mexicano, argumenta que:

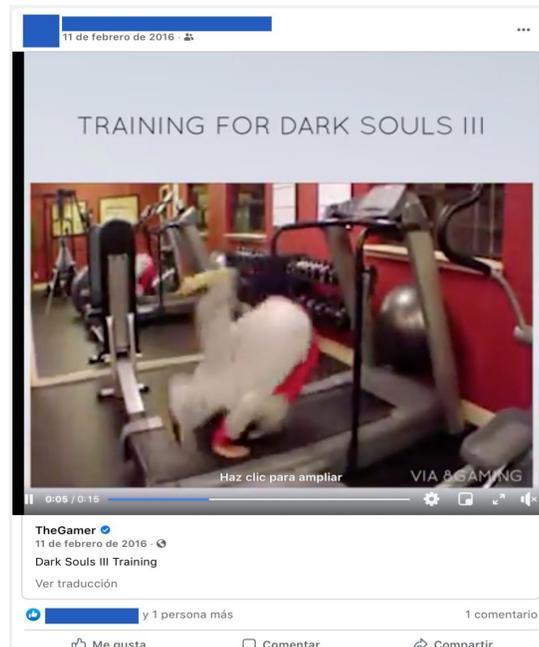
Dentro de nuestra cultura aún prevalece una separación entre cuerpo y mente. Esta visión dicotómica produce una disociación en la experiencia de los hombres entre el pensar y el sentir. Si una característica masculina que define el ser hombre es la racionalidad, la relación con el cuerpo y el contacto con los afectos y emociones representan experiencias amenazantes por estar vinculadas a la feminidad y al hecho de ser mujer. Por lo que la relación de los hombres con el cuerpo es problemática. Sin embargo, los jóvenes tienen conciencia de que en él se manifiestan los malestares físicos y emocionales. (2006, p. 3)

El cuerpo, en los varones, parece no ser pensado conscientemente, pero está presente, por ello los jóvenes lo cuidan, y muchos lo ejercitan. La relación de los jóvenes hombres con su cuerpo concita, como otras, múltiples dinámicas. Cruz menciona que:

Los jóvenes construyen una imagen corporal mediante una serie de significaciones y de sentidos culturales, se le construye conforme a una determinada estética, pero en términos generales, permanece un sentimiento impreciso, vago o quizá no consciente ni reflexivo sobre la experiencia de su cuerpo, de ser ellos mismos un cuerpo. (2006, p. 1)

Pablo se trasladó a los videojuegos en la forma de los personajes, hizo con esos cuerpos algo, pero no aparecieron manifestaciones emocionales al respecto. Incluso cuando habló de los estados del duelo, lo mencionó como algo lógico, más que emocional. ¿Está presente el cuerpo para Pablo?, ¿es consciente de su cuerpo, del cuerpo de los personajes? El cuerpo existe, y es un medio para llevar a cabo algo. Más que una reflexión sobre si estaba a gusto o no con su cuerpo, éste parecía ser una herramienta

para hacer algo, un cuerpo que tenía que ser rudo y fuerte para sobrellevar y sortear las hazañas planteadas en los videojuegos (Figura 65). Pueden verse en estas posiciones rasgos que remiten a posiciones de género diferenciadas.



**Figura 65.** Video “entrenado para Dark souls III” (Posteado el 11 de febrero, 2016)

La narrativa de Pablo sobre sí mismo se basó en las identificaciones que tenía con los protagonistas, o, mejor dicho, los héroes de los videojuegos y de las series televisivas que eran de su agrado. Jenkins señala que:

Los hombres participan activamente en una amplia gama de actividades relacionadas con los fans, especialmente los juegos interactivos y los comités organizadores de congresos, roles coherentes con las normas patriarcales que relegan típicamente el combate (incluso las fantasías de combates) y la autoridad organizativa a la esfera `masculina´. (2009, p. 56)

El perfil de Pablo evidencia las diferencias de género entre los sujetos estudiados. Mientras las chicas (Dalia y Karla) están relacionadas con la manifestación de emociones y preocupación por su imagen, Pablo, por el contrario, dio cuenta de una imagen anclada a referencias y un mundo principalmente masculino, el de los *gamers*. Puede señalarse que, si bien en los últimos años la industria de los videojuegos está “mirando” y creando para el público femenino, los juegos que producen son, en términos de María Rubio, bastante simples en su jugabilidad: “los videojuegos orientados a un público masculino cuentan con mecánicas más complejas que los videojuegos orientados específicamente

a un público femenino, presuponíéndoles una mayor destreza digital a los primeros que a las segundas” (2017, p. 118).

Rubio señala que la desigualdad entre géneros se evidencia más en los juegos dirigidos al público infantil, en los cuales a las niñas se les ofrecen mecánicas de juego simples

(...) las cuales requieren de habilidades digitales básicas como hacer doble click, arrastrar el ratón, escribir, etc. Los videojuegos de la plataforma en línea “Juegos de chicas” son un claro ejemplo de ello, además de otros muchos videojuegos orientados específicamente a un público femenino como Patito feo: el juego más bonito, donde se hace mucho más énfasis en las habilidades sociales, la preocupación por la estética o por ser “divina o popular”, como anuncian en la publicidad del mismo. (2017, p. 119)

Para Jenkins, la cuestión de género en el mundo de los fans de videojuegos, series y películas se refleja en las narrativas y escrituras que las mujeres producen sobre ellos. Tomando como ejemplo la saga de Star Trek y las manifestaciones que surgen de ella por parte de los *fans*, una de ellas la escritura, este autor señala que “(...) los hombres pueden sentirse cómodos participando en las discusiones sobre las tecnologías del futuro o el estilo de vida militar, pero no considerando la sexualidad vulcaniana, la infancia de McCoy o la vida amorosa de Kirk” (Jenkins, 2009, p. 56), situación que se pudo observar en el caso de Pablo cuando él y sus amigos dialogan en Facebook sobre cómo superar un nivel en un videojuego, pero no de las relaciones interpersonales de los personajes.

En los primeros apartados de este capítulo señalaba que los videojuegos cuentan historias, las cuales son interpretadas por los jugadores. Esta interpretación está marcada por cuestiones de género. Bleich, quien llevó a cabo un estudio en el cual pidió a universitarios, hombres y mujeres que contaran de la forma más completa la historia de “El granero en llamas”, encontró que

las mujeres estaban más dispuestas a disfrutar improvisando con el contenido de la historia y haciendo inferencias sobre las relaciones entre los personajes que las llevaban mucho más allá de la información explícitamente contenida en el texto. Estos datos sugieren poderosamente que la práctica de la escritura de los fans, la compulsión por expandir las especulaciones sobre los personajes y acontecimientos de la historia más allá de las fronteras textuales se basan más en los tipos de estrategias interpretativas propias de lo `femenino` que de lo `masculino`. (citado en Jenkins, 2009, p. 57)

Cuando Pablo narró las historias, tanto de videojuegos como de series, lo hizo desde la lógica y la razón. Identificó el argumento de la serie o del videojuego y lo explicó de forma

concreta y clara, y no ahondó en características de los personajes o estados emocionales, cuestión que, siguiendo a Bleich, sería marcadamente femenina. Pablo asumió el control de la historia en términos precisos y autorreferenciales, se asumió como el héroe, rol que parecía gustarle.

Lo que emerge de esta consideración del perfil de Pablo y su construcción identitaria es que los videojuegos, uno de los productos culturales más populares en nuestros tiempos, siguen reproduciendo estereotipos de género, e incluso la producción de los mismos está pensada, mayormente, para un público masculino. Si bien hay referencias a mujeres en los juegos, vemos que muchas de estas referencias están hipersexualizadas, y es menor la proporción de videojuegos en los que exista una protagonista. Es evidente que la cuestión de identidad sigue organizándose a partir de categorías como clase social y género, que influyen de maneras diversas en la configuración identitaria.

En el siguiente apartado se analizará cómo la clase social y sobre todo, las vivencias de su medio familiar y cultural influyeron no solamente en la adquisición de productos culturales para Pablo, sino también en su relación con la plataforma, específicamente con la relación público-privado.

### **5.8 Facebook: ¿público o privado?**

Como hemos visto, publicar acerca de los gustos personales fue parte importante en el Facebook de Pablo. Sin embargo, en ocasiones era posible identificar posteos más íntimos, o algunos en las cuales el personaje central era él, ya sea porque algunos amigos le publicaban fotos o comentarios sobre su persona, o porque él mismo lo hacía. Sin embargo, estas publicaciones fueron pocas. Al cuestionar al joven sobre esto, comentó que si bien quería hacer pública su vida hasta cierto grado, se contuvo, esto debido a que su madre, una figura pública y activa políticamente, le enseñó a cuidar su vida privada. Pablo expresó en entrevista: “de las enseñanzas que me dejó mi madre de toda la vida (...) es: respeta tu vida privada, tu vida privada es para ti y para nadie más” (20 de mayo de 2020).

Con base en el consejo de su madre, Pablo procuraba no publicar cosas privadas en Facebook, pero sí en otra red social: Instagram, que al igual que Karla, consideraba era una red social más privada, pues no muchos de sus conocidos la usaban (Entrevista, 20 de mayo de 2020).

Pablo elaboró su propia distinción entre público y privado. Para él las redes sociales, en general, son un espacio público que está abierto a todos; por ello, y con base en lo que le dice su madre, debe cuidar lo que ahí postea. En términos de vida privada, enfatiza:

ella me enseñó mucho, que a la hora que tú haces pública tu vida todos se sienten con derecho de opinar, claramente tú los puedes poner en su lugar en un segundo, pero no es algo que valga la pena. No vale la pena exponer a tu familia, exponer tu... o sea, lo que es la privacidad del ser humano, de lo que yo considero es tu hogar, las personas con las que estás, lo que haces con las personas con las que estás, eso sí es muy privado. O sea, compartir lo que te gusta genéricamente no está mal, pero lo otro sí, no quiero sonar religioso, pero sí lo considero un poco más sagrado. (Entrevista, 20 de mayo de 2020)

Bajo esta línea Pablo hizo público su Facebook, pero con un control cuidadoso de lo que ahí postea. Lo privado lo mantiene “oculto de las personas que tiene ahí, en las redes sociales”. Pues estás son, en términos del participante 100% un espacio público, así que “la gente que se enoje de que les estén comentando o compartiendo algo, pues están en el lugar equivocado, porque si estás aquí, es porque es una zona pública” (Entrevista, 20 de mayo de 2020).

Las reflexiones de Pablo pueden vincularse con perspectivas de investigadores que proponen entender a las redes sociales “como esa porción del espacio público en general (anónimo, para todo el mundo) donde se insinúa poco a poco un espacio privado particularizado debido al uso práctico cotidiano de este espacio”<sup>86</sup> (Mayol, 1999, p. 8).

En Facebook circula lo público y lo privado. La noción de privado parece enmarcada en la política de privacidad de la plataforma, según la cual cada persona puede decidir a qué personas aceptar, quién puede ver qué publicaciones, quién te puede etiquetar, aunque como hemos visto previamente, esto no funciona así, ya que es la propia plataforma y su arquitectura la que pone a circular la información.

La noción de público y privado tiene relación con la posición y actuar de los participantes. Para Pablo, Facebook es público, por lo que cualquier persona puede ver lo que él ahí postea:

Facebook siempre ha estado abierto, cualquier persona tenga o no tenga Facebook, este sea mi amigo o no sea mi amigo puede acceder y puede ver todo; yo nunca he tenido ningún problema por mantener algo oculto u ocultarle algo a alguien.  
(Entrevista, 20 de mayo de 2020)

---

<sup>86</sup> La costumbre, los procesos de reconocimiento, la fijeza del hábitat son elementos prácticos que reconoce Mayol para entender la vida cotidiana.

Esta posibilidad de abrir su red social ha ocasionado que tenga entre sus amigos a compañeros de estudios, de trabajo, docentes, etcétera, situación que también le agrada, pues señaló que le gusta conocer y compartir con personas con otros puntos de vista, pues encuentra cierto gusto al encontrar personas que no comparten su opinión y poder dialogar.

Su política privada en Facebook es que “quien me mande solicitud yo lo acepto, nada más si veo que esas personas suben tonterías lo silencio, pero en ningún momento lo elimino” (Entrevista, 20 de mayo de 2020). Puede verse en estos criterios la afirmación de un lugar de poder y de control sobre la red, que no era tan visible en Dalia y Karla, quienes compartían la sensación de exposición y desarrollaban estrategias para contrarrestarla (hacerse dueña de la historia u ocultarse tras los memes).

### **5.9. Consideraciones finales**

El acceso que tuvo Pablo a videojuegos y series le permitieron acercarse a un mundo que retó su manera de pensar y, por ende, su forma de actuar en el mundo real. Los videojuegos y series, como *Game of Thrones*, *The Majora's Mask*, *Dartk Souls*, *The Walking dead* y *NieR Automata* plantean interrogantes y acciones sobre los que el joven, a través de los diferentes personajes de los juegos, reflexionó y resolvió con el fin de ser el vencedor. Estas acciones retan muchas veces los marcos morales de los sujetos, pero también se presentan como posibilidad para ampliar los mismos y con base en ello ir estableciendo sus propias formas de actuar.

Los jugadores-espectadores continuamente están descifrando lo que en los videojuegos o series ocurre, entran en un diálogo y ejercicio interpretativo con lo que ven, hacen y escuchan y esto les permite generar experiencias y aprendizajes que sobrepasan los límites del juego o serie televisiva. Las publicaciones que hizo Pablo en Facebook dieron cuenta de su gusto y pasión por los videojuegos, y de su mundo de “fan” del mundo de las series y los juegos.

En el caso de Pablo, los amigos de la red social aparecieron al comentarle una publicación, postear información sobre series o videojuegos, generando, en ocasiones, pequeñas conversaciones sobre hechos puntuales. Cabe destacar que los intercambios de Pablo con amigos fueron con personas específicas, que al igual que él gustaban de mismos videojuegos o series y que, por tanto, podían entender el contexto de una imagen, de un texto o comentarios que el participante realizaba sobre sus videojuegos favoritos.

A diferencia de los casos anteriores, en Pablo la figura de su madre cobra importancia y es reconocida como quien orienta su actuar en la red social, bajo la forma de un consejo: *cuida tu vida privada*, lo cual se manifiesta en no compartir cuestiones íntimas sobre sí mismo. Esto, junto con la idea del joven de mostrar lo que le gusta en Facebook, lo llevan a centrar sus publicaciones en sus intereses, que se han identificado con el mundo *gamer*.

Pablo no está peleado con estar en la plataforma y parece sacar provecho de las redes que construye en la red. Sin embargo, trata, con relativo éxito, de manejar lo que hace público, e intenta no compartir de sí, algo un tanto paradójico pues el joven se presenta con información verídica sobre sí, como su nombre, datos académicos y lugar de vivienda, e incluso lugar de trabajo y afiliación política.

El género y la clase social son dos categorías que emergieron fuertemente en este caso, dando cuenta de los videojuegos como productos culturales para una población económicamente estable, pero también como productos que aún promueven ciertos estereotipos de género, no solo respecto a lo que en ellos se muestra, narra o permite hacer (en términos de jugabilidad), sino también por la forma en que se narran y las posiciones que se ocupan en relación con el juego. Pablo usa una narrativa lógica y precisa, sin entrar en detalles, además de asociar el videojuego con un referente marcadamente masculino: el héroe. La asociación de Pablo con el héroe lleva a pensar en la relación de los hombres con su cuerpo, relación que está fuertemente influenciada con el *hacer del cuerpo*.

En la siguiente sección se presentan las conclusiones, que buscan profundizar en los aspectos en común de los tres casos presentados, pero también en los aportes que cada uno de los casos tiene en relación con la configuración identitaria de los jóvenes.

## Conclusiones

### La construcción identitaria en Facebook: continuidades y variaciones

En esta tesis, se buscó analizar la configuración de la identidad por parte de jóvenes estudiantes en la plataforma social Facebook. Como se mostró a lo largo de este estudio, se trata de un proceso y plural, en el que intervienen los otros significativos y también las condicionantes de lo que permite o incita la propia plataforma.

En esta sección de cierre, quiero retomar algunos argumentos para poder presentar una reflexión de conjunto sobre los procesos identitarios en Facebook. En particular me quiero referir a las narrativas del yo como forma de presentación del sí mismo, al papel de los amigos y referentes identitarios en la red, a las formas que toma la conversación, a los vínculos entre visibilidad y privacidad y a la presencia de los cuerpos en la red social.

#### *Sobre la identidad en Facebook*

Los tres participantes dieron cuenta de distintas formas de presentación del yo en Facebook que se producen a partir de las negociaciones, luchas, tensiones y demandas que se les plantearon en los diferentes ámbitos de vida en los cuales se desarrollaron y que intentaron responder, entre los cuales las plataformas digitales tienen un rol protagónico, aunque no exclusivo. La construcción identitaria se produce en relación con múltiples voces que sujetan a los jóvenes: las industrias juveniles, las normas estéticas, los amigos y las representaciones sociales y culturales que sobre ser joven, profesionista, docente, hombre y mujer se han configurado a través del tiempo. Estas voces y demandas, que no son nuevas, se hacen presente de una manera mucho más pública y expuesta en las redes sociales. Incluso el propio sujeto es el objeto de una auto-vigilancia permanente en la lucha por encajar en las normas estéticas, en las normas socialmente aceptadas y fomentadas.

Los jóvenes emplean estrategias en la presentación del yo, que se visibilizan en la plataforma Facebook y en los usos que hacen de ella. Dalia, por ejemplo, se apoyó, quizás inconscientemente, en el melodrama -un viejo género popular para dar sentido a los eventos y las afectividades-, en la creación de personajes y la narración en primera persona para presentarse en la red social, para captar la atención de sus amigos de Facebook, pero también para relatar la forma en que hizo frente a las demandas sociales sobre qué es ser docente, sexóloga, joven y mujer. Pero fueron también los posteos en la plataforma sobre sexualidad y su apoyo a la comunidad LGBTTTIQ+ los que la

llevaron a pensar y cuestionar su propia sexualidad y reconstruirla en nuevas direcciones.

Karla, ante lo que percibía como un acoso o intromisión de sus compañeros de la universidad en su vida, pero también de la propia plataforma y el manejo de datos que hace, decidió presentarse a través de memes mediante los cuales comunicó su postura frente a situaciones institucionales, regionales y nacionales. Los posteos sobre memes fueron tan frecuentes que los otros la reconocieron como un referente en este tema y la apodaron *Karla Memes*. Karla asumió ese papel, se reconoció en ese apodo y se mostró en Facebook como la experta en memes. La joven creó identificación con ese yo (*Karla Memes*), un yo producto, entre otras cosas, de la estrategia de la joven por tomar el control sobre la información que circulaba de ella en Facebook, por evitar mostrar posteos sobre sus relaciones de pareja, con su familia, o incluso con ella misma. Pero Karla presentó también, a través de imágenes, lo que le gustaría llegar a ser, a tener, sobre todo en lo que hace a un estilo de vida “calmo” y vinculado a la auto-ayuda emocional.

El último participante, Pablo, recurrió a videojuegos y series para dar cuenta de sí mismo. Para él, Facebook era una plataforma para mostrar(se) a los otros desde sus gustos personales. Las referencias en la biografía de Pablo a series y videojuegos lo mostraron como un *fan* de estos productos culturales. Se presentó como experto en el tema y compartió algunas de las referencias al mundo del *gamer*; mundo en el que lo que es valorado es compartir consejos para superar un nivel, información de alguna consola o juego, así como el deseo de estar juntos, jugar juntos -incluso a la distancia-, el gusto por informarse sobre próximos lanzamientos, nuevos personajes, entre otros. Las historias de los videojuegos y series fueron el medio a través del cual Pablo reflexionó sobre sí mismo y dio cuenta de sí.

Las estrategias de cada uno de los participantes para dar cuenta de sí, se dan a partir de la estructura de la plataforma, la cual, como señalan van Dijck y Poell (2013), se basa en la programabilidad, la popularidad, la conectividad y la datificación para influir en los intercambios que en ella se llevan a cabo. Facebook proporciona herramientas para que los usuarios, en este caso los jóvenes, se relacionen; sin embargo, los jóvenes llegan a hacer usos alternativos de las herramientas, e incluso de la misma plataforma, producto de sus necesidades e intereses (boyd, 2008), pero también de los aprendizajes que estar en Facebook les ha dejado. El blog de Dalia sobre sexualidad, o la creación de un grupo para resguardar la privacidad, en el caso de Karla, son ejemplo de ello.

Sin embargo, a veces los límites entre la lógica de la plataforma y la agencia de los jóvenes parecen desdibujarse. La creación del grupo de Karla en Facebook para resguardar su privacidad es también ejemplo de ello, pues usa la plataforma, que obtiene sus datos y los vende, para resguardar su privacidad; hay algo de paradójico en esto.

Las relaciones y negociaciones que llevaron a cabo los participantes de esta investigación con Facebook, parecen erigir a esta plataforma como una de las nuevas voces o instituciones que juega un papel importante en la configuración identitaria de algunos jóvenes en la actualidad.

Cada uno de los participantes muestra parte de las demandas sociales que aquejan en nuestros días y que plataformas sociales como Facebook enfatizan: el deseo de ser reconocido, de ser popular y convertirse en *celebrity* (Dalia); el interés excesivo que muestran algunas personas en la vida de los otros (Karla) y que se acentúa en Facebook con la función de “buscar en el perfil” de los usuarios y que permite ubicar nombres, eventos o palabras clave para rescatar aquello que interesa observar, conocer o retomar del otro, y también la posición de observador irónico y distante, expresado en la forma que asume el comentario social en los memes; o bien, el deseo de compartir, de crear comunidad, a través de elaborar un perfil que muestra el dominio de ciertas referencias culturales-mediáticas precisas (Pablo).

Facebook es un escenario para dar cuenta de sí, un escenario que interviene y que permite observar los cambios identitarios de algunos de sus usuarios. Los jóvenes de este estudio han estado en Facebook por varios años, presentando lo que eran, lo que deseaban ser, lo que les gustaba, los papeles y posiciones que jugaban en diferentes ámbitos de su vida (estudiantes, docentes, sexóloga, fan, voceros en temas sociales, entre otros). Las identidades son complejas, cambiantes, múltiples, interconectadas. Al presentarse a sí mismos en la red social, los jóvenes dieron cuenta de la interrelación de los ámbitos y de las prácticas que en ellos llevaron a cabo, y esto invita a considerar los diversos contextos en los cuales transitan los jóvenes.

En plataformas como Facebook, los tránsitos se hicieron visibles a partir de los pequeños posts de los participantes, posts que son abordados en esta investigación como pequeñas historias, como narrativas del yo, que es el segundo aspecto que quiero resaltar en las conclusiones.

### *Narrativas del yo múltiples y cambiantes*

La narración del yo les permitió a los sujetos crear historias para otros, pero también los llevó a conocerse y construirse a sí mismos, a identificar sus gustos, sus preferencias sexuales, a revisar el valor que otorgan a su privacidad, a afirmar el deseo de construir sus propios marcos morales, pero también manifestarse respecto a movimientos o hechos sociales. Esa construcción o configuración de una narrativa del yo toma formas particulares en el marco de una plataforma que privilegia la imagen, la aprobación o adhesión de los contactos o amigos, y que incita a postear y compartir noticias que alimentan esas narraciones de manera casi ininterrumpida. El imperativo de compartir y mostrarse es sin duda una novedad en la configuración identitaria, imperativo con el que los jóvenes participantes negocian de manera muy distinta.

Un elemento importante en las narrativas fue que éstas se apoyaron no solo de las palabras de los propios participantes, sino también de otros (historias del grupo de Gais y lesbianas de la Ciudad, los memes e imágenes “*new age*”, o las historias de series y videojuegos). Estas son palabras e historias que los jóvenes no incorporaron de forma lineal, sino que las adaptaron a sus vivencias, las interpretaron y las dotaron de sentido para poder expresar lo que deseaban, e incluso reflexionar sobre sí mismos. Por tanto, se puede decir que la configuración identitaria retoma las voces de otros no solo como requisitos o exigencias sociales, sino también como un medio para conocerse a sí mismos y presentarse a los demás.

La presentación del yo se apoyó también de la defensa de los jóvenes por sus opiniones; así, la participación política fue un componente de la narratividad de los participantes. Dalia se pronunció en favor de la comunidad LGBTTTIQ+, y se convirtió en su contexto en un referente de estos temas y vocera de los derechos de la comunidad. Karla, a través del comentario irónico y del humor, criticó al gobierno mexicano, y los actos y prácticas de los docentes que consideró inapropiadas. Quizá sin querer, Pablo usó Facebook, una plataforma que condiciona al sujeto a mirar páginas y contactar con sujetos afines a sus ideas e intereses a través de los filtros burbuja, para confrontar sus propias ideas, y con ello posicionarse de formas diversas a lo socialmente establecido, a lo moralmente condicionado.

En las narrativas de los jóvenes intervienen diversas voces, actores, sujetos, posicionamientos. Estas narrativas se construyen a partir de vivencias que los jóvenes tuvieron en su día a día, pero también que retomaron de años anteriores y que relataron

nuevamente, o al recuperar los “recuerdos de Facebook”. El pasado de cada usuario se visualiza en Facebook a partir de la *Timeline*.

La *Timeline* es creada por Facebook, pero también permite que el usuario de la plataforma incorpore acontecimientos importantes de su vida en períodos previos al surgimiento de la línea del tiempo en Facebook. Con esto, la plataforma parece replicar algunas de las prácticas que se desarrollan en contextos *offline* en la vida de las personas: narrar su pasado, sus experiencias que los llevaron a ser quienes son en el presente (el diario íntimo, las memorias, las autobiografías, las conversaciones con amigos sobre “las cosas de la vida”, entre otros, son algunos ejemplos). Facebook parece querer tomar el control de la vida de los usuarios al incorporar herramientas y funciones que están cada vez más cercanas a prácticas cotidianas de los contextos *offline*. Así como los medios masivos (televisión, radio) han influido en la vida de las personas, Facebook parece ser su continuación, empezando sobre todo por atraer la atención de los jóvenes, al dotarles de una experiencia personalizada y al alcance de un clic.

A través de estas narraciones del yo, puede verse que la identidad no es unívoca ni estable, sino más bien plural y móvil, condicionada por las vivencias que los sujetos tienen en su día a día, por la mirada de los otros, así como los discursos con los que se enfrentan en su quehacer cotidiano, pero también por su propia voz que dialoga y negocia con las otras y por la plataforma que privilegia o premia ciertas formas de presentación por sobre otras. Por tanto, la identidad se convierte en un punto de encuentro de los procesos subjetivos y de los discursos, prácticas y contextos con las que tiene contacto el sujeto.

#### *Los referentes identitarios y el rol de los “amigos” en Facebook*

Las presentaciones de los jóvenes se dieron haciendo uso de los espacios y herramientas de Facebook (texto, imágenes, publicar pequeñas historias en forma de video, entre otros), red que incide en la forma de estar, mostrarse y ser dentro y fuera de ella. Además, se constituye como un escenario desde el cual se promueve la mirada al otro, mirada que parte de los amigos de la red social, quienes son compañeros, amigos, colegas, docentes, familia e incluso alumnos de los usuarios.

Estos amigos de Facebook desempeñaron diferentes funciones: algunas veces fueron soporte de los jóvenes frente a las problemáticas que enfrentaron (infidelidad de la pareja, problemas en el trabajo por ser censurada al hablar de sexualidad), otras veces

motivaron a los jóvenes a alcanzar una meta (bajar de peso), se mostraron como consejeros de moda, y también fueron los interlocutores con quienes Dalia, Karla y Pablo dialogaron. Sin embargo, también llegaron a ser agresores y ejercieron presión sobre los participantes. Por ejemplo, a Dalia uno de sus compañeros en un posteo sobre el tiempo que invertía en el gimnasio le escribió: “*Te hace falta hacer cara... jajaja*” (05 de julio, 2015). Los comentarios y reacciones a las publicaciones de los participantes se convierten en comentarios y reacciones al propio sujeto.

Además de los amigos de Facebook, otros sujetos significativos fuera de la red social, como colegas, docentes, amigos, familia, también se hicieron presentes directa o indirectamente en su presentación del yo. La voz de la madre influyó en que Pablo no posteara sobre su vida personal en Facebook, el docente de la maestría en sexología fue el que provocó el cambio en el nombre de usuario de Dalia, y la intromisión de los compañeros del salón de clases en la vida privada de Karla la llevó a ocultar sus relaciones personales. Los otros en y fuera de Facebook determinaron algunas de las decisiones respecto a la presentación de sí de los participantes.

Facebook promueve también encuentros con personas cercanas a los usuarios, ya sea porque comparten ámbitos de vida o tienen amigos e intereses en común. Esta plataforma funciona como el punto de encuentro con otras personas, pero también con discursos y demandas, tanto del contexto *online* como *offline*, que alzan la voz continuamente respecto a lo que los jóvenes deben ser, hacer, decir o callar. Las redes sociales no son solamente canales para la libre expresión, sino que son, también, elementos de presión y control social.

### *Las formas de la conversación*

La conversación en Facebook adquiere diferentes manifestaciones: no se da solo a través de pequeños mensajes en forma de comentarios, opción que presenta Facebook, sino que se lleva a cabo con imágenes, como en el caso de Karla. Esta conversación recibe retroalimentación en forma de texto o mediante las diferentes reacciones que tiene la plataforma, o bien a través del uso de emoticones o íconos.

La conversación está cambiando en el contexto *online*, sobre todo en sus formatos: el texto se mezcla con imagen, se usan indiscriminadamente las mayúsculas y minúsculas, al igual que los signos de interrogación y admiración, e incluso se conversa con imágenes. La conversación de muchos jóvenes en la red social está cargada emotivamente, por lo cual se privilegia más el sentido del mensaje que la escritura.

Pareciera que estos jóvenes desean transmitir la emoción, y por ello, como señala Yus (2010), buscan códigos de escritura en el ciberespacio que permitan expresarla.

Las conversaciones en Facebook están presentes y ayudan a los jóvenes no solo a estar en contacto con sus amigos, intercambiar información o chismes, sino que en estos intercambios los jóvenes informan lo que les gusta, interesa, e incluso lo que les preocupa. El componente reflexivo de esta conversación es un elemento para seguir investigando, ya que, si bien hay tomas de posición y opiniones propias, también hay una tendencia a intervenir con respuestas emocionales inmediatas y, al menos en apariencia, menos tamizadas por la reflexión.

En los posts de Dalia, así como en su participación en las conversaciones que llevó a cabo con sus amigos, destaca la ortografía como un elemento que parece no ser considerado por la joven. Sus publicaciones tuvieron faltas de ortografía, que, si bien no impedían la lectura, sí parecían contrarias al papel de profesional que la joven deseaba proyectar, ya sea como sexóloga o como docente. Su poca consideración de las convenciones ortográficas muestra un desplazamiento en las formas de presentación del yo en el que lo que se valora es la espontaneidad, la autenticidad, por sobre el valor y precisión comunicativa de los enunciados. Podría decirse que es una escritura que se desplaza hacia un plano de alta emocionalidad, y que privilegia la inmediatez y la emocionalidad por sobre otras funciones.

Puede vincularse este desplazamiento con lo que señala Goffman sobre la presentación de sí: la actuación hacia los otros parte de controlar las acciones para tener congruencia en el rol que se representa (Goffman, 1971). La ortografía de Dalia invita a considerar que el tipo de formación recibida, el contexto en el que se ha crecido y las experiencias educativas y profesionales a las que se ha enfrentado la joven juegan también un papel importante para ejecutar ese papel debido a que estas diversas experiencias brindan conocimientos, vivencias y prácticas que pueden ayudar a sostener un rol y dar la impresión de naturalidad y congruencia a la actuación. Las formas de presentación del yo en la plataforma parecen ser más poderosas que los *scripts* de su identidad profesional docente y graduada de la universidad.

### *Visibilidad y privacidad*

Facebook no es, como vimos, una plataforma neutral, pues condiciona los modos de estar en la red, y por ende las formas en que los jóvenes dan cuenta de sí. Es una plataforma que invita al yo a mostrarse continuamente. Esta visibilidad del sujeto es

signo de dos de las tradiciones literarias más antiguas, y que en tiempos presentes son retomadas en escenarios como Facebook: la autobiografía y las memorias.

Igo (2018) señala que las memorias eran generalmente escritas por personas con una vida larga, que tenían algo que decir al respecto. En la actualidad, plataformas sociales como Facebook incitan, sobre todo a los más jóvenes, a mostrarse y narrarse a sí mismos, a crear una historia, unas memorias que están al alcance de todos, y una posibilidad de convertirse en micro-celebridades, como argumentan boyd y Ellison (2007).

Esta visibilidad es bien recibida por algunos jóvenes. Este es el caso de Dalia, quien dio cuenta públicamente de lo que acontecía en su vida. La narratividad del yo de Dalia en Facebook es similar a lo que significaban las memorias o el diario íntimo para los adultos de otras épocas. Igo argumenta:

Affinities between the new memoirists and the `new media´ would be immediately apparent. Social networking, video sharing, blogging, and microblogging (that is, status updates and tweets) did not simply permit their users to `create and share their own content.´ They practically incited them to do so, calling on users to offer a steady stream of opinions, stories, reviews, likes, and dislikes, preferably eliciting others´ interest in the process. To be `invisible´ on social media—meaning `to post content without others noting it in some way´—was to have fundamentally botched the project. (2018, p.187)

Ser visible en la actualidad parece ser un requisito interiorizado por algunos jóvenes y que cobra sentido, además de que es posible, gracias a Facebook:

If new confessionals upended traditional autobiography and even traditional memoir writing, the web log (or blog) reinvented and recharged the diary for the Internet age. New formats for circulating one’s story proliferated, spurred on by the ease of projecting one’s life into cyberspace and the lure of winning untold readers and fans.

Whatever one’s stance on this `global autobiography project´, there was no gainsaying its appeal. (Igo, 2018, p. 341)

Las redes tienen, en este contexto, un atractivo que no se puede negar. Los jóvenes alcanzan fama, quieren tener gran cantidad de seguidores, se promocionan a sí mismos en las redes, visibilizan su vida, y en algunos casos incitan a otros a que les comenten. Así, establecen relaciones a la distancia a través de reacciones y comentarios en sus posts. Dalia, por ejemplo, entró en diálogo directo con sus seguidores, e incluso los incitó a comentar sus publicaciones al preguntarle sobre su forma de vestir y peinarse. Dalia contó una especie de novela sobre su vida a los otros, especialmente en aspectos relacionados con el amor y el cuidado del cuerpo.

La visibilidad se opone a la privacidad, al derecho de resguardarse parcial o completamente de la mirada de los otros. La privacidad es una cuestión social, histórica, cultural. ¿Qué es la privacidad en nuestros tiempos y quién tiene derecho a ella? ¿Cómo resguardarse de los grandes vigilantes de nuestros tiempos, como Facebook? La privacidad parece actualmente y en plataformas sociales como Facebook una moneda de cambio: se intercambian datos privados y personales con la finalidad de tener seguidores, de ser una figura pública. Es un intercambio que deja a los usuarios en desventaja, pues empresas como Facebook obtienen ganancias, pero los usuarios a cambio no solo obtienen visibilidad, sino que pueden llegar a tener problemas en su vida privada por esta exposición, que, en muchos casos, ellos mismos provocan.

Este es el caso de Karla, quien después de exponer parte de su vida se dio cuenta que eso no era de su agrado, pues los otros opinaban sobre sus asuntos personales. Qué publicar y qué no, pero también cómo publicar, parecían ser interrogantes para la joven, que era muy consciente de que todo lo que posteara en la red social sería de dominio público. ¿Cómo permanecer en un espacio público resguardando la privacidad? ¿Qué se está dispuesto a compartir para pertenecer a una comunidad?

Dalia y Karla tuvieron problemas en su vida *offline* debido a las publicaciones que hicieron en Facebook. Censura, acoso, intromisiones en cuestiones personales fueron algunas de las consecuencias que tuvieron las jóvenes debido a sus posteos. Pablo, por otro lado, manifestó en entrevista sentirse seguro de lo que realizaba en Facebook, pues identificó a las redes sociales como espacios públicos a los que cualquiera tenía acceso. Para este joven estar en Facebook es ser alguien público, y no parecía tener problema con ello. ¿Es entonces la privacidad un asunto subjetivo, en el que se entremezclan la clase y el género?

Para los participantes de esta investigación, la cuestión de la privacidad tiene que ver con qué, dónde y para quiénes se publica. Dalia y Karla mencionaron que existía una separación entre lo que se posteaba en Facebook y lo que pasaba fuera de la plataforma; sin embargo, en su actuar dentro de Facebook y en entrevista comentaron diversas experiencias de la imbricación entre lo *online* y *offline*. Si bien algunos jóvenes están en las redes sociales y viven las relaciones entre estar conectado y no, vemos, con los casos anteriores, que no son plenamente conscientes del alcance que tienen las redes sociales en relación con la difusión de información.

Las relaciones entre lo público-privado son complejas, y los jóvenes tienen criterios diversos para trasladar estos conceptos a las redes sociales. Es importante

destacar que señalan a Instagram como una red social más privada que Facebook, a pesar de que es propiedad de ésta y de que también cuenta con gran cantidad de usuarios. La privacidad atribuida a Instagram radica, quizá para estos jóvenes, en que no todos sus contactos tienen una cuenta en esta red social.

Público-privado son relaciones que han de repensarse a la luz de plataformas sociales como Facebook, Instagram, WhatsApp, TikTok, entre otras. Cada vez es más evidente que lo considerado íntimo se ha vuelto accesible a gran cantidad de personas. Los jóvenes han de enfrentar estas nuevas relaciones en la configuración identitaria, nociones que en tiempos precedentes estaban claramente delimitadas. Arfuch (2005) señalaba el hogar como ese lugar inaccesible para la vista pública, pero ahora el hogar y la habitación son visibles gracias a las imágenes que comparten los jóvenes al postear *selfies* en ellas (García, 2020). La configuración identitaria lidia, como nunca, con cuestiones como visibilidad, invisibilidad, público, privado, y esto también se ve reflejado en otro de los grandes referentes identitarios, el cuerpo.

#### *El cuerpo en las plataformas virtuales*

El cuerpo es el que nos hace *ser* a través del tiempo a pesar de los cambios que en él se experimentan, y es también un objeto central en las tecnologías y políticas de la subjetividad contemporánea (Banet-Weiser, 2015; Elias y Gill, 2018). En la investigación que realicé, fue claro que la relación de los jóvenes con el cuerpo se vivencia de formas diferentes de acuerdo con el género. Los casos de las chicas dan cuenta de que el cuerpo se oculta o transforma si no corresponde con los estereotipos impuestos por la moda, las agencias juveniles e incluso la propia mirada. El caso de Pablo nos acerca a la mirada de un varón sobre su cuerpo, que muestra otros rasgos. Este joven se identifica con los protagonistas y héroes de las series y videojuegos que le gustan; dicho reconocimiento se basa en la asociación del varón con la lógica, la fuerza y el hacer del cuerpo, elementos presentes en el mundo *gamer*.

El género es una construcción social que en Pablo se ve reafirmada por la versión masculina y heroica de protagonistas de series y videojuegos, mientras que en el caso de las mujeres se ve reforzada por las marcas cosméticas e incluso los filtros que diferentes aplicaciones ponen al alcance. Estas aplicaciones, si bien no están dirigidas a un público netamente femenino, tienen como principales usuarios a las mujeres. Las redes sociales se han convertido en el espacio de validación de la belleza de la mujer, a través de las reacciones a las fotografías que en ellas se postean.

Las relaciones de mujeres y hombres con sus cuerpos son múltiples y complejas, producto entre otras cosas de los discursos sociales sobre qué es ser bella-bello, pero también de la mirada de los referentes identitarios cercanos (amigos de Facebook) que monitorean el cuerpo a través de reacciones al mismo. Puede verse esto en el caso de Dalia, quien continuamente invitó a que sus amigos opinaran sobre su forma de vestir, su corte de cabello, e incluso, llegó a subir fotografías de algunas partes de su cuerpo dando cuenta de la forma que iban adquiriendo debido al entrenamiento en el gimnasio. Dalia parecía buscar la validación de los otros, una validación enmarcada en el aspecto físico del cuerpo.

Facebook permitió visibilizar a partir de los casos de Dalia, Karla y Pablo, que los estereotipos de género con relación a la belleza siguen estando presentes, no solo a través de productos culturales sino también de la narrativa. Con los casos estudiados se puede dar cuenta de que las mujeres, incluso Karla a través de memes o imágenes, privilegian un discurso emocional, asociado al verse y pasarla bien con una retórica cargada de detalles, de interés por el otro, e incluso de chisme. En cambio, en Pablo el discurso es más concreto, basado en hechos y en logros. En los pocos intercambios que tuvo con sus amigos fue bastante directo y presentó argumentos lógicos y concisos de por qué creer en un *spoiler* o identificar mejor una consola o juego que otro.

Facebook permitió identificar esos viejos discursos revestidos de nuevos enfoques y posibilidades técnicas que evidencian el peligro de que los viejos estereotipos se expandan y fortalezcan a través de las redes sociales. Al mismo tiempo, también aparecen posibilidades de que otros cuerpos se expresen y encuentren solidaridades nuevas, como en el caso de los grupos LGBTTIQ+.

Estas reflexiones señalan que tradición y novedad, *online* y *offline* se conjuntan en la configuración identitaria de los sujetos, y esto provoca tensiones, encuentros, desencuentros y coerciones por parte de los otros. La diversidad de posiciones permite ver que hay también distintos grados de reflexividad de los jóvenes sobre sí mismos, y distintos márgenes de negociación.

### *Posibles caminos*

Como lo han planteado teorías como las de Ricoeur, Goffman y Holland, la configuración identitaria involucra numerosas dimensiones. Este trabajo muestra una parte de los factores, hechos, acciones y reflexiones que se juegan en la presentación del yo en Facebook. Sin embargo, como es esperable, este acercamiento deja planteadas más

dudas e incertidumbres que certezas. Entre los temas que considero hay que seguir ampliando para atender estos nuevos escenarios de la construcción identitaria, está el referente a la relación entre clase-género e identidad. Éste fue un tema que emergió y que puede aportar elementos que ayuden a ampliar la mirada sobre las formas de la presentación del yo con relación a las decisiones que se toman (qué presentar, cómo hacerlo, cuándo, etcétera), las concepciones sobre lo público-privado e íntimo, la relación con el cuerpo y con los otros. Uno de los aspectos más llamativos que diferencian a los participantes de este estudio es su relación distinta, casi podría decirse opuesta, en relación con la privacidad. ¿Qué condiciona u organiza esta relación con las regulaciones de la privacidad en las plataformas? ¿Qué lugar tiene la educación en estas decisiones propias?

La sexualidad es otro tema importante. El caso de Dalia muestra cómo Facebook, a través del grupo de Gais y Lesbianas de la Ciudad, le permitió acceder a historias de personas que “salieron del clóset”, encontrando una red de ayuda a la distancia, pero que le permiten identificar que no está sola y proyectarse a sí misma desde otra posición. En este sentido, indagar cómo las redes sociales se pueden convertir en espacios para acercarse a personas con distintas preferencias e identidades sexuales y convertirse en redes de apoyo es un tópico que invita a ser abordado.

Un tercer tema posible para ampliar la indagación son las relaciones de los sujetos con su cuerpo en un espacio digital. Este es uno de los temas que, en particular, me genera gran interés debido, entre otras cosas, a los estereotipos, discursos, políticas, y prácticas -imagen, conversación, adorno- que involucra. Siendo el cuerpo una superficie importante para la construcción identitaria, me interesa abordar las formas más concretas en que la imagen de sí es construida y proyectada a partir de las imágenes y las conversaciones que tienen lugar en las redes sociales. Una posible ampliación sería mirar cómo se produce esta presentación del cuerpo en otras plataformas como Instagram o TikTok, y ver cómo el formato y la arquitectura de la plataforma condiciona esa aparición o apariencia de los cuerpos, sus similitudes y diferencias con Facebook, entre otros aspectos. Esta comparación puede ayudar a dar cuenta de las múltiples formas y espacios en que se da la configuración identitaria en la actualidad.

Por último, la conversación y lo que ella implica (ciberlenguaje, emotividad, ortografía) para los jóvenes en las redes sociales es un tema para considerar en futuros estudios. La conversación parece manifestarse de formas diversas en las redes sociales.

En Facebook la imagen, un posteo en el muro, las reacciones y los comentarios parecen ser una forma de dialogar, pero, siguiendo el impulso comparativo señalado en el párrafo anterior, podemos preguntarnos también qué pasa en redes sociales como TikTok, donde la conversación parece ser más unidireccional. ¿Será eso el indicio de otro cambio tecnológico y social en los vínculos y en la relación con el sí mismo? Explorar la conversación y sus formas en las redes sociales es un tema que puede ser indagado, más si consideramos que autores como Dubet y Martuccelli (1998) y Weiss (2012), entre otros, han señalado que la conversación es una práctica relevante para los jóvenes.

El desafío, entonces, es actualizar nuestras preguntas y objetos de investigación para dar cuenta de estas nuevas condiciones de construcción identitaria en el marco de sociedades cada vez más atravesadas por las plataformas digitales. Analizar qué sucede en ellas, atentos a lo que propone su arquitectura informacional pero también a las negociaciones que hacen los sujetos, es central para comprender la dimensión dialógica, interaccional, de la configuración identitaria tal como se da en la vida contemporánea.

## Referencias

- ABC redes. (2020). Facebook se cruza de brazos frente a la polarización dentro de la red social en [https://www.abc.es/tecnologia/redes/abci-facebook-cruza-brazos-frente-polarizacion-dentro-social-202005281148\\_noticia.html](https://www.abc.es/tecnologia/redes/abci-facebook-cruza-brazos-frente-polarizacion-dentro-social-202005281148_noticia.html)
- Adelhardt, Z. (2013). Identity Construction and Impression Management of Teenagers in Social Networking Sites. Creativity and deindividuation effects. Hamburg, Germany: Verlag Dr. Kovac.
- (2014) Identity Construction and Impression Management of Teenagers in Social Networking Sites. Creativity and deindividuation effects, conferencia presentada en el Departamento de Investigaciones Educativas, México, D.F.
- Ahmed, S. (2015). La política cultural de las emociones. México: Universidad Nacional Autónoma de México
- (2019). La promesa de la felicidad. Una crítica cultural al imperativo de la alegría. Argentina: Caja negra.
- Almansa, A., Fonseca, O. y Castillo, A. (2013). Redes sociales y jóvenes. Uso de Facebook en la juventud colombiana y española. *Comunicar*, XX (40), pp. 127-135. <http://dx.doi.org/10.3916/C40-2013-03-03>
- Aguilar, D. y; Hung, E. (2010). Identidad y subjetividad en las redes sociales virtuales: caso de Facebook. *Zona Próxima*, (12), pp. 190-207. <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/viewFile/1145/725>
- Amnesty International. (2019). Surveillance Giants: How the business model of Google and Facebook threatens human rights. <https://www.amnesty.org/en/documents/pol30/1404/2019/en/>
- Ardèvol, E., Bertrán, M., Callén, B. y Pérez C. (2003). Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea. *Athenea Digital*. (3), pp. 1-21. <https://ddd.uab.cat/pub/athdig/15788946n3/15788946n3a5.pdf>
- Ardèvol, E y Vayreda, A. (2002). Identidades en línea, prácticas reflexivas. Seminario sobre La identidad en la era digital, 10o Festival Internacional de video y multimedia de Canarias Canariasmediafest, Las Palmas de Gran Canarias. <https://eardevol.files.wordpress.com/2008/10/identidades-en-linea.pdf>
- Arfuch, L. (2005). Cronotopías de la intimidad en L. Arfuch (comp.) *Pensar este tiempo: espacios, afectos, pertenencias*. Buenos Aires: Paidós.
- Asociación de Internet MX. (2018). 14º Estudio sobre los Hábitos de los usuarios de Internet en México 2018 en [https://irp-cdn.multiscreensite.com/81280eda/files/uploaded/Estudio%20de%20los%20Hábitos%20de%20los%20Usuarios%20de%20Internet%20en%20México%20AIMX%202018\\_E6CmaxlbT4ObjDOPahbT.pdf](https://irp-cdn.multiscreensite.com/81280eda/files/uploaded/Estudio%20de%20los%20Hábitos%20de%20los%20Usuarios%20de%20Internet%20en%20México%20AIMX%202018_E6CmaxlbT4ObjDOPahbT.pdf)
- Ávalos, J. (2007). La vida juvenil en el bachillerato. Una mirada etnográfica. Tesis de Maestría en Ciencias en la Especialidad de Investigaciones Educativas, Departamento de Investigaciones Educativas del CINVESTAV
- Ayala, Manuel. (2013). La impersonalidad aceptada del discurso en Facebook: el estatus más común entre los jóvenes. *Fonseca: Journal of Communication*, (6), pp. 26-51. [revistas.usal.es/index.php/2172-9077/article/download/12082/12431](http://revistas.usal.es/index.php/2172-9077/article/download/12082/12431).
- Bamberg, M., y Georgakopoulou, A. (s/f). Small stories as a new perspective in narrative and identity analysis. [www.clarku.edu/~files/michael\\_and\\_alex.doc](http://www.clarku.edu/~files/michael_and_alex.doc)
- Bajtín, M. (2003). *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento*. España: Alianza Editorial

- Banet-Weiser, S. (2014). Am I Pretty or Ugly? Girls and the Market for Self-Esteem. *Berghahn Journals-Girlhood Studies*, 7(1), pp. 83-10. doi: 10.3167/ghs.2014.070107
- Barthes, R. (2009). *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós.
- Bauman, Z. (1996). De peregrino a turista, o una breve historia de la identidad en Hall, S y Du Gay, P. (comps.) *Cuestiones de identidad cultural*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Bauman, Z. (2005). *Identidad*. Buenos Aires: Losada
- BBC News. (2019). Los hackers de videojuegos que hacen trampa y les arruinan la diversión a los demás en <https://www.bbc.com/mundo/noticias-49754890>
- Berger, P. y Luckman, T. (1997). *Modernidad, pluralismo y crisis de sentido. La orientación del hombre moderno*. Barcelona: Paidós.
- Berlanga, I. y Martínez, E. (2010). Ciberlenguaje y principios de retórica clásica. *Redes sociales: el caso Facebook. Enl@ce Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 7(2), pp. 47-61. [https://www.researchgate.net/publication/49593314\\_Ciberlenguaje\\_y\\_principios\\_de\\_retorica\\_clasica\\_Redessociales\\_el\\_caso\\_Facebook](https://www.researchgate.net/publication/49593314_Ciberlenguaje_y_principios_de_retorica_clasica_Redessociales_el_caso_Facebook)
- Bermúdez, M. (2017). Subjetividades juveniles, expresiones políticas y uso de tecnologías digitales. *Praxis Saber Revista de investigación y pedagogía*, 8(17), pp. 155-179. <https://doi.org/10.19053/22160159.v8.n17.2018.7205>
- Bourdieu, P. y Passeron, J.J (1973). *Los herederos. Los estudiantes y la cultura*. Buenos Aires: Editorial Labor.
- Bourdieu, P. (2010). *El sentido social del gusto. Elementos para una sociología de la cultura*. Argentina: Siglo XXI editores
- boyd, D. y Ellison, N. (2007). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 13(1), pp. 210-230. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x>
- boyd, D. (2008). *Taken Out of Context American Teen Sociality in Networked Publics*. University of California, Berkeley
- (2008b) Facebook's Privacy Trainwreck. Exposure, Invasion, and Social Convergence. *Convergence*, 14(1), pp. 13-20. <https://www.danah.org/papers/FacebookPrivacyTrainwreck.pdf>
- Brea, J.L. (2007). Cambio de régimen escópico: del inconsciente óptico a la e-image. *Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*, (4), pp. 146-163. <http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2019/05/JLBrea-4-completo.pdf>
- Bruner, J. (1991). *Actos de significado*. España: Alianza Editorial
- Bubnova, T. (2006). Voz, sentido y diálogo en Bajtín. *Acta poética*, 27(1), pp. 97-114. <https://revistas-filologicas.unam.mx/acta-poetica/index.php/ap/article/view/191/190>
- Carvajal, G. (s/f). Leer y escribir en chat, Facebook y Twitter. Transformaciones de la cultura escrita y retos para la formación de los comunicadores sociales. *Humanidades digitales, diálogo de saberes y prácticas colaborativas en red. Cátedra UNESCO de comunicación*. [https://www.javeriana.edu.co/unesco/humanidadesDigitales/ponencias/IV\\_109.html](https://www.javeriana.edu.co/unesco/humanidadesDigitales/ponencias/IV_109.html)
- Carvajal, G. y Ulloa S. (2005). Jóvenes, cultura escrita y tecnocultura. Análisis de los resultados arrojados por la encuesta en una investigación sobre lectura, escritura, conocimiento y tecnocultura en la universidad. *Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación*, 3(6), pp. 15-70. <https://www.redalyc.org/pdf/4915/491549033002.pdf>

- Casado, M. (2017). El humor desde las ciencias sociales. El humor como herramienta de resistencia en movimientos sociales. El caso del 15M. *Perifèria. Revista de Recerca i Formació en Antropologia*, 22(1), pp. 51-74. <http://dx.doi.org/10.5565/rev/periferia.513>
- Castañeda, L. (2010). El celular como elemento de la identidad juvenil. *Revista de Educación y Desarrollo*, 7(13), pp. 57 – 63. [http://www.cucs.udg.mx/revistas/edu\\_desarrollo/anteriores/13/013\\_Castaneda.pdf](http://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/13/013_Castaneda.pdf)
- Christlieb, P. (2000). *La afectividad colectiva*. México: Taurus
- Collignon, M. y Rodríguez, Z. (2010) “Afectividad y sexualidad entre los jóvenes. Tres escenarios para la experiencia íntima en el siglo XX” en Rossana Reguillo (coord.) *Los jóvenes en México*. México: FCE.
- Consejo de la Unión Europea. (2019). Reglamento general de protección de datos en <https://www.consilium.europa.eu/es/policies/data-protection-reform/data-protection-regulation/>
- Constante, A. (2013). ¿Qué son las redes sociales? en Constante, A. (coord.) *Las redes sociales. Una manera de pensar el mundo*. México: Ediciones sin nombre
- Cornejo, J. (2010). Jóvenes en la encrucijada. *Última Década*, (32), pp. 173-189. <https://www.redalyc.org/pdf/195/19515560010.pdf>
- Cortazar, F. (2014). Imágenes rumorales, memes y selfies: elementos comunes y significados. *Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, (77), pp. 191-214. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5716865>
- Cruz, S. (2006). Cuerpo, masculinidad y jóvenes. *Iberóforum. Revista de Ciencias Sociales de la Universidad Iberoamericana*, 1(1), pp. 1-9. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=211015574006>
- Culturacolectiva. (2019). Cosas que debes saber si ya te tomaste una foto para el #10YearChallenge en <https://culturacolectiva.com/tecnologia/reto-10-year-challenge-utilizado-para-reconocimiento-facial>
- Chamarro, A., Bertran, E., Oberst, Ú. y Torres, A. (2016). Gestión de la privacidad de los perfiles de Facebook de adolescentes. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (48), pp. 197-208. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36843409014.pdf>
- De Abreu, C. (2010) Apuntes sobre las identidades de géneros y de sexualidades no-normativas en las redes sociales virtuales. Trabajo presentado en el Congreso Internacional: “Las políticas de equidad de género en prospectiva: nuevos escenarios, actores y articulaciones” Área Género, Sociedad y Políticas- FLACSO – Argentina. Buenos Aires, Argentina
- Di Próspero, C. (2011). Autopresentación en Facebook: un yo para el público. *Revista Latinoamericana de Estudios sobre Cuerpos, Emociones y Sociedad*, (6), pp. 44-53. [dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3716610.pdf](http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3716610.pdf)
- Dubet, F. y Martuccelli, D. (1998). *En la Escuela. Sociología de la experiencia escolar*. Buenos Aires: Losada
- Durán, E. y Basabe de Quintale, M. (2013). Salud mental y expresión de las emociones en el Facebook. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones"*, 6(2), pp. 88-111. <http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones/>.
- Dussel, I. (2016). Los videojuegos como experiencia y como cultura en <http://www.eduforics.com/es/los-videojuegos-experiencia-cultura/>
- Elgueta, A. y Acuña, C. (2013). Ciberactivismo y Solidaridad Social en la web 2.0: el desafío levantemos Chile en la Red Social Facebook. *Perspectivas de la Comunicación*, 6(1), pp.120-132.

- <http://publicacionescienciassociales.ufro.cl/index.php/perspectivas/article/view/153>
- Elias, A. y Gill, R., (2018). Beauty surveillance: The digital self-monitoring cultures of neoliberalism. *European Journal of Cultural Studies*, 21(1), pp. 59-77. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1367549417705604>
- El Universal. (2019). Crece 33% la industria de los videojuegos en 2 años en <https://www.eluniversal.com.mx/cartera/crece-33-la-industria-de-los-videojuegos-en-2-anos>
- F, L. (2016). 10 Grandes compras de Facebook que deberías conocer en <https://mott.marketing/grandes-compras-de-facebook-que-deberias-conocer/>
- Facebook. (2018). Our misión. Disponible en <https://newsroom.fb.com/company-info/> (consultado: 20 de agosto de 2018)
- (2019). Política de datos en <https://es-es.facebook.com/privacy/explanation>
- (2020). ¿Qué determina el orden de las publicaciones en mi sección de noticias de Facebook? en <https://es-la.facebook.com/help/520348825116417> (consultado el 29 de septiembre de 2020)
- (2020). ¿Qué pasa con el contenido (publicaciones, fotos, etc.) que elimino de Facebook? en <https://es-la.facebook.com/help/356107851084108> (consultado el 08 de agosto de 2020)
- FANDOM. (s/f). Dark Souls en [https://darksouls.fandom.com/es/wiki/Dark\\_Souls](https://darksouls.fandom.com/es/wiki/Dark_Souls)
- Faulkner., S. y D'Orazio F. (2018). Analysing Social Media Images en Burgess, J., Marwick, A. y Poell, T (eds.) *The SAGE Handbook of Social Media. Social Media Platforms and Education*. SAGE Publications Ltd..n33. <http://dx.doi.org/10.4135/9781473984066.n10>
- Fernández, M. (2011). Elementos visuales expresivos en la interactividad del videojuego. *Razón y Palabra*, (75), pp. 1-25. <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199518706063.pdf>
- Fischman, G. (2005). Imágenes de la docencia: neoliberalismo, formación docente y género. *Revista electrónica de investigación educativa*, 7(2). [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1607-40412005000200001](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412005000200001)
- Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. España: Galaxia Gutenberg
- Forbes México. (2019). Facebook contra los filtros burbuja en <https://www.forbes.com.mx/facebook-contra-los-filtros-burbuja/>
- Galindo, Jesús. (2013). Arquitectura e Ingeniería en comunicación social de Facebook. Los jóvenes, el servicio social de redes sociales en Internet y el futuro. *IXAYA Revista Universitaria de Desarrollo Social*, (5), pp. 1-26. <http://www.revistascientificas.udg.mx/index.php/IXA/article/view/3426/3226>
- Gallardo, B. (1994). Conversación y conversación cotidiana: sobre una confusión de niveles. *Pragmalingüística*, (2), pp. 151-194, [www.uv.es/pauls/ConvYConvCot.pdf](http://www.uv.es/pauls/ConvYConvCot.pdf)
- García, B. (2009). Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas escolares. Tesis de Doctorado. Universidad Autónoma de Madrid.
- García, D. (2014). Las imágenes macro y los memes de internet: posibilidades de estudios desde las teorías de la comunicación. *Paakat Revista de tecnología y sociedad*, 6(4), pp. 1-7. <http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/217>

- García, E. (2013). La carnavalización del mundo como crítica: risa, acción política y subjetividad en la vida social y en el hablar. *Athenea Digital*, 13(2), pp. 121-130. <https://atheneadigital.net/article/viewFile/1036/1036-pdf-es>
- García, L. (2020) ¿Qué sabe la selfie? Prácticas juveniles con autofotos en la educación media. Tesis de Doctorado en Ciencias en la Especialidad de Investigaciones Educativas, Departamento de Investigaciones Educativas del CINVESTAV
- Garin, M. (2009). Mitojuegos. Sobre el héroe y el mito en el imaginario nintendo. *Comunicación*, 7(1), pp. 94-115. [http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a7\\_Mitojuegos\\_Sobre\\_el\\_heroe\\_y\\_el\\_mito\\_en\\_el\\_imaginario\\_Nintendo.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a7_Mitojuegos_Sobre_el_heroe_y_el_mito_en_el_imaginario_Nintendo.pdf)
- Giddens, A. (1997). *Modernidad e identidad del yo. El yo y la sociedad en la época contemporánea*. Barcelona: Ediciones Península.
- Gill, R. (2007). Postfeminist media culture: Elements of a sensibility. *European Journal of Cultural Studies*, 10(2), pp. 146-166. 10.1177/1367549407075898
- Goffman, E. (1971). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu editores
- González, F. (2017). Uso de memes como mediadores de las vivencias de estudiantes universitarios en <http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/0594.pdf>
- Grijalva, O. (2010). Las apariencias como fuente de las identificaciones en la construcción de las identidades juveniles y en la formación de grupos de pares. Tesis de Doctorado en Ciencias en la Especialidad de Investigaciones Educativas, Departamento de Investigaciones Educativas del CINVESTAV
- Guasch, A. (2003). Los estudios visuales. Un estado de la cuestión. *Estudios visuales: Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*, (1), pp. 8-16. [http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2020/03/Los-estudios-visuales\\_Guasch.pdf](http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2020/03/Los-estudios-visuales_Guasch.pdf)
- Guerrero, N. (2015). La espectacularización del cuerpo femenino en Facebook. *Revista Contenido. Cultura y Ciencias Sociales*, <https://www.revistacontenido.com/la-espectacularizacion-del-cuerpo-femenino-en-facebook>
- Gutiérrez, R. (2012) El protagonista y el héroe: definición y análisis poético de la acción dramática y de la cualidad de lo heroico. *Ámbitos*, 21, pp.43-62. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4020392>
- H. G., Zhao, D, y boyd, D. (2010). Microblogging: What and How Can We Learn From It?. en <http://dmrussell.net/CHI2010/docs/p4517.pdf>
- Hall, S. y Du Gay, P. (1996). *Cuestiones de identidad cultural*. Buenos Aires: Amorrortu editores
- Hernández, J. (2007). La formación de la identidad en el bachillerato: reflexividad y marcos morales”. Tesis de Doctorado en Ciencias en la Especialidad de Investigaciones Educativas, Departamento de Investigaciones Educativas del CINVESTAV
- Hernández-Rosete, D. (2017) La violencia juvenil contra emos: análisis etnográfico de su persecución en la Ciudad de México. *CSP Cadernos de Saúde Pública*, 33(12), pp. 1-11. [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-311X2017001205002&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-311X2017001205002&lng=es&tlng=es)
- Hine, C. (2004). *Etnografía Virtual*. Barcelona: Editorial UOC

- Hine, C. (2007). Connective Ethnography for the Exploration of e-science, *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12(2), pp. 618-634. [https://www.researchgate.net/publication/220437795\\_Connective\\_Ethnography\\_for\\_the\\_Exploration\\_of\\_e-Science](https://www.researchgate.net/publication/220437795_Connective_Ethnography_for_the_Exploration_of_e-Science)
- Holland, D., Lachicotte, W., Jr., Skinner, D., & Cain, C. (1998). *Identity and Agency in Cultural Worlds*. Cambridge, MA.: Harvard University Press.
- Iglesias, M. y González, C. (2014). Facebook como herramienta educativa en el contexto universitario. *Historia y Comunicación Social*, 19, pp. 379-391. <https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/45606>
- Igo, S. (2018). *The Known citizen. A history of privacy in modern America*. United States of America: Harvard University Press
- iLifebelt. (2020). Cuántos usuarios tiene Facebook en el mundo y otras estadísticas de uso en <https://ilifebelt.com/cuantos-usuarios-tiene-facebook-en-el-mundo/2018/02/>
- Infobae. (2020). Facebook se consolidó como la red social más usada en México: 80 millones tienen una cuenta en <https://www.infobae.com/america/mexico/2020/02/03/facebook-se-consolido-como-la-red-social-mas-usada-en-mexico-80-millones-tienen-una-cuenta/>
- Instituto Nacional de Transparencia, Acceso a la Información y Protección de Datos Personales (INAI). (2019). Principales obligaciones previstas en la Ley General de Protección de Datos Personales en Posesión de Sujetos Obligados en <https://www.cfe.mx/Transparencia/Documents/Transparencia-focalizada/Principales%20obligaciones%20Ley%20General%20Datos%20Personales.pdf>
- IPPOLITA. (2012). *En el acuario de Facebook. El resistible ascenso del anarcocapitalismo*. Madrid: Enclave de libros
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- (2009). *Fans, blogueros y videojuegos: la cultura de la colaboración*. España: Paidós
- Knobel, M. y Lankshear, C. (2007). *A new literacies sampler*. New York: Peter Lang
- Krochmalny, P. y Zarlenga, M. (2011). Cultura visual y estudios visuales en Margulis, M., Urresti, M. Lewin, H., y otros, *Las tramas del presente desde la perspectiva de la sociología de la cultura*. Buenos Aires: Editorial Biblos
- Kübler-Ross, E. y Kessler, D. (2016). *Sobre el duelo y el dolor*. Barcelona: Ediciones Luciérnaga.
- Kurbalija Jovan (2016) Introducción a la Gobernanza de Internet, DiploFoundation, Malta
- Lacasar, P. (2011). *Los videojuegos: aprender en mundos reales y virtuales*. Morata
- Lahire, B. (2004). *El hombre plural: los resortes de la acción*. Barcelona: Ediciones Bellaterra
- Linne, J. (2015). Un acercamiento a la arquitectura de Facebook a partir de los usos y apropiaciones de adolescentes de sectores populares de Buenos Aires. *Revista Científica Guillermo de Ockham*, 13(2), pp. 65-75.

- [https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/74653/CONICET\\_Digital\\_Nro.d3a58ee4-6d86-407a-9f6b-60773abb6b3a\\_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/74653/CONICET_Digital_Nro.d3a58ee4-6d86-407a-9f6b-60773abb6b3a_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- Lugo, M. (2013). La construcción de la imagen visual y la rostrosidad en Facebook. *Razón y Palabra*, (83), pp. 1-9. [https://www.researchgate.net/publication/323367278\\_LA\\_CONSTRUCCION\\_DE\\_LA\\_IMAGEN\\_VISUAL\\_Y\\_LA\\_ROSTROCIDAD\\_EN\\_FACEBOOK/citation/download](https://www.researchgate.net/publication/323367278_LA_CONSTRUCCION_DE_LA_IMAGEN_VISUAL_Y_LA_ROSTROCIDAD_EN_FACEBOOK/citation/download)
- Llanes, M. (2010) *Del sexo al género*. Navarra: Ediciones Universidad de Navarra (EUNSA), S.A.
- Maffesoli, M. (2004). *El tiempo de las tribus. El declive del individualismo en las sociedades de masas*. Barcelona: Icaria.
- magazine. (2019). Videojuegos: una industria de 135.000 millones en <http://www.magazinedigital.com/historias/reportajes/videojuegos-una-industria-135000-millones>
- magnet. (2017). Quién es “la Mars”, la adolescente que está poniendo patas arriba al mundo youtuber mexicano en <https://magnet.xataka.com/preguntas-no-tan-frecuentes/quien-es-la-mars-la-adolescente-que-esta-poniendo-patas-arriba-el-mundo-youtuber-mexicano>
- Markhan, A. y Gammelby, A. (2018). Moving Through Digital Flows: An Epistemological and Practical Approach. *The SAGE Handbook of Qualitative Data Collection. Moving Through Digital Flows: An Epistemological and Practical Approach*. SAGE Publications Ltd. <http://dx.doi.org/10.4135/9781526416070.n29>
- Martínez, L. (2013). Facebook y los jóvenes universitarios: qué comunican según el género. *Historia y Comunicación Social*, 18, pp. 77-87. [http://dx.doi.org/10.5209/rev\\_HICS.2013.v18.44313](http://dx.doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44313)
- Martínez, M. y Gómez, A. (2015). Videojuego e historia: el resurgir del héroe en SAN NICOLÁS ROMERA, C. y Nicolás, M. (comps.) *Videojuegos y sociedad digital: nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico*. Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata
- Martínez, X. y Piñeiro, O. (2015). Los memes en el discurso de los partidos políticos en Twitter: análisis del Debate sobre el Estado de la Nación de 2015. *Communication & Society*, 29(1), pp. 145-160). <http://dx.doi.org/10.15581/003.29.1.sp.145-160>
- Mayol, P. (1999). Habitar en De Certeau, M. y Mayol, P. *La invención de lo cotidiano. Volumen 2*. México: Universidad Iberoamericana.
- Miranda, J. (2013). El uso de la red social Facebook para fortalecer en los alumnos la obtención de información y expresión de las ideas. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 3(6), pp. 73-97. <https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/73/309>
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. España: Ediciones Paidós Ibérica
- (2016). *Cómo ver el mundo. Una nueva introducción a la cultura visual*. España: Paidós
- Mitchel, W.J.T. (2009). Teoría de la imagen. Ensayos sobre representación verbal y visual. España: akal

- Moalla, A. (2015). Incongruity in the generation and perception of humor on Facebook in the aftermath of the Tunisian revolution. *Journal of Pragmatics*, 75, pp. 44-52. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2014.10.008>
- Molina, J.L. (2011). Los cambios culturales provocados por el software social. *LYCHNOS*, (7), 64-69. [http://www.fgcsic.es/lychnos/upload/publicacion.11.ficPDF\\_castellano.Lych\\_07\\_cast\\_web.pdf](http://www.fgcsic.es/lychnos/upload/publicacion.11.ficPDF_castellano.Lych_07_cast_web.pdf)
- Monsiváis, C. (2014). Se sufre porque se aprende. (De las variedades del melodrama en América Latina) en Dussel, I. y Gutierrez, D. (comp.) *Educación la mirada. Políticas y pedagogías de la imagen*. Argentina: Ediciones Manantial
- Moreno, F. (2013). Remember my name. La construcción de la popularidad online por parte de adolescentes usuarios de Facebook. *Cuadernos de H Ideas*, 7(7), pp. 1-10. <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/cps/article/view/1686/1772>
- Morin, E. (1997). El complejo de amor en [https://www.ugr.es/~pwlac/G14\\_01Edgar\\_Morin.html](https://www.ugr.es/~pwlac/G14_01Edgar_Morin.html)
- Muriel, D. (2017). Identidad gamer #1: El gamer prototípico: hardcore gamer o gamer subcultural en <https://www.anaitgames.com/articulos/identidad-gamer-1-hardcore-gamer>
- (2017). Identidad gamer #2: Rompiendo la figura monolítica del gamer: casual gamer en <https://www.anaitgames.com/articulos/identidad-gamer-2-casual-gamer>
- (2017). Identidad gamer #3: El gamer como foodie-connoisseur: el videojuego como cultura en <https://www.anaitgames.com/articulos/identidad-gamer-3-foodie-connoisseur>
- (2017). Identidad gamer #4: El (no-)gamer cultural-intelectual en <https://www.anaitgames.com/articulos/identidad-gamer-4-gamer-cultural-intelectual>
- (2018). El videojuego como experiencia. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 7(1), pp. 335-359. <http://revistacaracteres.net/wpcontent/uploads/2018/05/Caracteresvol7n1mayo2018-experiencia.pdf>
- Neve, E. (2006). Exploración de espacios y lugares a través de la observación flotante. Una propuesta metodológica en Estalella (comp.) *Etnografías de lo digital*, Editado por Obervatorio para la cibersociedad
- nextn. (2015). Amanecer del primer día: Origen y creación de Majora. Teorías sobre The Legend of Zelda: Majora's Mask en <https://www.nextn.es/2015/02/amanecer-del-primer-dia-origen-y-creacion-de-majora-teorias-sobre-the-legend-of-zelda-majoras-mask/>
- Ninova, M. (2015). Etnografía conectiva de una práctica de intercambio de archivos: el caso búlgaro. *Athenea Digital*, 15(3), pp. 265-278, DOI: <https://doi.org/10.5565/rev/athenea.1663>
- Palmira, M. (2008). El humor es cosa seria. Discursos transgresores en la prensa alternativa norpatagónica. *Comunicación y Medios*, (18), pp. 155-175. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5242627>

- Pariser, E. (2017). *El filtro burbuja. Cómo la red decide lo que leemos y lo que pensamos*. Barcelona: Taurus.
- Piracón, J. (2015). "El lujo de aburrirlos". Perspectivas sobre los vínculos entre videojuegos y escuela, del diseño del aula. Tesis de Maestría, Argentina, Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO Argentina)
- Platero, A. (2015). El derecho al olvido en internet. El fenómeno de los motores de búsqueda. *Opinión Jurídica*, 15(29), pp. 243-260. <https://revistas.udem.edu.co/index.php/opinion/article/view/1726>
- Real Academia Español. (2021). Software. <https://dle.rae.es/software?m=form>
- Reguillo, R. (2000). *Emergencia de culturas juveniles. Estrategias de desencanto*. Bogotá: Grupo Editorial Norma
- Requena, F. (1989). El concepto de red social. *REIS: Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 48, pp. 137-152. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=249260>
- Ricouer, P. (2003). *Sí mismo como otro*. México: Siglo XXI editores
- Rockwell, E. (2009). *La experiencia etnográfica. Historia y cultura en los procesos educativos*. Buenos Aires: Paidós
- Rueda, R., y Giraldo, D. (2016). La imagen de perfil en Facebook: identidad y representación en esta red social. *Revista Folios*, (43), pp. 119-135. <https://www.redalyc.org/pdf/3459/345943442009.pdf>
- Rodriguez, A. (2002). Culture to culturing. Re-imagining our understanding of intercultural relations. *Journal of Intercultural Communication*, 5, pp. 10. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download;jsessionid=2C71790DA38B5A55E6227174DF9C4074?doi=10.1.1.608.3145&rep=rep1&type=pdf>
- Rodríguez, Z. (2006). *Paradojas del amor romántico. Relaciones amorosas entre jóvenes*. México: Secretaria de Educación Pública (SEP), Instituto Mexicano de la Juventud (IMJUVE).
- Rubio, A. (2016). La expresión de las emociones en el ámbito digital: El caso de Facebook Reactions. *Fòrum de Recerca*, (21), pp. 225-240. <http://dx.doi.org/10.6035/ForumRecerca.2016.21.13>
- Rubio, M. (2016). Comunidad, género y videojuego. Tesis de Doctorado en Lógica y Filosofía de la Ciencia. Universidad de Salamanca
- Sánchez, A. (2016). Ser lesbiana en Culiacán, lesbofobia y construcción de identidades. Tesis de Maestría en Estudios Culturales. El Colegio de la Frontera Norte.
- Sants, M. (2012). ¿Qué es el coaching? Sus orígenes, definición, distintas metodologías y principios básicos de actuación de un coach. *Revista de investigación Editada por Área de Innovación y Desarrollo, S.L.* pp. 2-11. <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2012/06/3.Que-es-Coaching.pdf>
- Shotter, J. (2001). *Realidades conversacionales. La construcción de la vida a través del lenguaje*. Buenos Aires, Amorrortu.
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Argentina: Fondo de Cultura Económica

- siete24.mx. (2020). *Facebook red social que más polariza a mexicanos: UNAM en* <https://siete24.mx/tendencias/facebook-red-social-que-mas-polariza-a-mexicanos-unam/>
- Simmel, G. (2002). *Sobre la individualidad y las formas sociales. Escritos escogidos*, Buenos Aires, Universidad Nacional de Quilmes.
- Soto, J. (2015). Nosotros entre las imágenes (o los usos sociales de las imágenes). *Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 36 (78), pp. 103-137. <https://orcid.org/0000-0001-9289-327X>
- statista. (2020). Ranking de las principales redes sociales a nivel mundial según el número de usuarios mensuales activos en enero de 2020 en <https://es.statista.com/estadisticas/600712/ranking-mundial-de-redes-sociales-por-numero-de-usuarios/>
- Schutz, A. (1995). *El problema de la realidad social*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Subramanian, R., Wise, K., Davis, D., Bhandari, M. y Morris, E. (2014). The relative contributions of implicit and explicit self-esteem to narcissistic use of Facebook. *Computers in Human Behavior*, 39, pp. 306–311. 10.1016/j.chb.2014.07.023.
- Sued, G. (2010). Pensando a Facebook, una aproximación colectiva por dimensiones en Piscitelli, A. (coord..) en *El proyecto facebook y la posuniversidad: sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje*. España: Ariel
- Taylor, S. J. y Bogdan, R. (1984). La entrevista en profundidad en *Introducción a los métodos cualitativos en investigación. La búsqueda de los significados*, España: Paidós, pp. 100-132
- Tenti, E. (2009). “La enseñanza media hoy: masificación con exclusión social y cultural” en Tiramonti, G y Montes, *La escuela media en debate: problemas actuales y perspectivas desde la investigación*, Buenos Aires, Manantial/Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO), pp. 53-72.
- Tiidenberg, K. (2018). Ethics in Digital Research. *The SAGE Handbook of Qualitative Data Collection. Ethics in Digital Research*. SAGE Publications Ltd. [https://www.researchgate.net/publication/325157593\\_Ethics\\_in\\_Digital\\_Research](https://www.researchgate.net/publication/325157593_Ethics_in_Digital_Research)
- Trucarte, M. (2005). “Entrar y salir, entrar y mirar, entrar y quedarse”. Fases metodológicas a una aproximación etnográfica virtual gitana. *Perifèria*, 3(2), pp. 1-19. [https://www.researchgate.net/publication/237273731\\_Entrar\\_y\\_salir\\_entrar\\_y\\_mirar\\_entrar\\_y\\_quedarse\\_Fases\\_metodologicas\\_a\\_una\\_aproximacion\\_etnografica\\_virtual\\_gitana](https://www.researchgate.net/publication/237273731_Entrar_y_salir_entrar_y_mirar_entrar_y_quedarse_Fases_metodologicas_a_una_aproximacion_etnografica_virtual_gitana)
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de internet*. España: Paidós
- (2011). *Alone together: why we expect more from technology and less from each other?* New York: Basic Books
- (2015). *Reclaiming conversation. The power of talk in a digital age*. New York: Penguin Press
- Turpo, W. (2008). Netnografía: Un método de investigación en Internet en: *Revista Iberoamericana de Educación*, 1(42), pp. 1-10.

- [https://www.researchgate.net/publication/28208731\\_La\\_netnografia\\_un\\_metodo\\_de\\_investigacion\\_en\\_Internet/link/09e41510901c376a5c000000/download](https://www.researchgate.net/publication/28208731_La_netnografia_un_metodo_de_investigacion_en_Internet/link/09e41510901c376a5c000000/download)
- Uman, I. (s/f). El proyecto Facebook. Una herramienta de trabajo de la Cátedra de Procesamiento de Datos. Carrera de Comunicación, UBA. <http://www.proyectofacebook.com.ar>
- Van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad. Una historia crítica de las redes sociales*. Argentina: Siglo XXI.
- (2008). *Digital photography: communication, identity, memory*. <https://doi.org/10.1177/1470357207084865>
- Van Dijck, J. y Poell, T. (2013). Understanding Social Media Logic. *Media and Communication*. 1 (1), pp. 2-14. DOI: 10.12924/mac2013.01010002
- (2018). Social Media Platforms and Education en Burgess, J., Marwick, A. y Poell, T (eds.) *The SAGE Handbook of Social Media. Social Media Platforms and Education*. SAGE Publications Ltd. <http://dx.doi.org/10.4135/9781473984066.n33>
- Veira, J. (2018). Las teorías del humor y el cambio cultural. *Anuario Psicología y Salud. Revista Oficial de la Sección de Psicología y Salud del COPG*, (11), pp. 9-20. [https://copgalicia.gal/system/files/PDFs/publicacions/anuario\\_numero\\_11.pdf](https://copgalicia.gal/system/files/PDFs/publicacions/anuario_numero_11.pdf)
- Velázquez, O. y Aguilar, N. (2005). Manual introductorio al análisis de redes sociales. [https://www.researchgate.net/publication/264311672\\_Manual\\_introductorio\\_al\\_analisis\\_de\\_redes\\_sociales\\_Medidas\\_de\\_centralidad](https://www.researchgate.net/publication/264311672_Manual_introductorio_al_analisis_de_redes_sociales_Medidas_de_centralidad)
- Verizon. (s/f). Transmisión en <https://espanol.verizon.com/info/definitions/streaming/>
- Weber, Sandra y Mitchel, Claudia (1995). *‘That’s funny, you don’t look like a teacher’. Interrogating Images and Identity in Popular Culture*, Philadelphia: The Falmer Press.
- Weiss, E. (documento interno) “Hermenéutica”, DIE-Cinvestav
- (2010). La subjetivación. Un concepto débil en los estudios sobre jóvenes, ponencia presentada en la II Reunión Nacional de la Red de Investigadores en Juventudes Argentina, Salta, Argentina, 14 y 15 de octubre del 2010.
- (2012). Los estudiantes como jóvenes. El proceso de subjetivación. *Perfiles Educativos*, XXXIV(135), pp. 134-148. <http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v34n135/v34n135a9.pdf>
- Weiss, E., Guerra, I., Guerrero, E., Hernández, J., Grijalva, O. y Ávalos, J. (2008). Jóvenes y bachillerato en México: el proceso de subjetivación, el encuentro con los otros y la reflexividad versión en español de Young people and high school in Mexico: subjectivisation, others and reflexivity. *Ethnography and Education Journal*, 3(1), pp. 17-31.
- Williamson, B. (2017). Learning in the ‘platform society’: Disassembling an educational data assemblage. *Research in Education*, 98(1), pp. 59-82. [https://www.researchgate.net/publication/319106012\\_Learning\\_in\\_the\\_%27platform\\_society%27\\_Disassembling\\_an\\_educational\\_data\\_assemblage](https://www.researchgate.net/publication/319106012_Learning_in_the_%27platform_society%27_Disassembling_an_educational_data_assemblage)
- Winocur, R. (2009). *Robinson Crusoe ya tiene celular*. México: Siglo XXI.
- Winocur, R. e I. Dussel (2021). “Memes production as parodic activism: Inclusion and exclusion in young people’s digital participation in Latin America”, en: Frau, D., S. Kotilainen, M. Pathak-Shelat., M. Hoehsmann, S. Poyntz (eds.), *Handbook of Media Education Research*. Londres: WileyBlackwell Publ, pp. 33-45.
- Winter, S., Neubaum, G., Eimler, S. C., Gordon, V., Theil, J., Herrmann, J., Meinert, J., y Krämer, N. C. (2014). Another brick in the Facebook wall—How personality traits

- relate to the content of status updates. *Computers in Human Behavior*, 34, pp. 194-202. [s://doi.org/10.1016/j.chb.2014.01.048](https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.01.048)
- Yus, F. (2010). *Ciberpragmática 2.0. Nuevos usos del lenguaje en Internet*. España: Ariel Letras.
- Zhao S., Grasmuck S., Martin, J. (2008). Identity construction on Facebook: Digital empowerment in anchored relationships. *Computers in Human Behavior*, 24(5), pp. 1816-1836. <https://astro.temple.edu/~bzhao001/Identity%20Construction%20on%20Facebook.pdf>
- Zuñe, L. y Rosas, C. (2016). Facebook como herramienta pedagógica en los procesos de enseñanza-aprendizaje. *Revista de Investigación y Cultura*, 5(1), pp. 24-32. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/5217/521753139001/html/index.html>

