



UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS



Maestría en Gestión de la Comunicación

Consumo cultural digital y su impacto en la identificación y construcción de identidad online de jóvenes de 18 a 24 años en cinco comunidades virtuales en La Paz y El Alto, 2023

Autor: Bernardo Monasterios Meneses

Tutora: Mg. Karina Olarte Quiroz

La Paz, mayo de 2024



UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN, POSGRADO E INTERACCIÓN
SOCIAL EN COMUNICACIÓN (IpiCOM)

Tesis para obtener el título de Magister en Gestión de la
Comunicación

Consumo cultural digital y su impacto en la identificación y construcción de identidad online
de jóvenes de 18 a 24 años en cinco comunidades virtuales en La Paz y El Alto, 2023

Autor: Bernardo Monasterios Meneses

Tutora: Mg. Karina Olarte Quiroz

La Paz, mayo de 2024

Es un privilegio compartir este trabajo de investigación, una travesía que aborda el rigor académico, se sumerge en las raíces más profundas de mi motivación y compromiso con la educación. En estas páginas, no solo se entrelazan palabras y reflexiones sino también el amor y el respeto, tomando como ejemplo a aquellos que han sido luces en mi camino.

A mi admirada madre, Ruth Meneses Campero, quien ha sido mi guía incansable, brindándome sabiduría y fortaleza en cada paso de esta travesía. A mi amada esposa, Elvira Sarmiento Salinas, cuyo respaldo inquebrantable ha sido mi ancla en las tormentas académicas.

A mis tres hijos, José Diego, Manuel Alejandro y Esteban, quienes son la razón más profunda detrás de cada esfuerzo. Este trabajo representa horas de estudio y el deseo ferviente de construir un legado que beneficie a las generaciones venideras.

Con profundo agradecimiento y dedicación,

Bernardo Monasterios Meneses

Consagro esta obra a Dios, la inagotable fuente de sabiduría y guía en mi existencia. Expreso mi reconocimiento a todos los jóvenes cuya colaboración e inspiración resultaron esenciales para la conclusión de esta investigación. Agradezco especialmente a mi tutora, Karina Olarte, cuya experiencia, comprensión y paciencia fueron fundamentales en el complejo y gratificante camino de la investigación.

Mi gratitud se extiende al IpiCOM por abrirme las puertas y brindarme la invaluable oportunidad de avanzar en mi carrera profesional. Agradezco a mi amigo, Gustavo Cardoso, cuyo respaldo y dedicación han sido pilares fundamentales a lo largo de esta travesía académica, dejando una impronta indeleble en el logro de este proyecto.

Que este trabajo se erija como un testimonio duradero de nuestro esfuerzo conjunto en la búsqueda del conocimiento y la excelencia académica.

Resumen

El estudio examina el papel del consumo cultural digital en la construcción de la identidad online de jóvenes de 18 a 24 años en cinco comunidades virtuales específicas: YouTube, TikTok, Cosplay, K-Pop y *Gamers*, en las ciudades de La Paz y El Alto, durante 2023. Ante la creciente influencia de las plataformas digitales en la vida diaria de los jóvenes, se buscan espacios para explorar, interactuar y compartir experiencias con sus afines. Los objetivos analizan el consumo cultural digital, requieren explorar su impacto en la identidad online y comprender sus características. La metodología cualitativa está basada en entrevistas semiestructuradas con 35 jóvenes. Los resultados revelan que las comunidades virtuales son esenciales para la construcción de la identidad online, ofreciendo oportunidades de conexión, aprendizaje y desarrollo de habilidades.

La influencia directa del consumo cultural digital en la identidad online destaca la importancia de sus interacciones, modelando las percepciones de los jóvenes sobre sí mismos. Se observa que, al participar en diversas comunidades virtuales, transcurren de roles tradicionales a ser generadores y consumidores de contenido, manifestando identidades variadas adaptadas a cada situación.

El estudio subraya la necesidad de abordar desafíos como la presión de mantener una imagen actualizada online, proponiendo recomendaciones para un entorno digital que provoque una construcción de identidad saludable y enriquecedora, haciendo énfasis en el manejo responsable de datos.

Este estudio proporciona una visión integral del impacto del consumo cultural digital en la identidad de los jóvenes de La Paz y El Alto, destacando la importancia de las comunidades virtuales como espacios significativos para expresarse y construir identidades. Además, los resultados tienen implicaciones significativas para comprender la transformación de la sociedad contemporánea bajo la influencia de un nuevo sistema de comunicación global. Se sugiere que educadores, marcas y profesionales consideren el uso de comunidades virtuales como herramientas para apoyar el desarrollo de la identidad de los jóvenes.

Palabras clave:

Cultura digital, identidad online, jóvenes, comunidades virtuales, comunicación global

Abstract

The study examines the role of digital cultural consumption in shaping the online identity of young people aged 18 to 24 in five specific virtual communities: YouTube, TikTok, Cosplay, K-Pop, and Gamers, in the cities of La Paz and El Alto during 2023. Faced with the growing influence of digital platforms in the daily lives of young individuals, spaces are sought for exploring, interacting, and sharing experiences with like-minded peers. The objectives analyze digital cultural consumption, explore its impact on online identity, and comprehend its characteristics. The qualitative methodology is based on semi-structured interviews with 30 young participants. Results reveal that virtual communities are crucial for online identity construction, providing opportunities for connection, learning, and skill development.

The direct influence of digital cultural consumption on online identity underscores the importance of interactions, shaping young individuals' perceptions of themselves. It is observed that, by participating in diverse virtual communities, they transition from traditional roles to becoming creators and consumers of content, expressing varied identities adapted to each situation.

The study emphasizes the need to address challenges such as the pressure to maintain an updated online image, proposing recommendations for a digital environment that promotes a healthy and enriching identity construction, with an emphasis on responsible data management.

This study provides a comprehensive view of the impact of digital cultural consumption on the identity of young people, highlighting the significance of virtual communities as meaningful spaces for self-expression and identity building. The results have significant implications for understanding the transformation of contemporary society under the influence of a new global communication system. It is suggested that educators, brands, and professionals consider the use of virtual communities as tools to support the development of young people's identity.

Keywords

Digital culture, online identity, youth, virtual communities, global communication.

Tabla de contenidos

Introducción.....	1
CAPÍTULO 1. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	5
1.1 El acceso a las TIC, en Bolivia.....	23
1.2 Tema de la investigación	29
1.3 Objeto de estudio	30
1.4 Situación problemática	32
1.5 Problema de investigación.....	34
1.6 Objetivo general	36
1.7 Objetivos específicos	37
CAPÍTULO 2. MARCOS DE INVESTIGACIÓN	38
2.1 Estado del arte	38
2.2 Marco teórico.....	50
2.3 Sociedad de la Información	51
2.4 Tecnologías de la información y la comunicación	59
2.4.1 Determinismos tecnológico de McLuhan.....	59
2.5 Convergencia digital.....	63
2.6 Consumo cultural.....	69
2.7 Interaccionismo Simbólico	74
2.8 Consumo y acceso mediático tecnológico.....	80
2.9 La identidad on line, identidad 2.0	82
2.10 Mundos de la referencialidad	86
2.11 Integración de Conceptos en la investigación	89
CAPÍTULO 3. DISEÑO METODOLÓGICO.....	95
3.1 Propuesta metodológica para estudio de identidad en jóvenes en La Paz y El Alto ...	101
3.1.1 Metodología.....	101
3.1.2 Aspectos fundamentales del análisis de datos cualitativos.....	104
3.1.4 Codificación y categorización	105
3.1.5 Técnicas en investigación cualitativa	106
3.2 Interaccionismo simbólico.....	108
3.3 El interaccionismo simbólico como metodología	110
3.3.1 Premisas del interaccionismo simbólico.....	110
3.4 Propuesta de análisis del consumo cultural y mediático en La Paz y El Alto:	111

3.5	Criterios de selección de las cuentas o redes sociales que utilizan los jóvenes de La Paz y El Alto.....	115
3.6	Identificación de características y participación en comunidades virtuales	117
3.6.1	Análisis del consumo cultural digital	117
3.6.2	Evaluación del impacto en la construcción de la identidad:.....	118
3.7	Autores relevantes	120
3.8	Modelo de investigación.....	120
3.9	Signos y representación social:.....	124
3.9.1	Interacción simbólica en redes sociales:.....	125
3.9.2	Construcción de identidad digital:	125
3.9.3	Representaciones simbólicas y comunicación online:.....	125
3.9.4	Dinámica fluida y cambiante del “self” online:.....	126
	CAPÍTULO 4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	127
4.1	Análisis de Resultados por etapas	134
	CAPÍTULO 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	229
5.1	Conclusiones por objetivos:.....	236
5.2	Aprendizajes	239
5.3	Recomendaciones generales	240
5.4	Limitaciones	241
5.5	Recomendaciones para Futuros Estudios:	241
	Referencias	243
	Anexos	255

Lista de tablas

Tabla 1	Diseño metodológico.....	102
Tabla 2	Criterios de selección de cuentas o redes sociales.....	116
Tabla 3	Sistematización de las comunidades virtuales a partir de las esferas de referencia ...	119
Tabla 4	Identificación de Características y Participación de los jóvenes en Comunidades Virtuales.....	122
Tabla 5	Etapas de la investigación	130
Tabla 6	Identificación de categorías de análisis	131
Tabla 7	Comunidades virtuales - características	139
Tabla 8	Comparación, grado de participación en las comunidades virtuales.....	142
Tabla 9	Comparación, grado de participación en otras comunidades virtuales	145
Tabla 10	Valoración de la comunicación	146

Tabla 11 Participación en plataformas y redes sociales: consumo cultural de jóvenes en La Paz y El Alto.....	154
Tabla 12 Perfil de los participantes entrevistados	162
Tabla 13 Preferencias y comportamientos en línea a lo largo de las etapas.....	165
Tabla 14 Diversidad de aplicaciones y usos de las redes sociales en la sociedad actual	169
Tabla 15 Consumo mediático en las redes sociales y plataformas digitales	175
Tabla 16 Comparación entre ocio tradicional y nuevos pasatiempos digitales	179
Tabla 17 Análisis del Consumo Cultural Digital Ademar Iporre (Ōkami):	206
Tabla 18 Análisis de Contenido: Explorando el Consumo Cultural Digital	207
Tabla 19 Análisis de Contenido.....	210
Tabla 20 Análisis de contenido	212
Tabla 21 Símbolos representativos de la comunidad	221

Lista de figuras

Figura 1 Población y usuarios en Internet	23
Figura 2 Población por edad	24
Figura 3 Crecimiento digital.....	25
Figura 4 Tráfico web por dispositivo	26
Figura 5 Acceso a Internet en perspectiva.....	27
Figura 6 Modelo interactivo del diseño en la propuesta de investigación cualitativa	98
Figura 7 Esferas de los mundos mediáticos de referencia.....	113
Figura 8 Perfil: Adhemar Iporre	205
Figura 9 Perfil: Silvia Jade	207
Figura 10 Perfil: Blanca Tatiana Vicuña Rocabado – Tati VR cosplay	208
Figura 11 Perfil: Yesica Parada Flores – Yesicamoon	212

Lista de abreviaciones, acrónimos, siglas

AMI	Alfabetización mediática e informacional
DS	Decreto Supremo
IA	Inteligencia Artificial.
PIRLS	Progress in International Reading Literacy Study
RR.SS.	Redes Sociales
SI	Sociedad de la Información
TIC	Tecnologías de la Información y Comunicación
UCB	Universidad Católica Boliviana San Pablo.
UCR	Universidad de Costa Rica
UCSM	Universidad Católica de Santa María.
UMSA	Universidad Mayor de San Andrés.
USFX	Universidad Mayor Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca.
WWW	World Wide Web

Introducción

La comunicación es esencial de la sociedad humana que ha experimentado una transformación significativa, gracias a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Esta revolución ha ampliado las posibilidades en su alcance, generando un impacto considerable en numerosos aspectos de la vida cotidiana. Ha modificado, sustancialmente, las representaciones de lectura de la realidad, impulsando al lenguaje audiovisual hacia una socialización multidimensional, lo cual ha enriquecido y puesto en la palestra nuevas y diferentes identidades no vistas en décadas precedentes.

Estos avances tecnológicos han integrado diversos ámbitos, ampliando el alcance de los medios de comunicación tradicionales y dando lugar a nuevos medios. A esto habrá que añadir que la convergencia digital ha repercutido económica, social, comercial y culturalmente lo que constituye un escenario propicio para la exploración de alternativas comunicativas, especialmente entre las nuevas generaciones. Internet ha transformado significativamente la comunicación, brindando una serie de cambios y beneficios en diversos ámbitos, como la ampliación del alcance, la mejora de la accesibilidad y la diversificación de los contenidos, según lo expuesto por Castells (2001). Esta revolución ha permitido la interconexión global e instantánea, facilitando la colaboración entre individuos de diferentes regiones y ampliando el acceso a la información y a la gestión del conocimiento.

Sin embargo, el uso de las tecnologías digitales también, ha planteado desafíos como su uso excesivo, que puede llevar a problemas de salud mental y adicción. Es fundamental entonces, remarcar que estas pueden proporcionar satisfacción inmediata y actuar como refuerzo, induciendo a un consumo desmesurado y a la búsqueda constante de conexión y validación en el ámbito virtual. Asimismo, se ha identificado una relación entre ciertas

características de personalidad, como la necesidad de aprobación y aceptación social, donde la comunicación juega su rol fundamental, reforzándose aún más, con un acceso a ideas, emociones, relaciones sociales, está vez sin importar distancias, cultura e incluso lenguas o idiomas.

En ese contexto, el estudio centró como enfoque central a la investigación cualitativa, que, en los aspectos sociales, busca comprender a fondo la realidad desde la representación de los participantes y en sus contextos específicos. Utiliza métodos no numéricos, como entrevistas y observación participante o no, explora la diversidad de perspectivas y comportamientos en situaciones complejas y contextos sociales diversos. Este enfoque, respaldado por Dezin y Lincoln (2005), Bordieu (2012), Geertz (2003), Yin (2014), Strauss y Corbin (1990), destaca por su capacidad para capturar la diversidad de la realidad social mediante la interacción cercana con los participantes.

La generación de categorías y subcategorías de análisis es una práctica esencial en la investigación cualitativa. Justamente autores como Dezin y Lincoln (2005), Strauss y Corbin (2002), abogan por la organización sistemática de datos a través de la identificación dinámica de categorías. “La codificación abierta propuesta” por Strauss y Corbin (2002) y la triangulación metodológica respaldada por Guba y Lincoln (1989) fortalecen la validez de las categorías emergentes, proporcionando “una base sólida para la interpretación de resultados”.

El estudio; entonces, tiene como objetivo determinar cómo los jóvenes de 18 a 24 años de La Paz y El Alto, construyen su identidad a partir del consumo cultural y su vínculo con las comunidades virtuales Cosplay, K-Pop, *Youtubers*, *Gamers* y TikTok. Para ello, se realizaron entrevistas a jóvenes de esta franja etaria, analizando el contenido de las redes sociales que manejan, estructurando la metodología en tres fases: Diseño de la Investigación, fundamentos teóricos de la investigación y análisis e interpretación.

Estas fases, nos llevarán sin duda a respondernos algunas interrogantes:

¿Cómo interpretan los jóvenes de La Paz y El Alto los significados de los símbolos y objetos culturales que consumen?

¿Cómo utilizan estos significados para construir su identidad?

¿Cómo influyen las comunidades virtuales en la construcción de la identidad de los jóvenes?

Se exploraron fundamentos teóricos desde el determinismo tecnológico de Postman (1979), que sostiene que las tecnologías ejercen una influencia significativa en la educación y la cultura en general. Por otro lado, Humberto Eco (2000) y McLuhan consideran que es vital analizar la interacción entre los usuarios la tecnología y la cultura. Junto a ellos, otros autores como los bolivianos Guardia (2023), Zeballos (2017) y otros contemporáneos, que han estudiado y estudian este fenómeno, que sin la menor de las dudas es apasionante y todavía novel para la teoría de la comunicación, dado su acelerado avance, tal como sucedió este año 2023 con la irrupción de las inteligencias artificiales.

Indudablemente, el capítulo dedicado al análisis e interpretación de los resultados cualitativos despertará un interés genuino, ya que ofrece respaldados por una comprensión significativa y profunda.

El impacto de las TIC en la comunicación, con un énfasis particular en el consumo tecnológico y el uso de tecnologías digitales, así como la transformación que el Internet ha generado en este ámbito, son aspectos destacados en este análisis. Este estudio permite observar cómo los actores sociales están influyendo en la formación de identidades y perspectivas de vida, marcando una diferencia significativa con generaciones anteriores; al abordar problemáticas contemporáneas que con el transcurrir del tiempo recibirán respuestas diversas.

El estudio pone de manifiesto la manera en qué los jóvenes de La Paz y El Alto construyen su identidad, subrayando la necesidad de implementar políticas y programas que fomenten el desarrollo de identidades más saludables y positivas. Esta iniciativa no solo fortalecerá la construcción identitaria juvenil, sino que también jugará un papel clave en la consolidación de sociedades más plurales, fundamentadas en el respeto al estado de derecho y la promoción de la libertad de expresión.

CAPÍTULO 1. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

En la actualidad, en un mundo globalizado con avances tecnológicos que han permitido la integración de diversos ámbitos, ampliando los alcances de los medios de comunicación tradicionales y dando lugar a la aparición de nuevos medios. Los procesos de integración económica, social, comercial y cultural han configurado un nuevo escenario que propone alternativas en los procesos de comunicación, especialmente para las nuevas generaciones, quienes encuentran en Internet múltiples posibilidades para expresarse y conectarse con otros.

El Internet ha transformado significativamente la vida de las sociedades, brindando una serie de cambios y beneficios en diversos aspectos. Según Castells (2001), ha revolucionado la comunicación, la economía, la cultura y la política al proporcionar un medio global de interconexión e intercambio de información en tiempo real. Ha permitido una comunicación instantánea y accesible en cualquier parte del mundo, facilitando la conexión y colaboración entre personas de diferentes regiones. Además, ha ampliado el acceso a la información y por ende a la gestión del conocimiento, permitiendo un mayor alcance educativo y cultural. Señala, a su vez que la expansión de la internet en la vida cotidiana exige el “desarrollo de competencias” digitales y habilidades para navegar en la información y participar de manera activa en la sociedad digital (pp. 137-158).

Es importante destacar que el uso de las tecnologías digitales puede brindar satisfacción inmediata y actuar como un refuerzo para las personas, lo cual puede llevar a un uso excesivo y a la búsqueda de conexión y validación constante en el entorno virtual. Además, se ha encontrado una relación entre ciertas características de personalidad, como la introversión, el narcisismo y la baja autoestima, y la propensión a desarrollar adicciones tecnológicas.

La globalización ofrece beneficios clave a las generaciones más jóvenes al brindarles acceso a la tecnología y facilitar la difusión del conocimiento. Sin embargo, es importante destacar que no es suficiente simplemente conocer estos avances tecnológicos por sí solos. Es necesario que los jóvenes desarrollen habilidades y competencias adecuadas para usufructuar las posibilidades que brinda la era digital.

En parafraseo a Castells (2006), éste afirma que la globalización es un fenómeno histórico que ha sido potenciado por las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), pero que también existía en el pasado “cuando las sociedades dependían” de las relaciones fuera de sus fronteras para obtener recursos, consolidar su poder y garantizar su supervivencia. Por su parte, Becerra (2015) define la globalización “como un proceso histórico de integración” económica o “internacionalización” que se aceleró y amplificó por la “revolución científico-tecnológica” y el desarrollo subsiguiente de las fuerzas productivas, especialmente en el ámbito de las tecnologías de la información y las comunicaciones.

Hall, Stuart (1990) señala que la globalización impacta la identidad de los jóvenes al transformar las estructuras que restringen sus acciones, desplazando la importancia de la ética del trabajo al consumo e introduciendo nuevos parámetros para producir jóvenes basados en el consumismo global. Enfatiza la interdependencia de varias dimensiones como “la familia, la etnia”, el género, la clase social, la educación, el espacio y la historia en la “configuración de la identidad de los jóvenes” (Stuart,1990) en la era de la globalización.

En la era digital, donde las interacciones en línea son cada vez más frecuentes y significativas, es necesario explorar la influencia que pueden tener los grupos, los espacios de interacción o comunidades virtuales en la construcción de la identidad. Estas comunidades virtuales se constituyen en entornos en los que los individuos pueden explorar y experimentar diferentes aspectos de su vida. A través de interacciones, comparten intereses, ideas y valores,

lo que permite a los jóvenes moldear y redefinir su sentido de sí mismos. Una comunidad virtual es un grupo de personas que se conectan y participan en actividades y discusiones en línea mediante plataformas digitales, como foros de discusión, redes sociales, blogs o aplicaciones de mensajería. A diferencia de las comunidades físicas, donde las interacciones ocurren en un lugar geográfico específico, las comunidades virtuales se forman en el ciberespacio y permiten a las personas de diferentes áreas geográficas interactuar entre sí.

Las comunidades virtuales pueden tener diversos objetivos y características. Algunas están enfocadas en intereses específicos, como la música, los deportes, la tecnología o la literatura, mientras que otras pueden requerir en el apoyo mutuo, la educación, la resolución de problemas o la colaboración en proyectos. Los miembros de una comunidad virtual comparten intereses comunes y utilizan la plataforma digital como medio para comunicarse, compartir información, realizar actividades conjuntas o simplemente socializar.

Parafraseando a Winocur, R (2001, pp. 7-27) “está transformando los modos tradicionales de organización y participación” de diversos grupos; los miembros de una comunidad virtual comparten intereses comunes y utilizan la plataforma digital como medio para comunicarse, compartir información, realizar actividades conjuntas o simplemente socializar. Además señala que la identidad ya no es una esencia cultural inmutable, “sino un conjunto de prácticas y representaciones en constante redefinición” (Winocur, 2001). Estos grupos, junto con otros movimientos emergentes, intervienen en la construcción del discurso público y promueven nuevas sensibilidades y culturas políticas. Además, contribuye a configurar una nueva "agenda social" que aborda temas sociales y culturales. El Internet proporciona un lugar de intercambio de experiencias significativas en comunicación y socialización de asuntos relevantes para cada grupo.

En este sentido, es fundamental considerar la influencia de las comunidades virtuales en la construcción de la identidad individual y colectiva. Las interacciones en línea ofrecen un espacio donde los jóvenes pueden explorar nuevas formas de ser y relacionarse, encontrando apoyo, validación y reconocimiento. Bucknell-Bossen y Kottasz (2020, citado por: Díaz-López, et al., 2020) señalan la relevancia otorgada por las/los jóvenes a la creación de producciones en la construcción de sus identidades. Sin embargo, también es necesario tener en cuenta los desafíos y riesgos asociados a estas comunidades virtuales. La social, la comparación y la exposición a contenido negativo presión constante pueden afectar negativamente la construcción de una identidad saludable.

Por tanto, es importante fomentar un uso responsable y crítico de estas plataformas, así como promover espacios seguros. Considerando que “en la actualidad, jóvenes y adolescentes construyen su identidad tanto en el contexto físico como virtual” (Mascheroni et al., 2015). Su vida interpersonal se desarrolla en un constante flujo de conexiones *online* y *offline* que se refuerzan mutuamente. “Este uso generalizado y cada vez más precoz de Internet está facilitando que algunos problemas traspasen las barreras físicas”. Este es el caso del ciberacoso” (Campbell & Bauman, 2018). Esto implica brindar educación y concientización a través de talleres, charlas y materiales educativos que aborden la privacidad, seguridad en línea y pensamiento crítico. Asimismo, es esencial orientar a los usuarios sobre la importancia de ajustar la configuración de privacidad, proteger su información personal y reportar comportamientos inapropiados. Establecer pautas de comportamiento en línea, políticas claras contra el acoso y discurso de odio, y promover la denuncia de contenido inapropiado son fundamentales. Además, la moderación, el filtrado de contenido y la capacitación en alfabetización digital desempeñan un papel importante para mantener un entorno seguro.

A lo largo de la historia, la comunicación ha experimentado transformaciones y adaptaciones en respuesta a los cambios de los escenarios en los que se despliega. En su esencia, la comunicación implica la capacidad de expresar ideas a través del uso del lenguaje y sistemas de signos que se manifiestan mediante elementos simbólicos y se transmiten a través de diversos canales y medios. En este contexto, Roland Barthes (1971) sostiene que todas las formas de comunicación son inherentemente artificiales, ya que su funcionamiento depende de una estructura que solo puede operar dentro de un entorno social y no en un estado "natural".

En una sociedad con sobreoferta de medios, la digitalización de la economía y el consumo cultural han transformado las prácticas de los jóvenes y tienen un impacto en diversos entornos, como el individual, la familia, el sistema educativo, el consumo cultural, el comercio y el entretenimiento. Por lo tanto, es cómo las nuevas generaciones utilizan Internet, así como los desafíos y oportunidades que enfrentan en este entorno cambiante, para diseñar estrategias y políticas de comunicación efectivas que combatan la desinformación y la manipulación (McLuhan, M., 1996).

Según Serrano (et al., 1982), esto es especialmente importante en el contexto del creciente poder “de las redes sociales en la formación de la opinión pública”.

Las nuevas generaciones han sido beneficiadas por el acceso a una amplia variedad de información y recursos educativos gracias a Internet. Aprovechan diversas herramientas y plataformas tecnológicas para crear y consumir contenido a través de redes sociales y dispositivos electrónicos, empleando los denominados “nuevos medios de comunicación” o “new media”. Además, “Internet les permite conectarse con personas de todo el mundo, lo que les brinda una amplia perspectiva cultural y les permite establecer relaciones sociales y profesionales” (Castells, 1996).

Sin embargo, también existen desventajas en el uso de Internet. “El acceso a información inapropiada o peligrosa, como la pornografía o los sitios de juego de azar, donde el peligro que los jóvenes sean víctimas de ciberacoso, grooming y otros delitos en línea pueden ser un gran problema” (Reguillo, 2000). Además, el uso excesivo de Internet y la tecnología, según la misma autora (2000, p. 33), también pueden contribuir a “la falta de actividad física y el sedentarismo”, lo que puede tener consecuencias negativas para la salud. Además, el uso de las redes sociales puede tener un impacto negativo en la salud mental de los jóvenes, aumentando los niveles de ansiedad, depresión y aislamiento social.

La publicación de fotos comprometedoras, piratear la identidad de un individuo en una red social, compartir hechos o imágenes íntimas, la amenaza de desvelar información privada, el insulto, o la difusión de rumores a través de los dispositivos digitales son conductas agresivas facilitadas por la tecnología de la comunicación y sus eficaces soportes digitales (Livingstone & Smith, 2014, citado por Romera et. al., 2021).

El consumo de nuevas tecnologías ha transformado nuestra sociedad y forma de vida, mostrando tanto beneficios como consecuencias negativas. Existe un debate sobre si las adicciones tecnológicas son reales o potenciales. Según Young (1996), la adicción a Internet se caracteriza por un deterioro en el control de su uso y manifestaciones sintomáticas a nivel cognitivo, conductual y fisiológico. Las adicciones tecnológicas comparten similitudes con las adicciones a sustancias químicas, y pueden provocar cambios en el comportamiento, pérdida de control y conflictos interpersonales. Por otro lado, las redes sociales virtuales, como los servicios de Redes Sociales (RR.SS.), han experimentado un crecimiento significativo, y aunque su adicción aún está en debate, se ha observado que su uso problemático está asociado con el tiempo de conexión y el refuerzo social que garantiza. Asimismo, se han identificado perfiles de personalidad relacionados con el uso excesivo de SRS, como el narcisismo, la

tendencia a la introversión y la búsqueda de relaciones reforzantes. En resumen, las adicciones tecnológicas están siendo objeto de estudio y es importante profundizar en su comprensión y tratamiento eficaz, especialmente en relación a las consecuencias que pueden tener en los jóvenes (1996, pp. 237-244).

El propósito reflexiona sobre el impacto de la tecnología en la construcción de identidades y la competencia mediática de los jóvenes. Se destaca que el creciente uso de nuevos medios está relacionado con el consumo de energía eléctrica y los pagos de megabits asociados a estas actividades. La utilización de TIC requiere un suministro constante de energía y pagos por el acceso a Internet.

Por tanto, es esencial que los y las jóvenes tomen conciencia de la necesidad de reducir y optimizar el consumo de energía en sus actividades digitales, a través de prácticas más sostenibles, como apagar dispositivos cuando no se utilizan, emplear cargadores eficientes, aprovechar la luz natural y optar por dispositivos y servicios de menor consumo energético. Estas acciones pueden contribuir significativamente a mitigar el impacto ambiental de la era digital.

Al respecto se concibe “el concepto de Alfabetización mediática e informacional (AMI) y es descrita holísticamente como un conjunto de competencias interrelacionadas que permiten a las personas maximizar las ventajas y minimizar el daño en los nuevos paisajes informativos, digitales y comunicacionales” (UNESCO, 2023).

Por lo tanto, es necesario facilitar el desarrollo de habilidades digitales y emocionales que posibiliten a los jóvenes participar de manera consciente y positiva en comunidades virtuales. Es crucial proteger su información personal, promover la responsabilidad en el uso de las plataformas y crear espacios seguros donde se fomente el respeto, la inclusión y el

pensamiento crítico. La educación, la orientación y la implementación de medidas de seguridad son aspectos clave logrando una experiencia en línea saludable y constructiva.

Léanse parte de las conclusiones de Díaz-López, et al. (2020) en su artículo *Uso desadaptativo de las TIC en adolescentes: Perfiles, supervisión y estrés tecnológico*:

Se hace necesario destacar que los jóvenes más asiduos al uso de las TIC son los que mayor nivel de estrés presentan, tanto por el uso prolongado, como por la carencia de la posibilidad de uso. Consideramos que es urgente diseñar estrategias preventivas, así como intervenciones destinadas a fomentar el uso adecuado de Internet, formando a los adolescentes en un consumo responsable y seguro, sin olvidar a los principales actores implicados en este desafío, las familias (Díaz-López, et al., 2020).

Los nuevos medios de comunicación han transformado la manera en que las personas se conectan e interactúan entre sí, así como también han impactado significativamente en el ámbito empresarial, el marketing y la publicidad. Esto se ha evidenciado con mayor amplitud en las relaciones sociales y comerciales durante la pandemia del COVID-19. Estas herramientas permiten la creación y distribución de contenido rápidamente, personalizada e interactiva, rompiendo barreras geográficas y ampliando los alcances de la comunicación.

Algunos ejemplos de nuevos medios de comunicación incluyen las redes sociales como Facebook, Twitter, Instagram y TikTok, las plataformas de streaming como YouTube, Netflix y Spotify, los blogs, los podcasts, los sitios de noticias en línea y las aplicaciones móviles.

Por otro lado, “el veloz desarrollo de la Inteligencia Artificial (IA) es una realidad que conlleva múltiples oportunidades, riesgos y desafíos en el ámbito educativo, que hasta el presente han ido superando las políticas y marcos legislativos” (Yagüe, et al., 2023). Al respecto la UNESCO (2022) pretende alcanzar:

Un enfoque centrado en el ser humano, basado en principios de inclusión y equidad, con la finalidad de no ampliar las brechas tecnológicas y garantizar una ‘AI for all’ en términos de innovación y conocimiento. En este sentido, uno de los desafíos más importantes es garantizar que la IA sea diseñada y utilizada de manera ética y responsable, con el fin de evitar un uso malicioso de la tecnología o el aumento de las desigualdades existentes en la sociedad (UNESCO, 2022. citado por Yague, et al., 2023).

La intersección digital es un proceso continuo y en constante evolución, que ha tenido un impacto significativo en la forma en que los individuos se comunican, interactúan y consumen información y entretenimiento. “La convergencia tecnológica ha provocado una profunda transformación en los medios de comunicación y en los roles profesionales asociados a ellos” (Scolari, 2008a). Como resultado, “actualmente circulan con facilidad soportes viejos y nuevos cada vez más flexibles”, lo que ha generado una convivencia rica y compleja de diferentes plataformas y dispositivos que combinan contenidos multimedia para generar información y entretenimiento en cualquier momento y lugar.

Es decir, se trata de la combinación de tecnologías, contenidos y bienes que antes estaban separados en y por los medios. Para los consumidores, especialmente los jóvenes, esto significa que instalan de una amplia variedad de opciones para acceder a contenidos, lo que puede ser tanto apocalíptico como integrado en términos de la experiencia de usuario, como ya lo había propuesto Umberto Eco (1984) en su libro *Apocalípticos e integrados*, al destacar el debate entre dos corrientes de pensamiento respecto a la cultura de masas expone “los apocalípticos”, que la ven como un fenómeno peligroso y alienante que amenaza la autenticidad y la individualidad, y “los integrados”, que la ven como una forma de

democratizar el acceso a la cultura y de integrar a las masas en la sociedad de consumo (Eco, 2000).

Es importante contextualizar estos términos dentro de la obra de Scolari (2008b) para comprender completamente su significado. En su texto *Hipermediaciones* aborda la convergencia tecnológica y sus alcances en la cultura y la comunicación, argumentando que “la convergencia no es solo una cuestión tecnológica, sino también cultural y social” (p. 101). Haciendo una paráfrasis del autor: la convergencia tecnológica ha generado una profunda transformación en los medios de comunicación y en los roles profesionales asociados a ellos; por otro lado, señala que la convivencia de diferentes medios y plataformas crea una “experiencia compleja y multifacética para los usuarios”, que pueden sentirse ocupados por la cantidad de opciones disponibles. La convergencia tecnológica ha generado nuevas oportunidades para la producción y distribución de contenidos, “lo que ha llevado a una mayor participación de los usuarios en la creación y circulación de información y entretenimiento” (pp. 142 - 143).

En su obra *La era de la información* Castells (1996), sostiene que “la tecnología de la información y la comunicación” han transformado profundamente la economía, la política y la cultura de las sociedades contemporáneas; en sus extensiones económicas, políticas, culturales y también comerciales. “Pero los medios de comunicación, y sobre todo los medios audiovisuales de nuestra cultura, son sin duda el material básico de los procesos de comunicación. Vivimos en su entorno y la mayoría de nuestros estímulos simbólicos proceden de ellos” (Castells, 1996, p.131). Argumenta que las TIC han permitido la creación de “redes globales que conectan a personas, organizaciones e instituciones de todo el mundo”, que “tienen un impacto significativo en la economía, ya que permiten la creación de nuevas formas de producción y comercio” y que también “se extiende a la política, ya que permiten la

organización y la movilización de grupos sociales y políticos” En particular, destaca el papel de Internet y las redes sociales en la creación de comunidades virtuales y en la circulación de información y conocimiento.

Un joven de 16 años accede hoy a más información que cualquier sabio de la Edad Media. Y no solo es la información, sino un conjunto de ideas propagadas a través de muchos medios de comunicación que hacen de esa persona una enciclopedia en ciernes (Marcos Recio, 2007).

La abundancia de información, entretenimiento y mensajería comercial no sólo puede sorprender al usuario, sino también descuidarlo. Esta problemática se traduce en lo que se ha denominado el mundo digital, denominación utilizada por diversos autores, donde los entornos en los que se mueven las personas adquieren cada vez mayor importancia, ya sea para comprar un producto, suscribirse a una membresía, apoyar una causa benéfica, encontrar aplicaciones móviles para el entretenimiento, recibir notificaciones, interactuar en las redes sociales, conectarse con alguien o simplemente estar presente.

Se ha desarrollado una sociedad, según lo expuesto por Castells (2011) en su texto *La galaxia Internet: reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*, en la cual coexisten dos enfoques distintos. Por un lado, se encuentra un enfoque tecnológico que se centra en los “soportes, plataformas y contenidos” (p.146), mientras que, por otro lado, se observa el uso, la actividad y el consumo derivados de estos elementos. Estos dos abordajes se entrelazan en un complejo multisistema de interacción que involucra tanto a las industrias como al comportamiento de las audiencias digitales.

En la sociedad digital, las audiencias se caracterizan por su capacidad de interactuar de forma más activa con los contenidos y los medios de comunicación, “lo que les otorga un papel más relevante en la producción y circulación de información” (Castells, 2000). “Se

caracterizan por un uso activo, ligado a una variedad de intereses, generalmente con una orientación muy práctica, mientras el mundo del ocio mediático está circunscrito al tiempo disponible para la relajación pasiva” (Castells, 2000, p. 221).

En efecto, la construcción de la identidad y su diferenciación se basan en múltiples factores que incluyen aspectos culturales, sociales y personales. Como señala Hall (1990), la identidad es una construcción social que se forma a través de la interacción de diversos elementos, como el género, la clase social, la etnia, entre otros. Además, la forma en que estos elementos se relacionan y está influenciada por la dinámica social en la que se desarrollan los individuos.

Stuart Hall (1997, citado por García, 2009), entiende que la “construcción de identidad en los jóvenes es un proceso constante de cambio y transformación” (p. 211), influenciado por factores culturales, sociales y personales. Para Winocur (2013) “los jóvenes construyen su identidad en línea a través de diversas formas”: Redes sociales, creación de contenido, participación en comunidades en línea, gestión de la privacidad y la imagen, construcción de una identidad digital, acceso a oportunidades educativas y laborales.

Hall (1997) menciona que la construcción de identidad “como un proceso siempre inconcluso”, implicando la negociación entre elementos culturales y normas sociales existentes. En su libro *Identidad Cultural y Diáspora* (1990), afirma que la “... identidad no es un hecho dado de una vez y para siempre, sino que se produce y reproduce continuamente a través de prácticas culturales, discursos y representaciones” (p. 4).

Enfatiza, por otro lado, en que la construcción de identidad no es un proceso individual, sino está influenciado por relaciones sociales y culturales en la que los jóvenes se encuentran inmersos. Por lo tanto, la identidad se construye en un diálogo constante con los demás y con el entorno social y cultural. Es decir, para Hall “la identidad es un proceso

continuo y dinámico que se construye a través de prácticas culturales y discursos”, y que está en constante cambio y transformación (1990, pp. 6 -10).

Se puede afirmar que tanto el periodo culturalista (1987-2001) como el periodo teórico-comunicacional actual (2001 en adelante) han brindado una comprensión valiosa sobre cómo Internet y las nuevas tecnologías surgen la cultura y la sociedad. Autores como Manuel Castells (1996, 2000, 2004, 2011), Anthony Giddens (2028), Marshall McLuhan (1995, 1994, 1996, 1969, 1972) entre otros, han destacado la importancia de estas tecnologías “en la construcción de identidades y en la creación de nuevas formas de comunicación y participación social”.

Estos enfoques son relevantes para comprender cómo los jóvenes interactúan con las nuevas tecnologías en el ámbito de la comunicación y cómo estas pueden ser aprovechadas para la formación y la identificación o la construcción de identidades *online*.

Según Erick Torrico:

El objeto de estudio de la Comunicación es el proceso social de producción, circulación mediada, intercambio desigual, intelección y uso de significaciones y sentidos culturalmente situados y mediados o no por tecnologías, que es algo de “naturaleza socialmente estructural (constitutivo) e inseparable -para fines teóricos e investigativos- de las otras dimensiones analíticas de la vida social” (Torrico, 2010, p. 18).

El objeto es multidimensional, en la proposición de Torrico (2010), y su estudio no puede reducirse a una sola disciplina, y aclara que la comunicación tiene objetos concretos. Es esencial buscar nuevas formas de utilizar los medios que fomenten la participación activa de los usuarios y su capacidad crítica para interpretar y utilizar la información disponible en la

red. Al formar ciudadanos informados y críticos, se puede contribuir al desarrollo de una sociedad más participativa y activa en la era digital (Torrico, 2010 pp. 17 - 18).

La comprensión de cómo los jóvenes utilizan la tecnología y el consumo cultural para ampliar sus conocimientos y habilidades es fundamental para entender la evolución del consumo mediático y cultural en la actualidad. Como señala Jenkins (2006), los jóvenes han desarrollado prácticas de "alfabetización mediática" que les permiten apropiarse "de las tecnologías de la información y la comunicación" y utilizarlas con fines educativos y de ocio. Estas prácticas, que no siempre son valoradas en la educación formal, se han convertido en una fuente importante de aprendizaje.

Además, estas prácticas de consumo cultural y tecnológico tienen implicaciones para las empresas y organizaciones que buscan llegar a estos usuarios. Como señala Castells (2004):

Los jóvenes son una audiencia clave para la publicidad y el marketing, y las empresas están aprendiendo a adaptarse a sus prácticas de consumo y a utilizar las redes sociales y otras plataformas digitales para llegar a ellos de manera efectiva".

En este sentido, comprender los cambios en los diferentes niveles de consumo mediático y cultural es crucial para adaptar a este nuevo escenario y conectarse con estos "usuarios invisibles", término utilizado por Manuel Castells (1996) en su libro *La era de la información*, para referirse a aquellos sectores de la población que no tienen acceso o "capacidad para participar plenamente en la sociedad de la información", debido a su situación económica, cultural o social. Sin embargo, Castells se refiere específicamente a los jóvenes que tienen acceso a las redes y se definen en "prosumidores", es decir, consumidores y generadores de contenido. Según él, estos jóvenes representan una fuerza social emergente que está transformando la cultura y la sociedad en la era digital.

Es fundamental comprender cómo el consumo de contenido en las redes sociales afecta la identidad de los jóvenes y cómo se perciben a sí mismos y a los demás.

El término prosumidor no es nuevo, sino que fue planteado en los años setenta por McLuhan (McLuhan y Nevitt, 1972), cuyas dimensiones han ido evolucionando hasta la esfera de las redes sociales, coincidiendo y fortaleciéndose en la convergencia entre los medios tradicionales y los nuevos medios de comunicación (Sánchez y Contreras, 2012, p. 16).

Por lo tanto, un ciudadano prosumidor será poseedor de una serie de competencias que le permitirán llevar a cabo un conjunto de acciones, tanto como consumidor de medios y recursos audiovisuales, como productor y creador de mensajes y contenidos críticos, responsables y creativos (Benassini. 2017, citado por García, et al., 2014).

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son un conjunto de herramientas tecnológicas que permiten el procesamiento, almacenamiento, transmisión y acceso a la información y la comunicación a través de medios electrónicos. Marshall McLuhan, teórico canadiense de la comunicación, conocido por acuñar el término "aldea global" para referirse a la interconexión mundial que las TIC han hecho posible, destaca en sus propias palabras: "En cuanto comenzamos a considerar los efectos de las tecnologías sobre nosotros mismos, comenzamos a descubrir que las tecnologías no solo son una extensión de nuestro cuerpo, sino que también son parte de nuestro sistema nervioso central, como la ropa es parte de nuestra piel" (McLuhan, 1969).

Esta idea sugiere que las TIC no son sólo herramientas que utilizamos, sino que también influyen en cómo nos relacionamos con el mundo y entre nosotros mismos. Manuel Castells (2000), sociólogo español que ha estudiado la correspondencia entre las TIC y el cambio social, especialmente en su obra "La sociedad red", señalando que las redes sociales

ofrecen un espacio y herramientas para que los jóvenes puedan aparecer y ser vistos por otros, lo que puede tener un impacto emocional y psicológico en ellos "... la nueva estructura social de la Era de la Información, basada en redes de producción, poder y experiencia" (Castells, 2000, p. 90).

Un reciente metaanálisis sobre la conducta adictiva a Internet (también entendida como uso problemático o excesivo) revela cómo la literatura científica distingue entre variables de personalidad y ambientales a la hora de predecir este comportamiento en adolescentes (Vondrackova y Smahel, 2009, citado por Lozano-Blasco et. al., 2022 y Torres, 2022).

La tecnología y la digitalización están transformando la manera en que los jóvenes construyen sus identidades y toman decisiones respecto a sus estudios, empleos y estilos de vida. Los jóvenes de hoy en día están sumergidos en un océano de información y posibilidades en línea, lo que les permite ser más selectivos y exigentes en sus elecciones. Al mismo tiempo, las relaciones entre los jóvenes también han experimentado cambios significativos en la era digital, caracterizadas por la fluidez y la transitoriedad. Como afirma el sociólogo Zygmunt Bauman (2005): "Las relaciones líquidas se caracterizan por la falta de certezas, por la necesidad de decidir sin tener la certeza de que la decisión tomada será definitiva" sociólogo (Zygmunt Bauman, 2005).

Además, los jóvenes están aprovechando las redes sociales y los medios digitales para expresar sus inquietudes y opiniones sobre temas sociales y de consumo. "Construyen sus vidas y se relacionan con el mundo que les rodea; accediendo a una inmensa cantidad de información y opciones en línea que les permite ser más selectivos y exigentes en sus decisiones sobre estudios, empleo y estilos de vida" (Bauman, 2004).

En este sentido, las tecnologías digitales están permitiendo a los jóvenes tener una voz más fuerte y amplificar sus preocupaciones y demandas, a partir del "conjunto de vida y

valores, expresados por colectivos generacionales en respuesta a sus condiciones de existencia social y material lo que” (Feixa, 2000) debería tener un impacto en la forma en que las empresas y los líderes políticos responden a estas demandas. Tal como plantea Rossana Reguillo (2003), que reconoce ciertos aspectos, como “el lenguaje, el vestuario, las prácticas simbólicas, “el consumo cultural y mediático, y las preferencias deportivas”, entre otros, no pueden ser entendidos simplemente como una forma de distinción en relación al mundo adulto regulado y legislado” (Reguillo, 2003).

A través de un proceso de reflexión y análisis, Rossana Reguillo (2000, p. 36) ha llegado a la conclusión de que:

La juventud no puede ser entendida como una categoría homogénea y estereotipada, sino que debe ser abordada desde una perspectiva plural y diversa. Por lo tanto, se hace necesario hablar de los jóvenes, las juventudes, lo juvenil y las diferentes culturas juveniles, incluyendo las contraculturas, subculturas, transculturas e identidades (Reguillo, 2000).

Además, se reconoce que los jóvenes están surgiendo en nuevas formas de cultura y conocimiento, lo que se ha denominado como "culturas prefigurativas". “Estas están siendo creadas por los jóvenes y se caracterizan por ser anticipatorias del futuro, lo que otorga a los jóvenes una nueva cultura y los convierte en agentes de cambio”. (2000, p. 37).

En este contexto, Martín Barbero (1991) plantea que es importante destacar el papel que los jóvenes están desempeñando en la actualidad como protagonistas y agentes de cambio en la sociedad. Desde los movimientos de estudiantes de los años sesenta, los jóvenes han estado cuestionando y transformando las formas de participación social y cultural dominantes, expresando “su rechazo a las estructuras políticas, sociales y culturales establecidas” (p.68).

Sin embargo, para Martín Barbero (2002a) en el siglo XXI, el panorama globalizado y neoliberal en el que nos encontramos ha generado “profundas crisis” en los órdenes político sociales, y los jóvenes están señalando y desafiando las grandes certezas de este proyecto globalizador. Las diversas “manifestaciones y escenarios”, están evidenciando que el proyecto social actualmente privilegiado en la región es imposible de plantear alternativas inclusivas, justas, igualitarias y esperanzadoras para el futuro.

Lo complicado de la estructura narrativa de las identidades es que hoy día ellas se hallan trenzadas y entretejidas a una diversidad de lenguajes, códigos y medios que, si de un lado son hegemonizados, funcionalizados y rentabilizados por lógicas de mercado, de otro lado abren posibilidades de subvertir esas mismas lógicas desde las dinámicas y los usos sociales del arte y de la técnica movilizandolas contradicciones que tensionan las nuevas redes intermediales. (Martín Barbero, 2009).

Es fundamental reflexionar sobre la interpretación que las nuevas generaciones tienen del mundo actual y cómo los jóvenes comprenden, justifican, intervienen y viven, principalmente en el contexto de las comunidades virtuales que habitan. En un mundo complejo, marcado por conflictos, tensiones y diversidad, donde el neoliberalismo globalizado parece arraigarse en los valores locales, resulta urgente comprender el papel de los jóvenes en la construcción de una sociedad más equitativa y sostenible.

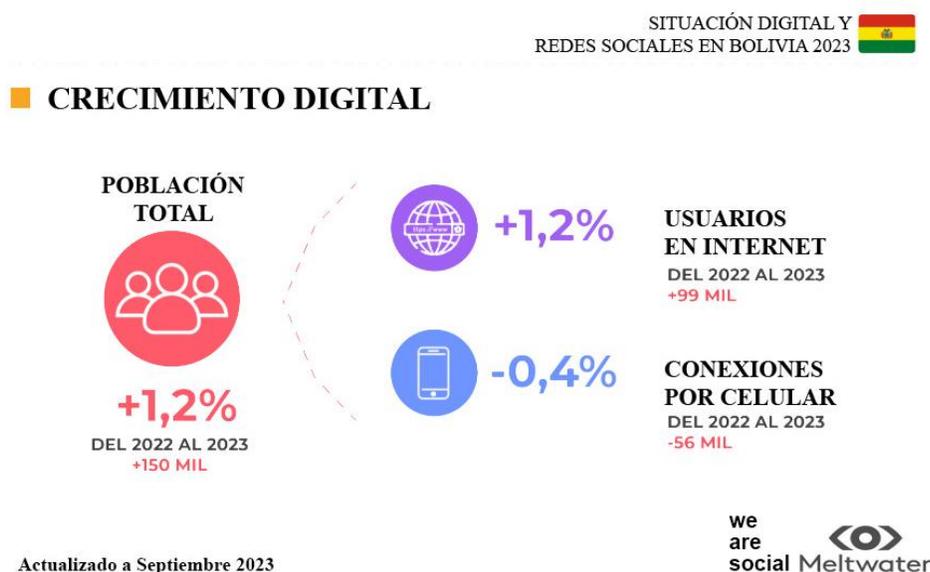
Al mismo tiempo, la inserción de los jóvenes como objeto de estudio en las ciencias sociales ha generado una mayor valoración y respeto hacia ellos. Se busca comprender sus perspectivas y subjetividades, reconociendo su capacidad para movilizar objetos sociales y simbólicos, convirtiéndolos en sujetos pensantes y agentes sociales.

1.1 El acceso a las TIC, en Bolivia

El internet y las redes sociales se presentan como una oportunidad para satisfacer las necesidades sociales y empresariales. Según el INE (Instituto Nacional de Estadística La población boliviana proyectada para el 2023 alcanza a 12.079.472, la edad promedio en el país es de 26 años donde el “29,8% de los habitantes tiene entre 0 y 14 años, 58,4% pertenece al rango de edad de 15 a 59 años y 11,8% aglutina a la población de 60 años o más”³.

Estos datos cambian cuando se revisa la población y usuarios en el internet, para We Are Social y Meltwater, la población de Bolivia en el Internet es de 12,30 millones de habitantes, la edad promedio de la población en Bolivia es de 24,3 años y el 9,6% por ciento tiene entre 13 y 17 años, el 12,9% por ciento tiene entre 18 y 24 años, y el 15,9% por ciento entre 25 y 34 años⁴.

Figura 1 Población y usuarios en Internet

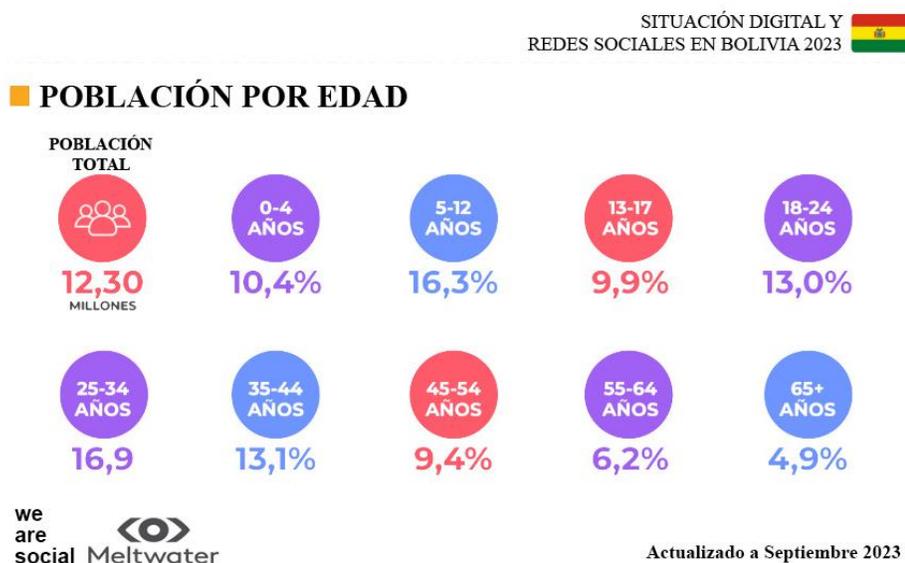


³ <https://www.ine.gob.bo/index.php/la-poblacion-en-bolivia-llega-a-11-216-000-habitantes/>

⁴ URL: <https://datareportal.com/reports/digital-2023-bolivia>

Nota: We Are Social y Meltwater (2023).

Figura 2 Población por edad



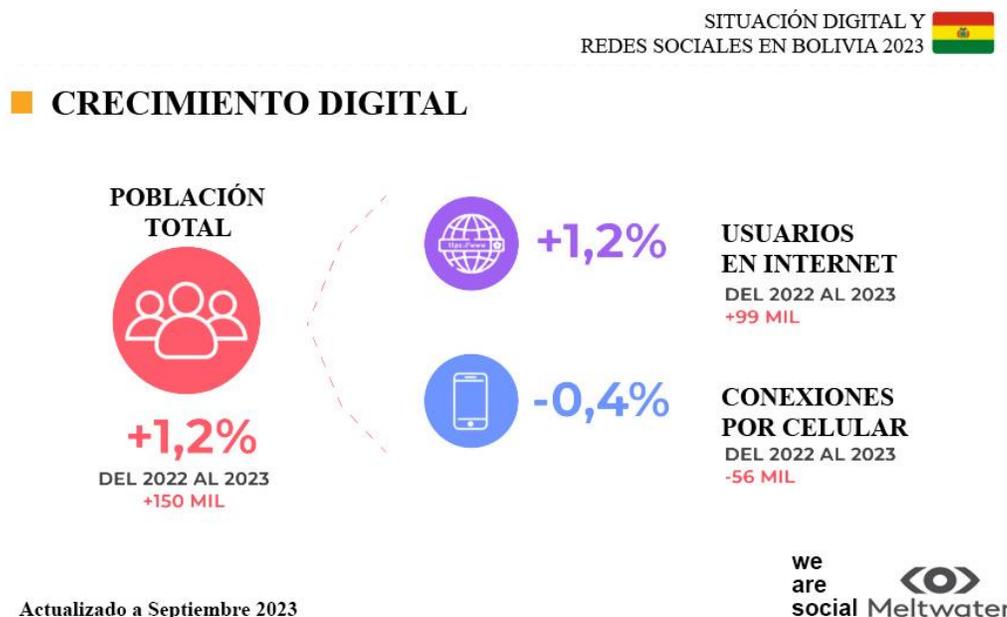
Nota: We Are

Social y Meltwater (2023)

Según datos de We Are Social y Meltwater, publicados el 2023 el crecimiento de la población conectada entre los años 2022 y el 2023 han sido de 1,2 % por ciento. La pirámide poblacional es característica de un país en desarrollo, con una base amplia y una cúspide estrecha.

Los datos muestran que el uso de Internet en Bolivia está creciendo a un ritmo constante. “La tasa de penetración de Internet es del 66,0% por ciento”, lo que significa que más de dos tercios de la población tiene acceso a Internet. La población joven es una fuerza laboral importante para el país, y también es un importante consumidor de bienes y servicios.

Figura 3 Crecimiento digital



Nota: We Are Social y Meltwater (2023)

El crecimiento del uso de Internet en Bolivia (We Are Social y Meltwater, 2023), se debe a la mayor disponibilidad de dispositivos móviles, la reducción de costos de acceso a Internet y la creciente escala y relevancia de la red en la vida cotidiana. Los teléfonos inteligentes y tabletas han facilitado el acceso a Internet en áreas rurales y para aquellos con presupuestos ajustados, especialmente durante la Pandemia COVID-19. Además, la disminución de las tarifas de Internet ha aumentado la accesibilidad para todos los niveles de ingresos, y la versatilidad de Internet para la comunicación, educación, entretenimiento y participación social ha ampliado su papel esencial en la vida cotidiana.

En cuanto a las redes sociales en Bolivia, el 98,7% de los usuarios las accede principalmente a través de dispositivos móviles, especialmente teléfonos celulares. Entre las plataformas más populares se encuentran Facebook, TikTok e Instagram (We Are Social y Meltwater, 2023). Aunque la actualización de estados es menos activa, la mitad de los

bolivianos sigue marcas o empresas en redes sociales. No obstante, la cantidad de seguidores ya no se considera un indicador confiable, y los *influencers* han perdido terreno en comparación con años anteriores, especialmente el 2021.

El análisis del tráfico web revela que Google Chrome “es el navegador más utilizado en Bolivia, con una cuota de mercado del 83,96% por ciento”. Safari ocupa el segundo lugar, seguido por Microsoft Edge y Firefox. La popularidad de Chrome se debe a la facilidad de uso, las actualizaciones regulares y la preferencia por dispositivos Android, donde Chrome es el navegador predeterminado. Otros navegadores tienen una cuota de mercado del 0,81% por ciento, que incluye opciones de nicho como Brave y Vivaldi, así como navegadores más antiguos como Internet Explorer.

Figura 4 Tráfico web por dispositivo

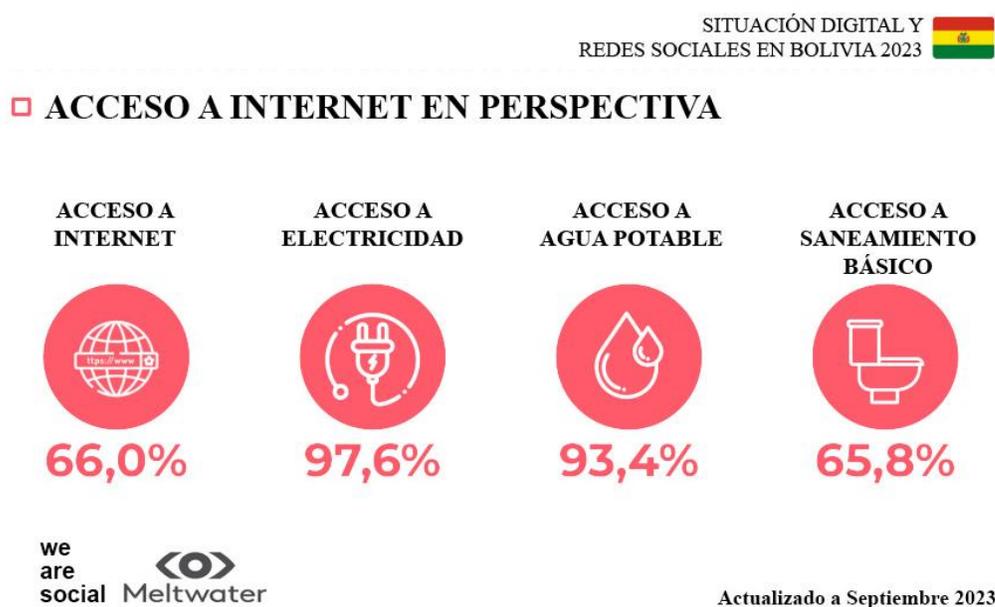


Fuente: We Are Social y Meltwater (2023)

Es importante destacar que WhatsApp, y Telegram, siendo los dos servicios de mensajería más comunes en Bolivia, no pueden considerarse propiamente como redes sociales. Esta

distinción es relevante para comprender su función y propósito. Por otro lado, Facebook, Twitter y TikTok, entre otros, son ejemplos de redes sociales, donde la interacción y el contenido compartido tienen un alcance más amplio y público. Además, existen servicios como Skype y YouTube, que, aunque pueden asemejarse a redes sociales en algunos aspectos, están fundamentalmente diseñados como plataformas de streaming. Es esencial comprender estas diferencias para una apreciación precisa de las diversas formas de comunicación on line disponibles hoy en día.

Figura 5 Acceso a Internet en perspectiva



Nota: We Are Social y Meltwater (2023)

En el ámbito de las compras en línea, las plataformas de Marketplace y las aplicaciones de entrega son populares, especialmente para alimentos, ropa, accesorios y productos electrónicos. El pago a través de códigos QR está ganando terreno como el método de pago más utilizado, seguido de tarjetas, transferencias y efectivo contra entrega.

La digitalización se está convirtiendo en una parte cada vez más integral de la vida cotidiana en Bolivia, y el acceso a Internet se considera esencial para una vida plena, incluyendo estudios y trabajo. La pandemia del corona virus (COVID-19) ha acelerado esta tendencia al fomentar la conexión en línea y el uso de aplicaciones funcionales que ofrecen soluciones a las necesidades diarias.

Por un lado, el uso de las TIC en la educación ha mejorado el acercamiento a la información y ha permitido a los estudiantes aprender de manera más eficiente, con la adopción de interfases que han ayudado a hacer más dinámico el proceso.

El año 2019, con la llegada de la COVID – 19 se ha dado un salto cualitativo. Sin embargo, también ha aumentado la presión para tener un dispositivo y conectividad constante, lo que puede tener un impacto negativo en el bienestar mental y emocional de los jóvenes escolarizados y los que estaban en las universidades, tanto públicas como privadas, con un impacto económico en las familias.

En el ámbito económico, las TIC han permitido a las empresas expandirse y competir en un mercado global, pero también han generado desigualdades económicas, debido a que una pequeña porción de la población boliviana mantiene una relación con el mercado debido a la falta de confianza en estas tecnologías y sus habilidades digitales.

En cuanto a la sociedad en general, las TIC han cambiado las formas en que las personas interactúan y se relacionan con los demás. Han facilitado una mayor conectividad y acceso a la información, pero también han aumentado la exposición a contenidos negativos y la presión para presentar una imagen perfecta en línea, especialmente entre las generaciones conocidas como Generación Y y Generación Z.

1.2 Tema de la investigación

Se ha discurrido como tema de investigación el impacto en profundidad del consumo cultural y tecnológico en la construcción y percepción de la identidad online de jóvenes de 18 a 24 años que participan en comunidades virtuales en las ciudades de La Paz y El Alto, dentro del marco sociocultural actual. Este estudio abarca diversos aspectos clave que contribuyen a una comprensión integral del fenómeno:

Impacto de las redes sociales en la identidad digital de los jóvenes: Se analiza detalladamente cómo las redes sociales influyen en la formación de la identidad digital de los jóvenes, considerando factores como la autoimagen, la autoexpresión y la construcción de relaciones virtuales. Se busca comprender cómo estas plataformas impactan en la autoconceptualización y en la percepción que los jóvenes tienen de sí mismos en el espacio digital.

En el actual contexto, la construcción de la identidad se apoya en tres conceptos diferenciados: las esferas pública, privada e íntima. Estos mundos se entrelazan de manera cohesionada mediante un análisis simbólico, el cual se manifiesta en el contenido de las publicaciones en redes sociales. Este enfoque proporciona una contribución esencial para una comprensión más precisa de los niveles de participación de los jóvenes en las comunidades virtuales, enriqueciendo así la investigación académica sobre la dinámica identitaria en el entorno digital.

Efectividad de herramientas digitales para la recopilación y análisis de datos en investigaciones en línea: Dentro de este tema, se examina la eficacia de las

herramientas digitales disponibles para la recopilación y el análisis de datos en línea. Esto implica la evaluación sobre la validez y confiabilidad de los métodos de análisis digitales, así como la identificación de las prácticas para maximizar la calidad de la información recopilada en entornos virtuales.

Ética en la investigación en línea: La ética ocupa un lugar central en la investigación, abordando la delicada cuestión de cómo garantizar la privacidad y el bienestar de los jóvenes en entornos virtuales. Se exploran estrategias y protocolos éticos para realizar investigaciones en línea de manera responsable, asegurando que los derechos y la integridad de los participantes estén protegidos.

Evolución del consumo mediático y cultural en la era digital: La investigación se adentra en la manera en que los jóvenes utilizan la tecnología y el consumo cultural para ampliar sus conocimientos y habilidades, como otra forma de lectura de la realidad. Se explora la evolución de los patrones de consumo mediático y cultural en el contexto digital, destacando cómo estas prácticas contribuyen a su desarrollo personal y social.

En conjunto, estos aspectos proporcionarán una visión completa y matizada de la interacción entre los jóvenes y el entorno digital, identificando tendencias, desafíos éticos y oportunidades emergentes en la construcción de identidad online y el consumo cultural en la era digital.

1.3 Objeto de estudio

Esta investigación busca encontrar desde diversas perspectivas, cómo los jóvenes construyen su identidad on line y determinar la forma en que consumo tecnológico y consumo cultural son parte de la construcción de una identidad on line.

El impacto del consumo cultural y tecnológico en los jóvenes de las ciudades de La Paz y El Alto tiene implicaciones significativas en la sociedad contemporánea, donde la identidad en línea desempeña un papel cada vez más relevante en las interacciones sociales.

El objetivo principal de la investigación es comprender con precisión la estructura, dinámicas y características de las comunidades virtuales. Además, se busca explorar la relación existente entre el consumo cultural digital y la forma en que los jóvenes se presentan y relacionan en línea. Específicamente, se pretende examinar cómo los jóvenes utilizan las comunidades virtuales para explorar sus intereses y preferencias en el ámbito digital, así como para conectar con otros que comparten sus mismos intereses. También se analiza cómo expresan de manera creativa y abierta su identidad en estos espacios, en contraste con otros contextos de convivencia.

El objeto de estudio de esta investigación se centra en el impacto detallado del consumo cultural digital en el proceso de identificación y construcción de la identidad en línea de jóvenes de 18 a 24 años, residentes en las ciudades de La Paz y El Alto, que son parte de cinco comunidades virtuales: *Cosplay*, *K-Pop*, *Gamers*, *YouTubers* y *TikTok*.

La investigación tiene como propósito comprender cómo el consumo cultural digital influye en la percepción de sí mismos y de los demás en el contexto de las comunidades virtuales.

Asimismo, se aborda el análisis de cómo el impacto del consumo tecnológico, la búsqueda de espacios de convivencia, las necesidades sociales y la participación en comunidades virtuales inciden en la construcción de la identidad de los jóvenes en este rango de edad.

En esencia, el núcleo del objeto de estudio se concentra en comprender cómo, mediante el consumo digital, cultural y su participación en comunidades virtuales específicas,

los jóvenes exploran, establecen conexiones y expresan creativamente su identidad a partir de los siguientes aspectos.

- La estructura, dinámicas y características de las comunidades virtuales que utilizan los jóvenes.
- El impacto que tiene el consumo cultural digital en la manera en que los jóvenes se presentan y relacionan en línea.
- Cómo el consumo cultural digital influye en la percepción de sí mismos y de los demás en el contexto de las comunidades virtuales.

Para abordar la investigación se realizan tres preguntas de Investigación:

¿Cómo utilizan los jóvenes las comunidades virtuales para explorar sus intereses y preferencias?

¿Cómo influye la participación en comunidades virtuales en la conexión de los jóvenes con otros que comparten sus mismos intereses?

¿De qué manera las comunidades virtuales son utilizadas por los jóvenes para expresarse creativamente?

La investigación aplica métodos cualitativos para la recolección de información, como entrevistas, grupos de discusión, observación participante y no participante, y análisis de contenido. Además, se beneficiaría al incorporar la participación de jóvenes provenientes de diversas comunidades virtuales, así como de diferentes trasfondos étnicos y socioeconómicos.

1.4 Situación problemática

La situación problemática abordada en este estudio destaca el complejo entrelazamiento entre el consumo cultural y tecnológico, y su impacto en la construcción y

percepción de la identidad de jóvenes, participantes activos en comunidades virtuales en las ciudades de La Paz y El Alto, indistintamente, considerando el actual contexto sociocultural.

En este escenario, la influencia de las redes sociales se constituye como un componente central que moldea la identidad de los jóvenes, habiéndose considerado las esferas de referencia del mundo mediático (véase Fig. N° 7, página 105). La autoimagen, la autoexpresión y la configuración de relaciones virtuales se entrelazan en este espacio digital, donde la formación de la identidad se ve intrínsecamente vinculada a la interacción constante con plataformas sociales en línea. La pregunta clave gira en torno a cómo estas redes sociales actúan como potentes mediadoras en la construcción de la autoconceptualización de los jóvenes, impactando tanto en su percepción individual como en su posición dentro de la esfera virtual.

Asimismo, el análisis se expande para explorar el vínculo íntimo entre el consumo cultural digital y la forma en que los jóvenes se presentan y se relacionan en línea. Este componente es esencial para comprender cómo el acceso a diversas formas de contenido cultural, desde música y moda hasta fenómenos como el Cosplay o el K-Pop, influye en la expresión personal y la creación de identidades digitales únicas. La manera en que los jóvenes integran estos elementos culturales en su identidad online revelando un fascinante terreno de estudio, donde la intersección entre lo cultural, lo digital y lo individual se torna crucial.

En resumen: la situación problemática abordada se despliega como un rompecabezas multidimensional donde la influencia de las redes sociales y el consumo cultural digital convergen para dar forma a la identidad online de los jóvenes. Este fenómeno no sólo implica la autoafirmación individual, sino que también contribuye a la creación de un paisaje social virtual dinámico, donde las identidades digitales se construyen, se comunican y evolucionan en constante interacción con el entorno digital y cultural circundante. La comprensión

profunda de esta situación problemática proporcionará indicios sobre los matices de la experiencia juvenil en el mundo digital contemporáneo.

1.5 Problema de investigación

En un contexto de creciente digitalización y participación en comunidades virtuales, surge la necesidad de comprender cómo la interacción en línea y la pertenencia a estos grupos influyen en la construcción de la identidad en las nuevas generaciones. Si bien las plataformas digitales ofrecen espacios para la expresión individual y la conexión social, también presentan desafíos y riesgos que pueden afectar negativamente la formación de una identidad saludable. Por tanto, es crucial investigar de qué manera la participación en comunidades virtuales impacta en la construcción y percepción de la identidad, considerando tanto los aspectos positivos como los desafíos asociados.

El propósito de esta investigación es analizar cómo las interacciones en línea y la pertenencia a comunidades virtuales influyen en la construcción de la identidad de los jóvenes, examinando tanto los beneficios como los riesgos que surgen de esta participación. Además, se buscará comprender las dinámicas y los mecanismos que operan dentro de estas comunidades virtuales, así como identificar estrategias que promuevan una participación responsable y saludable en estos entornos digitales.

Al investigar el impacto de la participación en comunidades virtuales en la construcción de la identidad, se espera obtener resultados que contribuyan a la comprensión de este fenómeno emergente y a la generación de recomendaciones prácticas para promover una participación responsable y saludable en el entorno digital. Esto ayudará desarrollar estrategias educativas y de apoyo que permitan a las nuevas generaciones aprovechar al máximo los

beneficios de las comunidades virtuales mientras se protegen de los posibles riesgos asociados.

En el contexto de La Paz y El Alto, donde los jóvenes participan activamente en comunidades virtuales y hacen uso constante de la tecnología como parte integral de sus vidas, surge la necesidad de comprender cómo estas interacciones influyen en la construcción de su identidad y en su competencia mediática en la sociedad actual. A medida que la tecnología y las redes sociales se vuelven herramientas omnipresentes en la vida cotidiana de los jóvenes, es esencial explorar los efectos que tienen en su autopercepción y en la formación de su identidad en línea. Es fundamental analizar el impacto del consumo cultural en la formación e identificación identitaria, especialmente en aquellos que se encuentran en este grupo etario. En este sentido, es relevante considerar cómo el uso de la tecnología les proporciona la oportunidad de interactuar con otros individuos y les permite desarrollar habilidades para navegar y evaluar la información mediática que consumen.

Mediante esta investigación, se podrá obtener una visión más clara de cómo las interacciones en el entorno digital afectan la construcción de identidad y la competencia mediática de los jóvenes en las comunidades virtuales de La Paz y El Alto. Esto proporcionará conocimientos fundamentales para desarrollar estrategias educativas y políticas que promuevan un uso responsable y crítico de la tecnología, así como una construcción de identidad saludable en el entorno digital.

A partir de la reflexión anterior, la pregunta de investigación planteada sería:
¿Cuál es el impacto del consumo cultural digital en la identificación y construcción de identidad online de los jóvenes de 18 a 24 años que participan en las comunidades virtuales de: *Cosplay*, *K-Pop*, *Gamers*, *YouTubers* y *TicTokers*, en las ciudades de La Paz y El Alto, en el contexto de la sociedad actual?

Este problema de investigación es altamente relevante debido al creciente uso de la tecnología y las redes sociales, lo cual ha tenido un impacto significativo en la construcción de identidad y la competencia mediática de las nuevas generaciones, y de forma particular en los jóvenes que viven en las ciudades mencionadas. Es fundamental comprender cómo estos factores se relacionan y cómo influyen en el día a día y en sus interacciones con los demás. Esto permitirá desarrollar estrategias y políticas efectivas para fomentar un uso responsable de la tecnología y las redes sociales, promoviendo una construcción saludable de la identidad y una competencia mediática adecuada.

La pregunta de investigación tiene como objetivo comprender cómo el consumo cultural y tecnológico afecta la construcción y percepción de la identidad online de los jóvenes de 18 a 24 años que participan en comunidades virtuales en las ciudades de La Paz y El Alto. Al analizar el tipo de contenido que consumen y cómo lo utilizan para construir su identidad online, se busca comprender el impacto que el consumo cultural y tecnológico tiene en la forma en que estos jóvenes se ven a sí mismos y perciben a los demás. Esta investigación tiene implicaciones importantes tanto en el diseño y promoción de actividades culturales y tecnológicas para los jóvenes, como en la comprensión de la identidad online y su impacto en la vida real. Además, se busca entender cómo utilizan las plataformas digitales para expresar su identidad.

1.6 Objetivo general

- Analizar el impacto del consumo cultural digital en la construcción de la identidad online de jóvenes de 18 a 24 años que participan en las comunidades virtuales de *Cosplay*, *K-Pop*, *Gamers*, *Youtubers* y *TicTokers* en las ciudades de La Paz y El Alto durante el año 2023.

1.7 Objetivos específicos

1. Identificar las principales características de las comunidades virtuales de *Cosplay*, *K-Pop*, *Gamers*, *Youtubers* y *TikTok* a las que pertenecen los jóvenes de 18 a 24 años en las ciudades de La Paz y El Alto, así como evaluar su nivel de participación en las mismas.
2. Analizar el consumo cultural digital de los jóvenes en las comunidades virtuales, investigando la frecuencia con la que consumen y crean contenido cultural, los tipos de contenido que consumen y crean y cómo utilizar dicho consumo para construir y expresar su identidad online.
3. Evaluar el impacto del consumo cultural digital en la construcción de la identidad online de los jóvenes, así como en su autopercepción y percepción de los demás.

Esta investigación es relevante desde múltiples perspectivas, tanto en el ámbito de la comunicación como en el análisis de la identidad y el consumo tecnológico en línea. El impacto del consumo cultural y tecnológico en los jóvenes de las ciudades de La Paz y El Alto tiene implicaciones significativas en la sociedad actual, donde la identidad en línea desempeña un papel cada vez más relevante en las interacciones sociales. Se busca comprender la estructura, dinámicas y características de las comunidades virtuales *Cosplay*, *K-Pop*, *Gamers*, *Youtubers* y *TikTok*. Se explorará la relación entre el consumo cultural digital y la forma en que los jóvenes se presentan y se relacionan en línea. Y finalmente, Se busca comprender cómo el consumo cultural digital influye en la forma en que los jóvenes se perciben a sí mismos y cómo perciben a los demás en el contexto de las comunidades virtuales. Se explorarán los efectos en la construcción y proyección de la identidad online en la era digital y cómo el consumo cultural y tecnológico influye en ellos.

CAPÍTULO 2. MARCOS DE INVESTIGACIÓN

2.1 Estado del arte

El propósito de este Estado del Arte es explorar la influencia del consumo cultural mediático y tecnológico en la construcción de identidades en línea de los jóvenes. Esto abarca diversas áreas y resalta investigaciones relevantes sobre el acceso y uso de redes sociales, gestión de datos personales, identidades personales, de género y el efecto de las TIC en la formación de la identidad juvenil.

La intersección entre el consumo cultural mediático y tecnológico y la construcción de identidades en línea ha dado lugar a enfoques diversos de investigación. Estudios que incluyen la “mediación parental en el uso de Internet por niños” (Livingstone y Helsper, 2008), dinámicas sociales de adolescentes en línea (Boyd, 2014), “uso de redes sociales e internet móvil por adolescentes” (Lenhart et al., 2010), estilos parentales en relación a Internet (Valcke, et al., 2010), y presentación de identidad y exploración sexual en salas de chat (Subrahmanyam et al., 2006).

El resultado de estas investigaciones revela una comprensión más profunda de cómo el consumo cultural mediático y tecnológico se entrelaza con la construcción de identidades en línea principalmente entre los jóvenes. Estos estudios aportan un conocimiento valioso sobre diversos aspectos inherentes a las identidades y el uso de las TIC, cuyo resumen se detalla a continuación:

Para Livingstone y Helsper (2008) de acuerdo a la “mediación parental en el uso de Internet por niños”, la existencia de estudios resalta la importancia “de la influencia de los padres en la forma en que los niños utilizan Internet. La mediación parental puede desempeñar un papel fundamental en la orientación y protección de los niños en el entorno digital.

Por su parte Valcke, et al., (2010), plantean los “estilos parentales en relación a Internet”, resaltando cómo los padres influyen en la forma en que sus hijos utilizan Internet. Indicando la representación de cómo el apoyo parental y las restricciones pueden afectar los hábitos digitales de los jóvenes.

Boyd (2014), en las “dinámicas sociales de adolescentes en línea, enfoca cómo los adolescentes interactúan y se relacionan en plataformas en línea. Revela cómo las redes sociales pueden funcionar como “espacios para construir y expresar identidades, así como para establecer conexiones sociales en un entorno digital”.

En contraposición Lenhart, et al. (2010), en el “uso de redes sociales e Internet móvil por adolescentes: denota información sobre cómo los adolescentes utilizan las redes sociales y la tecnología móvil en su vida cotidiana. Aportan conocimiento sobre las preferencias de comunicación y las actividades en línea de los jóvenes.

A su vez Subrahmanyam et al. (2006), en la “presentación de identidad y exploración sexual en salas de chat”, indagan cómo los adolescentes utilizan espacios en línea para explorar y presentar aspectos de su identidad, incluida la exploración sexual. Ofrecen una visión de cómo las plataformas digitales pueden servir como medios para la autoexpresión y el descubrimiento personal.

Este campo evoluciona constantemente, proporcionando una comprensión más profunda de cómo los jóvenes interactúan con los medios para moldear sus identidades digitales. “Las redes sociales también influyen en la construcción identidad personal de los jóvenes universitarios, especialmente cuando la comunicación familiar es insuficiente” (Gómez y Tello, 2021; Rodríguez, 2020).

El uso simultáneo de pantallas y consumo de medios en línea ha aumentado entre jóvenes de 16 a 29 años, con preferencia por las TIC sobre medios convencionales (Martínez y Pérez, 2018).

En conjunto, estas investigaciones han ampliado nuestra comprensión de cómo las interacciones en línea y el uso de medios digitales pueden influir en la formación de identidades entre los jóvenes. Además, ofrecen información relevante para padres, educadores y profesionales interesados en apoyar el adelanto saludable de la identidad en el entorno digital.

En consonancia con este contexto global, es relevante resaltar un estudio comparativo realizado en la Universidad Católica de Santa María (UCSM), Perú, bajo el título: *Consumo cultural de estudiantes universitarios en Perú: Un estudio comparativo* (Duché & Andía, 2019).

El propósito fundamental de esta investigación consiste en “discernir el nivel y la tipología de consumo cultural entre los estudiantes de pregrado” en la citada universidad. Aplicando una metodología y enfoque “cuantitativo-descriptivo [aplicándose] una encuesta con 31 preguntas de tipo cerrada y opción múltiple a 1.033 estudiantes de 26 escuelas profesionales”. Este abordaje no sólo contribuye a la comprensión local, sino también a la conexión de lo planteado con el panorama internacional (Duché & Andía, 2019).

Los resultados obtenidos aportaron perspicacia al panorama cultural de los estudiantes. Se reveló la definición (2019):

A la cultura desde su valor artístico, histórico y tradicional como reflejo de una identidad local particular, donde las mujeres tienen mayor actividad cultural en

comparación a los hombres, siendo el cine y la música la actividad más consumida (Duché y Andía, 2019).

Tal como se corrobora en la cita anterior, se observó una diferencia en la participación según el género, con una mayor involucración femenina en actividades culturales en comparación con sus contrapartes masculinas. Este estudio contribuye a un conocimiento más profundo de cómo los estudiantes universitarios “relacionan el consumo cultural universitario con las variables identidad de clase y condición como el factor que determina el tipo y nivel” (Duché y Andía, 2019, p. 365, citado por) de ese consumo versus la influencia en la formación de su identidad en un entorno en constante cambio y fuertemente mediado por la tecnología.

En la misma línea, en Costa Rica se llevó a cabo otro estudio enfocado en jóvenes universitarios, centrando su atención en el uso de la plataforma Instagram, titulado: "Un acercamiento hacia la apropiación y consumo de Instagram por parte de jóvenes universitarios" (Corrales, 2020). Esta investigación aplicó “un cuestionario a 210 estudiantes con edades entre 18 y 24 años de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Costa Rica (UCR)”. Destaca “que los jóvenes emplean como herramienta de interacción social, documentación, expresión personal y mirar lo que los otros hacen, así como un espacio de interacción con usuarios, marcas e *influencers*” (Reza, 2023). Estos hallazgos ofrecen “permiten comprender sus procesos de socialización y consumo de información a través de redes sociales” (Corrales, 2020, p.1).

En Bolivia, el panorama de investigaciones en torno a la correspondencia de los jóvenes con las RR.SS. se enriquece aún más. El estudio de René Zeballos (2017) titulado: *La competencia mediática de jóvenes de la ciudad de La Paz. Capacidades ciudadanas para la interacción con los medios y tecnologías de comunicación*, explora la interacción entre “las

tecnologías de la información y la comunicación, los medios de comunicación masiva” y los jóvenes. Más que promover o prohibir un uso indiscriminado de estas herramientas, resalta que: “la competencia mediática habla de desarrollar estas capacidades para especialmente tener una interacción y uso responsable, crítico y beneficioso respecto a los medios masivos y las modernas tecnologías digitales” (Zeballos, 2017, p. 13).

Parafraseando a Zeballos (2017), su enfoque radica en la preparación individual y social para establecer una conexión consciente y positiva con los medios y las tecnologías digitales. Esto implica desarrollar la competencia mediática, que es la “habilidad de interactuar de manera crítica” con estos elementos, asegurando que influyan de manera constructiva en el pensamiento, emociones, decisiones y acciones.

Actualmente, donde los medios y las tecnologías son omnipresentes, la competencia mediática se convierte en una herramienta esencial. Desde una perspectiva optimista, no solo mejora la calidad de vida, sino también empodera a los individuos como ciudadanos informados y activos. En un mundo cada vez más conectado, es crucial que las personas desarrollen y apliquen la competencia mediática para su propio bienestar y para contribuir a una sociedad informada y participativa.

De los estudios citados con anterioridad, se puede deducir que, en el ámbito universitario, las RR.SS. emergen como elementos cruciales en la vida cotidiana de los jóvenes. Funcionando como medios de comunicación, herramientas de “construcción de identidad” (Duché y Andía, 2019), e incluso plataformas educativas, estas redes están profundamente arraigadas en la dinámica diaria de los estudiantes. Esta realidad trasciende lo individual, influyendo también en aspectos colectivos y sociales, dado que las redes sociales moldean las interacciones, comunicación y relaciones de los jóvenes.

Un estudio de realizado “con el objetivo de identificar gustos y preferencias en el consumo cultural de adolescentes de Xalapa (México), entre 15 y 18 años en YouTube” (Hernández & Andrade 2020) concluye que: “el consumo cultural en ambientes digitales muestra un enfoque actual y pertinente para conocer la apropiación de elementos simbólicos que prevalecen sobre valores comerciales de uso”.

Esto significa que el consumo de cultura se ha transformado por completo, con apropiación en línea, superando -incluso- los valores comerciales. Los entornos digitales ofrecen, entonces, una plataforma única para que las personas adopten, reinterpretan y compartan elementos culturales, como símbolos, memes, tendencias y estilos, convirtiéndose en una parte integral de la vida diaria de los jóvenes.

Ese tipo de elementos se ubican en la construcción de historias en común que se dan a partir del diálogo que mantiene el *Youtubers* con sus seguidores. El diálogo sucede de formas específicas, dependiendo del personaje y de las temáticas, así como los formatos/lenguaje que utilizan en sus videos, lo que genera un sentimiento de pertenencia que fomenta la sensación de inclusión en ese espacio virtual ((Hernández & Andrade 2020, p.19).

Por su parte Sherry Turkle (2017) explora cómo la tecnología y las redes sociales afectan la comunicación y la construcción de la identidad en el mundo digital. En su capítulo bajo el título de: “prefiero escribir un mensaje de texto a hablar”, afirma:

Esta reticencia a la conversación en “tiempo real” no es exclusiva de los jóvenes.

Gente de todas las generaciones se esfuerza por controlar lo que parece ser un interminable flujo de información “entrante”, datos que hay que asimilar y sobre los que hay que actuar e interacciones que hay que gestionar. Controlar las cosas en internet parece el principio de la solución. Al menos, podemos responder las preguntas

cuando nos conviene y editar nuestras respuestas hasta que queden “bien” (Sherry Turkle, 2017).

En su edición N° 75 de la Revista Comunicar (Malo-Cerrato, et al., 2023), analiza “el perfil psicosocial de una muestra de 593 adolescentes españoles de 13 a 18 años” con un parámetro diferente como es el “uso de TIC de bajo riesgo”.

Los resultados mostraron que el 7,1% se clasificó como usuario de TIC de bajo riesgo, con mayor porcentaje de chicas. (...) Las variables que predijeron un comportamiento de bajo riesgo fueron: un elevado autoconcepto académico; una baja percepción de ansiedad por separación de los seres queridos; y una puntuación alta en amabilidad. Estos resultados son útiles para proponer intervenciones psico-socio-educativas que promuevan el uso saludable de las TIC (Malo-Cerrato, et al., 2023).

Se resalta, asimismo, el estudio de Gardner y Davis (2015), “sobre el papel de las TIC en la vida académica y moral de los adolescentes”, llevan a cabo una investigación comparativa entre dos grupos: “los nativos digitales y los jóvenes que crecieron antes de la era digital”.

Para la obtención de los resultados, los autores, realizaron entrevistas semiestructuradas a maestros con un promedio de 23 años de experiencia educativa, sobre el compromiso, desempeño académico, relaciones entre iguales y actividades e intereses extraescolares de sus estudiantes a través del tiempo; arrojando como temas dominantes la identidad, la intimidad e imaginación de los mismos (Ramírez, 2015).

El estudio concluye que, en la relación de los adolescentes con las tecnologías digitales éstas afectan aspectos importantes de sus vidas, como su identidad, su intimidad y su imaginación. “Se basa en una amplia gama de métodos de investigación, desde entrevistas

hasta análisis de producciones escritas y estudios en institutos de secundaria, para obtener una comprensión profunda de este tema” (Ramírez, 2015).

Un estudio llevado a cabo, en Bolivia, por Paola Norah Condemayta Soto (2021) desde la Vrije Universiteit Brussel en Bélgica, titulado: *El uso polymedia de redes sociales en jóvenes bolivianos*, aborda específicamente el fenómeno del "polymedia", en referencia a la búsqueda de explicación de: “cómo los estudiantes utilizan estas tecnologías, [determinando] que aquellos [que] se involucran en diferentes plataformas, y sus comportamientos difieren en la gestión de relaciones, autopresentación, propósitos de uso y uso de teléfonos inteligentes" (Condemayta, 2021).

Este estudio no sólo se centra en Bolivia, sino que también se suma a la comprensión global de cómo los jóvenes interactúan con las redes sociales y las diversas formas en que lo hacen. A través de la aplicación de la teoría de polymedia, y “un estudio basado en grupos focales y una etnografía digital en los que participaron universitarios de las ciudades de La Paz, Cochabamba, Santa Cruz de la Sierra y El Alto”. o, esta investigación ha arrojado luz sobre los patrones de comportamiento de los estudiantes en relación con las redes sociales.

Los resultados de este estudio revelan una realidad compleja y variada (Condemayta, 2021, p.38):

La importancia de ello reside en que hoy en día los usuarios emplean más de una red social y se han convertido en ejemplos reales de la teoría polymedia por sus frecuentes prácticas al utilizar muchas redes sociales al mismo tiempo. Reconocemos que nuestra comprensión de los usos interrelacionados de diferentes redes sociales en Bolivia podría ser el comienzo de una exploración de las relaciones entre otras plataformas de redes sociales, especialmente las emergentes desde la perspectiva de los usuarios; un

ejemplo de ello es el uso intenso de TikTok durante la pandemia del Covid-19 (Condemayta, 2021).

Menciona, también que: sus acciones y comportamientos varían en términos de “relaciones sociales, autopresentación, propósitos de uso y la manera en que emplean sus dispositivos móviles”. Esta investigación no sólo colma un vacío en el estudio de redes sociales en Bolivia, sino que también aporta una comprensión más profunda sobre cómo los jóvenes en el país utilizan estas plataformas en su vida cotidiana.

Otro estudio, relacionado al uso de las TIC, en Bolivia, desde el punto de vista del bullying y cyberbullying LGTB-fóbico, realizado por Mollo (2019), sobre una:

Muestra representativa del estudiantado de Cochabamba (Bolivia), y se configura de 1.558 estudiantes de 13 a 17 años, el 49,8% varones y el 50,2% mujeres, el 53,7% de la muestra cursaba 3° curso de Educación Secundaria y el 46,3% cursaba 4° curso de Educación Secundaria, con una media de edad de 14,64 ($Dt = .96$). El 54,9% asistió a centros educativos públicos (fiscales) y el 45,1% a centros privados (Mollo, 2019).

Concluyendo que:

En particular a nivel general se ha encontrado que el ser víctima de bullying entre pares tiene un impacto negativo significativo en múltiples indicadores de salud mental. Por lo tanto, el ser víctima de bullying, cyberbullying y bullying LGTB-fóbico muestra que las personas que pertenecen o se identifican con el colectivo LGTB, son aún más vulnerables a tener problemas de salud mental en comparación a las personas que no pertenecen al colectivo LGTB. Unas de las consecuencias de ser víctima de acoso homofóbico no solo implican importante sufrimiento en la vida de los niños/as, adolescentes y jóvenes que lo padecen, en consecuencia, los porcentajes de pensamientos suicidas y de haber intentado suicidarse (Mollo, 2019).

El panorama de investigaciones en torno al impacto de las redes sociales en la vida de los jóvenes universitarios y estudiantes de secundaria en Bolivia se presenta como un mosaico de conocimientos valiosos. El estudio titulado: *Hábitos de acceso y adicción a redes sociales virtuales en estudiantes de secundaria de Unidades Educativas de Sucre, Bolivia* (Vargas, et al., 2021) se erige como un ejemplo notable de la multidisciplinariedad en la investigación, dado que estudiantes provenientes de la Universidad Mayor Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca (USFX) y la Universidad Católica Boliviana San Pablo (UCB) colaboraron en su realización:

A través de un:

Estudio descriptivo transversal, donde las unidades de observación fueron un total de 536 estudiantes pertenecientes a cuatro Unidades Educativas, dos Fiscales y dos privadas, grupos conformados entre 340 hombres y 196 mujeres, con una edad fluctuante entre los 14 a 19 años representando el 99.8 % y solo un estudiante de 23 años (Vargas, et al., 2021).

Los resultados demostraron:

En relación con hábitos de acceso reflejaron que el 100% de los estudiantes ingresan a internet y tiene una cuenta de red social virtual, preferentemente el WhatsApp seguida por Facebook, de la misma forma se aprecia el uso y aplicación que hacen los maestros para comunicarse con sus estudiantes esta entre el 82 al 90 % en el proceso de enseñanza (Vargas, et al., 2021).

La cuestión de la adicción también emergió con claridad, revelando que un porcentaje significativo de estudiantes exhibe niveles "Poco" y "Bastante" de adicción, especialmente en el ámbito de la falta de control personal.

Estos resultados transmiten una urgente necesidad de orientar y sensibilizar a los estudiantes acerca del uso responsable de las redes sociales, considerando un “abordaje y prevención de esta situación adversa para algunos estudiantes”, como:

Indicadores adversos como privarse de sueño, descuidar actividades importantes como la familia, pensar en la red, en el “smartphone” o equipo de conexión de manera permanente y sentirse irritado, mentir sobre el tiempo de conexión real e incluso el aislamiento social, que se refleja en bajos rendimientos educativos y problemas intrafamiliares (Vargas, et al., 2021, p.17).

Sin embargo, los estudios que hemos explorado hasta ahora no sólo evidencian desafíos, sino también oportunidades: “para generar puentes, lazos de comunicación más amigables efectivas (...), relacionados al ámbito educativo y puedan ser aprovechados hacia una calidad educativa e integral, desarrollando una alfabetización digital crítica que ofrezca capacidades y herramientas de aprendizaje” (Vargas, et al., 2021, p.13).

El informe: *Municipios digitales. Guía de soluciones legislativas para la protección de datos personales* (Céspedes, 2021), se ofrece una visión valiosa en el contexto del tratamiento de datos personales y su importancia en la prestación de servicios tanto públicos como privados.

En Bolivia no se cuenta con una ley específica sobre protección de datos personales. No obstante, existen disposiciones referidas a la temática en diversos instrumentos jurídicos, ya sea la Constitución, leyes, decretos y resoluciones de diversas áreas en las que se hace mención de manera directa o indirecta al derecho a la privacidad, la autodeterminación informativa, la propia imagen y la protección de los datos personales (Céspedes, 2021, p.2).

Céspedes menciona La necesidad de datos personales para acceder a servicios esenciales es evidente, ya que respalda la elaboración de contratos y bases de datos que respaldan políticas públicas y servicios diversos. No obstante, es esencial que este tratamiento de datos esté regulado por marcos legales sólidos que garanticen la protección de los derechos de los individuos.

En Bolivia, los Decreto Supremo (DS) 4199 de 21 de marzo de 2020, DS. N° 4200 de 25 de marzo de 2020 y el DS. N° 4231 de 07 de mayo de 2020 establecieron medidas para abordar la desinformación y la generación de incertidumbre en el ámbito de la salud, incluso permitiendo la posibilidad de iniciar acciones legales en el ámbito penal. Sin embargo, estas acciones fueron cuestionadas por ser percibidas como violaciones claras a los derechos humanos, careciendo en muchos casos de una base legal sólida.

Estos resultados subrayan la necesidad de una orientación más sólida y la sensibilización de los jóvenes acerca de la importancia del uso responsable de las redes sociales y los riesgos inherentes a su adicción. Aunque desafíos significativos se presentan, el estudio también abre ventanas de oportunidad.

Particularmente en las universidades, se observa que las redes sociales son un componente vital de la vida de los jóvenes. Ya sea como herramientas de comunicación, medios para la construcción de identidad o incluso plataformas para actividades educativas, las redes sociales están profundamente arraigadas en el día a día de los estudiantes. Este fenómeno no sólo tiene implicaciones individuales, sino también colectivas y sociales, ya que las redes sociales influyen en la forma en que los jóvenes interactúan, se comunican y se relacionan.

La investigación continúa expandiendo nuestros horizontes en esta área. Además, las conclusiones resaltan la importancia de considerar el contexto cultural y las características

específicas de cada plataforma para una comprensión completa de cómo los jóvenes interactúan con las redes sociales y cómo esto moldea su desarrollo tanto personal como académico. Así, este conjunto diverso de investigaciones contribuye a la construcción de un conocimiento robusto y contextualizado que no solo se aplica en la sociedad boliviana, sino que también informa a otros contextos geográficos y culturales sobre la influencia de las RR.SS en la juventud.

2.2 Marco teórico

Este estudio de investigación tiene como objetivo profundizar en la comprensión del contexto en el cual se desenvuelve la comunicación en la sociedad contemporánea de la información. En una época caracterizada por la significativa influencia de las TIC y la convergencia digital, el enfoque central se dirige al proceso de transmisión y recepción de mensajes, donde los signos se codifican revelando su naturaleza arbitraria y su interpretación abierta. Estos procesos de codificación son llevados a cabo por individuos inmersos no sólo en entornos físicos, sino también en contextos virtuales, generando así interacciones diversas y enriquecedoras.

Es esencial destacar que estos jóvenes participan en continuo flujo de emisión y recepción de información a través de una variedad de medios, con especial énfasis en un destacado hipermedio: Internet. Esta interconexión en múltiples plataformas aporta una dimensión altamente diversa y enriquecedora a la dinámica comunicativa.

En el contexto de los jóvenes, se evidencia el papel fundamental de las TIC y la convergencia digital desempeñan en la construcción de su identidad. A través de interacciones en línea, estos jóvenes crean y proyectan distintos aspectos de su "yo" en espacios virtuales, contribuyendo de manera significativa a la construcción de una identidad multifacética y en

constante evolución. La comunicación digital no sólo implica el intercambio de información; también desempeña un rol crucial en la expresión y exploración de su identidad, en un entorno cada vez más conectado y globalizado.

2.3 Sociedad de la Información

El concepto de "Sociedad de la Información" ha experimentado una evolución en su uso y comprensión a lo largo del tiempo. Castells (1996), en su obra *La Era de la Información: Economía, Sociedad y Cultura: La sociedad Red*, analiza la terminología relacionada con esta noción y aborda su preferencia por el término "sociedad informacional" en lugar de "sociedad de la información".

Castells argumenta que el término "Sociedad de la Información" encapsula la idea de que vivimos en un entorno donde la información desempeña un papel crucial y refleja las transformaciones que la sociedad ha experimentado. No obstante, en su preferencia por el término "sociedad informacional", Castells (1999) establece una analogía con la distinción entre "industria" e "industrial". Para él, este cambio terminológico enfatiza la noción de que estamos inmersos en una sociedad en evolución constante debido a la información, en lugar de ser simplemente definido por la presencia de esta última. “Las nuevas tecnologías de la información están integrando al mundo en redes globales de instrumentalidad. La comunicación a través del ordenador engendra un vasto despliegue de comunidades virtuales” (Castells, 1999 p. 15).

Menciona que, en los últimos 20 años, "sociedad de la información" ha prevalecido como el término dominante. No obstante, esta popularidad no se debe a su claridad teórica, sino más bien a “su adopción en las políticas oficiales de las naciones más avanzadas.

Además, este término recibió una especie de "coronación" al ser el foco central de una Cumbre Mundial dedicada a la discusión de su impacto y relevancia" (1999).

También señala que, "si bien el conocimiento y la información son elementos decisivos" en todas las formas de desarrollo, "en la tecnología del conocimiento y la información, en el modo de desarrollo informacional existe una conexión especialmente estrecha entre cultura y fuerzas productivas, entre espíritu y materia" (Castells, 1999 p. 12). Del término "informativo" denota "el atributo de una forma específica de organización social" en la cual "la generación, el procesamiento y la transmisión de información" emerge como las "fuentes primordiales de productividad y poder debido a las nuevas condiciones tecnológicas" (Castells, 1999), que se presentan en esta época histórica.

En la actualidad, estamos siendo testigos de "una revolución en las tecnologías de la comunicación y la información" (Becerra, 2001), cuya magnitud supera nuestras previsiones más optimistas. "Uno de los efectos primordiales de estas tecnologías emergentes es la reducción notable en los costos y tiempos requeridos para almacenar, procesar y transmitir información" (Becerra, 2001). "Estos cambios notables en las relaciones de costos ejercen un impacto esencial en la forma en que organizamos la producción y distribución de bienes y servicios" (2001), lo cual repercute en el mismo tejido del trabajo. Esta evolución está cambiando significativamente en el ámbito laboral, las estructuras de evaluación y la configuración de las empresas.

Uno de los principales efectos de estas nuevas tecnologías ha sido la reducción drástica del costo y del tiempo necesario para almacenar, procesar y transmitir la información. Estos impresionantes cambios en las relaciones de precios afectan de manera fundamental al modo en que organizamos la producción y distribución de bienes y servicios y, por ende, al propio trabajo. Esta evolución está transformando el trabajo,

las estructuras de cualificaciones y la organización de las empresas, lo que introduce un cambio fundamental en el mercado de trabajo y en la sociedad en su conjunto” (Becerra, 2001).

Continuando con lo expuesto por Martín Becerra (2001):

La importancia de esta tarea en el campo de las ciencias sociales y humanas es clave, toda vez que se trata del desafío de comprender críticamente los cambios sociales contemporáneos en relación directa con la diseminación de los recursos de información y comunicación. Recursos y flujos multiplicados, concentrados, interconectados y ubicuos como nunca antes en la historia del hombre (Becerra, 2001).

Plantea que la sociedad informacional “es un fenómeno complejo y polisémico que caracteriza la era actual” (2003, p. 92). En el ámbito de las ciencias de la comunicación, en la actualidad, se ha desarrollado un modelo conocido como la “centralidad de la información”, que explora cómo la información actúa como elaboración y factor transformador de los procesos productivos.

El análisis crítico de la evolución de la formación social, sus cambios nuevas manifestaciones y la configuración de las relaciones humanas a través de instituciones como los estados o los mercados, que también evolucionan con el tiempo, proporciona una perspectiva para comprender los movimientos de la sociedad informacional. Al considerarla como un proceso, la sociedad informacional incorpora influencias ideológicas y materiales que contribuyen a definir su dirección y enfoque (Becerra, 2001).

Tomando estas perspectivas, es menester plantearse como punto de partida que “existen diversas y complejas sociedades de la información” (Becerra, 2001 p. 37), las cuales

debido a estas características serán analizadas, reflexionadas y abordadas desde diversas disciplinas y, por lo tanto, con enfoques distintos.

Esta diversidad y complejidad, a la fecha ha generado variables de estudio en los campos psicológicos y sociales ante “el uso excesivo de las TIC “en la adolescencia debido al impacto psicológico que esto puede causar” (Helsper y Smahel, 2020; Kuss et al., 2020; Martín-Perpiñá et al., 2019).

En cuanto a los elementos ambientales, destacan las relaciones de los adolescentes con contextos interpersonales como la familia y la escuela. Se cree que las familias disfuncionales y con conflictos internos pueden predisponer a un consumo excesivo, mientras que las buenas relaciones con los profesores y un buen clima escolar podrían desempeñar un papel protector (Malo-Cerrato, 2023, citado por Becerra, 2021).

Esto corrobora lo expuesto por Becerra (2021) que “la Sociedad de la Información ha transformado por encima de la forma en que las personas se comunican, interactúan y acceden a la información”.

En concordancia al acceso Baym (2010), señala que:

Las peculiaridades del entorno digital, donde no se produce un encuentro cara a cara ni necesariamente la simultaneidad temporal, potencian la capacidad de la persona de presentar su identidad de manera controlada y selectiva, pudiendo decidir qué, cómo, cuánto y cuándo revelar de su “yo” (Baym, 2010).

Aspecto que coincide con que:

A diferencia de la comunicación offline, el medio digital (caracterizado por su arquitectura en red, donde unas interacciones/nodos llevan a otras), permite que uno construya una imagen de sí mismo con mucha mayor facilidad y rapidez, incluso varias

simultáneamente en diferentes espacios de interacción y no siempre coherentes entre sí (Arcila, 2011, citado por Serrano-Puche s/f).

Denota que, en la actualidad, la sociedad de la información ha forjado un profundo impacto en la vida cotidiana, redefiniendo la forma en que interactuamos, trabajamos y aprendemos. Este análisis se centra en la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en diversos aspectos, como las interacciones sociales, la economía y la educación.

A partir del inicio del siglo XXI, “la primera generación nacida en plena sociedad tecnológica” (Urosa, 2015, Maquilón-Sánchez et al., 2017), ha incorporado de manera natural a las TIC, siendo un “proceso más de aprendizaje y socialización”.

Las TIC “han hecho de la juventud un grupo social que emite información a través de canales que hace pocos años serían argumento para la ciencia ficción” (Antolín, 2015).

La irrupción del teléfono móvil ha dado impulso a este crecimiento imparable en la comunicación de los y las jóvenes. Los nuevos terminales, inteligentes y avanzados, permiten el acceso a Internet desde cualquier lugar. Esta tecnología fue calando poco a poco en las generaciones cuya edad requería de un aprendizaje para adaptarse a ese nuevo invento que desde la palma de la mano permitía un acceso total a entornos antes reservados para máquinas que se encontraban atadas a la oficina o el hogar. La juventud asumió de forma automática el reto. No fue necesario ningún proceso, porque la tecnología respondía a la demanda de una juventud cada vez más conectada (Antolín, 2015. p. 71).

“En consecuencia, ha tenido lugar la aparición de un abismo tecnológico entre los progenitores y sus descendientes, denominado *brecha digital*” (Alfaro et al., 2015). Las TIC han modificado la manera en que nos conectamos con otros. Las redes sociales, aplicaciones

de mensajería instantánea y plataformas de videoconferencias han transformado las interacciones sociales, permitiéndonos comunicarnos instantáneamente a pesar de las distancias geográficas. Habiendo sido el momento de mayor impacto durante la emergencia de la pandemia.

La expansión de la epidemia de coronavirus generó incertidumbre respecto a la vida académica, ya que casi el 85% del total de alumnos matriculados en 172 países se vio afectado. Para el otoño de 2020, muchas universidades identificaron soluciones para combinar o sustituir la enseñanza presencial por instrucciones en línea, y para el invierno de 2020-2021 la mayoría de las universidades ofrecían clases solo en línea basadas en sistemas TIC (UNESCO, 2020, citado por Cazan y Maican, 2023).

Estas herramientas han reconfigurado la naturaleza de las relaciones personales, ampliando nuestras redes y permitiéndonos mantenernos conectados en cualquier momento y lugar.

En términos económicos, la sociedad de la información ha generado una nueva dinámica en los modelos de negocio y el comercio. El surgimiento del comercio electrónico, la publicidad digital y los servicios en línea han alterado la manera en la compra y venta de bienes y servicios. Asimismo, ha fomentado la creación de empleos relacionados con la tecnología y la digitalización, al tiempo que ha impulsado la economía de manera global y local.

Si bien el comercio electrónico y la publicidad digital, a través de los algoritmos libran un papel crucial en la publicidad y el comercio en línea, por la segmentación de audiencia, recomendaciones personalizadas, optimización de ofertas, entre otras, surge también el concepto de la sociedad del conocimiento, que, expresa la transición de una economía que produce productos a una economía basada en servicios:

donde el conocimiento, la generación de ideas se convierten en la principal fuente de innovación y desarrollo de nueva tecnología que requieren las economías emergentes como la principal fuente de productividad, lo que necesariamente implica contar con un sistema educativo de calidad, evaluado y acreditado para potenciar la transición hacia la sociedad del conocimiento (Terán, 2018).

Cabalmente la educación también ha experimentado una revolución significativa. Las TIC han permitido la expansión de la educación en línea y el acceso a contenidos educativos de calidad a través de internet, (Jara et al., 2021).

Dentro de las herramientas tecnológicas de apoyo a la educación en Pandemia más populares entre los docentes se encontraron: correo electrónico, WhatsApp, mensajes de texto, paquete de Google app y Zoom, YouTube y Facebook, entre otros. A modo de síntesis, las TIC son un elemento muy valorado para la educación, pero estas deben ir acompañadas de procesos de planificación, organización y evaluación coherentes con nuevas metodologías de aprendizaje en línea, además de fomentarse la formación continua de los actores involucrados para lograr los objetivos planteados en programas educativos adaptados a las necesidades actuales y futuras (Jara et al., 2021).

La enseñanza virtual, los recursos digitales y las plataformas de aprendizaje en línea han democratizado el acceso a la educación, facilitando el aprendizaje continuo y la formación durante toda la vida.

Considerando la dinámica en la que se desenvuelve la sociedad en su conjunto, la incertidumbre acerca de si la base de la Sociedad de la Información (SI) reside en las nuevas tecnologías da lugar a una pluralidad de usos, procesos y productos. A pesar de ello, “los medios tecnológicos presentan mayor eficacia, velocidad, previsibilidad y codificación”

(Becerra, 2003). Por consiguiente, es esencial establecer un control y monitoreo continuo, tal como propone Becerra. Este control afecta directamente a la SI de diversas maneras:

1. En el ámbito económico, se expanden los mercados, se incrementan los beneficios, se impulsa la productividad y se aprovecha la convergencia tecnológica de las industrias de la información y la comunicación.
2. Desde una perspectiva social, se proporciona acceso directo a fuentes de información y conocimiento, se mejora el bienestar, se democratiza a través de nuevas tecnologías, se optimiza la utilización del tiempo productivo y se aumenta la calidad de vida.
3. En el contexto político, se crean oportunidades de participación en la democracia asamblearia mediante la configuración de una nueva esfera pública, con Internet como una reinterpretación contemporánea del ágora ateniense⁵.

Según Becerra (2003) la compleja tarea de comprender los cambios en la sociedad actual debido a la expansión de los flujos de información y comunicación, guiados en su mayoría por una lógica comercial concentrada y centralizada ha cambiado. Estos cambios han sido posibilitados por avances tecnológicos convergentes en telecomunicaciones, informática y audiovisual desde mediados del siglo XX, lo que ha dado forma al concepto de "Sociedad de la Información". La diversidad de actores, propósitos y consecuencias en esta sociedad resalta su carácter en constante proceso y su actualidad global. A pesar de la complejidad, se han identificado líneas de trabajo significativas que intentan dar sentido a esta realidad, buscando completar un análisis integral que permita entender y preservar las tendencias de desarrollo.

⁵ El término "Ágora" ateniense era un espacio público un lugar de encuentro, debate y participación cívica para que los ciudadanos de la antigua Atenas, podían expresar sus opiniones y ser parte en la toma de decisiones políticas.

2.4 Tecnologías de la información y la comunicación

El acelerado desarrollo de la tecnología, que distingue a la era actual, permite hacer una puntualización que ayude a comprender que son las TIC:

En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son las que giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexiónadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas” (Cabero, 2004)

En las últimas dos décadas el estudio de las TIC ha ganado tal relevancia al punto de convertirse en un campo de investigación específico dentro de las Ciencias Sociales.

2.4.1 Determinismos tecnológico de McLuhan

En los estudios de medios y comunicación del siglo XX, Marshall McLuhan (1995) resalta como un teórico; sus obras son referencias primordiales, dejando entrever una serie de máximas de mucha utilidad destinadas a entender su concepción de los medios. Insistió “que los medios de comunicación forman un ambiente sensorial o entorno “médium” en el que los seres humanos nacen y crecen”⁶ y “donde el medio es el mensaje”.

Parafraseando a McLuhan, “cualquiera sea la tecnología, todo medio es una extensión de nuestro cuerpo, mente o ser”. Frase con la que nos propone reflexionar sobre el “medio” “medium” y el “mensaje”, “y si se define “mensaje” nada más que como “contenido” o “información”, se deja de lado una de las características más importantes de los medios: su poder para modificar el curso y el funcionamiento de las relaciones y actividades humanas”.

⁶ Citado por Scolari (2015).

También plantea que “un medio ‘contiene’ a otro y éste puede a su vez contener a otro, y así sucesivamente”.

Todos los medios de comunicación son una reconstrucción, un modelo de alguna capacidad biológica acelerada más allá de la capacidad humana de llevarla a cabo: la rueda es una extensión del pie, el libro es una extensión del ojo, la ropa, una extensión de la piel y el sistema de circuitos electrónicos es una extensión de nuestro sistema nervioso central. Cada medio es llevado al pináculo de la fuerza voraginosa, con el poder de hipnotizarnos. Cuando los medios actúan juntos pueden cambiar tanto nuestra conciencia como para crear nuevos universos de significado psíquico. (McLuhan, 1995, p. 94)

De este modo, “el medio contenido se convierte en el mensaje del medio continente”.

McLuhan (1995) señala que “la tecnología será una extensión del cuerpo”.

Tomando como base el planteamiento desarrollado por McLuhan, durante el siglo XX había dos formas de entender los medios: “la semiología y la ecología de los medios”. Al parecer pensamientos antagónicos, “puesto que mientras que la semiología se centraba en el contenido ideológico de los mensajes, la ecología de los medios despreciaba el contenido para reivindicar la importancia del medio” (Scolari, 2015).

McLuhan decía que estamos sumergidos en los medios *como el pez en el agua*. No nos damos cuenta de que hay “medios”, y hasta que no nos sacan de la mediaesfera, hasta que no introducen un elemento de extrañamiento, no nos damos cuenta de su existencia (Scolari, 2012).

Roland Barthes (1971), con una mirada “centrada en el mensaje” y el canadiense Marshall McLuhan en los medios, manifestarán:

Los principales factores del impacto de los medios sobre las formas sociales existentes son la aceleración y la interrupción. Hoy día, la aceleración tiende a ser total, con lo cual queda eliminado el espacio como factor clave de las ordenaciones sociales (McLuhan, 1996).

La clasificación de los significantes no es más que la estructuración propiamente dicha de un sistema: por medio de la prueba de conmutación, se trata de descomponer el mensaje «sin fin» constituido por el conjunto de los mensajes emitidos al nivel del corpus estudiado, en unidades significantes mínimas. Posteriormente hay que reagrupar estas unidades en clases paradigmáticas y clasificar las relaciones sintagmáticas que relacionan las unidades mismas (Barthes, 1971).

Por su parte, McLuhan (1994), deja un impacto significativo en las teorías de la comunicación al revolucionar la percepción de cómo los medios influyen en la sociedad y la cultura “Quizás nuestra supervivencia dependa de que reconozcamos la naturaleza de nuestros medios”. Sus ideas fundamentales han remodelado la comprensión contemporánea de la relación entre tecnología, medios y sociedad.

Al respecto Scolari (2015) manifiesta:

Volvamos ahora a la cuestión: ¿Cómo estamos leyendo a McLuhan? En estos meses he escuchado muchas frases como “McLuhan predijo la conectividad mundial”, “McLuhan anticipó el boom de Facebook y las redes sociales” (...) Yo creo que tenemos que fortalecer la teoría para superar esta lectura mágica de McLuhan. Para los que queremos desarrollar una teoría ecológica de los medios, McLuhan es una referencia ineludible a condición de que superemos el *prediccionismo*. Tenemos que ir más allá si queremos hacer algo mínimamente serio a nivel teórico... (Scolari, 2015)

El determinismo tecnológico de McLuhan (1994) plantea que las TIC “no son meras herramientas” neutras, sino que moldean activamente la percepción y experiencia del mundo. Afirmó que los medios “no sólo transmiten información, sino que también transforman nuestra realidad”. Sus ideas sobre las "Eras de la Humanidad" dividen la historia en periodos comunicativos, resaltando cómo la tecnología afecta la percepción y el pensamiento humano. La noción de "el medio es el mensaje" sugiere que la forma en que recibimos información es tan significativa como el contenido mismo. Así, McLuhan destacó la importancia de entender cómo los medios influyen en nuestras percepciones (McLuhan, 1994).

La distinción entre "medios fríos" y "medios calientes" es fundamental para comprender la influencia de los medios en la sociedad. Su legado persiste en la era digital actual, al abordar cómo los medios moldean la cultura, nuestras percepciones y relaciones. McLuhan sigue inspirando a investigadores y nos insta a reflexionar sobre el impacto de la tecnología en la sociedad moderna (McLuhan, 1994).

Así, pues, los medios calientes son bajos en participación, y los fríos, altos en participación o compleción por parte del público. Es obvio que, para el usuario, un medio caliente como la radio tiene efectos diferentes de un medio frío como el teléfono (McLuhan, 1994).

McLuhan (1969, p. 78) adoptó esta idea y la expresó en su libro *El medio es el mensaje*:

Los medios son poderosos agentes de cambio que afectan la manera en que experimentamos el mundo, interactuamos los unos con los otros y utilizamos los sentidos físicos – los mismos sentidos que los medios extienden, todo contenido está determinado por el medio mismo, y lo que cada individuo experimenta en esta relación no es el contenido sino la experiencia misma de consumir el medio, “información” es

todo lo que está en formación, es decir, definido por su formación en otra cosa, en consecuencia (McLuhan, 1969).

Si trasladásemos las ideas de McLuhan, al consumo actual de medios digitales como: WhatsApp, Facebook, Instagram, TikTok, Twitter, YouTube y Telegram, que han ejercido o ejercen una influencia determinante en la forma en que nos comunicamos. Estos medios han transformado la naturaleza misma del medio, convirtiéndolo en una forma de comunicación constante, con contenidos que se ajustan a las características inherentes del medio. En este proceso, también se redefine nuestra percepción del tiempo y el espacio. En esencia, la afirmación "el medio es el verdadero mensaje" cobra relevancia, ya que dispositivos como teléfonos, televisores y computadoras definen y moldean el tipo de comunicación que prevalece en nuestra sociedad.

2.5 Convergencia digital

La brecha que habían considerado, en su momento autores como Castells (2000), se ha acortado por el acceso, más aún luego de la experiencia del Covid-19. “La convergencia de todas estas tecnologías electrónicas en el campo de la comunicación interactiva condujo a la constitución de Internet, quizá el medio tecnológico más revolucionario de la era de la información”⁷ (Castells, 2000).

Los autores Tapscott y Williams (2006) argumentan que la convergencia digital ha dado lugar a una nueva era de colaboración global y participación de la comunidad en la creación de contenido y conocimiento. En lugar de “depender de estructuras jerárquicas tradicionales, las organizaciones están aprovechando la sabiduría colectiva de la multitud, a menudo en plataformas en línea, para innovar y resolver problemas de manera más eficiente”.

⁷ https://www.academia.edu/38230751/Manuel_Castells_La_era_de_la_informaci%C3%B3n_I_pdf

Es a partir de esta discusión que “la consolidación de una visión ecológica de los medios, la tecnología y la sociedad propuesta” por Niel Postman (1970)⁸, que definió la ecología de los medios como “el estudio de los medios de comunicación en cuanto los entornos” (Postman, (1970) proponiendo que el cambio tecnológico no es aditivo sino ecológico.

La ecología de los medios las perspectivas de la Escuela de Toronto y la Escuela de Nueva York, abarca el paradigma del determinismo tecnológico tanto en sus manifestaciones rígidas como flexibles (Strate, 1999). En este enfoque, se considera la relación entre los medios y su entorno, combinando elementos de gramática y retórica. En este contexto, “el signo, causa arbitraria, adquiere significado al ser un conjunto de fonemas - el significante - siendo asociado a un objeto, idea o concepto - el significado”. Este enfoque tiene sus raíces en la teoría lingüística, desde los escritos de Ferdinand de Saussure (1893) en *Cours de linguistique générale*, hasta la semiótica general de Charles S. Peirce (s/f), quien destaca que “la semiótica enriquece la lingüística al considerar el lenguaje como un fenómeno comunicativo”.

Este proceso de interpretación y comunicación da lugar a una “transformación del signo a lo largo del tiempo”, lo que lleva a que se convierta en materia significativa (Barthes, 1964). Este autor propone tres niveles en el mensaje:

El mensaje lingüístico, el mensaje icónico codificado - denotación, y el mensaje

icónico no codificado - connotación. Aquí, la materia significativa es la misma, pero el

⁸ “Neil Postman (1931-2003) fue un sociólogo y crítico cultural estadounidense. Discípulo de Marshall McLuhan, llegó a dirigir el Departamento de Cultura y Comunicación de la Universidad de Nueva York. Entre sus obras más destacadas, traducidas a castellano, se encuentran *Divertirse hasta morir* (2001, Ediciones de la Tempestad) y *El fin de la educación* (2007, Octaedro)”. https://www.todostuslibros.com/libros/tecnopolis_978-84-947647-2-1#synopsis (Castells, 2000).

sentido varía para cada individuo debido al "referente", entendido como un modelo de lo representado.

Con la revolución tecnológica actual y la exploración de los entornos mediáticos en Internet, el signo/objeto adquirió una significación más amplia y compleja. Esto se debe a que el concepto de "referente" ha evolucionado de ser único a ser múltiple, actuando en diversos niveles de codificación y decodificación. } (Barthes, 1964).

La ecología de los medios abarca las teorías de las Escuelas de Toronto y Nueva York, enmarcadas en el determinismo tecnológico. La interpretación y transformación de los signos, en un entorno cada vez más influenciado por la tecnología y el Internet, ha dado lugar a una comprensión más rica y multifacética de los entornos mediáticos y su influencia en la sociedad.

Si comparamos esta representación con la nube semántica del texto de McLuhan, “es posible identificar de inmediato las diferencias entre los dos discursos: ahí donde McLuhan hablaba de medios, ambientes y tecnología, Barthes se refería a mensajes, signos y connotación. Cuando McLuhan explicaba los medios en cuanto dispositivos tecnológicos, Barthes nos llevaba al terreno de la connotación y la ideología... Para McLuhan, el medio es el mensaje, mientras que para Barthes la ideología es el mensaje (Scolari, 2015).

El determinismo tecnológico es una teoría que sostiene que las tecnologías determinan en gran medida la estructura y el desarrollo de la sociedad.

Retomando la temática, la semiótica y la ecología de los medios pueden encontrar un campo común de estudio sin dejar de lado sus principios a partir de la semiótica aplicada que propone Eco (2000) para “reconocer que las personas de acuerdo a su cultura representan la realidad en la que viven como un sistema de signos orientadores y plantea que toda cultura es

comunicación”, es decir que podemos estudiar los aspectos de la cultura como contenidos de la comunicación y cualquier aspecto de la comunicación se puede convertir en una unidad de sentido “la cultura es comunicación”.

En fin, más allá del signo definido teóricamente, existe el ciclo de la semiosis, la vida de la comunicación, y el uso y la interpretación que se hace de los signos; está la sociedad que utiliza los signos, para comunicar, para informar, para mentir, engañar, dominar y liberar (Eco, 1994).

Eco, como parte de sus aportes introduce el concepto de interfaz, como un lugar donde se produce la interacción entre los usuarios y la tecnología. Está de acuerdo a la época podía ser “una pluma, un bolígrafo, una máquina de escribir, una computadora, un teléfono celular o una tableta”; entendiendo esta acción como una relación “interfaz” con un dispositivo que está conformado por un disco duro, circuitos electrónicos, pantalla, teclado, cables, baterías, etcétera. O una interconexión en otros niveles que permite la tecnología. La interfaz usuario y tecnología (iconos, menús, ventanas, dispositivos externos, etcétera. O, la interfaz entre dispositivos (conexión, intercambio de datos, subida de datos, bajada de datos, creación de contenido, consumo de contenido, etcétera).

La interfaz puede ser entendida desde diferentes metáforas: la interfaz como superficie, herramienta, membrana o lugar. Podría decirse que cada definición de la interfaz esconde una metáfora. El lugar donde los dispositivos tecnológicos interactúan entre sí o con los usuarios (Scolari, 2015).

Los medios desde su origen han tenido una interfaz con sus usuarios, el libro, la radio, la televisión, un lugar de encuentro entre medios y usuarios de los medios, que establece un contacto entre tecnologías; donde cada medio de acuerdo a su relación con los sentidos (vista, oído, gusto, tacto, olfato) tiene mayor o menor interrelación. Al respecto la televisión que

durante más de medio siglo ha estado presente en la cotidianidad de la vida familiar, hoy ha sido remplazada de manera progresiva y acelerada por la interfaz World Wide Web (www), que no se queda en la lecto/escritura o en la escucha/visionada, ha llegado a los multimedia y las los hipertextos y a las pantallas múltiples.

En este contexto, podríamos decir que el estudio de las interfaces puede considerarse el nivel micro de la ecología de los medios. O sea: la “interfaz”, como el “signo” de la lingüística o el “gen” de la genética, sería la unidad básica de análisis de la ecología de los medios (Scolari, 2015).

Si conceptos como ‘sistema’ en la década de 1950, ‘estructura’ en la década de 1960 y ‘texto’ en la década de 1980 fueron centrales en las conversaciones de las ciencias sociales, es muy posible que ‘interfaz’ se convierta en el concepto clave de esta década (Scolari, 2015).

La convergencia puede entenderse desde espacios muy diferentes: en el ámbito tecnológico, empresarial, en los contenidos, acerca de los usuarios y, por supuesto, de los profesionales de los medios de comunicación. Las innovaciones tecnológicas permiten la integración de sistemas y aplicaciones digitales en un solo canal (Castells, 2006)⁹.

Vivimos con los medios y junto a los medios” pasamos por una etapa de mediatización de la cultura que se inicia con las TIC y la incursión del Internet como parte de nuestras vidas, lo que no significa que el interés este en analizar las tecnologías, sino de reconocerlas como hechos sociales, sino cómo se transforman y se materializan las prácticas sociales. En este sentido, Castells subraya que el espacio no se puede concebir separado de las prácticas sociales, entonces “Cómo las prácticas sociales están

⁹ Citado también en: <https://www.studocu.com/es-mx/document/preparatoria-15-unidad-madero/ingenieria-electrica/86011409007/69782400>

conectadas en red, el espacio también lo está” (Cabrera et al., 2019, citado por Giordano, 2017).

Castells (2004), en correspondencia manifiesta:

La integración potencial de texto, imágenes y sonido en el mismo sistema, interactuando desde puntos múltiples, en un tiempo elegido (real o demorado) a lo largo de una red global con un acceso abierto y asequible, cambia de forma fundamental el carácter de la comunicación (Castells, 2004).

Y ésta determina decisivamente la cultura, porque -como escribió Postman- ‘no vemos (...) la realidad (...) como es, sino como son nuestros lenguajes. Y nuestros lenguajes son nuestros medios de comunicación. “Nuestros medios de comunicación son nuestras metáforas. Nuestras metáforas crean el contenido de nuestra cultura” (Postman, 1991, p.34).

Puesto que la cultura está mediada y realizada por la comunicación, las mismas culturas, esto es, nuestros sistemas de creencias y códigos producidos a lo largo de la historia, están profundamente transformadas, y lo serán más con el tiempo, por el nuevo sistema tecnológico (Castells, 2017).

Y sigue, Manuel Castells (2017) quien, refiriéndose a la introducción del alfabeto en la Grecia antigua, sostiene que hoy, “después de 2.700 años, está teniendo lugar una transformación tecnológica con semejante significado en la historia de la civilización”. Se habla de un nuevo lenguaje, el lenguaje de los “medios móviles” (Castells, 2017).

La problemática que plantea esta convergencia digital puede abordarse desde diversas perspectivas. Finalmente, la observación de Martín Becerra (2003 y 2015) que, “en plena explosión de la revolución digital en los sectores de información y comunicación, los procesos de acceso a contenidos, por parte de la ciudadanía, están controlados por muy pocos

operadores”, donde un reducido número de grandes empresas domina por completo el mercado.

El nuevo mercado, resultado de la concentración de medios, según el autor, crea nuevos desafíos relacionados con la competencia de los mercados”, en el caso de América Latina, el ejercicio de derechos está condicionado por los intereses de grupos concentrados, que reaccionan frente a todo intento de reforma que pueda lesionar su dominio (2003).

A su vez, Castells (2017) señala que:

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 a casi cualquier parte en busca del 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 (Castells, 2017).

2.6 Consumo cultural

Bourdieu, (1990a), considera que el análisis del consumo cultural ha adquirido una posición destacada “en la agenda de investigación de las ciencias sociales en América Latina”. A través de estas investigaciones, es posible discernir patrones de consumo cultural que revelan cualidades integradoras, fomentadoras de la comunicación e interconexión entre individuos, en torno a prácticas e intereses compartidos de manera equitativa. En este contexto, “es evidente que una parte considerable de la población” se involucra en la cultura de masas, especialmente a través de medios como la televisión y la radio. Es el ámbito doméstico el que principalmente se erige como epicentro de estas prácticas culturales.

Las bases conceptuales se sustentan en las perspectivas de Bourdieu (1990a y 1990b) y Williams (1992), en el ámbito de la comunicación. Para Bourdieu, “la cultura emerge como un campo dentro del sistema social, un espacio de acción humana que se estructura mediante leyes particulares y define una posición en la estructura de la sociedad”. Dicha posición se establece en relaciones que no sólo abarcan interdependencia, sino también subordinación y dominación con respecto a otros campos.

En contraste, Williams (1992) aborda la cultura desde “una dicotomía manifiesta y latente”. Lo manifiesto engloba las prácticas activas, las acciones directas y conscientes (como escribir una novela, asistir al teatro o ver televisión). En contraposición, los estados mentales, que “encarnan lo latente, reflejan un entramado coherente de significados compartidos”. Generalmente, estos significados no son objeto de cuestionamiento y se aceptan como marcos útiles en las interacciones. Estos estados mentales se exteriorizan en comportamientos, objetos y rituales, los cuales configuran el contexto institucional y son considerados fundamentales e irrefutables debido a su existencia previa a la intervención de los agentes.

Parafraseando, nuevamente a Bourdieu, (1990a), la cultura en este contexto, se conceptualiza como un sistema de significados que exhibe cierta autonomía relativa, tanto en sus manifestaciones evidentes como en las latentes, así como en su proceso de construcción.. Este sistema proporciona comprensión sobre el mundo, orienta acerca de cómo se presenta y funciona, ofrece directrices para la actuación en él y presenta metas, valores o utopías a alcanzar. Es importante destacar que la cultura no solo se enlaza con “la lógica económica del consumo”, sino que también se entrelaza “con otras prácticas, comportamientos, hábitos, preferencias, usos y gustos” (Bourdieu, 1990a).

El consumo cultural es un fenómeno complejo que involucra la adquisición y la participación en diversas formas de expresión cultural, como música, películas, arte, literatura,

entre otros. Este proceso implica, la recepción pasiva de contenidos, que también está enriquecido por la interpretación, la apropiación y la reinterpretación por parte de los individuos. Varios autores respaldan estas afirmaciones y ofrecen perspectivas significativas sobre el consumo cultural:

Fiske, J. (1989), en su libro *Understanding Popular Culture*, explora cómo:

Las audiencias no son pasivas ante la cultura, sino que participan activamente en la interpretación y el consumo de los medios de comunicación. Destaca la capacidad de las personas para otorgar nuevos significados a los contenidos culturales y cómo esto contribuye a la construcción de su identidad.

Por su parte, Jenkins (2006), respecto a la convergencia, argumenta que “las nuevas tecnologías han permitido una mayor participación de los consumidores en la creación y distribución de contenidos culturales”. Señala cómo la cultura convergente fomenta la “colaboración y la participación activa” de los consumidores en la creación y transformación de la cultura.

Bourdieu, (1984), en su obra, introduce el concepto de "capital cultural" y explora “cómo las elecciones culturales de las personas están influenciadas por su posición social”. El autor analiza cómo el consumo cultural puede funcionar como un medio de distinción social y cómo las preferencias culturales se relacionan con la estructura de clases.

Bourdieu plantea que “el consumo cultural no es simplemente una cuestión de preferencia personal, sino que está profundamente arraigado en las posiciones sociales y las estructuras de poder en la sociedad”. En su libro *La distinción: criterios y bases sociales del Gusto* (Bourdieu, 1984), examina detalladamente “cómo las elecciones culturales, incluido el consumo de productos culturales, están moldeadas por factores sociales y económicos”. Estas elecciones no solo reflejan identidades individuales, sino que también “desempeñan un papel

crucial en la reproducción de las desigualdades en la sociedad”. Sostiene que “ciertos tipos de cultura son valorados y utilizados como formas de distinción social, permitiendo a diferentes clases sociales afirmar su estatus a través de las elecciones culturales que hacen” (1984).

Así, el consumo cultural se convierte en una herramienta a través de la cual las clases sociales buscan diferenciarse y establecer sus identidades en un contexto más amplio.

En este proceso, las preferencias culturales no solo influyen en las identidades individuales, sino que también contribuyen a la construcción y mantenimiento de las identidades sociales y las jerarquías culturales (Bourdieu, P. 1984).

García Canclini, N. (1990) en *Culturas Híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. explora cómo las tecnologías digitales “han influido en la forma en que las personas” consumen productos culturales y en cómo se construyen identidades a través de estos consumos. Sugiere que “las tecnologías digitales han permitido un acceso más diverso y personalizado a los contenidos culturales”.

Además, aborda el consumo cultural desde una perspectiva antropológica y resalta cómo “las prácticas culturales contemporáneas involucran la mezcla y la combinación de elementos de diferentes tradiciones culturales”. Examina cómo los individuos construyen sus identidades a través de la selección y apropiación de elementos culturales diversos.

Percibir que las transformaciones culturales generadas por las últimas tecnologías y por cambios en la producción y circulación simbólica no eran responsabilidad exclusiva de los medios comunicacionales, indujo a buscar nociones más abarcadoras. Como los nuevos procesos estaban asociados al crecimiento urbano, se pensó que la ciudad podía convertirse en la unidad que diera coherencia y consistencia analítica a los estudios (García Canclini, 1990, p. 264).

Por otro lado, Martín Barbero (1991), examina cómo “el consumo cultural está mediado por los contextos socioculturales y políticos”. Destaca cómo las prácticas culturales pueden ser formas de resistencia y negociación ante las estructuras de poder.

Aborda cómo “la convergencia digital ha impactado en la relación entre los medios de comunicación y los consumidores”. Sostiene que las tecnologías digitales han generado nuevas formas de participación y creación cultural por parte de los usuarios. Esto significa que “el consumo de productos culturales ya no es simplemente receptivo, sino que también implica la posibilidad de producción y distribución de contenidos”.

Esta “participación activa puede influir en la formación de identidades colectivas, ya que las personas pueden unirse en comunidades en línea que comparten intereses y valores similares, lo que fortalece su sentido de pertenencia y contribuye a la construcción de identidades colectivas basadas en la cultura compartida (1991).

Tanto García-Canclini (1990) como Martín Barbero (1991) destacan cómo las tecnologías digitales “han transformado la manera en que consumimos productos culturales y cómo esto afecta la construcción de identidades individuales y colectivas”. Las tecnologías digitales proporcionan un acceso más personalizado y participativo a la cultura, lo que puede dar lugar a identidades más específicas y segmentadas a nivel individual, así como a la formación de comunidades en línea que contribuyen a la construcción de identidades colectivas basadas en la cultura compartida.

“El consumo cultural se refiere al proceso mediante el cual las personas adquieren, participan y se relacionan con productos y expresiones culturales, como obras literarias, música, películas, arte visual, espectáculos en vivo, entre otros” (Hartley, 2018). Esta acción de consumir cultura no solo implica la adquisición servicios y bienes culturales, sino también

la interpretación y significado que los individuos atribuyen a estas manifestaciones artísticas y creativas.

El consumo cultural puede variar según factores como el contexto social, económico, personal y tecnológico, y puede tener un impacto en la construcción de identidades individuales y colectivas, así como en la interacción social y el sentido de pertenencia (2018).

2.7 Interaccionismo Simbólico

Se considera al Interaccionismo Simbólico como una corriente de pensamiento inmersa en los márgenes de la psicología social y la sociología, que mira la realidad desde el paradigma interpretativo, sus orígenes están en la Escuela de Chicago que considera que la ciudad es un laboratorio social y que cada individuo es a la vez sujeto y objeto de la comunicación y se diferencia de los demás porque es un ser único.

Esta consideración convierte al interaccionismo simbólico en una corriente de pensamiento que se sitúa a caballo entre la psicología social –por su énfasis dado a la interacción– y la sociología fenomenológica– por la consideración de la interacción como base para la construcción de consensos en torno a las definiciones de la realidad social (Rizo, 2015, citado por Núñez, 2018).

Entre sus principales exponentes se incluyen a Charles Horton Cooley (1864-1929), George Herbert Mead (1863-1931), Florian Znaniecki (1882-1958), Herbert Blumer (1900-1987), Erving Goffman (1922-1982), entre otros” (2015), quienes compartieron el interés de analizar a la sociedad a partir de la relación interna de sus individuos donde se destaca la naturaleza simbólica de la vida social.

Según George Ritzer (1993) “los principios básicos del interaccionismo simbólico se resumen en los siguientes”:

Los seres humanos a diferencia de los animales están dotados de capacidad de pensamiento la cual está modelada por la interacción social. Los significados y los símbolos permiten a las personas actuar e interactuar de manera distintivamente humana. Las personas son capaces de modificar o alterar los significados y los símbolos que usan en la acción y la interacción sobre la base de su interpretación de la situación. Las pautas entrelazadas de acción e interacción constituyen los grupos y las sociedades (Ritzer, 1993).

Herbert Blumer (1969), acuñó el término interaccionismo simbólico en 1938, habiendo Rizo (2015) construido sobre esta base nuevas premisas que son:

1. Las personas actúan sobre los objetos de su mundo e interactúan con otras personas a partir de los significados que los objetos y las personas tienen para ellas. Es decir, a partir de los símbolos. El símbolo permite, además, trascender el ámbito del estímulo sensorial y de lo inmediato, ampliar la percepción del entorno, incrementar la capacidad de resolución de problemas y facilitar la imaginación y la fantasía (Rizo, 2015).
2. Los significados son producto de la interacción social, principalmente la comunicación consciente, que se convierte en esencial, tanto en la constitución del individuo como en (y debido a) la producción social de sentido. El signo es el objeto material que desencadena el significado, y el significado el indicador social que interviene en la construcción de la conducta (Rizo, 2015).

3. Las personas seleccionan, organizan, reproducen y transforman los significados en los procesos interpretativos en función de sus expectativas y propósitos (Rizo, 2015).

De estas premisas, Rizo (2015) extrae que el:

Análisis de la interacción entre el actor y el mundo parte de una concepción de ambos elementos como procesos dinámicos y no como estructuras estáticas. Y, considera que el lenguaje, conformado por un sistema de signos, adquiere un valor simbólico.

Uno de los conceptos desarrollados por G.H. Mead – (1863 – 1931) fue el self (sí mismo) una construcción mental referida a la “capacidad de considerarse a uno mismo como objeto y como sujeto”¹⁰ (1937). “El self es una representación mental de sí mismo a partir de las interacciones con los otros significativos, y presupone un proceso social: la comunicación entre los seres humanos” (Rizo, 2015).

El interaccionismo simbólico, en su búsqueda por comprender cómo los individuos dan sentido al mundo social a través de la comunicación y la interacción, también destaca la importancia de los roles y las identidades en la construcción de la realidad social. Este enfoque postula que los actores sociales negocian y construyen significados compartidos a través de los símbolos y signos presentes en su interacción diaria (Charon, 2010).

“El concepto de "self" o "yo" es fundamental en el interaccionismo simbólico”. Según este enfoque, la formación del self es:

Resultado de la interacción social y de cómo los individuos se ven a sí mismos a través de los ojos de los demás. El proceso de autodefinición está vinculado a la percepción

¹⁰ Este libro puede ser encontrado on line en: <https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.275359>

de cómo otros nos ven y nos evalúan, lo que a su vez influye en cómo nos evaluamos a nosotros mismos (Mead, 1937).

En el corazón de esta teoría está el concepto de "toma de perspectiva", que se refiere a la habilidad de ponerse en el lugar de otro y ver el mundo desde su punto de vista. Esta capacidad es esencial para la comunicación efectiva y para la construcción de significados compartidos. A través de la toma de perspectiva, los individuos pueden anticipar las reacciones de los demás y ajustar su propio comportamiento y comunicación en consecuencia (Blumer, 1969).

El interaccionismo simbólico también pone énfasis en la naturaleza dinámica y en constante cambio de la realidad social.

Los significados no son fijos ni estáticos, sino que evolucionan a medida que cambian las interacciones y las interpretaciones. Esta perspectiva fluida permite captar la complejidad y la diversidad de la vida social y cómo los individuos participan en la construcción activa de su realidad cotidiana (Charon, 2010).

La Escuela de Palo Alto¹¹ concibe que la comunicación debe ser estudiada por las “ciencias humanas a partir de un modelo que le sea propio”; consideran “la comunicación como un proceso social permanente de puesta en común y participación, donde comunicar implica” construir un sentido en la interacción” y hay que pensar “la investigación en comunicación en términos de niveles de complejidad, contextos múltiples y sistemas circulares”.

¹¹ “El modelo de Palo Alto considera la comunicación como un proceso social permanente de puesta en común y participación, donde comunicar implica construir un sentido en la interacción. En este sentido, según Watzlawick existen de una serie de cuestiones que siempre están presentes en los actos comunicativos, llamados axiomas”. <https://www.comunicologos.com/teorias/modelo-de-palo-alto/>

Eventualmente tal estado de cosas se halla directamente vinculado a la estructura jerárquica de todo lenguaje, comunicación, aprendizaje, etc. Se “requiere un salto a un nivel lógico por encima de aquello que ha de ser expresado o explicado. No se puede llevar a cabo una explicación al mismo nivel; se ha de utilizar un meta lenguaje, pero este meta lenguaje no siempre está a disposición de uno” (Watzlawick et al., 1985)¹².

En dicho marco, una sociedad está compuesta por individuos que entablan una relación con otros individuos, la actividad de a cada miembro se produce en respuesta o en relación con los demás a través de signos que codificados en relación a un referente crean mensajes y donde la comunicación humana está compuesta por tres áreas:

- Sintáctica: transferencia del mensaje;
- Semántica: significado del mensaje;
- Pragmática: afectación de dicha comunicación sobre la conducta humana.

Esta distinción e interacción entre estas 3 áreas sirve de base para la formulación de 5 axiomas de la Teoría de la Comunicación Humana (Watzlawick et al., 1985):

Axioma 1 - La imposibilidad de no comunicar: Todo comportamiento es una forma de comunicación, donde todo comunica y es imposible no comunicar. “Lo que significa que la comunicación no es solo verbal sino también gestual - no verbal” (Watzlawick, P., Beavin, J. y Jackson, 1985).

Axioma 2 - Niveles de contenido y relaciones de la comunicación: Toda comunicación tiene dos niveles: uno de contenido y otro de relación. Es decir, además del significado de primeras palabras, cualquier acto comunicativo provee información sobre cómo el

¹² <https://www.comunicologos.com/teorias/modelo-de-palo-alto/>

que habla quiere ser entendido y que le entiendan, y también sobre cómo la persona receptora va a entender el mensaje. Por ejemplo, cuando alguien dice “cuídate mucho”: El nivel de contenido en este caso podría ser evitar que pase algo malo y el nivel de relación sería de amistad-paternalista. Por ello, toda comunicación tiene un aspecto de contenido o semántico y un aspecto relacional, tales que el segundo clasifica al primero y es, por ende, una metacomunicación (Watzlawick, P., Beavin, J. y Jackson, 1985).

Axioma 3 - La puntuación de la secuencia de hechos: La comunicación puede ser entendida como una serie ininterrumpida de intercambio de mensajes. Sin embargo, los participantes en este proceso siempre introducen lo que se denomina por los teóricos de la comunicación humana “puntuación de secuencia de hechos”, que implica la estructuración del flujo comunicacional dentro del cual tanto el emisor como el receptor interpretaran su propio comportamiento como reacción ante el comportamiento del otro. Por ejemplo, en un intercambio o interacción una persona con determinado comportamiento será considerada líder, otra será considerada adepto y el surgimiento de ambos estará dado por el marco relacional.

Es decir, no se reduce explícitamente a una causa - efecto. Puesto que, la naturaleza de la relación depende de la puntuación (organización) de las secuencias de comunicación entre los comunicantes” (Watzlawick, P., Beavin, J. y Jackson, 1985).

Axioma 4 - Comunicación digital y analógica: En toda comunicación existen dos niveles: el digital, es decir el contenido (lo que se dice), y el analógico, es decir el modo en que ese contenido es transmitido (cómo se lo dice).

El lenguaje digital cuenta con una sintaxis lógica sumamente compleja y poderosa, pero carece de una semántica adecuada en el campo de la relación mientras que el analógico posee la semántica, pero no una sintaxis adecuada para la definición

inequívoca de la naturaleza de las relaciones (Watzlawick, P., Beavin, J. y Jackson, 1985).

Axioma 5 - Interacción simétrica y complementaria: Todos los intercambios comunicacionales son simétricos o complementarios, según estén basados en la igualdad o la diferencia. Si la relación de las personas comunicantes tiende a igualar su conducta recíproca será una relación simétrica y es la que presenta, por ejemplo, personas en igualdad de condiciones: hermanos, amigos, etc. En cambio, si la relación está basada en la complementariedad de uno y otro produciendo un acoplamiento recíproco será una relación complementaria y es, por ejemplo, la que presenta un tipo de autoridad: padres e hijos, profesores – alumnos, etc. (Watzlawick, P., Beavin, J. y Jackson, 1985).

2.8 Consumo y acceso mediático tecnológico

Diferentes autores han abordado el tema de la tecnología y, de manera particular, se detienen en sus estudios, con el propósito de revelar no solo el impacto sino las brechas que está marcando la reflexión acerca del consumo mediático. “La tecnología no es simplemente un instrumento que se puede usar bien o mal” (Veldettaro, y Baggiolini, 1998).

Las sociedades actuales están experimentando transformaciones en sus diversos ámbitos socioculturales, comunicacionales, educacionales, políticos y económicos, producto de la irrupción y masificación de las TIC. Las TIC han permeado el tejido social de manera singular y significativa. Los jóvenes, en particular, han dejado de lado la linealidad de la palabra para dar lugar a la simultaneidad y diversificación (Moscoloni y Castro, 2010).

El uso y la apropiación de los dispositivos con las pantallas del computador, el televisor, la tablet y los celulares nos posicionan en medio de una revolución tecnológica que supone una modificación a escala cultural hacia nuevas formas de producción, distribución y circulación de la información, mediadas por las tecnologías de pantallas (2010).

Si con Guttenberg en el siglo XV, se habló del paso de la cultura oral a la escrita y a mediados del siglo XX hablábamos de la cultura de la palabra que dio paso a la cultura de la imagen, hoy, en el siglo XXI, somos testigos de la manera en que la lectura lineal dio paso a la percepción simultánea (Morduchowicz, 2003).

Se trata de un “campo complejo, en el cual la definición de la categoría de juventud contiene elementos de orden histórico, económico, social y cultural” (Bourdieu, 1990b). El citado autor expresa que:

Cuando digo jóvenes/viejos entiendo la relación en su forma más vacía. Siempre se es joven o viejo para alguien. Por ello las divisiones en clases definidas por la edad, es decir, en generaciones, son de las más variables y son objeto de manipulaciones.

“Los jóvenes en tanto “categoría social construida” no tienen una existencia autónoma, no están al margen de la sociedad, los jóvenes se encuentran inmersos en una red de relaciones y de interacciones que son múltiples y complejas” (Rossana Reguillo, 2000, citada por Pini, et al., 2012, p.22). Por su parte José Antonio Pérez Islas (2006), plantea que “la juventud se trata de una categoría relacional; y las relaciones se establecen principalmente respecto del poder y de la dominación social; que “lo joven” cambia constantemente; y, por lo tanto, no se puede redificar (Pérez, 2006).

2.9 La identidad on line, identidad 2.0

Las redes sociales, alojadas en el Internet, son espacios de socialización y definición de identidades on line. Permiten múltiples formas de relacionamiento y reconocimiento principalmente de los y las adolescentes; esto se debe a la importancia que han adquirido las TIC en la vida diaria, que dan paso a la creación de “perfiles” que permite la configuración de una identidad que puedes ser actualizado de acuerdo a los cambios que en lo cotidiano sufre la identidad. Constantemente los individual crean narrativas cargadas de significados, reales o imaginarios, creados para construir una imagen, en muchos casos de éxito que los ayudada diferenciarse del resto, donde el “yo” es construido a través de lenguajes, narrativas que se nutren de símbolos representativos que en su mayoría son icónicos.

Así se ve cómo la identidad, con sus complejos atributos, asume un papel fundamental del habitar la red. Quiénes somos, cómo nos mostramos, qué características y gustos asumimos, adquiere un rol central en las relaciones virtuales, de tal manera que el mantenimiento del perfil, las actualizaciones de estado, la carga de fotografías, las publicaciones, el agregar páginas y los comentarios sobre las publicaciones de los amigos, representan, actos performativos que constituyen la subjetividad del usuario y caracterizan la dinámica fluida y cambiante de su identidad social (Del Petre y Rendón 2020).

Rosalía Winocur (2013), plantea que, en las sociedades contemporáneas latinoamericanas, como varios autores lo han demostrado “las relaciones con los otros se elaboran en gran parte a partir de las narrativas mediáticas, particularmente de los noticieros y de las telenovelas” (Winocur, 2013)¹³.

¹³ Citado también por: Vasallo de López, 2008, Verón y Escudero 1997, Sánchez Vilela, 2000, Orozco, 2010).

Lo que experimentamos culturalmente como propio, en términos nacionales o latinoamericanos, responde cada día más a la dinámica y la lógica de la comunicación mediática que nos hace sentir como tal (Vasallo de López, 2008, citado por Winocur, 2013).

Y en términos de alteridad, también podríamos agregar, que lo que experimentamos como “ajeno”, también corresponde cada día más a la lógica y contenidos mediáticos (Vasallo de López, 2008, citado por Winocur, 2013).

Desde que los medios digitales se han convertido en parte de la cotidianidad de las personas y estas los han asumido a las redes sociales y al internet como parte de su vida, Se construyen una otra realidad paralela, donde una realidad se representa lo cotidiano y en la otra lo imaginario, el mundo familiar y el mundo virtual o el mundo online y un mundo offline, como si los sujetos vivieran en realidades paralelas a un solo clic de distancia una de la otra.

Winocur (2013), propone que para estudiar y entender estos fenómenos los investigadores deben asumir tres compromisos “como un constructo antropológico para estudiar la complejidad de las prácticas y los imaginarios en los universos reales y virtuales que incluyen, y al mismo tiempo trascienden, la condición online y offline”:

1. El estudio de la diversidad en las sociedades contemporáneas es fundamentalmente el estudio de la complejidad de las nuevas formas de alteridad que hicieron estallar los referentes tradicionales que organizaban en el imaginario lo íntimo y lo público, lo propio y lo ajeno, lo nativo y lo extranjero, lo local y lo global, lo familiar y lo extraño, lo de adentro y lo de afuera, lo tradicional y lo emergente, lo real y lo virtual, etc. (Winocur, 2013).

2. Reconocer el valor epistemológico de la diversidad tampoco pasa por asumir la contradicción como una condición natural de la relación de los sujetos con las diferencias, los diferentes, los contrastes invertidos o las dicotomías alteradas, sino por comprender bajo qué condiciones, y de qué forma, esas aparentes contradicciones y paradojas se vuelven consistentes dentro de los mundos de vida (Winocur, 2013).

3. La experiencia con la computadora, internet y el móvil no solo se explica como un impacto de las múltiples posibilidades que brindan sus programas y aplicaciones, sino también como consecuencia de una impronta social y cultural que encontró en dichas tecnologías un soporte simbólico ideal para expresarse (Winocur, 2013).

De todo esto se desprende la intención de estudiar las pantallas, teléfono celular, Tablet, computadora y televisor, como parte de la construcción de identidad de los jóvenes, como escenarios “simbólicos” como propone (Winocur 2013, p. 14), donde “se construyen y reconstruyen nuevas formas de sociabilización, entretenimiento, como territorios imaginarios de identidad”.

La construcción de la identidad en las redes sociales es un proceso esencial para los jóvenes, y se destacan varias facetas clave al respecto:

En primer lugar, los perfiles y blogs que los adolescentes crean en las redes sociales tienen un papel fundamental en la expresión y aclaración de su identidad. A través de estas plataformas, pueden compartir pensamientos, emociones y vivencias, lo que contribuye a su autoconocimiento y configuración de su identidad personal (Yus, F., 2021).

Las redes sociales no solo sirven para la interacción y el compartir de imágenes, sino que también rescatan un papel crucial en el desarrollo de la identidad.

No obstante, las redes sociales exponen a los jóvenes de manera única, lo que puede tener impactos en su identidad personal. La exposición constante en plataformas como Facebook y Twitter influye considerablemente en la percepción cognitiva. Esta exposición, a su vez, puede llevar a una pérdida de intimidad para los jóvenes (2021). Además, los perfiles en redes sociales funcionan como un medio para obtener aprobación social y fortalecer vínculos.

Un aspecto destacado es la flexibilidad en la exposición de la imagen personal en las redes sociales. Los pueden mostrar diferentes aspectos de sí mismos y experimentar con diversas identidades en línea, lo cual afecta cómo construyen su identidad en el entorno digital (2021, p.16).

En el contexto de la posmodernidad y el auge de Internet, “las redes sociales han asumido un papel esencial en la configuración de nuestra comprensión de la realidad y la identidad”. Plataformas como Facebook, Twitter e Instagram son empleadas por individuos de diversas edades con el propósito de “socializar, aprender y forjar su identidad”. Desde la perspectiva psicológica, “la identidad engloba componentes estables y complejos, cuentos como la personalidad y las experiencias de vida” (Yus, 2021).

A esto habrá que añadir el surgimiento de la Inteligencia Artificial (AI, por sus siglas en inglés), que:

La IA está incidiendo en las relaciones humanas, mediante la comunicación, relaciones y formas de interactuar con el mundo circundante. Por un lado, mejora la comunicación y colaboración a través de plataformas en línea y aplicaciones de mensajería instantánea. Por otro lado, el autoservicio, por ejemplo, emplea máquinas con una posible interacción más natural y fluida. No obstante, también hay desafíos como la dependencia cada vez mayor de la tecnología y su impacto negativo en las

habilidades sociales y la capacidad de comunicación de las personas. Además, se plantean preocupaciones sobre la privacidad y la seguridad de la información personal, así como sobre la posibilidad de una automatización excesiva de los trabajos humanos. Si bien a los seres humanos les cuesta en ocasiones ser imparciales, un desafío ético de los sistemas de IA (Flores-Vivar y García-Peñalvo, 2023, citado por Sanabria et al., 2023), es lograr que sean justos e imparciales, y que no perpetúen la discriminación o la injusticia (Sanabria, 2023).

“Si bien a los seres humanos les cuesta en ocasiones ser imparciales, un desafío ético de los sistemas de IA” (Flores y García 2023), “es lograr que sean justos e imparciales, y que no perpetúen la discriminación o la injusticia” (Sanabria et al., 2023).

La noción de subjetividad emerge como un elemento relevante en la comprensión de cómo las redes sociales impactan en la construcción de la identidad, ya que implica la internalización de la cultura y los conocimientos del entorno circundante. En su naturaleza comunicativa, basada en la imagen, las redes sociales influyen en la percepción tanto del mundo exterior como de uno mismo (Yus, 2021).

Es fundamental subrayar la importancia de analizar y comprender el funcionamiento de las redes sociales con el propósito de interactuar de manera saludable y consciente, minimizando su efecto negativo en el proceso de construcción de la identidad.

2.10 Mundos de la referencialidad

Finalmente, en su obra *Mundos de referencialidad (2021): El Entorno Comunicacional Contemporáneo*, Marcelo Guardia Crespo presenta una “reflexión sobre la intersubjetividad” de la Teoría de la Acción Comunicativa (Habermas, 1997) como un factor generador de

significado. Esta noción se traduce o adapta como la Teoría de Mediaciones para la Escuela Latinoamericana de Comunicación (Martín Barbero, 1991). Guardia plantea que:

Las mediaciones nos han permitido identificar los factores objetivos y subjetivos con los cuales el receptor enfrenta la asimilación sintonizada, la resemantización o el rechazo de la retórica de las industrias culturales y otros sistemas de referencialidad que rodean a las personas (Guardia, 2018).

Sostiene, también; la hipótesis de que:

Las percepciones de la realidad se construyen a partir de cuatro "mundos" en los cuales es posible identificar lógicas de construcción de visiones de la realidad. Estas lógicas se alimentan de manera complementaria, simultánea y, en ocasiones, conflictiva, dando forma a las percepciones que los ciudadanos tienen del entorno que les rodea y con el cual interactúan (Guardia, 2018).

a. Mundo macro-social: Se trata del ámbito de lo público, de la organización de la sociedad en los campos económico, político, jurídico y social. Donde, idealmente, se desarrolla la democracia con todos sus componentes y sistemas participativos. Es el mundo del ejercicio de ciudadanía, es decir: satisfacción de derechos y cumplimiento de obligaciones (Guardia, 2018).

b. Mundo micro-social: Es el mundo referencial de lo privado, desarrollado en la familia, la casa y el trabajo. Es el mundo que proporciona más referentes a las personas para que construyan su posición en el mundo. En este mundo, las personas viven en su experiencia una realidad que está fuertemente vinculada con el trabajo; porque es a través de él y sus beneficios materiales que se configuran las posiciones y las formas de tenencia de capital simbólico (Guardia, 2018).

c. Mundo imaginado: Es la dimensión subjetiva de la “realidad” que viven las personas. Está compuesta por los deseos, los sueños, las aspiraciones, la proyección de vida individual, familiar, regional, nacional. Tiene relación con la acumulación de poder y el status de los sujetos, así como con las formas diversas de religiosidad confesional y no-confesional (Guardia, 2018).

La religiosidad confesional proporciona normativa y explicaciones mitológicas a las grandes preguntas existenciales de la humanidad.

d. Mundo mediático: Es el espacio cultural generado en torno a los medios de comunicación, especialmente masivos. Se compone por medios privados, públicos, comunitarios, religiosos y otros. Los privados son los de mayor alcance, consumo e incidencia en la vida cotidiana, así como en los procesos cognitivos de las sociedades globalizadas contemporáneas. Su lógica de funcionamiento se desarrolla con poderosas mediaciones económicas y políticas. En todos los tipos de medios, la programación de contenidos corresponde a líneas programáticas y editoriales condicionadas o definidas por esos factores (Guardia, 2018).

Analizar cómo el consumo de productos culturales, como música, cine, televisión, literatura, etc., se ve afectado por las tecnologías digitales y cómo esto influye en la formación de identidades individuales y colectivas.

Continuando con Guardia (2021):

a. Consumo y acceso mediático en la era tecnológica multipantalla: Investigar cómo los usuarios acceden y consumen medios en la era digital y multipantalla, teniendo en cuenta los cambios en los esquemas de consumo y los nuevos dispositivos y plataformas disponibles.

b. Comunidades virtuales.

c. Identidad en línea o identidad 2.0: Explorar cómo las personas construyen y presentan su identidad en el entorno digital, considerando las características únicas de la identidad en línea y las implicaciones en la interacción social y la comunicación.

d. Mundos de referencia: Analizar cómo las personas se relacionan con diferentes comunidades en línea y cómo estas comunidades influyen en la construcción de sus identidades y en la forma en que consumen y participan en los medios.

2.11 Integración de Conceptos en la investigación

Para sintetizar el desarrollo del marco teórico, es importante comprender cómo cada uno de los enfoques abordados se articulan en torno a tres ejes principales: el consumo cultural, la convergencia digital y el interaccionismo simbólico. Estos pilares se utilizan para comprender la construcción de la identidad en línea, también conocida como identidad 2.0. En el contexto de las redes sociales y la influencia de los medios digitales en la configuración de la realidad social, los imaginarios y contribuyen al entendimiento de la comunicación en la sociedad contemporánea.

Convergencia Digital:

La convergencia digital se refiere a la interacción entre diferentes medios de comunicación y tecnologías en un entorno digital. Este enfoque es útil para analizar cómo la digitalización ha transformado los procesos de producción, distribución y consumo de contenidos mediáticos. Se explorarían temas como la interactividad, la participación del usuario, la democratización de la información y las nuevas formas de comunicación en línea.

En el contexto de la convergencia digital, se privilegiará el enfoque de Umberto Eco (2000), quien introduce el concepto de interfaz como un lugar de interacción entre los usuarios y la tecnología. Estamos inmersos en una etapa de mediatización de la cultura que se inicia con la proliferación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y la llegada de Internet como parte integral de nuestras vidas. El interés no reside en el mero análisis de las tecnologías en sí, sino en reconocerlas como fenómenos sociales y comprender cómo influyen en la transformación y materialización de las prácticas sociales. En este sentido, Castells (2011) subraya que el espacio no puede concebirse de forma aislada de las prácticas sociales. La integración de texto, imágenes y sonido en sistemas digitales altera profundamente la naturaleza de la comunicación y la cultura, tal como lo señala Neil Postman (1991).

Interaccionismo Simbólico:

El enfoque del interaccionismo simbólico se centra en el estudio de cómo los individuos construyen significados a través de la comunicación y la interacción social. Este enfoque es relevante para examinar -justamente- cómo se negocian y construyen significados compartidos en la sociedad, así como para comprender cómo las identidades individuales y colectivas se forman en el contexto de las interacciones simbólicas. Se presta atención a conceptos como el proceso de atribución de significado, la construcción de roles sociales y la influencia de los símbolos en la vida cotidiana.

A su vez, parafraseando a Castells (2011) se destaca que el término "convergencia" describe el flujo de contenido a través de diversas plataformas mediáticas, la colaboración entre diferentes industrias de medios y el comportamiento de las

audiencias, quienes buscan experiencias de entretenimiento específicas a través de múltiples canales. Este enfoque permitirá comprender cómo la convergencia digital ha influido en las prácticas mediáticas y culturales de las nuevas generaciones, así como en la transformación de los espacios sociales y la comunicación en red. La interacción entre los usuarios y la tecnología a través de las interfaces ha dado forma a las experiencias digitales y ha redefinido los procesos de producción, distribución y consumo de contenido en el entorno digital.

Consumo cultural

El consumo cultural, comprendido como un fenómeno complejo, abarca la adquisición y participación en diversas formas de expresión cultural, tales como música, películas, arte y literatura. Este proceso va más allá de una simple recepción pasiva de contenidos, involucrando la interpretación, apropiación y reinterpretación por parte de los individuos. Bourdieu vincula este consumo con las posiciones sociales y las estructuras de poder, mientras que Hartley (2018) lo define como el proceso de adquisición y relación con productos culturales, incluyendo su interpretación y el significado atribuido por los individuos.

Este enfoque facilita la comprensión de cómo los jóvenes interactúan con la cultura en la era digital, explorando su impacto en la construcción de identidades y las dinámicas de poder. Se observa cómo las tecnologías digitales transforman la adquisición y el uso de productos culturales, afectando la formación de identidades individuales y colectivas, así como la percepción de la realidad y la identidad a través de los medios de comunicación. Es por ello que se han estudiado las transformaciones en los patrones de consumo mediático debido a la digitalización y la accesibilidad a través de dispositivos tecnológicos, el impacto de las TIC en la diversificación y simultaneidad

de las experiencias mediáticas, especialmente entre los jóvenes, y los cambios en la percepción y valoración de la cultura, pasando de una cultura de la palabra a una cultura de la imagen y, en la era digital, hacia una percepción simultánea de la información.

El fenómeno de la identidad online, también conocida como identidad 2.0, se manifiesta principalmente a través de las redes sociales en Internet, donde los individuos, especialmente los jóvenes, desarrollan y expresan sus identidades. Estas plataformas permiten la creación de perfiles que se actualizan constantemente según los cambios en la vida diaria, convirtiéndose en escenarios clave para la configuración de la identidad. Los usuarios construyen narrativas cargadas de significado para diferenciarse y expresar aspectos de su personalidad y éxito. Así, la identidad online asume un papel crucial en la vida digital de los individuos, donde se exhiben y negocian diversos aspectos de la identidad a través de publicaciones, comentarios y la interacción con otros usuarios.

Los perfiles en redes sociales se convierten en medios fundamentales para la expresión y aclaración de la identidad personal, permitiendo a los jóvenes compartir pensamientos, emociones y vivencias. Sin embargo, esta exposición constante también puede llevar a una pérdida de intimidad y afectar la percepción cognitiva de los usuarios. Además, las redes sociales funcionan como herramientas para obtener aprobación social y fortalecer vínculos, mientras que la flexibilidad en la presentación de la imagen personal permite experimentar con diferentes identidades en línea.

Interaccionismo Simbólico

El Interaccionismo Simbólico se sitúa en la confluencia de la psicología social y la sociología, adoptando una perspectiva interpretativa de la realidad. Este enfoque

considera que la ciudad es un laboratorio social donde cada individuo es tanto sujeto como objeto de la comunicación. Destaca la naturaleza simbólica de la vida social y enfatiza la importancia de la interacción para la construcción de consensos sobre las definiciones de la realidad social.

Uno de los conceptos centrales del interaccionismo simbólico es el "self" o "yo", propuesto por G.H. Mead (1937), que se refiere a la capacidad de los individuos para considerarse a sí mismos como objetos y sujetos, influidos por la comunicación con otros significativos. Este enfoque también resalta la importancia de la toma de perspectiva para la comunicación efectiva y la construcción de significados compartidos.

El interaccionismo simbólico subraya la naturaleza dinámica y en constante cambio de la realidad social, donde los significados evolucionan con las interacciones y las interpretaciones. Destaca la importancia de la comunicación en la construcción de relaciones sociales y plantea axiomas fundamentales, como la imposibilidad de no comunicar, la existencia de niveles de contenido y relaciones, la puntuación de la secuencia de hechos, la distinción entre comunicación digital y analógica, y la existencia de interacciones simétricas y complementarias.

Finalmente, Marcelo Guardia Crespo (2018), con su trabajo titulado "Mundos de referencia" permite realizar una reflexión en la Teoría de la Acción Comunicativa, adaptada como la Teoría de Mediaciones para la Escuela Latinoamericana de Comunicación. Guardia plantea que "las mediaciones permiten identificar los factores objetivos y subjetivos que influyen en la asimilación, resemantización o rechazo de la retórica de las industrias culturales y otros sistemas de referencialidad". Además, sostiene la hipótesis de que las percepciones de la realidad se construyen a partir de

cuatro "mundos" complementarios y conflictivos: el macro-social, el micro-social, el imaginado y el mediático.

Dentro de este marco, el análisis del consumo de productos culturales en la era digital y multipantalla se vuelve fundamental. Se busca entender cómo los usuarios acceden y consumen medios en este contexto tecnológico, considerando los cambios en los patrones de consumo y la influencia de nuevos dispositivos y plataformas. Asimismo, se explora el fenómeno de las comunidades virtuales y la identidad en línea, conocida como identidad 2.0, destacando cómo las personas construyen y presentan su identidad en el entorno digital y cómo estas comunidades influyen en la construcción de sus identidades y en su relación con los medios de comunicación.

CAPÍTULO 3. DISEÑO METODOLÓGICO

El diseño metodológico seleccionado para este propósito es de naturaleza experimental y sigue un enfoque interpretativo naturalista, según Suárez Montoya (2022) “es naturalista y se centra en la lógica interna de la realidad que analiza, los investigadores cualitativos tratan de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas” (Ballesteros, 2013). Entonces, en este diseño, “no se ejerce ningún tipo de control por parte del investigador sobre el fenómeno en observación ni sobre los participantes involucrados en dicho fenómeno” (Taylor y Bogdan, 1984).

La investigación cualitativa, como enfoque fundamental en el campo de la investigación social, posibilita una comprensión e interpretación profunda de la realidad desde la perspectiva de los participantes y contextos específicos en los que se desarrollan los fenómenos. Esta metodología, caracterizada por el empleo de métodos, metodologías y técnicas no numéricas, busca explorar la diversidad de perspectivas, experiencias y comportamientos en situaciones complejas y contextos sociales diversos. Este documento abordará la naturaleza intrínseca de la investigación cualitativa, resaltando su significado en el contexto de la investigación social. Además, se explorarán método, metodología y técnicas empleadas, subrayándose los aportes de autores relevante que respaldan este enfoque.

La investigación cualitativa se define como:

Un enfoque que se centra en la comprensión profunda de fenómenos sociales y humanos desde la perspectiva de los participantes. A diferencia de la investigación cuantitativa, basada en números, la investigación cualitativa se enfoca en datos no numéricos, como entrevistas (Rivera, 2023), observación participante, documentos y artefactos culturales. Estos datos cualitativos proporcionan información rica y

contextualizada que permite capturar la complejidad de la realidad social (Denzin y Lincoln, 2005, Citado por Rivera, 2023).

De acuerdo a Denzin y Lincoln (2005):

La capacidad de la investigación cualitativa para explorar y comprender en profundidad diversas situaciones sociales se destaca por el uso de métodos que permiten la interacción cercana con los participantes, posibilitando la captura de perspectivas individuales, interacciones sociales, procesos culturales y significados subyacentes.

Varios autores han respaldado y contribuido al desarrollo de la investigación cualitativa. Pierre Bourdieu (2012) destaca “la importancia de comprender las prácticas sociales y el poder simbólico”. Por su parte Clifford Geertz (2003) aboga “por el enfoque etnográfico en el estudio de culturas y sistemas simbólicos”. Robert Yin (2014) propone el uso del “estudio de casos para investigar fenómenos complejos en contextos reales”. Anselm Strauss y Juliet Corbin (2002) introdujeron la “metodología de la teoría fundamentada”, que busca desarrollar “teorías a partir de datos recopilados de manera sistemática y reflexiva”.

Parafraseando a los citados autores en el párrafo anterior, la investigación cualitativa, con características "naturalistas" siguen una “orientación hermenéutica clásica”, esto se debe a que “interactúan con los informantes de manera natural y no intrusiva”, empleando técnicas como la entrevista semiestructurada y la observación no participante.

Irene Vasilachis de Gialdino (2006) presenta una distinción entre dos tipos de diseños analíticos: “los estructurados y los flexibles”. El diseño estructurado se caracteriza por ser un plan o “protocolo lineal riguroso” ((De Gialdino, 2006, p. 66) que no puede ser alterado a lo largo de la investigación y que únicamente captura aquellos que los conceptos operacionalizados definen. Este tipo de diseño se ha asociado principalmente con los estudios sociales cuantitativos

que buscan la verificación de hipótesis. Su propósito radica en asegurar la “comparabilidad de los datos” dentro de cada categoría predefinida y, posteriormente, permitir la obtención de conocimiento acerca de las características medibles en toda la población de unidades de análisis de referencia a través de inferencias estadísticas.

El diseño flexible, “implica la capacidad de ajustar el enfoque durante el desarrollo de la investigación para abarcar los aspectos relevantes de la realidad bajo análisis” (2006, p.36). Este tipo de diseño permite la incorporación de “métodos innovadores” para la recolección de datos y la creación original de conceptos a lo largo del proceso investigativo. Por su parte, a diferencia del enfoque lineal y unidireccional del diseño estructurado, “el proceso de investigación en el diseño flexible se desenvuelve en un ciclo continuo”. La noción de “flexibilidad se extiende tanto al diseño delineado” ((De Gialdino, 2006, p. 68) en la propuesta escrita como a la configuración que adopta durante el desarrollo mismo de la investigación.

En el contexto de la investigación cualitativa, de acuerdo con (De Gialdino, 2006), el “diseño flexible emerge como una metodología particularmente inductiva”, permitiendo al investigador mantenerse receptivo ante lo imprevisto y ajustar sus “enfoques de investigación y estrategias de recolección de datos en función de la evolución del estudio” (p. 69). Los datos generados en este proceso son de naturaleza descriptiva y se nutren de las palabras y narrativas de los entrevistados, así como de las conductas observables. Estos datos “son sometidos a un análisis reflexivo, con el propósito de capturar el significado subyacente a las acciones, todo ello desde la perspectiva del propio sujeto o grupo objeto de estudio”.

Vasilachis de Gialdino (2006) manifiesta que:

La investigación cualitativa se caracteriza por su capacidad para abordar situaciones sociales en toda su complejidad, adentrándose en un enfoque holístico que resulta apropiado para el análisis de procesos y trayectorias. Es un enfoque amplio que

engloba diversas modalidades, como la teoría fundamental, la historia de vida, la etnografía, la etnometodología, el estudio de casos, el análisis del lenguaje y la comunicación, así como la hermenéutica (De Gialdino, 2006).

Figura 6 Modelo interactivo del diseño en la propuesta de investigación cualitativa

■ MODELO INTERACTIVO DEL DISEÑO EN LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN CUALITATIVA



Nota: Maxwell, (1996, p. 5), mencionado por Vasilachis de Gialdino (2006),

También destaca la importancia de plasmar las características del diseño flexible de la investigación cualitativa en la propuesta escrita. Este enfoque de diseño puede ser concebido como una "configuración de elementos que rigen el desarrollo de un estudio" (p. 71), revelando datos cualitativos de manera inductiva. Además, puede ser entendido como la "estructura subyacente y la interconexión de los componentes de un estudio y cómo cada elemento influye en los demás" (Maxwell, 1996, p. 4). Estas definiciones implican una articulación sutil, dinámica y no lineal entre los componentes del diseño, lo que otorga la posibilidad de realizar ajustes graduales durante el curso de la investigación.

Las preguntas de investigación desempeñan un papel central en el diseño y orientación de la investigación (De Gialdino 2006). “La formulación de preguntas pertinentes, claras y factibles requiere dedicación en términos de tiempo y análisis de la literatura relevante, experiencias investigativas previas, debates y una evaluación exhaustiva de los problemas sociales pertinentes” (p. 71). Además, estas preguntas deben estar en consonancia con las técnicas de investigación y los posibles escenarios donde se obtendrán respuestas. En la propuesta escrita, es crucial presentar preguntas preliminares. Sin embargo, dado el carácter adaptable propio de la investigación cualitativa, es fundamental que estas preguntas “sean generales y abiertas” (p. 94), ya que pueden evolucionar y cambiar en el curso de la investigación.

La metodología cualitativa se concentra en examinar la realidad social a través de la descripción e interpretación de los fenómenos, considerando tanto el contexto como las perspectivas de los actores sociales involucrados. En esta línea, se destacan diversas características distintivas de esta metodología:

a. Perspectiva holística: La metodología cualitativa busca comprender los fenómenos sociales en su totalidad, teniendo en cuenta el entorno en el cual los actores sociales interactúan (Charmaz, 2006).

b. Análisis inductivo: La investigación cualitativa se fundamenta en el análisis inductivo, es decir, en la formulación de teorías a partir de los datos empíricos recolectados durante el proceso investigativo (Glaser y Strauss, 2017).

c. Muestreo teórico: La investigación cualitativa utiliza el documental teórico, el cual implica la selección de participantes o casos que mejor representan la realidad que está siendo estudiada (Patton, 2015)¹⁴.

d. Recolección de datos naturalista: La investigación cualitativa persigue la obtención de datos de manera naturalista, es decir, en los contextos donde ocurren los fenómenos (Denzin y Lincoln, 2018).

e. Uso de métodos múltiples: La metodología cualitativa brinda la posibilidad de emplear diversas técnicas para recopilar información, como la observación participante, las entrevistas y el análisis de documentos (Creswell y Creswell, 2018).

Un aspecto esencial en la investigación cualitativa es la consideración de la subjetividad y el papel del investigador en el proceso. Los investigadores cualitativos deben ser reflexivos acerca de sus propias creencias, valores y perspectivas, ya que estos elementos pueden influir en la interpretación de los datos y en la construcción de significados. La introspección y la transparencia en relación con la posición del investigador son cruciales para garantizar la validez y la confiabilidad en la investigación cualitativa (Finlay, 2006; Lincoln y Guba, 1985).

Particularmente Dezin (1970) y Patton (2015), coinciden en que “la triangulación como una estrategia importante en la investigación cualitativa”. Implicando el uso de múltiples fuentes de datos, métodos y perspectivas para reconocer un fenómeno desde diferentes ángulos. Esto fortalece “la robustez y la validez de los hallazgos”, ya que la convergencia de evidencia procedente de diversas fuentes aumenta la confianza en las interpretaciones realizadas.

¹⁴ Cita de: <http://miguelmartinezm.atspace.com/ec4enfoques.html> Patton es uno de los autores que más ha escrito sobre evaluación, y describe su posición filosófica como “pragmática”. Define la evaluación como “cualquier esfuerzo para aumentar la efectividad humana por medio de una investigación sistemática y basada en datos” (Patton, 2015, p. 11); caracteriza su propio enfoque como una “evaluación centrada en la utilidad... buscada por los usuarios” (Patton, 2015, pp. 121-122) y no en lo que se considere, en abstracto, mejor, más correcto o más útil. Por ello, considera que “en la práctica del mundo real, los métodos pueden separarse de la epistemología de la cual emergieron” (Patton, 2015).

En el proceso de análisis de datos cualitativos, el desarrollo de categorías y la identificación de patrones emergentes son esenciales. “Utilizar un enfoque sistemático para organizar y codificar los datos facilita la identificación de temas y conceptos clave en los datos recopilados” (Saldaña, 2016, citado por Rojas, 2023).

3.1 Propuesta metodológica para estudio de identidad en jóvenes en La Paz y El Alto

Este documento propone una metodología cualitativa para investigar la identidad de jóvenes de 18 a 24 años en las ciudades de La Paz y El Alto, Bolivia, que participan en comunidades virtuales. La metodología se centra en la comprensión de los significados y experiencias individuales de los participantes con respecto a su identidad.

3.1.1 Metodología

Tal como se mencionó la metodología cualitativa proporciona un enfoque que se centra en la comprensión en profundidad de fenómenos sociales y humanos, buscando explorar, describir e interpretar la realidad desde la perspectiva de los participantes. A diferencia de la metodología cuantitativa, que se basa en la medición numérica y la estadística, la metodología cualitativa se orienta hacia la captura de la complejidad, diversidad y subjetividad inherentes a la indagación de datos.

Este enfoque cualitativo permite a los investigadores sumergirse en la riqueza de los contextos sociales, explorar significados subyacentes, analizar procesos culturales y capturar la diversidad de perspectivas. Se emplean diversos métodos como estrategias o enfoques, metodologías que sustentan los métodos, siendo los principios y reglas para confluir en las técnicas, o procedimientos específicos utilizados para recopilar y analizar datos, dentro de los marcos antes mencionados.

Aunque cada método tiene características y enfoques particulares, comparten el objetivo de explorar la realidad social desde una perspectiva cualitativa. Además, se recurre a “técnicas específicas, como el muestreo teórico, el análisis de contenido, la codificación, la triangulación y la saturación de datos, que desempeñan un papel crucial en el procesamiento y análisis de los datos cualitativos” (Denzin y Lincoln, 2005). Particularmente en la investigación se utilizan técnicas como entrevistas, observación participante, análisis de contenido, entre otras, para recopilar datos no numéricos que proporcionan una comprensión más completa y holística de los fenómenos estudiados.

Tabla 1 Diseño metodológico

Enfoque	El enfoque adoptado es interpretativo naturalista experimental, lo que implica que los investigadores buscan comprender la realidad desde la perspectiva de los participantes sin ejercer ningún tipo de control sobre el fenómeno observado.
Tipo de investigación	La investigación descrita es de naturaleza cualitativa, ya que se centra en comprender en profundidad los fenómenos sociales y humanos desde la perspectiva de los participantes, utilizando métodos no numéricos y técnicas cualitativas para recolectar y analizar datos.
Métodos teóricos/emprícos	Los métodos teóricos empleados incluyen la teoría fundamentada propuesta por Glaser y Strauss, que sugiere que las categorías y conceptos teóricos deben surgir inductivamente de los datos mismos. Además, se hace referencia a la triangulación como una estrategia clave para fortalecer la validez de los resultados cualitativos, respaldada por Guba y Lincoln.
Codificación y categorización	Se utiliza la codificación abierta de Strauss y Corbin para identificar y etiquetar patrones y temas emergentes en los datos. La creación de categorías y subcategorías de análisis es respaldada por autores como Denzin, Lincoln, Strauss, Corbin, Glaser, Guba y Lincoln.
Técnicas de investigación cualitativa	Entrevistas en profundidad: Se emplean para explorar significados y experiencias desde la perspectiva directa de los participantes.

	<p>Grupos de discusión y grupos focales: Facilitan la expresión de opiniones, experiencias y perspectivas grupales sobre un tema específico. Kvale (1996)</p> <p>Análisis documental: Permite examinar documentos existentes para comprender contextos históricos y culturales relevantes para la investigación. Krueger y Casey (2000)</p> <p>Observación participante: Implica la inmersión activa del investigador en el entorno estudiado para comprender comportamientos y dinámicas sociales. Malinowski (1922)</p> <p>Análisis de contenido: Busca inferir características específicas del contenido mediante la identificación sistemática de patrones en el texto. Berelson (1952)</p> <p>Muestreo teórico y diarios de campo: Guían la selección de participantes según la teoría emergente y enriquecen el análisis al registrar reflexiones y observaciones durante la investigación. Glaser y Strauss, (1967) y Emerson, et al. (2011)</p>
<p>Análisis de Contenido Interaccionismo Simbólico</p>	<p>El interaccionismo simbólico, destaca la importancia de la interacción social y el intercambio de significados en la vida cotidiana. Algarra y Arroyo (2009), Arboleda (2008) y Muñoz (2020). Como metodología, se enfoca en comprender los significados que las personas atribuyen a sus acciones y entorno. Al centrarse en el análisis de contenido, los investigadores que utilizan este enfoque cualitativo, como entrevistas en profundidad y grupos de discusión, exploran temas como la construcción de la identidad, las relaciones sociales, la cultura, la comunicación y el cambio social. Basado en premisas que destacan que la realidad es construida socialmente, el significado es subjetivo y la acción social es intencional, el interaccionismo simbólico proporciona una lente poderosa para desentrañar la complejidad de la experiencia humana en diversos contextos sociales.</p>
<p>Justificación del Enfoque Cualitativo:</p>	<p>La investigación cualitativa destaca por su capacidad para abordar situaciones sociales en toda su complejidad. “Este enfoque holístico, abarcando diversas modalidades, resulta apropiado para analizar procesos y trayectorias, centrándose en la comprensión en profundidad y la captura de la diversidad de perspectivas” (Vasilachis de Gialdino, 2006).</p>

Nota. Diseño propio.

3.1.2 Aspectos fundamentales del análisis de datos cualitativos

La investigación cualitativa, valiosa para comprender la complejidad de fenómenos sociales y humanos, se distingue por su énfasis en la generación de categorías y subcategorías de análisis. Diversos autores respaldan “la importancia de estructurar y organizar los datos cualitativos mediante la identificación de categorías y subcategorías que emergen durante el proceso de investigación” (Denzin y Lincoln, 2005).

Estos autores (2005) abogan por “la necesidad de desarrollar categorías que capturen la riqueza y diversidad de las experiencias humanas”.

“La creación de categorías en la investigación cualitativa es un proceso dinámico y flexible que involucra la organización sistemática de datos, permitiendo una comprensión más profunda de los fenómenos estudiados” (Denzin y Lincoln, 2005).

Strauss y Corbin (2002), por su parte, introdujeron la noción de "codificación abierta" como un método para identificar categorías y subcategorías en los datos cualitativos. Estos autores (2002) proponen que el análisis de datos “comienza con la codificación abierta, donde se exploran patrones y se generan categorías que luego evolucionan hacia subcategorías más específicas a medida que se profundiza en la investigación”.

3.1.3 Categorías y subcategorías de análisis en la investigación cualitativa

La fase de análisis de datos cualitativos representa un componente fundamental dentro del ámbito de la investigación cualitativa, destacándose por su enfoque interpretativo y su objetivo de alcanzar una comprensión profunda de fenómenos sociales y humanos. Esta etapa ha sido minuciosamente delineada, con aportes teóricos y académicos cuyas contribuciones han sido fundamentales para establecer aspectos clave en este momento crítico del proceso investigativo.

El proceso de identificación de categorías y subcategorías se vincula estrechamente con la teoría fundamentada propuesta por Glaser y Strauss (1967), donde “las categorías emergen de los datos de manera inductiva, permitiendo el desarrollo de teorías arraigadas en la realidad observada”.

3.1.4 Codificación y categorización

La codificación emerge como un paso crucial en el análisis cualitativo, siendo introducida por autores como Strauss y Corbin (1990) a través del “concepto de codificación abierta. Esta técnica implica la identificación y etiquetado de patrones y temas emergentes en los datos, permitiendo una organización significativa de la información recopilada”.

La creación de categorías y subcategorías de análisis en la investigación cualitativa es un proceso esencial respaldado por autores destacados. Denzin y Lincoln (2005), Strauss y Corbin (1990), Glaser y Strauss (1967), así como Guba y Lincoln (1989), contribuyen a la comprensión y aplicación de esta práctica, destacando su relevancia para estructurar y dar significado a los datos cualitativa.

a) Teoría fundamentada:

Glaser y Strauss (1967) propusieron la teoría fundamentada, destacando que “las categorías y conceptos teóricos deben surgir inductivamente de los datos mismos”. Este enfoque permite el desarrollo progresivo de la teoría a medida que avanza la investigación, proporcionando una estructura que se ajusta a la realidad descubierta.

b) Triangulación:

Guba y Lincoln (1989) respaldan la triangulación como “una estrategia clave para fortalecer la validez de los resultados cualitativos”. Esta técnica implica la utilización de

múltiples fuentes de datos o métodos de recopilación, “ofreciendo una perspectiva más completa y robusta del fenómeno bajo estudio”.

La triangulación, como estrategia metodológica, también respalda la identificación robusta de categorías y subcategorías. Guba y Lincoln (1989) argumentan que: “al utilizar múltiples fuentes de datos o métodos de recopilación, se fortalece la validez de las categorías emergentes, proporcionando una base sólida para la interpretación de los resultados”.

c) Contextualización:

Denzin y Lincoln (2005) subrayan “la importancia de contextualizar los datos en las experiencias humanas, centrándose en la riqueza y diversidad de las vivencias sociales”. Esta contextualización enriquece la comprensión y permite una interpretación más profunda de los datos cualitativos.

d) Flexibilidad y dinamismo:

La flexibilidad inherente de los datos cualitativos es resaltada por autores como Charmaz (2006). Mantener un “enfoque dinámico” y abierto durante el análisis es crucial, permitiendo que las categorías evolucionen y se ajusten conforme se profundiza en la comprensión del fenómeno estudiado.

3.1.5 Técnicas en investigación cualitativa

Las técnicas de investigación cualitativa se erigen como fundamentales para recopilar datos que revelan los significados que se atribuyen a su entorno. Esta metodología, caracterizada por su flexibilidad y adaptabilidad, permite al investigador sumergirse en la comprensión profunda de los fenómenos estudiados. Diversos autores han contribuido al desarrollo y aplicación de instrumentos que enriquecen la metodología cualitativa.

a) Entrevistas en profundidad

Las entrevistas, según Kvale (1996), representan un “pilar crucial en la investigación cualitativa al explorar significados y experiencias desde la perspectiva directa de los participantes”. Estas conversaciones estructuradas o semiestructuradas ofrecen una plataforma para recopilar información sobre las experiencias, creencias y valores de los participantes.

b) Grupos de discusión

Krueger y Casey (2000) definen “los grupos de discusión como una metodología que, guiada por un moderador, facilita la expresión de opiniones, experiencias y perspectivas grupales”. Estas reuniones permiten la exploración de información acerca de opiniones y percepciones dentro de un grupo determinado.

c) Grupos focales

Asimismo, los grupos focales, según Krueger y Casey (2000), “resultan eficaces para obtener percepciones grupales sobre un tema específico, propiciando interacciones que generan discusiones ricas en información y enriquecen la comprensión de fenómenos sociales”.

e) Análisis documental

La propuesta de Taylor y Bogdan (1987) aborda “el análisis documental como técnica”, que implica examinar documentos existentes para comprender contextos históricos y culturales. Este instrumento ofrece una perspectiva valiosa en la investigación cualitativa.

f) Observación participante

La observación participante, destacada por Malinowski (1922), implica la “inmersión activa del investigador en el entorno estudiado, facilitando la comprensión de comportamientos y dinámicas sociales en contextos naturales”. Esta técnica brinda una visión más íntima de la realidad social.

g) Análisis de contenido

Berelson (1952) define el “análisis de contenido como una técnica que busca inferir características específicas del contenido, mediante la identificación sistemática de patrones en el texto”. Este enfoque proporciona una herramienta estructurada para extraer significados profundos.

h) Muestreo teórico y diarios de campo

El muestreo teórico Glaser y Strauss, (1967) guía la selección de participantes según la teoría emergente, “permitiendo una profundización en aspectos relevantes”. Por otro lado, la utilización de diarios de campo, respaldada por Emerson, et al. (2011), enriquece el análisis al registrar reflexiones y observaciones durante la investigación.

Estas técnicas e instrumentos, respaldados por una base teórica sólida, constituyen herramientas valiosas en la investigación cualitativa, permitiendo un acercamiento holístico y contextualizado a la comprensión de fenómenos sociales y humanos.

3.2 Interaccionismo simbólico

El interaccionismo simbólico se constituye en una corriente teórica y marco metodológico que se desarrolla en las ciencias sociales. Esta conceptualización fue introducida por el sociólogo estadounidense Herbert Blumer (1937) y ha sido consolidada con las contribuciones destacadas de académicos como George Herbert Mead (1993), Charles Horton Cooley (1902) y John Dewey (1998), postula que “la conducta humana se origina a partir de la interacción social y el intercambio de significados en el contexto de la vida cotidiana”.

Parafraseando a Blumer (1937), se subraya que este enfoque teórico no solo enfatiza la interacción social como el impulsor principal de la conducta humana, sino que también,

subraya la importancia del intercambio simbólico de significados con un componente fundamental en la construcción de la realidad compartida.

“Desde una perspectiva de investigación, es imperativo destacar que el interaccionismo simbólico proporciona un marco conceptual robusto para explorar fenómenos sociales complejos, como la comunicación, la construcción de roles sociales y la negociación de significados en diversos contextos” (Algarra y Arroyo, 2009; Arboleda, 2008; Muñoz, 2020).

La implementación de este enfoque ha evidenciado su fecundidad en disciplinas como la sociología, la psicología y la antropología, abocándose a indagar cuestiones esenciales relativa a la forma en que los individuos atribuyen significado tanto a su propia identidad como a su entorno.

Es relevante resaltar la continuidad del interaccionismo simbólico en la investigación contemporánea, evidenciada por el análisis de las transformaciones sociales en la era digital y la influencia de los medios de comunicación en la construcción simbólica de la realidad. Las obras citadas, como las de Algarra y Arroyo (2009), Arboleda (2008) y Muñoz (2020), contribuyen significativamente al entendimiento y aplicación de este enfoque, proporcionando perspectivas y aplicaciones específicas en el contexto de la comunicación y la sociología.

El interaccionismo simbólico continúa siendo un marco teórico y metodológico esencial en la investigación social contemporánea, ofreciendo herramientas conceptuales valiosas para desentrañar los matices de la interacción humana y la construcción de significados en la sociedad. Su versatilidad y relevancia persisten, permitiendo abordar con profundidad los complejos procesos sociales que caracterizan la experiencia humana. Para una comprensión más completa del interaccionismo simbólico, se hace necesario abordarlo desde dos perspectivas fundamentales: como corriente teórica y como marco metodológico, lo cual

facilitará una comprensión más profunda de las complejidades inherentes a su conceptualización y aplicación.

3.3 El interaccionismo simbólico como metodología

Como metodología, el interaccionismo simbólico se centra en la comprensión de los significados que las personas dan a sus acciones y a su entorno. Los investigadores que utilizan el interaccionismo simbólico suelen realizar estudios cualitativos, como entrevistas en profundidad y grupos focales, pero se centra primordialmente en el análisis de contenido.

El interaccionismo simbólico se puede utilizar para investigar una amplia gama de temas, incluyendo:

- La construcción de la identidad
- Las relaciones sociales
- La cultura
- La comunicación
- El cambio social

3.3.1 Premisas del interaccionismo simbólico

El interaccionismo simbólico se basa en las siguientes premisas:

- La realidad es construida a través de la interacción social. Las personas crean su propia realidad a través de sus interacciones con los demás.
- El significado es subjetivo. El significado de las cosas no es inherente, sino que es creado por los individuos.
- La acción social es intencional. Las personas actúan con un propósito y sus acciones están motivadas por sus significados.

3.4 Propuesta de análisis del consumo cultural y mediático en La Paz y El Alto:

La creciente incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en Bolivia, particularmente entre la población joven, ha generado un cambio significativo en la manera en que se consumen los medios y se experimenta la cultura. Con el propósito de comprender y analizar a fondo esta transformación, se plantea la realización de un estudio sobre el consumo cultural y mediático de los jóvenes en La Paz y El Alto. Este análisis se estructurará en torno a tres esferas fundamentales: la esfera pública, la esfera privada y la esfera íntima.

La metodología del análisis estará apoyada en el marco teórico propuesto por Marcelo Guardia (2021), que identifica cinco mundos claves: micro-social, macrosocial o público, Mediático, imaginado, de las redes sociales, para el estudio de la cultura y los medios. Derivado de este marco teórico, se formula la propuesta de análisis del consumo cultural y mediático de los jóvenes en La Paz y El Alto, con el objetivo específico de entender cómo se integran las TIC en la vida cultural y mediática de los jóvenes que participan en comunidades virtuales.

Se ha analizado la influencia de los mundos micro y macro sociales en el consumo cultural y mediático de los jóvenes. Donde se exploran las dimensiones imaginadas de la realidad y su conexión con el consumo cultural y mediático.

Se ha investigado el impacto de las redes sociales en la formación de percepciones y opiniones de los jóvenes. Donde estos mundos, parafraseando a Guardia (2021) como se ha señalado previamente, son: El Mundo Micro-Social, que “explora las dinámicas culturales y mediáticas arraigadas en la esfera privada, incluyendo el entorno familiar, el hogar y el ámbito laboral de los jóvenes”. El Mundo Macro-Social o Público, que “investiga las interacciones culturales y mediáticas en el ámbito público, abarcando campos económicos, políticos,

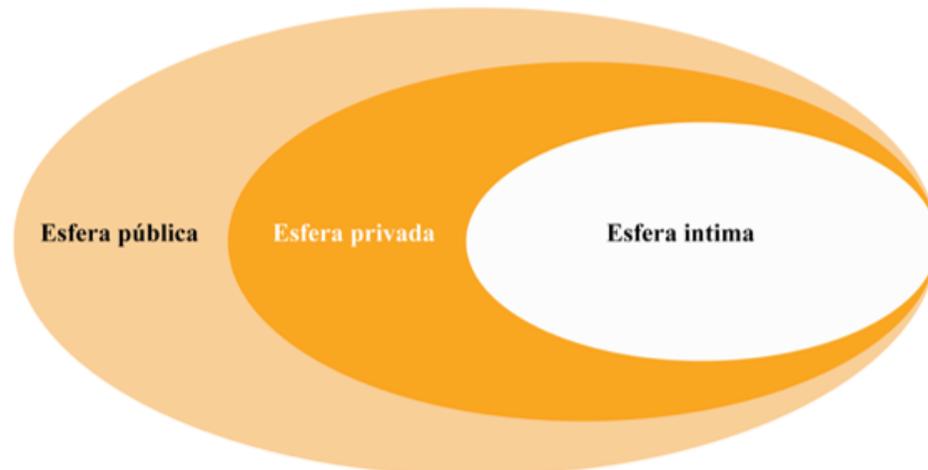
jurídicos y sociales, con especial atención en el consumo cultural”. El Mundo Mediático, que “examina el impacto de los medios de comunicación masiva en la construcción de la cultura, centrándose en los nuevos medios y su influencia en comunidades virtuales”. El Mundo Imaginado, que “analiza las dimensiones subjetivas de la realidad, explorando los deseos, sueños y aspiraciones de los jóvenes en contextos íntimos, familiares, regionales y nacionales”. Finalmente, el Mundo de las Redes Sociales, que:

Explora la influencia de estas plataformas como un nuevo ámbito de construcción de percepciones y opiniones a nivel global, destacando la diferencia con las instituciones mediáticas convencionales y centrándose en las interacciones entre individuos y la formación de comunidades virtuales.

Se deja que establecido que, para este análisis, se han considerado aspectos y adoptado el uso de las esferas: pública, privada e íntima, como metodología, permitiendo obtener una visión integral y detallada del consumo cultural y mediático de los jóvenes en La Paz y El Alto.

Se han identificado patrones, tendencias y posibles áreas de influencia, proporcionando información valiosa para comprender la relación entre la cultura, el consumo tecnológico y el uso de los medios por parte de la juventud en el contexto boliviano, específicamente en las ciudades de La Paz y El Alto, a través de su participación en comunidades virtuales. Este análisis puede servir como base para futuras estrategias educativas, culturales y mediáticas dirigidas a esta población.

Figura 7 Esferas de los mundos mediáticos de referencia



Nota: Elaboración propia, en base de M. Guardia (2021), y los 5 mundos de referencia.

Para la sistematización del análisis se considera el uso de las esferas de referencias que están directamente vinculadas con los 5 mundos propuestos por Guardia (2021), a saberse:

a. Esfera Pública:

Plataformas: Facebook, YouTube, TikTok, Instagram y otras plataformas similares con contenido de acceso público.

Análisis: Investiga cómo los jóvenes participan en las esferas públicas, como crean y comparten contenido en sus perfiles públicos de redes sociales, participar en grupos abiertos y seguir o suscribirse a figuras públicas o comunidades. Este nivel puede implicar la autopresentación y la interacción con una audiencia en línea más amplia.

Preguntas de investigación: ¿Cómo se presentan en los espacios públicos? ¿Qué contenido comparten con la comunidad en línea más amplia? ¿Cuál es la naturaleza de sus interacciones en plataformas abiertas?

b. Esfera Privada

Plataformas: Chats privados, grupos cerrados y mensajes en entornos más restringidos.

Análisis: explora cómo se relacionan con sus familiares, amigos y colegas en entornos más privados. Esto puede incluir discusiones dentro de grupos cerrados, mensajes privados e interacciones con un grupo selecto de personas. En este ámbito, pueden buscar reconocimiento y conexión con individuos específicos.

Preguntas de investigación: ¿Cómo se comunican dentro de sus redes privadas? ¿Qué tipo de contenidos y discusiones ocurren en estos espacios más restringidos? ¿Cómo interactúan con las personas con las que tienen una relación más cercana?

c. Esfera íntima:

Plataformas: Mensajes personales, conversaciones uno a uno.

Análisis: examina cómo participan en la comunicación uno a uno, que suele ser el nivel de interacción más personal e íntimo. Esta esfera trata sobre las relaciones individuales y puede implicar compartir pensamientos, emociones y experiencias personales con un alto nivel de confianza y privacidad.

Preguntas de investigación: ¿Cómo se comunican en entornos individuales? ¿Qué tipo de contenido o debates están reservados para estas interacciones tan personales? ¿Cómo impactan estos intercambios íntimos en sus relaciones y su identidad en línea? Al utilizar este marco, se puede evaluar cómo los jóvenes se mueven entre estas esferas, qué plataformas o espacios son más prominentes en cada esfera y cómo su participación en cada esfera contribuye a su presencia, identidad y relaciones en línea.

3.5 Criterios de selección de las cuentas o redes sociales que utilizan los jóvenes de La Paz y El Alto.

En una investigación cualitativa centrada en la selección de cuentas o redes sociales utilizadas por los jóvenes, se deben considerar varios criterios para garantizar la representatividad y la profundidad del estudio.

La selección de participantes en la investigación cualitativa está directamente vinculada a su participación en comunidades virtuales específicas, tales como *Cosplay*, *K-Pop*, *Gamers*, *Youtubers* y *TikTok*. Esta elección se fundamenta en la consideración de la riqueza y diversidad de experiencias que estos colectivos representan en el contexto digital contemporáneo.

En estos espacios virtuales, los individuos comparten, interactúan y construyen significados a través de diversas plataformas y redes sociales, como Facebook, TikTok, Youtube, Instagram y WhatsApp. Además, se observa el empleo de dispositivos como teléfonos celulares y laptops como herramientas fundamentales en estas interacciones digitales. Cada una de estas comunidades proporciona; además, un entorno único, donde la intersección de intereses, tecnologías y plataformas de comunicación desempeña un papel crucial en la construcción de identidades y relaciones digitales.

En el caso específico del *Cosplay*, se indaga en las motivaciones subyacentes a la creación y exhibición de disfraces, así como en las conexiones sociales que se establecen tanto en eventos virtuales como físicos. Los aficionados al *K-Pop*, por su parte, constituyen una subcultura global con prácticas participativas que abarcan desde el consumo de contenido musical hasta la creación de material propio en plataformas como YouTube. Los *Gamers* conforman una comunidad virtual con identidades digitales sólidamente arraigadas, donde la interacción se desarrolla en tiempo real a través de plataformas de juego y redes sociales.

Los *Youtubers*, quienes generan y comparten contenido en la plataforma de videos más grande del mundo, aportan una perspectiva valiosa sobre la producción y recepción de contenido en la era digital. Por otro lado, los usuarios de TikTok se involucran en la creación de contenido breve y altamente viral, lo que proporciona un enfoque único en la expresión creativa y la construcción de identidad en entornos de atención efímera.

Tabla 2 Criterios de selección de cuentas o redes sociales

Relevancia para el estudio:	La combinación de estos criterios permite una selección adecuada de cuentas o redes sociales que reflejan de manera precisa las interacciones y comportamientos en línea de la población joven objeto de estudio en una investigación cualitativa. Compréndase que pueden o no cumplir con todos los criterios. Selección de cuentas o redes sociales que sean populares y ampliamente utilizadas por la población joven que se está estudiando.
Diversidad de plataformas:	Inclusión de una variedad de plataformas para obtener una comprensión más completa de las interacciones en línea. Esto podría abarcar desde redes sociales generales como Facebook hasta plataformas de contenido específico como TikTok e Instagram.
Contexto cultural y geográfico:	Consideración de las preferencias de plataformas que puedan variar según el contexto cultural y geográfico de la población estudiada. Algunas plataformas pueden ser más populares en ciertas regiones o entre grupos demográficos específicos.
Propósito y contenido:	Evaluación del propósito y el tipo de contenido que se comparte en cada plataforma. Algunas redes sociales pueden enfocarse en la interacción social, mientras que otras están más centradas en la creación y compartición de contenido multimedia.
Cambios en la popularidad:	Consideración de la dinámica cambiante de la popularidad de las plataformas entre los jóvenes. Las tendencias pueden evolucionar, y algunas plataformas pueden ganar o perder relevancia con el tiempo.
Participación activa:	Selección cuentas o perfiles que estén activamente utilizados por la población joven,

	lo que garantiza una muestra representativa de las interacciones en línea.
Consentimiento y ética:	Obtención del consentimiento informado de los participantes antes de analizar sus perfiles en redes sociales, garantizando la ética y la privacidad en la investigación.
Accesibilidad de datos:	Consideración de la accesibilidad y la disponibilidad de datos en las plataformas seleccionadas, asegurándose de que sea posible recopilar información relevante para los objetivos de la investigación.

Nota: Diseño propio

3.6 Identificación de características y participación en comunidades virtuales

métodos de recopilación de datos: observaciones de actividades en línea, entrevistas y discusiones grupales con jóvenes de 18 a 24 años en La Paz y El Alto.

Codificación de datos: codificación abierta, categorizando datos para identificar temas y patrones clave relacionados con las comunidades virtuales de Cosplay, K-Pop, Gamer, YouTuber y TikTok. Obtención de información sobre su membresía, actividades y nivel de participación.

Comparaciones cruzadas: hallazgos de diferentes comunidades para identificar similitudes y diferencias.

Codificación in-Vivo: atención al lenguaje utilizado por los participantes para describir sus experiencias dentro de estas comunidades.

Tipo de estudio: El estudio se realizó utilizando una muestra teórica y un análisis inductivo que abarcó el periodo de febrero de 2023 a noviembre de 2023, mediante técnicas de recolección de datos múltiples.

3.6.1 Análisis del consumo cultural digital

Métodos de recopilación de datos: utilizando observaciones, entrevistas y discusiones grupales (Anexo 1°).

Codificación y categorización: en la frecuencia con la que los participantes consumen y crean contenido cultural digital, los tipos de contenido y el papel de este contenido en la expresión de la identidad.

Análisis de contenido: El contenido creado y consumido por los participantes. Clasificando temas, géneros y formatos (Anexo 2°).

Análisis narrativo: Analizando las historias y narrativas compartidas por los participantes sobre su consumo y creación cultural digital.

3.6.2 Evaluación del impacto en la construcción de la identidad:

Métodos de recopilación de datos: utilizando observaciones, entrevistas y discusiones grupales.

Análisis temático: identificación de elementos clave en el consumo de Internet y su impacto en la construcción de identidad, autopercepción y percepción por parte de los otros.

Esta revisión indagará los elementos más significativos en el consumo de internet en Bolivia, destacando su influencia en la construcción de la identidad, la autopercepción y cómo son percibidos por los demás.

Estudios de caso: explora casos individuales en profundidad para comprender experiencias personales y transformaciones en la identidad y el autoconcepto.

Verificación de miembros: valida los hallazgos con los participantes para garantizar la exactitud de su representación.

Interseccionalidad: considera cómo factores como el género, la etnia y el estatus socioeconómico se cruzan con el consumo cultural digital y la formación de identidad.

Análisis contextual: comprende cómo el contexto sociocultural único de La Paz y El Alto influye en las experiencias de estos jóvenes.

Análisis temporal: Examina cómo el consumo cultural digital y la construcción de identidad evolucionan con el tiempo.

Análisis inductivo: implica la identificación de patrones, pruebas de verificación y el refinamiento continuo de las conclusiones. Se utiliza para comprender fenómenos que establezcan relaciones causales.

Tabla 3 Sistematización de las comunidades virtuales a partir de las esferas de referencia

COMUNIDADES VIRTUALES	ESFERA PÚBLICA	ESFERA PRIVADA	ESFERA ÍNTIMA
COMUNIDAD COSPLAY	Eventos públicos. - Grupos cerrados. Mensajes personales.	Contenido de cosplay - Amigos y familiares - Amigos cercanos	Contenido de cosplay - Amigos y familiares - Amigos cercanos
K-POP FANÁTICOS	Transmisión de MV Comunidades de fans Charlas personales.	Fans público Clubes de fans, Amigos cercanos. Discusiones en grupo.	Fanáticos de confianza.
COMUNIDAD GAMERS	Comunidad de jugadores. Juegos en línea Chats de clanes. Mensajería personal.	Foros de juegos. Grupos de amigos. Amigos cercanos del juego. Eventos de deportes electrónicos	Comunicación del equipo. Compañeros de equipo de confianza.
COMUNIDAD YOUTUBERS'S	Subidas de vídeos. Chats de suscriptores Mensajes privados	Comentarios y me gusta. Colaboraciones cerrar pares de contenido. Discusiones públicas. Interacciones con los fans.	Colaboradores de confianza.
TIKTOK COMMUNITY	Retos de tendencia Comentarios públicos	Compromisos con la tendencia Seguidores limitados	Contactos confiables.

Nota: Elaboración propia para el trabajo de campo (Anexos: 23°, 24°, 25° y 26°)

Esta tabla describe cómo cada comunidad virtual puede involucrar diferentes niveles de participación en las esferas pública, privada e íntima. Puede ampliar aún más esta tabla con

observaciones, citas o datos específicos de su investigación para proporcionar un análisis más detallado del comportamiento de cada comunidad dentro de estas esferas.

Para llevar a cabo una investigación cualitativa centrada en jóvenes que participen activamente en comunidades virtuales, es necesario establecer un marco metodológico sólido. Este marco debe basarse en definiciones y enfoques respaldados por autores relevantes y ajustarse al modelo de investigación propuesto. Aquí se presenta una propuesta de marco metodológico:

3.7 Autores relevantes

Marcelo Guardia: Su enfoque en "Mundos de presencialidad" proporciona una perspectiva útil para analizar cómo las personas interactúan en diferentes contextos.

Jürgen Habermas: Su teoría de la esfera pública es relevante para comprender la interacción en línea y la participación de los jóvenes en comunidades virtuales.

Charles Taylor: Sus investigaciones sobre la construcción de la identidad personal proporcionan una base teórica sólida para explorar la identidad en línea.

3.8 Modelo de investigación

El modelo de investigación se basa en la comprensión de las experiencias individuales de los jóvenes en su contexto natural. Se utilizarán diversos enfoques cualitativos para lograr este propósito. Las técnicas de investigación propuestas son:

Investigación analítica deductiva: Sobre la base de este método, que implica un enfoque de análisis y deducción de la información para llegar a conclusiones específicas, con la recopilación de datos, su organización, la identificación de patrones, la deducción, pruebas y verificación para concluir en su refinamiento.

Entrevistas semiestructuradas: Se llevarán a cabo entrevistas semiestructuradas y en profundidad con los jóvenes, para explorar sus experiencias, percepciones y motivaciones. Las preguntas quedarán abiertas para fomentar respuestas aclaratorias (Anexo 3°).

Grupos de discusión: Para esta técnica se organizarán grupos de discusión separados para cada comunidad virtual (*Cosplay, K-Pop, Gamers, Youtubers y TikTok*). Esto permitirá explorar en profundidad cómo interactúan los jóvenes en cada comunidad, qué valores comparten y cómo esto impacta en su construcción de identidad en línea (Anexo 4°).

Observación no participante: Se llevó a cabo con la inmersión en las comunidades virtuales, desde el punto de vista de observación externa, con el fin de comprender mejor las dinámicas y las interacciones en estas comunidades.

Esferas de referencia (Marcelo Guardia, 2021): Se empleó el enfoque, para identificar patrones y similitudes en la construcción de identidad, valores y formas de interacción en línea. Esto permitió analizar cómo los jóvenes transitan entre diferentes "mundos" en línea.

Este marco metodológico proporcionó una base sólida para llevar a cabo la investigación, centrándose en las experiencias de los jóvenes en su contexto natural y utilizando múltiples técnicas cualitativas. Ayudó a comprender cómo la participación en comunidades virtuales influye en la construcción de la identidad de los jóvenes en La Paz y El Alto, Bolivia, y contribuyó a la expansión del conocimiento sobre este tema.

Este análisis proporcionará información valiosa sobre el comportamiento en línea de los jóvenes y el papel de las comunidades virtuales en diferentes aspectos de sus vidas.

Tabla 4 Identificación de Características y Participación de los jóvenes en Comunidades Virtuales

Grupos de discusión		
<p>Los grupos estuvieron conformados por miembros pertenecientes a diversas comunidades virtuales: (i) Gamer, Youtube, (ii) TikTok, Kpop y (iii) Cosplay; residentes de la ciudad de La Paz como de El Alto.</p> <p>En total, se analizó la interacción y las percepciones de los participantes en tres grupos de discusión.</p> <p>El análisis se centró en la recolección y procesamiento de datos provenientes de estos grupos de discusión, destacando la diversidad de perspectivas y experiencias aportadas por los participantes. Este enfoque grupal permitió explorar de manera integral las interacciones y opiniones dentro de las comunidades virtuales, ofreciendo así una comprensión más completa de los fenómenos culturales y mediáticos estudiados en La Paz y El Alto.</p>	<p>Grupo No. 1 Mixto: Gamer - Youtub,</p>	<p>Tres Integrantes: Oscar Camila Jakeline (Anexo 21°).</p>
	<p>Grupo No. 2 K Pop</p>	<p>Cinco Integrantes: Alison Aguilar Wendy Chuquimia Laura Aranda Adriana Perez (Blue) Grace Antequera</p>
	<p>Grupo No. 3 Cosplay</p>	<p>Tres Integrantes: Andréa Peñaloza Yujra Wendy Michelle Duran Gutiérrez Aramiz Greyham López Lasten</p>
Entrevista		
<p>Se involucró a un total de 23 participantes. Este grupo estuvo conformado por 12 hombres y 11 mujeres. La muestra se distribuyó geográficamente en las ciudades de La Paz y El Alto.</p> <p>Durante el proceso de recolección y análisis de datos, se implementó una limpieza de datos enfocada en</p>	<p>Facebook Instagram TikToK YouTube Twitch, Trovo Live</p>	<p>Oscar Roberto Gutiérrez Hurtado (Anexo 13°).</p> <p>El Alto</p>
	<p>YouTube Facebook Twitter Instagram TikToK Snapchat</p>	<p>Silvia Magali Poma Llanos (Anexo 14°).</p> <p>La Paz</p>

<p>optimizar la calidad y relevancia de la información recopilada. Este proceso se llevó a cabo para el total de los 23 participantes, aunque, por la naturaleza específica de su contribución, se aplicó una limpieza más detallada en los datos de 9 participantes.</p> <p>Este enfoque selectivo se fundamentó en la tipología y riqueza del aporte proporcionado por cada individuo, asegurando una mayor precisión en la presentación de resultados y conclusiones.</p>	YouTube Facebook Twitter Instagram TikToK	Brenda Kathy Violetta Roca La Paz
	YouTube Instagram TikTok Discord Twitch Discord	Yesica Parada Flores (Anexo 15°). El Alto
	YouTube Facebook Instagram TikToK Telegram WhatsApp	Luis Alberto Cocarico Apaza El Alto
	YouTube Facebook Twitter Instagram TikTok	Alan Giovanni Vargas Ballesteros (Anexo 16°). La Paz
	Facebook Instagram LinkedIn TikTok YouTube	Camila Denise Espinoza Franco (Anexo 17°). La Paz
	Facebook YouTube Instagram TikTok Telegram WharsApp	Fabiola Caparicona Quispe El Alto
	Facebook Instagram TikTok YouTube Discord Twich Telegram Pinterest	Blanca Tatiana Vicuña Rocabado (Anexo 18°) La Paz
	Facebook TikTok YouTube WharsApp Discord	Mariela Huanca Sanchez El Alto
	Facebook Instagram TikTok YouTube	Dorian Adhemar Iporre Tito (Anexo 19°)

	Twitter LinkedIn	La Paz
	Facebook YouTube Instagram TikTok Telegram WharsApp	Juan Carlos Mamani Cuno El Alto
	YouTube Instagram Twich Discord Telegram	Ariel Jarem Villaroel Gonzales (Anexo 20°) El Alto
Entrevista en profundidad		
Esta técnica, caracterizada por su enfoque detallado y abierto, ha permitido sumergirse en el mundo subjetivo del entrevistado. A través de preguntas abiertas y flexibles, se buscó no solo obtener información, sino también explorar las emociones, valores y contextos que subyacen en las respuestas.	Página https://internetbolivia.org/	Web: Cristian León Coronado -. Director ejecutivo de la Fundación Internet Bolivia.org Especialista en derechos digitales, ciberseguridad y gobierno digital. (Anexos 10° y 11°).

Nota: Diseño propio. (Anexo 13 al 22)

3.9 Signos y representación social:

La importancia del signo codificado a partir del self, en el análisis de de contenido de las redes sociales, radica en la comprensión de cómo los jóvenes construyen y proyectan sus identidades en estos entornos digitales. El self, como concepto desarrollado por G.H. Mead, refiere a la capacidad de considerarse como objeto y sujeto, y está intrínsecamente vinculado a la comunicación y a la interacción social.

Los signos, “en el contexto de las redes sociales”, son elementos simbólicos que los individuos utilizan para representarse a sí mismos (Rizo, 2015) y comunicar información sobre su

identidad, intereses, valores y experiencias. Estos signos pueden incluir desde fotografías y publicaciones hasta likes y comentarios.

3.9.1 Interacción simbólica en redes sociales:

La interacción simbólica, como propone el interaccionismo simbólico, destaca la importancia de los signos y símbolos en la negociación de significados compartidos. En las redes sociales, esta interacción simbólica se manifiesta a través de la creación y recepción de contenidos simbólicos, donde los usuarios interpretan y atribuyen significados a través de la comunicación digital.

3.9.2 Construcción de identidad digital:

El self, como construcción mental basada en las interacciones con otros, se proyecta en las redes sociales mediante la elección y presentación de signos que reflejen la identidad deseada. La construcción de una identidad digital implica la cuidadosa selección y manejo de estos signos para expresar aspectos específicos del self y establecer conexiones con otros usuarios.

3.9.3 Representaciones simbólicas y comunicación online:

La relación entre el self y los signos en las redes sociales se evidencia en la manera en que los individuos utilizan la comunicación online para representar quiénes son. Desde la elección de avatares y fotos de perfil hasta la redacción de biografías y la participación en conversaciones, cada acto simbólico contribuye a la construcción y proyección de la identidad digital.

3.9.4 Dinámica fluida y cambiante del “self” online:

La dinámica fluida y cambiante de la identidad social en entornos virtuales, mencionada por Pantoja y Rendón (2020), destaca cómo los individuos pueden adaptar y modificar su self a través de la incorporación de nuevos signos y la actualización constante de información en sus perfiles, evidenciando la capacidad de autorrepresentación en tiempo real. La relevancia del signo a través del self en el análisis de redes sociales se centra en entender cómo los individuos construyen y proyectan sus identidades en entornos digitales. Los signos, como elementos simbólicos, son herramientas que utilizan en estas plataformas para representarse, comunicar información sobre su identidad y participar en la interacción simbólica. La construcción de la identidad digital implica la cuidadosa elección y manejo de estos signos, desde fotos y publicaciones hasta la participación en conversaciones. La dinámica fluida y cambiante del self en entornos virtuales destaca cómo los individuos pueden adaptar y modificar su identidad a través de nuevos signos y actualizaciones constantes, evidenciando la capacidad de autorrepresentación en tiempo real. En conjunto, la intersección entre signos, self e interacción simbólica es fundamental para comprender la complejidad de las identidades en el ámbito de las redes sociales.

CAPÍTULO 4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Los resultados obtenidos a través de esta investigación posibilitaron la identificación de las principales características de las comunidades virtuales de Cosplay, K-Pop, *Gamers*, *Youtuber* y TikTok, a las que pertenecen los jóvenes de 18 a 24 años en las ciudades de La Paz y El Alto. Además, se llevó a cabo el análisis de su nivel de participación en estas comunidades, permitiendo una comprensión profunda de cómo los jóvenes utilizan las TIC para interactuar y construir identidad en línea.

El análisis se centró en los patrones de uso, el consumo cultural y la frecuencia de interacción a través del Internet, proporcionando una visión detallada del consumo tecnológico y su impacto en la construcción de la identidad en línea. Se exploró la influencia de los medios sociales y se abordaron las oportunidades y desafíos que enfrentan los jóvenes en su comunicación en línea. Además, se examinó el papel de las TIC en la formación de comunidades virtuales, investigando el propósito que impulsa a los jóvenes a pertenecer o ser parte de estas comunidades, con miras a futuras investigaciones en este campo.

Los resultados obtenidos se detallan de manera visual a través de tablas y gráficos para facilitar su comprensión.

En la segunda sección de la investigación, se describen y analizan los resultados de las entrevistas semiestructuradas realizadas a treinta y cinco jóvenes pertenecientes a diversas comunidades virtuales, tales como *Cosplay*, *K-Pop*, *Gamers*, *Youtubers* y *TikTok*, residentes en las ciudades de La Paz y El Alto.

Esta etapa proporcionó una visión detallada de los rasgos distintivos y necesidades específicas de los jóvenes de 18 a 24 años, permitiendo la personalización de los instrumentos

de investigación. La adaptación de estas herramientas garantizó la pertinencia y validez de los resultados obtenidos, asegurando una comprensión más precisa de las dinámicas propias de cada comunidad virtual.

La información recopilada durante esta fase no sólo ofreció una comprensión de las experiencias y perspectivas de los jóvenes, sino que también contribuyó a la identificación de barreras y desafíos que enfrentan en relación con la tecnología que utilizan. Este conocimiento resulta crucial para el desarrollo de estrategias efectivas destinadas a mejorar el acceso y la utilización de la tecnología.

En una tercera etapa se trabajó la información rescatada de los grupos de discusión que permitió obtener datos ricos y contextuales en el marco del método cualitativo, esta investigación se llevó a cabo en el contexto natural de los participantes.

La observación participante y no participante también fueron tomadas en cuenta como herramienta para comprender más a fondo las experiencias de los jóvenes en sus entornos virtuales; a partir de preguntas de análisis: qué información comparten, qué comentarios realizan y cuáles son los contenidos que más les llaman la atención. El objetivo central es capturar las voces y perspectivas auténticas de los participantes, permitiendo la identificación y el consumo cultural, los patrones y tendencias de este consumo a través de la interpretación de la información recopilada. La relación entre el investigador y los participantes se considera esencial, ya que la confianza y la estabilidad en esta relación influyen directamente en la calidad y profundidad de la información recogida.

Para finalizar el proceso de investigación, se buscó profundizar en la comprensión de cómo los jóvenes de La Paz y El Alto construyen su identidad en línea. Para ello, se llevó a

cabo un cruce de información entre las tres etapas de la investigación, mismas que han sido diseñadas para cumplir con el objetivo de establecer similitudes y diferencias, proporcionando una perspectiva más amplia y profunda sobre la relación entre el consumo tecnológico, cultura e identidad en línea.

Este cruce de datos permitió examinar las conexiones y relaciones entre las distintas dimensiones exploradas a lo largo de la investigación. Se analizaron los patrones emergentes y las interrelaciones entre las experiencias, perspectivas, consumo y comportamientos de los jóvenes de 18 a 24 años que viven en las ciudades de La Paz y El Alto y participan en las comunidades virtuales de *Cosplay*, *K-Pop*, *Gamers*, *Youtubers* y *TikTok*.

La triangulación de datos provenientes de la observación, grupos de discusión y entrevistas semiestructuradas contribuyó a obtener una visión más completa y enriquecedora de la construcción de identidad en línea. Este enfoque integral fortaleció la validez y la fiabilidad de los resultados, proporcionando una base sólida para las conclusiones y recomendaciones finales de la investigación.

La Tabla No. 2 (página 108) aborda las distintas etapas comprendidas en la investigación, delineando actividades y acciones específicas. En la primera fase, se inicia con la recopilación de información secundaria que converge en categorías de análisis claves. Estas categorías, posteriormente, son sometidas a un proceso de triangulación para asegurar la consistencia y validez de los resultados. Este enfoque metodológico permite una exploración profunda y precisa de los datos, contribuyendo así a una comprensión más integral de los temas abordados en la investigación.

La Tabla No. 6 (página 123) aborda de manera integral cinco categorías clave vinculadas a los consumos tecnológicos, mediáticos y culturales de los grupos estudiados, así como su relación con comunidades virtuales e identidad. La identificación de estas categorías proporcionó un marco completo para comprender la complejidad de los patrones de consumo de cada grupo. Además, se subraya la necesidad de introducir subcategorías de análisis, dada la observación de variaciones significativas en los patrones de consumo, directamente vinculadas a la situación específica que se estudia. Esta estructura analítica enriquecida permitió un examen más preciso y contextualizado de las dinámicas de consumo de cada grupo, facilitando una comprensión más profunda de sus comportamientos y preferencias.

Tabla 5 Etapas de la investigación

Etapa	Actividad	Acción
1.	Revisión documental	<p>Parte I Consumo Tecnológico jóvenes de las ciudades de La Paz y El Alto (Anexo 5°).</p> <p>Parte II Identificación, dinámicas y Características de las Comunidades virtuales: Cosplay, K-Pop, Gamers, Youtubers y TikTok. (Anexo)</p>
2.	Categoría de análisis	<p>Grupos de Discusión: La Paz y El Alto Consumo Tecnológico, Mediático, Cultural, Comunidades Virtuales e Identidad. Objetivos 2 y 3 (Anexo)</p>
3.	Categoría de análisis	<p>Entrevistas individuales: La Paz y El Alto Consumo Tecnológico, Mediático, Cultural, Comunidades Virtuales e Identidad. Objetivos 2 y 3 (Anexo)</p>
4.	Categoría de análisis	<p>Análisis de Contenido: Las Redes Sociales y Plataformas Digitales utilizadas por los participantes.</p>
5.	Triangulación de datos categorías de análisis	<p>Triangulación: Objetivos, Metodología y Teorías Utilizadas.</p>

Nota: Elaboración propia en base a la planificación para el trabajo de campo

Tabla 6 Identificación de categorías de análisis

CATEGORÍA 1	SUB CATEGORÍA	
<p>Consumo tecnológico: En esta categoría, se analizará cómo los jóvenes utilizan y se relacionan con la tecnología en su vida diaria. Esto incluye el tipo de dispositivos que prefieren, la frecuencia de su uso y cómo estos dispositivos contribuyen a la construcción de su identidad online.</p>	<p>Acceso a internet: Datos Wifi</p>	<p>Indicador -palabra clave: Dispositivos electrónicos, tecnología móvil, interacción digital, conectividad, dispositivos portátiles.</p>
	<p>Tipos de Dispositivos: Analizar los dispositivos específicos que los jóvenes prefieren, como teléfonos móviles, laptops y computadoras de escritorio.</p>	
	<p>Frecuencia de Uso: Explorar la regularidad y duración del tiempo que dedican al uso de dispositivos tecnológicos.</p>	
	<p>Interacción Social en Línea: Examinar cómo la tecnología facilita la interacción social en línea y contribuye a la formación de conexiones virtuales.</p>	
CATEGORÍA 2	SUB CATEGORÍA	
<p>Consumo mediático. Se explorará cómo los jóvenes consumen diferentes formas de medios, como noticias, entretenimiento, y contenido digital. Esta categoría abarcará la influencia de los medios de comunicación tradicionales y digitales en la formación de su identidad. Consumo Cultural: Aquí se examinará cómo el consumo de cultural, a través de las redes sociales, de música, películas, programas de televisión o literatura, impacta la identidad de los jóvenes. Se analizará cómo estos elementos culturales contribuyen a la formación de sus preferencias y valores.</p>	<p>Redes Sociales: Facebook, Instagram, TikTok, Snapchat, YouTube, LinkedIn, Pinterest, Otras: (Twitch, Snapchat, Tinder, Reddit, Trovo Life).</p>	<p>Indicador - palabra clave: Fuentes de noticias, medios de comunicación, entretenimiento digital, plataformas de transmisión, contenido multimedia.</p>
	<p>Fuentes de noticias: Investigar las fuentes de noticias preferidas de los jóvenes y cómo estas influyen en su percepción del mundo.</p>	
	<p>Contenido de entretenimiento: Analizar las preferencias de entretenimiento, como películas, programas de televisión y plataformas de</p>	

	<p>transmisión, y su impacto en la identidad. Videos, Video juegos, Películas/videos en YouTube - Twitch Series, Libros, Navegar en las Redes Sociales Producción de contenido cultural o social para las Redes Sociales.</p>	
	<p>Trabajo o educación: Uso del Internet para el trabajo o la educación. ¿Con qué redes sociales interactúan con mayor frecuencia y por qué?</p>	
CATEGORÍA 3	SUB CATEGORÍA	
<p>Consumo cultural: Aquí se examinará cómo el consumo de cultura, ya sea a través de música, películas, programas de televisión o literatura, impacta la identidad de los jóvenes. Se analizará cómo estos elementos culturales contribuyen a la formación de sus preferencias y valores.</p>	<p>Preferencias musicales: Explorar los géneros musicales que consumen y cómo estos contribuyen a su identidad cultural. Influencia de. ¿A quién siguen? Películas/Programas: Analizar cómo las películas y programas de televisión influyen en la percepción cultural y en la formación de valores. ¿Qué ven, qué escuchan?</p>	<p>Indicador -palabra clave: Géneros musicales, influencia cultural, contenido audiovisual, identidad cultural, expresión artística. Hechos vividos. Acciones individuales. Acciones colectivas. Recuerdos significativos. Cotidianidad Personal.</p>
CATEGORÍA 4	SUB CATEGORÍA	
<p>Comunidades virtuales: Esta categoría se enfocará en las comunidades virtuales específicas a las que pertenecen los jóvenes, como Cosplay, K-Pop, Gamers, Youtubers y TikTok. Se explorará cómo la participación en estas comunidades</p>	<p>Comunidades: Cosplay, K-Pop, Gamers, Youtubers y TikTok</p>	<p>Indicador -palabra clave: Interacción en línea, participación comunitaria, redes sociales, grupos en línea, pertenencia virtual.</p>

<p>afecta la construcción de su identidad online. Identidad:</p>	<p>Interacción en Grupos: Examinar la participación activa de los jóvenes en discusiones y actividades dentro de las comunidades virtuales específicas.</p>	<p>Lenguaje: El lenguaje que utilizan (signos) verbal, no verbal, icónico, prácticas rituales simbólicas, las preferencias, los comportamientos sociales, las series, espectáculos, música, el baile, canto, arte.</p>
	<p>Autoimagen: Investigar cómo la pertenencia a estas comunidades afecta la autoimagen y la percepción de sí mismos. ¿A quién siguen o qué contenido prefieren ver en las redes?</p>	
<p>CATEGORÍA 5</p>	<p>SUBCATEGORÍA</p>	
<p>Identidad: La categoría central será la identidad, donde se analizará cómo los elementos anteriores influyen en la construcción de la identidad digital de los jóvenes.</p> <p>Se explorarán los cambios en la autoimagen, la expresión individual y la percepción de sí mismos en el entorno digital.</p> <p>La representación y construcción de la identidad personal en entornos digitales y plataformas en línea de jóvenes que pertenecen a comunidades virtuales: <i>Cosplayers</i>, K-pop, YouTubers, TikToK y Gamers.</p>	<p>Autoexpresión en Línea: Analizar cómo los jóvenes se expresan a través de plataformas digitales y cómo esto refleja su identidad.</p> <p>La identidad personal, como representación de la identidad personal, entendida como la expresión del individuo tal y como es (manifestación fiel y genuina de su ser). La identidad expresiva (relacionada con la representación creativa de uno mismo).</p> <p>Evolución de la Identidad: Explorar cambios en la identidad a lo largo del tiempo en relación con las interacciones en línea y el consumo cultural.</p> <p>La identidad social (vinculada a las interacciones y conexiones en línea), y la identidad temática (centrada en la participación en comunidades específicas).</p>	<p>Indicador -palabra clave: Autoexpresión, evolución de la identidad, representación digital, autoimagen, construcción de identidad.</p> <p>Autenticidad, construcción de marca personal, interacción digital, expresión creativa, y pertenencia en línea.</p>

Nota: Elaboración propia en base a la planificación para el trabajo de campo

4.1 Análisis de Resultados por etapas

Etapa 1 (Parte 1): REVISIÓN DOCUMENTAL:

Consumo Tecnológico jóvenes de las ciudades de La Paz y El Alto.

En esta primera etapa, se enfocaron los esfuerzos en establecer una revisión de los datos que se tiene sobre el uso de las TIC en Bolivia, a fin de obtener una retroalimentación y afinar los instrumentos de investigación. Además, de tabular y transcribir los datos recopilados, se analizaron los resultados preliminares. Todo esto permitió una mayor comprensión y preparación para la siguiente fase del proyecto de investigación.

El uso de las TIC ha penetrado en todas las actividades humanas de forma positiva, empero, también, ha dejado incertidumbres respecto a su impacto, versus el tiempo que los jóvenes las utilizan. Equipos de última generación han universalizado, el acceso cada vez es más homogéneo modificando sustancialmente las relaciones económicas, sociales, políticas y culturales.

En Bolivia, el acceso a las TIC ha mejorado en los últimos cinco años, pero aún existe una brecha digital entre las áreas urbanas y rurales. Esta brecha se ve reflejada; también, en el uso de los dispositivos electrónicos y la compra de datos. Esto ha tenido un impacto en la educación, la economía, la cultura y la sociedad en general.

Datos de We Are Social y Meltwater (2023), indican que la población boliviana en Internet es de 12,30 millones, con una edad promedio de 24,3 años. El 66,0% de la población tiene acceso a Internet, y el crecimiento del uso de Internet entre 2022 y 2023 fue del 1,2%.

El acceso a Internet se ha visto facilitado por dispositivos móviles y la disminución de costos, especialmente durante la pandemia de COVID-19. Las redes sociales, como Facebook, TikTok e Instagram, son ampliamente utilizadas, con el 98,7% de los usuarios accediendo a ellas a través de dispositivos móviles.

En términos de navegadores web, Google Chrome es el más utilizado en Bolivia, con una cuota de mercado del 83,96%. WhatsApp y Telegram son populares como servicios de mensajería, pero Facebook, Twitter y TikTok son las principales redes sociales.

Las compras en línea, especialmente a través de plataformas de Marketplace, son comunes, y el pago mediante códigos QR es el método más utilizado. La digitalización se ha vuelto esencial en la vida cotidiana, y la pandemia ha acelerado esta tendencia.

En educación, las TIC han mejorado el acceso a la información, pero la presión para tener dispositivos y conectividad constante puede afectar el bienestar de los jóvenes. En el ámbito económico, las TIC han permitido a las empresas expandirse y competir en un mercado global, pero también han generado desigualdades económicas, toda vez que una pequeña porción de la población boliviana mantiene una relación con el mercado debido a la falta de confianza en estas tecnologías y sus habilidades digitales.

El año 2019, con la llegada de la COVID – 19 se ha dado un salto cualitativo. Sin embargo, también ha aumentado la presión para tener un dispositivo y conectividad constante, lo que puede tener un impacto negativo en el bienestar mental y emocional de los jóvenes escolarizados y los que estaban en las universidades, tanto públicas como privadas, con un impacto económico en los padres y las familias.

Las redes sociales y las plataformas en línea han adquirido una relevancia considerable para la juventud contemporánea, constituyendo espacios donde no solo manifiestan sus reflexiones y emociones, sino también comparten experiencias, intereses y manifestaciones creativas. Estos entornos virtuales proporcionan un espacio donde los jóvenes pueden compartir episodios de sus vidas, interactuar con amigos y seguidores, y elaborar una identidad digital distintiva. Más allá de su función primordial como medios de comunicación, las redes sociales han evolucionado hacia plataformas de autoexpresión, facultando a los jóvenes para exhibir su personalidad, preferencias y valores de manera pública y accesible.

En cuanto a la sociedad en general, las TIC han cambiado las formas en que las personas interactúan y se relacionan con los demás. Han facilitado una mayor conectividad y acceso a la información, pero también han aumentado la exposición a contenidos negativos y la presión para presentar una imagen perfecta en línea, especialmente entre las generaciones conocidas como Generación Y y Generación Z.

Etapas 1 - (Parte 2): Revisión documental

– Identificación, Dinámicas y Características de las Comunidades Virtuales: Cosplay, K-Pop, Gamers, Youtubers y TikTok

En la actualidad, el mundo digital ha dado origen a una amplia variedad de comunidades virtuales, que se han convertido en espacios de interacción y conexión para personas con intereses comunes. Estas comunidades desempeñan un papel fundamental en la formación de vínculos sociales, el intercambio de conocimientos y el apoyo mutuo.

Las comunidades virtuales son grupos de personas que se conectan a través de Internet para compartir intereses, experiencias y conocimientos. Estas comunidades pueden ser de

cualquier tamaño, desde pequeñas y locales hasta grandes y globales, como lo plantea Carlos Alberto Scolari y Cristina López de la Torre en su libro *Comunidades virtuales: espacios de comunicación, aprendizaje y participación* (2015) donde proponen una forma de agruparlas para comprender las diferentes características y funciones de estas comunidades:

Comunidades sociales: Estas comunidades se centran en la interacción social y el establecimiento de relaciones. Pueden ser plataformas de redes sociales, foros o grupos en línea donde las personas comparten intereses personales, experiencias de vida o simplemente buscan conectarse con otros individuos.

Comunidades de conocimiento y aprendizaje: Estas comunidades se enfocan en el intercambio de conocimientos, la adquisición de nuevas habilidades y el aprendizaje mutuo. Pueden estar orientadas a áreas específicas, como la programación, la fotografía, la cocina o cualquier otro tema en el que los miembros deseen profundizar y compartir su experiencia.

Comunidades de insights: Estas comunidades se forman en torno a la generación de ideas, la innovación y el intercambio de perspectivas. Los miembros comparten sus puntos de vista, discuten tendencias emergentes y colaboran en la resolución de problemas, fomentando así un ambiente de pensamiento crítico y creatividad.

Redes de expertos y comunidades de asesores: Estas comunidades reúnen a profesionales y expertos en campos específicos, permitiendo la colaboración y el intercambio de conocimientos entre sus miembros. Pueden ser espacios donde se brinda asesoramiento, se comparten mejores prácticas y se establecen conexiones profesionales valiosas.

Comunidades profesionales: Estas comunidades agrupan a personas que comparten una profesión o industria en común. Los miembros pueden intercambiar información, buscar oportunidades laborales, discutir tendencias y desafíos, y establecer contactos dentro de su campo de especialización.

Comunidades de interés: Estas comunidades se forman alrededor de intereses específicos, como hobbies, actividades recreativas o pasiones compartidas. Pueden ser comunidades de fanáticos de un deporte, amantes de la música, entusiastas del cine o cualquier otro tema que genere un sentido de comunidad y conexión entre sus miembros.

Comunidades de apoyo: Estas comunidades brindan un espacio seguro y solidario para personas que comparten experiencias similares, como comunidades de apoyo emocional, grupos de ayuda para enfermedades o comunidades de padres. Los miembros encuentran consuelo, comprensión y consejos prácticos al compartir sus desafíos y triunfos con otros que están pasando por situaciones similares.

Estas diversas comunidades virtuales reflejan la necesidad humana de conectarse, compartir y aprender en un entorno digital. A través de ellas, las personas pueden encontrar un sentido de pertenencia, ampliar su conocimiento, establecer relaciones significativas y recibir apoyo en diferentes aspectos de sus vidas. Es importante tener en cuenta que las comunidades virtuales pueden superponerse y combinar varios aspectos. Además, las comunidades pueden evolucionar y adaptarse con el tiempo, y también pueden surgir nuevas categorías a medida que las dinámicas en línea continúen cambiando.

Las comunidades virtuales han emergido como espacios fundamentales de expresión, intercambio y conexión para los jóvenes en las ciudades de La Paz y El Alto. En conjunto, estas comunidades virtuales ilustran la diversidad de intereses y formas de expresión de los jóvenes presentes en el ciberespacio, donde la interacción, creatividad y pasión son pilares fundamentales de la experiencia digital. Este estudio se propone analizar las principales características de cinco comunidades virtuales/ sociales o de interés particulares: *Cosplay*, *K-Pop*, *Gamers*, *Youtubers* y *TikTok*. Además, se busca evaluar el nivel de participación de los jóvenes en estas comunidades, considerando la diversidad de intereses y dinámicas presentes en el ciberespacio contemporáneo. En este documento se describirán cinco comunidades virtuales populares: *Cosplay*, *K-pop*, *YouTube*, *Gamers* y *TikTok*. Se analizarán sus características, historia, membresía y contribuciones a la sociedad.

Tabla 7 Comunidades virtuales - características

Comunidad de Cosplay:	<p>El Cosplay, una práctica en la que individuos se visten y actúan como personajes ficticios, se posiciona como una expresión creativa y apasionada, al sumergirse en disfraces y actuaciones “costume” (disfraz) y “play” (actuar). Mayormente enfocada en personajes de anime, manga, videojuegos y otras formas de entretenimiento, esta comunidad se distingue por la entusiasta compartición de disfraces, habilidades de confección, maquillaje y actuación. Convenciones, eventos y sesiones fotográficas constituyen instancias donde los participantes se congregan para celebrar y compartir su devoción por el Cosplay.</p> <p>El cosplay se originó en Japón en la década de 1970, y se ha popularizado en todo el mundo en las últimas décadas. Las comunidades de cosplay son muy activas en línea, y existen foros, blogs y redes sociales dedicadas a esta actividad.</p>
Comunidad de K-Pop:	<p>Originado en Corea del Sur en la década de 1990, el K-Pop surgió como un género musical que fusiona elementos de pop, hip hop, electrónica y R&B. Actualmente, ha evolucionado más allá de ser simplemente un estilo musical para convertirse en una cultura popular vibrante que ha generado comunidades</p>

	<p>dedicadas. Estas comunidades, conocidas como "fandoms", se reúnen en línea para debatir sobre música, coreografías, estilos de moda y noticias relacionadas con sus grupos y artistas de K-Pop favoritos. A través de proyectos, eventos y encuentros con fans, expresan de manera activa su respaldo y conexión con la música y la cultura K-Pop.</p> <p>Las comunidades de K-Pop son altamente activas en línea, contando con foros, blogs y redes sociales exclusivamente dedicados a este género musical. Los apasionados seguidores de K-Pop, conocidos como "stans", participan activamente en diversas actividades, que van desde escuchar música y ver videos musicales hasta asistir a conciertos y adquirir productos relacionados.</p>
Comunidad de TikTok:	<p>TikTok, la plataforma de videos cortos, se distingue por su enfoque en la creatividad y expresión personal. Las comunidades en TikTok se caracterizan por seguir a usuarios que comparten contenido similar, interactuando mediante comentarios, likes y compartiendo videos. Con un énfasis notable en desafíos virales, bailes, comedia y tendencias de moda, TikTok se consolida como un espacio dinámico que refleja las corrientes culturales contemporáneas.</p> <p>Esta plataforma, que permite a los usuarios crear y compartir videos de hasta 1 minuto de duración y hasta 3 minutos si son cargados, ha experimentado un rápido crecimiento y se posiciona como una de las plataformas de medios sociales más populares del mundo, contando con más de mil millones de usuarios activos mensuales.</p> <p>Las comunidades presentes en TikTok exhiben una diversidad notable, albergando creadores de contenido dedicados a una amplia variedad de temas, como baile, comedia, música, moda, belleza y entretenimiento. Los creadores de contenido en TikTok suelen interactuar activamente con sus seguidores mediante comentarios, transmisiones en vivo y otros medios, consolidando así un espacio de intercambio y creatividad en constante evolución.</p>
Comunidad de <i>Youtubers</i> :	<p>Los creadores de contenido en YouTube, también conocidos como "<i>youtubers</i>", desempeñan un papel central en la formación de comunidades en la plataforma. Estos individuos congregan a seguidores en torno a canales especializados que abarcan una amplia gama de temas, fomentando la interacción a través de comentarios, likes y compartiendo videos. La diversidad de contenido disponible en YouTube es notable, incluyendo desde blogs y tutoriales hasta expresiones artísticas como comedia, música y reseñas. Este ecosistema comunitario</p>

	<p>refleja la versatilidad y el alcance integral de YouTube como una plataforma líder para la expresión creativa y el entretenimiento.</p> <p>YouTube, como plataforma de videos en línea, se ha consolidado como una de las redes sociales más prominentes a nivel mundial, contando con una base de usuarios activos que supera los 2 mil millones mensuales.</p> <p>Las comunidades dentro de YouTube exhiben una notoria diversidad, donde canales especializados abordan una amplia gama de temas, tales como música, cine, televisión, videojuegos, deportes, política, noticias y educación. Los youtubers, en su calidad de creadores de contenido, interactúan de diversas maneras con sus seguidores, utilizando comentarios, transmisiones en vivo y otros medios para fortalecer la conexión con su audiencia.</p>
Comunidad de <i>Gamers</i> :	<p>La comunidad de Gamers, compuesta por entusiastas de los videojuegos, se destaca por la interacción entre sus miembros, quienes comparten vivencias, asesoran sobre juegos y proporcionan reseñas. Más allá de participar en competiciones en línea, los jugadores también transmiten en vivo sus sesiones de juego, colaboran en equipos y contribuyen activamente al desarrollo de nuevos videojuegos. La dinámica de interacción no se limita únicamente al ámbito del juego, se extiende a discusiones sobre plataformas, géneros y la creación de contenido relacionado con el universo de los videojuegos.</p> <p>Los <i>gamers</i>, entendidos como individuos que participan en la práctica de los videojuegos, pueden abordar este pasatiempo tanto de manera aficionada como profesional, utilizando diversas plataformas como computadoras, consolas y dispositivos móviles.</p> <p>Las comunidades de <i>gamers</i>, altamente activas en línea, encuentran su espacio en foros especializados, blogs y redes sociales dedicadas exclusivamente a este apasionante mundo. En estos espacios virtuales, los <i>gamers</i> no solo intercambian consejos, trucos y estrategias, sino que también participan activamente en competiciones y torneos, contribuyendo así a la consolidación de una comunidad vibrante y comprometida.</p>

Nota: Elaboración propia, en base a entrevistas y grupos de discusión (Anexos: 23°, 24°, 25° y 26°).

a. Comunidades virtuales en las que participan los jóvenes de La Paz y El Alto

Las comunidades virtuales descritas en este documento son solo algunas de las muchas que existen en línea. Estas comunidades ofrecen una variedad de beneficios a sus miembros, incluyendo:

- Oportunidades para la socialización y la conexión con otros,
- Acceso a información y recursos,
- Apoyo y sentido de pertenencia.

En general, los jóvenes de La Paz y El Alto están muy involucrados en las comunidades virtuales. Los cinco tipos de comunidades mencionadas tienen un alto grado de participación entre este grupo demográfico.

b. La influencia de las multipantallas (teléfonos celulares, tablets, computadoras) en el entorno juvenil: Un análisis integral

La omnipresencia de las pantallas en el entorno de los jóvenes ha resultado en una exposición constante a una abundancia de información y contenido en línea, impactando directamente en su percepción y comportamiento cultural. Mientras que los jóvenes de El Alto mayormente utilizan el teléfono celular, los de La Paz, además del celular, interactúan con otros dispositivos. Es crucial evaluar de qué manera estos factores no afectan la formación de valores y hábitos de los jóvenes en relación con la cultura y el ocio.

Tabla 8 Comparación, grado de participación en las comunidades virtuales

Comunidad virtual	Grado de participación
Cosplay	Alto
K-pop	Medio alto
YouTube	Alto

Gamers	Medio
TikTok	Alto

Nota: Elaboración propia (Anexos: 13°, 14°, 15°, 16°, 17°, 18°, 19°, 20°, 21° y 22°).

El *Cosplay* destaca como la comunidad virtual más participativa entre los jóvenes de La Paz y El Alto. Un total de 3 entre 5 de los entrevistados y aquellos con quienes se pudo entablar conversación sobre el tema afirmaron ser miembros activos de una comunidad de *cosplay*. Los jóvenes involucrados en esta comunidad tienden a confeccionar sus propios disfraces y accesorios, participando activamente en eventos especiales como convenciones de anime o festivales de *Cosplay*.

La comunidad virtual de *K-pop* tiene un grado medio alto de participación entre los jóvenes de La Paz y El Alto. Los entrevistados afirmaron ser miembro de una comunidad de *K-pop*. Los jóvenes que participan en esta comunidad suelen ser fans de grupos de *K-pop*, y seguir a sus ídolos, crear contenido de estilo vlog¹⁵, compartiendo experiencias en conciertos, eventos y su día a día como fan. Las mujeres participan en actividades como escuchar música, ver videos musicales, asistir a conciertos virtuales y comprar productos en línea que las identifiquen con esta corriente.

La comunidad virtual de YouTube también destaca por su elevado grado de participación entre los jóvenes de La Paz y El Alto. Todos los entrevistados afirmaron ser miembro activo de una comunidad de YouTube. Los jóvenes que participan en esta comunidad suelen seguir canales dedicados a temas de su interés, tales como música, cine, televisión,

¹⁵ Un vlog constituye un sitio web que aborda un tema específico mediante la presentación de contenido en formato de video. En esta plataforma se brinda información sobre cómo convertirse en vlogger. Este tipo de sitio, frecuentemente respaldado por un canal de YouTube, se distingue por diseminar contenido temático a través de registros visuales. La nomenclatura "vlog" emerge de la amalgama entre las voces "video" y "blog", siendo reconocidos también como videoblogs.

videojuegos, deportes, política, noticias y educación. Dentro de esta comunidad, los videojuegos se posicionan como el tema más compartido, atrayendo a un mayor número de integrantes con intereses similares.

La comunidad virtual de *Gamers* destaca por su notable grado de participación entre los jóvenes de La Paz y El Alto. Los entrevistados afirmaron ser miembros de una comunidad de *Gamers*, donde se involucran activamente en la práctica de videojuegos, participando en actividades como el intercambio de consejos, trucos y estrategias, así como en competiciones de torneos. La comunidad de gamers en Bolivia es relativamente reducida, conformando un grupo más pequeño en comparación con otras regiones del mundo. Es significativo observar que ellos tienen la aspiración de convertirse en *streamers* reconocidos. Muchos de los participantes iniciaron sus actividades en YouTube, pero con el tiempo han migrado hacia otras plataformas, como Twitch y Facebook Gaming, aprovechando diversas herramientas para la retransmisión en vivo, como Dlive, Trovo live y Bigo Live.

La comunidad virtual de TikTok también exhibió un elevado nivel de participación entre los jóvenes de La Paz y El Alto. Según las conversaciones con los participantes afirmaron ser parte de una comunidad de TikTok. Los jóvenes involucrados en esta comunidad suelen crear y compartir videos cortos con una duración máxima de 1 minuto, participando activamente en diversas actividades que abarcan desde bailes, comedia, música, moda, belleza hasta entretenimiento en general. Los usuarios de TikTok participan activamente en desafíos, tendencias y colaboraciones, contribuyendo a la dinámica y diversidad de la plataforma. La accesibilidad y simplicidad para crear contenido en TikTok han fomentado la participación masiva de usuarios, convirtiéndola en una plataforma de expresión creativa y entretenimiento popular.

Estos datos sugieren que las comunidades virtuales son un importante espacio de socialización y participación para los jóvenes de La Paz y El Alto. Estas comunidades les permiten conectarse con otros que comparten sus intereses, no solo de forma local sino también romper las barreras geográficas, aprender sobre nuevos temas y desarrollar sus habilidades.

Además de las comunidades virtuales mencionadas, existen otras comunidades virtuales populares en La Paz y El Alto, como:

Tabla 9 Comparación, grado de participación en otras comunidades virtuales

Comunidad virtual	Características	Grado de participación
Comunidades artísticas y culturales:	Estas comunidades reúnen a personas interesadas en la música, la literatura, el arte, el cine, el teatro, etc. Estas comunidades pueden ofrecer a las jóvenes oportunidades para compartir su creatividad y expresarse de una manera artística.	Medio bajo
Comunidades educativas:	Estas comunidades reúnen a personas interesadas en la música, la literatura, el arte, el cine, el teatro, etc. Estas comunidades pueden ofrecer a las jóvenes oportunidades para compartir su creatividad y expresarse de una manera artística.	Bajo
Comunidades activistas:	Estas comunidades reúnen a personas interesadas en promover causas sociales o ambientales. Estas comunidades pueden ofrecer a las jóvenes oportunidades para participar en el cambio social y ambiental.	Bajo

Nota: Elaboración propia, en base a las entrevistas y grupos de discusión. (Anexos: 24°, 25° y 26°)

Etapa 2: Categorías de análisis

Consumo Tecnológico, Mediático, Cultural, Comunidades Virtuales e Identidad. Grupos de Discusión en La Paz y El Alto

Dentro del análisis de la información recopilada en esta segunda etapa, se ha logrado identificar la relación entre el nivel de vida, el consumo cultural y el uso de redes sociales en los jóvenes de La Paz y El Alto mediante la exploración de sus experiencias a través de las multipantallas.

En esta etapa se realizaron tres grupos de discusión, el primero compuesto por tres participantes de La Paz y El Alto, el segundo conformado por cinco participantes, mayormente mujeres, que exhiben variados niveles socioeconómicos y edades comprendidas entre los 18 y 24 años. El tercer grupo incluyó la participación de tres jóvenes de diversas edades, residentes tanto en la ciudad de La Paz como en El Alto (Anexos 6°, 7°, 8° y 9°).

Uno de los enfoques primordiales de la discusión se focalizó en discernir el empleo que los participantes hacen de Internet y las redes sociales, así como su participación en comunidades, con el objetivo de identificar las motivaciones que los llevan a formar parte de ellas. Las respuestas obtenidas se resumen en la siguiente tabla:

Tabla 10 Valoración de la comunicación

Palabra Clave	Valor
Comunicase y compartir	5
Entretenimiento	5
Crear contenido	4
Seguir a alguien	3
Participación en discusiones	3

Opinión	2
---------	---

Nota: Elaboración propia (Anexos: 13°, 14°, 15°, 16°, 17°, 18°, 19°, 20°, 21° y 22°).

En primer lugar, las redes sociales son una forma importante de comunicación para los jóvenes de La Paz y el Alto. A través de las mensajerías instantáneas y las videollamadas, pueden ponerse en contacto con amigos y familiares, especialmente si viven lejos. Además, pueden crear grupos en línea y organizar eventos virtuales para que los miembros de su comunidad puedan interactuar y conectarse de forma remota.

Wendy Michelle Durán Gutiérrez, mencionó la evolución de las plataformas de redes sociales utilizadas para compartir información sobre eventos, modelos, cosmakers y trabajos relacionados con el ámbito del Cosplay. Inicialmente, destaca que Facebook era la principal red social para compartir este tipo de información, pero observa un cambio hacia TikTok, especialmente después de la pandemia. Aunque reconoce la utilidad de TikTok para llegar a un público más joven, personalmente no ha creado una cuenta en la plataforma y prefiere utilizar Instagram y, en menor medida, Facebook. Este análisis refleja cómo las preferencias de las plataformas varían según la generación y la naturaleza del contenido compartido.

RuYun Shun, afirma:

La interacción constante en las redes sociales con los seguidores y otros miembros de la comunidad es esencial para mí. Busco no solo crear contenido atractivo, sino también establecer conexiones significativas con aquellos que comparten intereses similares. Ser parte de estas comunidades no solo me brinda la oportunidad de expresar mi creatividad, sino también de contribuir al ambiente positivo y colaborativo que caracteriza a la cultura *Gamer* y *Youtuber* (Anexo: 22°).

Otra forma en que los jóvenes utilizan las redes sociales es para compartir contenido. Esto incluye fotos y videos que capturan momentos importantes de sus vidas, como convenciones, fiestas y logros. También pueden compartir noticias, opiniones y temas de interés en grupos personales en línea o en sus perfiles.

Andrea Peñaloza Yujra destaca que utilizó Facebook para eventos en Bolivia y, a nivel internacional, prefiere Instagram y YouTube, especialmente los canales de empresas de videojuegos que transmiten eventos y contenido global. Señaló que su consumo de contenido es diario, ya que diariamente surgen nuevos *cosplayers* que promocionan y venden su trabajo. Además, menciona la diversidad de *cosplayers* y la sensibilidad necesaria al hablar sobre los diferentes tipos de trabajos que realizan. También destacó que algunas empresas, como Joy, contratan a *cosplayers* para eventos en diferentes países, lo que implica estar constantemente disponible para viajar. Este análisis reflejó la importancia de las redes sociales y plataformas de video para la promoción y la participación continua en eventos internacionales de cosplay.

“Eh sí es lo más importante el que menos diría estos que son para poder estar y seguir los eventos se utiliza YouTube, pero el más utilizado sería Facebook y Instagram que son los más los más utilizados”.

Además, las redes sociales son una fuente importante de entretenimiento para los jóvenes de La Paz y el Alto. Pueden seguir a *influencers*, artistas y personalidades, descubrir nueva música, películas y programas de televisión, jugar juegos y utilizar aplicaciones. También pueden participar en debates y discusiones políticas y sociales, lo que les permite expresar sus opiniones y aprender de las opiniones de otros.

Individualmente, Greyhan Lasten Wolf destacó que su principal red social en Bolivia es Facebook, mientras que para eventos a nivel internacional utiliza Instagram y YouTube, específicamente por los canales de empresas de videojuegos que transmiten estos eventos. Menciona eventos importantes como Game cosplay, Coscom Fanatic, y Cosplay Cross, subrayando la relevancia de estas plataformas para promocionar y vender el trabajo de los *cosplayers*. Comentó sobre la diversidad de *cosplayers* y los diferentes tipos de trabajos que realizan, indicando que algunas empresas, como Joy, contratan *cosplayers* para eventos en diferentes países, lo que requiere disponibilidad para viajar constantemente. A pesar de la demanda y el cansancio asociado, destacó que las empresas suelen proporcionar un presupuesto para el cosplay, reconociendo el costo asociado con esta forma de arte. Greyhan mencionó que las redes sociales como YouTube, Twitter, Instagram y Facebook son esenciales tanto para promocionar eventos como para conectarse con empresas y otros *cosplayers*.

“... es constantemente el consumo que hay de todas las redes, en todo momento, generalmente son las más usadas a nivel internacional son YouTube, Twitter e Instagram y también Facebook que sí ahí son difundidos posts tanto de los eventos como de las empresas que promocionan los eventos”.

Por lo general los smartphones son los dispositivos tecnológicos más utilizados debido a su facilidad de uso, portabilidad y rapidez. Las laptops y computadoras de escritorio también son populares por su almacenamiento y seguridad, mientras que las tablets, televisores inteligentes, relojes inteligentes y asistentes de hogar tienen un uso más limitado. Sin embargo, todos estos dispositivos son importantes y contribuyen a la integración de la tecnología en la vida cotidiana de los jóvenes.

Andrea Peñaloza Yujra mencionó que, durante la pandemia, su uso de la computadora en casa se centró principalmente en el almacenamiento de archivos y fotos, así como en realizar ediciones necesarias para sus trajes. Resaltó que se ha vuelto más experta con el tiempo, prefiriendo editar en el celular por su accesibilidad y rapidez, aunque reconoce que esto puede consumir más datos.

Jackeline Lizeth Amani Flores, reflexionó sobre la forma en que los jóvenes utilizan plataformas como TikTok para expresar sus emociones y sentimientos. Destacó que, en su percepción, muchos jóvenes buscan darse a conocer a través de estas plataformas, especialmente cuando desean expresar sus emociones. Señaló que algunas personas, principalmente chicas, recurren a hacer a estas plataformas como una vía para mostrar y compartir sus sentimientos, posiblemente como una forma de liberación emocional.

...algunas muchachas cuando están tristes empiezan a hacer videos digamos de tristes, entonces a veces le pregunto por qué el video de tristes, ¿qué ha pasado? me dicen no sé necesito sacar de una manera o desahogarme y lo hacen también a través de las redes... (Jackeline Lizeth Amani Flores – Comunidad TikTok)

Silvia Magali Poma Llanos mencionó que la red social que consume con más frecuencia es YouTube debido a la disponibilidad de contenido relevante y la opción de escuchar. Su uso diario de las redes sociales y plataformas varía según su disponibilidad y la actividad que esté realizando. Además, destaca la participación en acciones colectivas a través de Facebook y WhatsApp, donde se une a comunidades y participa en grupos. Estas respuestas reflejan las preferencias y patrones de uso de Silvia en cuanto a redes sociales y plataformas digitales.

El universo de los videojuegos se presenta como un ámbito de participación de gran relevancia. Los jóvenes de La Paz y El Alto participan de manera activa en comunidades de jugadores, dándole prioridad a aquellas de habla hispana, donde comparten experiencias, estrategias y participan en competiciones en línea. Este fenómeno no solo refleja un consumo lúdico, sino también la construcción de identidades en el espacio digital.

Asimismo, dice RuYun Shun, en mi día a día, empleo diversas plataformas tecnológicas fundamentales que desempeñan un papel crucial en mi experiencia en línea. Entre estas destacan Twitch, Discord y Reddit. Estas plataformas han adquirido una importancia significativa en mi rutina, ya que no solo me proporcionan una diversidad de entretenimiento, sino que también me enlazan con comunidades particulares que comparten mis intereses.

La plataforma YouTube se posiciona como un espacio crucial para el consumo cultural, donde los jóvenes siguen a creadores de contenido (Youtubers) que abordan una amplia variedad de temas, desde tutoriales y blogs hasta reseñas y comedia. Esta diversidad de contenido evidencia la capacidad de los jóvenes para moldear sus preferencias y construir comunidades en torno a sus intereses específicos.

Ariel Jarem Villaroel Gonzáles compartió su experiencia a lo largo de varios años en Internet, destacando la capacidad de discernir entre fuentes confiables y sospechosas, lo que le ha permitido desarrollar una mayor competencia mediática y comprensión del funcionamiento de la información en línea.

“Mi presencia en las comunidades virtuales en línea es amplia y me motiva el hecho de que puedo conocer gente interesante y encontrar gente con los mismos gustos”. (Ariel Jarem Villaroel Gonzales – Comunidad YouTube).

a. Consumo cultural de los jóvenes de las ciudades de La Paz y El Alto.

A partir de lo expuesto, se destaca el papel significativo que el consumo cultural tiene en la vida de los jóvenes de las ciudades de La Paz y El Alto. Estos jóvenes, insertos en la generación digital, encuentran en las redes sociales una herramienta fundamental para participar en diversas actividades culturales. El consumo cultural se manifiesta a través de la interacción en comunidades virtuales, donde comparten experiencias, gustos y participan activamente en la creación y difusión de contenido cultural. Las redes sociales se erigen como espacios donde los jóvenes construyen su identidad cultural, participan en discusiones, siguen a creadores de contenido afines y encuentran una vía para expresar y compartir sus preferencias culturales. La conexión constante a estas plataformas ha transformado la manera en que los jóvenes de La Paz y El Alto acceden, consumen y contribuyen al panorama cultural, consolidándose como un elemento integral en su desarrollo cultural y social.

El contenido que más le llama la atención son los videos, y ha participado en proyectos relacionados con este formato. Ariel Jarem Villaroel Gonzáles mencionó que estos videos representan de manera completa quién es y muestran sus gustos, lo que sugiere que considera esta forma de expresión como una representación fiel de su identidad y preferencias.

“Se pueden hacer muchas cosas y las interesantes son aprender cosas desde cero gratis y poder pedir ayuda a gente con conocimientos de algún tema” (Ariel Jarem Villaroel Gonzales – Youtubers)

El consumo cultural digital de los jóvenes en La Paz y El Alto se caracteriza por la diversidad de expresiones y la interconexión de múltiples plataformas. La música, los videojuegos, YouTube y TikTok emergen como pilares fundamentales en la construcción de sus

identidades culturales en línea, proporcionando un marco integral para comprender la riqueza y complejidad de sus prácticas culturales digitales.

Mi participación se manifiesta a través de diversas actividades, nos dice Adriana Perez (Blue) *K-pop*:

Desde seguir a mis grupos y artistas favoritos en plataformas como YouTube y TikTok, hasta interactuar con otros fanáticos a través de redes sociales como Instagram y Twitter. Compartir contenido, como fotos, videos y memes relacionados con el K-Pop, es una parte esencial de mi experiencia en estas comunidades virtuales.

En cuanto al consumo en redes sociales, Ariel mencionó que “la tecnología se acomoda fácilmente a sus necesidades”. En el celular, simplemente ingresa a la aplicación y disfruta del contenido, “mientras que en la computadora accede a través de la web a diversas redes”.

Ariel reconoció que la desigualdad de ingresos puede afectar el acceso al consumo de datos en internet, ya que algunas personas pueden no permitirse el lujo de tener wifi ilimitado debido a restricciones financieras. Como posible solución, sugirió la implementación de wifi gratuito en espacios públicos o de alta afluencia, considerando que esta medida podría beneficiar a aquellos que enfrentan limitaciones económicas en el acceso a internet.

“... hay gente que no puede permitirse el consumir internet por la falta de wifi ilimitado o dinero para gastar en esta área”.

La solución que propuso Ariel Jarem ante esta desigualdad es la implementación de wifi gratuito en espacios públicos o de alta afluencia, considerándolo como una opción estratégica para abordar el acceso limitado a internet, especialmente en áreas urbanas importantes.

Jackeline Lizeth Amani Flores reflexionó sobre la diversidad de contenido en las redes sociales, abordando cómo se mezclan noticias, memes, educación y tecnología. Destaco que, en su experiencia, son pocos los jóvenes que realmente valoran el contenido de los demás, ya que muchos no parecen preocuparse por el tipo de contenido que consumen, incluso si se trata de memes o fiestas. Amani Flores mencionó que ella forma parte de la minoría de jóvenes que sí valora y aprecia el contenido de otros.

“...en las redes sociales hay todo tipo de contenido de todo mezclado puedes encontrar absolutamente de todo, yo siento que somos pocas, pocas personas o pocos jóvenes que realmente valoramos el contenido de la otra persona, somos pocas personas que hacemos eso y más que todo como jóvenes.”

Tabla 11 Participación en plataformas y redes sociales: consumo cultural de jóvenes en La Paz y El Alto

Plataforma	Tipo de Contenido Cultural	Frecuencia
TikTok	Baile, Comedia, Música.	Alta
YouTube	Blogs, Tutoriales, Música, Educación.	Moderada
Instagram	Fotografía, Arte, Moda.	Alta
Facebook	Compartir Noticias, Grupos.	Moderada a baja
Twitter	Participación en Foros, hilos de discusión.	Baja
Twitch	Transmisión en vivo de contenido relacionado con videojuegos.	Media
WhatsApp	Participación en chatas personales o grupales.	Alta
Telegram	Mensajería instantánea que permite enviar mensajes de texto, imágenes, videos, documentos y archivos de audio.	Baja
Discord	Conversaciones temáticas, comparten contenido relacionado con sus intereses, se unen a servidores específicos de comunidades.	Alta a Moderna
LinkedIn	Permite a los usuarios crear perfiles que funcionan como currículos en línea.	Baja
Pinterest	Descubrir y guardar ideas creativas para diversas actividades e intereses.	Baja
Trovo Life	Transmisión en vivo que se ha vuelto popular entre los creadores de contenido y la comunidad de jugadores.	Moderada a baja

Reddit	Formato de foros y comunidades temáticas, denominadas "subreddits", donde los usuarios exploran y participan en comunidades específicas según sus intereses.	Baja
--------	--	------

Nota: Elaboración propia en base a entrevistas (Anexos: 13°, 14°, 15°, 16°, 17°, 18°, 19°, 20°, 21° y 22°).

Esta tabla resume el consumo cultural de los jóvenes en diversas plataformas, indicando el tipo de contenido cultural y la frecuencia con la que participan en algunas de las plataformas digitales y redes sociales.

El estudio de las prácticas de consumo de las TIC en los jóvenes de La Paz y El Alto ha revelado un uso significativo de dispositivos múltiples, que se adapta a las necesidades y circunstancias, lo que ha llevado a un cambio en sus prácticas de consumo logrando un impacto en la construcción de sus identidades en línea. Estas prácticas van cambiando con el pasar de los años, se podría decir que el cambio se produce de manera simultánea, por una parte los cambios hormonales, físicos, y por otra parte también los cambios conductuales y psicológicos; donde estos últimos están asociados hoy con las experiencias adquiridas en el manejo de las redes sociales y las habilidades adquiridas en el internet; que a modo de ejemplo se podrían describir a partir del testimonio de Jackeline Lizeth Amani Flores, que vive en la ciudad de El Alto:

... al principio cuando usamos una plataforma por ejemplo Facebook publicamos todo lo que se nos viene a la mente y las reacciones nos afectan de manera positiva o negativa; pero luego de que tenemos experiencia ya seleccionamos los contenidos y adecuamos nuestra producción a nuestros intereses.

A menudo los jóvenes se enfrentan a problemas sociales y culturales en sus hogares, en su entorno social en el que se mueven, por lo que utilizan las redes sociales como un espacio

de diálogo y como una forma de mostrar y construir su identidad personal. El testimonio de Silvia Magali Poma Llanos es elocuente:

“... la verdad yo trato de no guiarme por lo que dicen los demás. Busco información que me ayude a sacar una opinión personal. Aunque seguro que en algún momento sin darme cuenta he llegado a ser influenciada”.

Las redes sociales constituyen un elemento fundamental en la vida de los jóvenes de La Paz y El Alto. Desde facilitar la comunicación y conexión con amigos y familiares hasta posibilitar el intercambio de contenido y la búsqueda de entretenimiento, estas plataformas ofrecen una amplia variedad de opciones, y en ocasiones dan la posibilidad de desconectar temporalmente del entorno al que pertenecen, alejarse por un momento de los problemas del hogar, la escuela o entre su grupo de amigos. Por tanto, resulta imperativo que los jóvenes sean conscientes de la forma en que utilizan las redes sociales y de los posibles impactos que ello pueda tener en su vida y en la sociedad en general. Camila Vargas expresó:

... y he descubierto en los grupos de K-pop un espacio donde se valoran los principios fundamentales de las personas. Las chicas buscan un lugar donde se respeten aspectos esenciales, se utilice un lenguaje adecuado; creo que el origen de esto radica en la cultura coreana.

Estas plataformas amplían las posibilidades de referencias en todo el espectro de Internet y ofrecen más recursos para la autoexpresión y la autopresentación. Los usuarios pueden construir su imagen a través de imágenes, fotografías e historias, y recibir reacciones de su audiencia virtual prácticamente en tiempo real. A través de estas interacciones, los

jóvenes aprenden y construyen colectivamente los códigos sociales y las normas sobre lo que es deseable, ignorado, festejado o rechazado.

Brenda Kathy Violetta Roca mencionó: “La facilidad que te brinda para vender tus productos es un espacio muy económico y accesible donde llegas a muchas personas”.

Las redes sociales, según Camila Denise Espinoza Franco son una herramienta de doble filo que debemos saber manejar. “Obviamente, ganamos el poder de ser influyentes, con la capacidad de lograr que nuestra voz y lo que expresamos sea escuchado y aceptado por la comunidad. Por ello, debemos crear conciencia y ser conscientes de que todo lo que se publica en Internet nos marcará para siempre. Un pequeño error puede ser determinante para nuestro futuro. De la misma manera, es importante actuar de manera racional y con empatía, con el propósito de ofrecer un buen producto, enseñar cosas positivas o proporcionar momentos agradables.

Ariel Jarem Villaroel Gonzales mencionó que “ha adaptado su forma de escribir en línea debido a los modismos y la necesidad de ahorrar espacio en los mensajes”. Destaca que “consume principalmente música y videos”, lo que se refleja en su feed, lleno de contenido relacionado con estos temas, generando una huella de sus gustos en la red.

b. Análisis integral de la construcción de identidad en Jóvenes de 18 a 24 años:

Cuando intentamos comprender cómo los jóvenes construyen su identidad o desempeñan distintos roles en el espacio que ocupan, observamos que este proceso puede estar influido por una variedad de factores. Sus experiencias personales, como las vivencias familiares, las interacciones con amigos, la dinámica escolar y la participación en la comunidad, son fuentes que moldean sus valores, creencias y actitudes.

La conexión con su cultura también desempeña un papel esencial en la formación de la identidad juvenil. Esto abarca su herencia, idioma, tradiciones y valores, proporcionando un sentido de pertenencia y comunidad. Brenda Kathy Violetta Roca dijo:

... las comunidades en línea son una buena forma de interactuar y conocer personas aun así la identidad no debe ser afectada o debe ser influida por las redes sociales.

La tecnología, por otro lado, se presenta como un elemento relevante en la construcción de la identidad juvenil. A través de la tecnología, los jóvenes se conectan con otros, exploran el mundo y expresan su creatividad.

En el contexto de la construcción de identidades en línea, RuYun Shun, un Gamer de La Paz, destaca ventajas significativas, como la habilidad de llegar a una audiencia más extensa y variada. A pesar de ello, también reconoce posibles desventajas, ya que la expansión de este alcance podría ocasionar momentos de ansiedad o estrés.

c. Identificación de factores adicionales que influyen en la construcción identitaria

diversidad cultural: Estas ciudades son caracterizadas por su multiculturalidad, albergando a personas de diversos orígenes étnicos y culturales. Esta diversidad contribuye a una identidad más compleja y plural. Según el Plan de Ordenamiento Territorial del Municipio de El Alto 2021-2045 (GAMEA, 2021).

Lo étnico y lo lingüístico, permiten realizar una caracterización de la población de El Alto, así se ve que, en un porcentaje importante, la población se identifica con la cultura aymara, debido a que sus padres o abuelos son o fueron de origen aymara y les

legaron sus prácticas y costumbres culturales, que aún las mantienen y las sincretizan con otras culturas (quechua y urbana) que coexisten.

En cuanto a la jurisdicción del municipio de La Paz:

El 52% de la población del Municipio de La Paz tienen menos de 29 años (mediana), es decir seis años por encima de la mediana nacional (23 años), lo que sugiere que La Paz es uno de los municipios que está entrando en una etapa de envejecimiento poblacional (GAMLP, 2021).

Desigualdad social: La presencia de niveles de desigualdad social en La Paz¹⁶ y El Alto¹⁷ puede generar tensiones y conflictos que impactan en la construcción de la identidad de los jóvenes¹⁸.

Globalización: La globalización ha expuesto a los jóvenes de estas ciudades a diversas influencias culturales, tanto locales como globales. Esta exposición puede resultar en la adopción de nuevos valores y creencias que influyen en su identidad.

Andrea Peñaloza Yujra también señaló que ser una *cosmaker*. Fabricar atuendos ya sea para usarlos o para venderlos, requiere un amplio conocimiento de anime, cosplay, cómics y videojuegos, así como “comprender el personaje para crear un traje de calidad”. Expresó “la complejidad de la tarea, ya que los personajes y sus detalles se vuelven más complicados con

¹⁶ “En cuanto a las Necesidades Básicas Insatisfechas, para el año 1992 casi la mitad de la población (45,76%) era considerada pobre, para el año 2001 este porcentaje se redujo a 34,47%, el 2012 esta población disminuyó a 19,68% y para el 2018 población representó alrededor de 10,01%. Es importante mencionar que la población que se encuentra en condición de pobreza indigente y marginal se encuentra por debajo de 1%”. (GAMLP, 2021).

¹⁷ Sólo el 26,35%, registra Necesidades Básicas Satisfechas, 3,88% se encuentran en condiciones de Indigencia y 0,05% de la población está en condiciones de Marginalidad. Estas cifras advierten que la ciudad, sigue teniendo una situación de pobreza que se agrava por el crecimiento acelerado de la población y que impacta en las condiciones de empleo, en el incremento de la informalidad laboral y, por ende, en las condiciones de vivienda, generando enormes desigualdades entre los diferentes estratos socioeconómicos (GAMEA, 2021).

¹⁸

el tiempo, y en Bolivia puede ser difícil conseguir ciertos materiales, incluyendo telas y agujas específicas para las máquinas”. A pesar de estos desafíos, destacó que el cosplay es un hobby que disfruta, subrayando la pasión y el disfrute personal que encuentra en esta forma de expresión artística.

“Supongo que para ser uno *cosmaker* tiene que saber mucho de anime mucho de cosplay de cómics de videojuegos y saber qué es, entender el personaje para poder armar bien digamos el traje...”.

Oscar Roberto Gutiérrez Hurtado destacó la importancia que otorga a la confidencialidad de sus datos al comentar que no publica contenido desde su cuenta personal. Sin embargo, comparte sobre videojuegos desde una cuenta externa, enfatizando la relevancia de la motivación detrás de la creación de contenido. Explicó que, al principio, “algunos jóvenes pueden publicar simplemente para llamar la atención”, pero a medida que avanzan, buscan atraer a personas con intereses similares y tienen claridad sobre el propósito de su contenido.

“... cuando ya estamos en una etapa más avanzada las personas saben lo que quieren crear y para qué quieren y generalmente yo trato de atraer personas que sean A fines a mí no que tengan intereses similares sobre todo...”.

Ariel Jarem Villaroel Gonzales destacó varias ventajas de ser "Youtubers". Menciona la posibilidad de “ampliar su círculo de información al conocer a nuevas personas y aprender cosas interesantes”. Sin embargo, también reconoció un aspecto negativo: “la falta de confiabilidad de todas las personas en estos grupos, lo que destaca la importancia de discernir entre lo correcto e incorrecto”.

Lo que me motiva a formar parte de estas comunidades, señala Wendy Chuquimia – (K – pop) es la conexión emocional y cultural que establezco con aquellos que comparten mi entusiasmo por la música K-Pop es fundamental. Este género no solo representa una expresión artística, sino que trasciende las barreras lingüísticas y culturales. En estas comunidades, tengo la oportunidad de explorar y celebrar la diversidad cultural, aprender sobre las últimas tendencias y eventos, y participar en conversaciones que abarcan desde las letras de las canciones hasta el impacto global del K-Pop.

En cuanto a los consejos para jóvenes que comienzan a participar en comunidades virtuales, enfatizó la:

“... importancia de ser cautelosos al establecer su identidad en la red. Recomendamos estar alerta sobre las personas con las que se relacionan y aconseja no creer en toda la información de manera inmediata, sino reflexionar sobre la información presentada”.

Estos consejos apuntan a promover una participación consciente y segura en las comunidades virtuales, destacando la importancia de la precaución y la reflexión en la construcción de la identidad en línea y la evaluación de la información.

... siempre tengan cuidado que base usan para empezar su identidad dentro de la red y que estén atentos a con quienes se juntan y en caso de información deben tener cuidado y no creer todo de golpe sino meditar la información presentada.

En cuanto a su comportamiento en línea y presencial, Ariel mencionó que, en general, mantiene un equilibrio, pero señala una posible diferencia:

... se debe saber discernir lo correcto e incorrecto en estos grupos, de normal no hay un cierto equilibrio ya que en persona y en línea me mantengo bastante igual quizá la diferencia sería que hablo más fuerte cuando estoy jugado en línea.

Etapa 3 - Categorías de análisis

Consumo Tecnológico, Mediático, Cultural, Comunidades Virtuales e Identidad personal en La Paz y El Alto

Durante la tercera fase del trabajo de campo, se llevaron a cabo un total de 15 entrevistas individuales con jóvenes, distribuidos equitativamente entre La Paz y El Alto. La duración de estas entrevistas osciló entre 20 y 60 minutos, según la disponibilidad de tiempo de los participantes. El objetivo de la investigación fue evaluar la interrelación entre el nivel socioeconómico, la percepción del consumo cultural, los impactos de las redes sociales y el uso de la tecnología en jóvenes de las ciudades de La Paz y El Alto.

Tabla 12 Perfil de los participantes entrevistados

Nombre	Edad	Redes Sociales	Dispositivos	Contenido
Oscar Roberto Gutiérrez Hurtado El Alto	22	Facebook Instagram TikTok YouTube Twitch, Trovo Live	Computador de escritorio, Teléfono Celular.	Compartir contenido en YouTube Mirar videos Conectarse con amigos, compartir fotos y videos Buscar información sobre eventos actuales, noticias y temas importantes a través de sitios web.
Silvia Magali Poma Llanos La Paz	21	YouTube Facebook Twitter Instagram TikTok Snapchat	Laptop portátil, Teléfono Celular	Actividad media Compartir imágenes y videos relacionados a sus gustos e intereses Ver contenidos que son de su interés Buscar contenido nuevo y que estén relacionados con sus intereses. Facebook comparto libros, temas de interés social y memes que abarcan temas sociales y políticos de vez en cuando fotos personales. En Instagram comparto contenido que se dirige a la moda Haajuku. Maquillajes y estilos que realizó para difundir esta moda. En TikTok rara vez hice contenido, pero en general se enfocaba en compartir mis gustos personales.

Brenda Kathy Violetta Roca La Paz	20	YouTube Facebook Twitter Instagram TikTok	Laptop portátil, Tablet, Celular	o Sube fotos, no quiere dar mayor información de su persona. Seguir a sus celebridades favoritas Contenido de entretenimiento en línea, como videos en YouTube, series de televisión y películas en servicios de transmisión como Netflix, música en plataformas de transmisión de música como Spotify y podcasts.
Yesica Parada Flores El Alto	21	YouTube Instagram TikTok Discord Twitch Discord	Computador de escritorio, Teléfono Celular	De videojuegos, humor, Cosplay y jugadas. En las redes sociales se suele crear una nueva personalidad, no en todos los casos, pero en el mío sí. Soy mucho más extrovertida.
Luis Alberto Cocarico Apaza El Alto	20	YouTube Facebook Instagram TikTok Telegram WhatsApp	Teléfono Celular	Redes Sociales para el intercambio de información y como medio de expresión e identidad, servicios de mensajería para mantenerse comunicado, y Plataformas de Streaming para entretenimiento.
Alan Giovani Vargas Ballesteros La Paz	23	YouTube Facebook Twitter Instagram TikTok	Computador de escritorio, Celular	Generar contenido streamer sobre videojuegos. Disfrutan de juegos en línea, tanto en computadoras como en dispositivos móviles. Seguir a colegas streamers personalmente soy fan de canales de pro players que dan tips para mejorar en los video juegos (Matthew, ninja, lolitofdez, VanN).
Camila Denise Espinoza Franco \ La Paz	24	Facebook Instagram LinkedIn TikTok YouTube	Tablet Teléfono Celular	Mis redes se dividen en TikTok, trato de hacer contenido educativo y a la vez gracioso en cuestión que piden las marcas como podemos vender algo y entretener al que lo ve el follower. En Instagram soy una persona súper aesthetic me gusta mucho el orden, color y determinó una cronología de lo que publicaré ese día. En otras aplicaciones me gusta igual clasificar por colores, pero no me esfuerzo tanto como en estas (TikTok – Instagram).
Fabila Caparicona Quispe El Alto	23	Facebook YouTube Instagram TikTok Telegram WhatsApp	Computadora de escritorio Teléfono Celular	Videos graciosos, memes doramas, e información educativa que ayude a mis compañeros. Videos y tutoriales de YouTube.

Blanca Tatiana Vicuña Rocabado La Paz	22	Facebook Instagram TikTok YouTube Discord Twitch Telegram Pinterest	Computadora de escritorio Teléfono Celular.	En Facebook, comparto mi trabajo como <i>cosplayer</i> y también modelo, además de realizar tutoriales y hacer reseñas sobre lugar o servicios que me contactan para poder trabajar y hacer la respectiva publicidad. Esto refleja mi identidad como “ <i>influencer</i> ” en la comunidad Friki y del modelaje y el Cosplay. Diariamente posteo fotografías de mis sesiones de fotos que tengo con mis trajes, fotos casuales y uno que otro video, además que comparto imágenes para seguir en interacción con mi comunidad.
Mariela Huanca Sánchez El Alto	19	Facebook TikTok YouTube WhatsApp Discord	Computadora de escritorio Teléfono Celular	Toda la comunicación se realiza a través de Smart Phone, entretenimiento estudio y compras por internet.
Dorian Adhemar Iporre Tito La Paz		Facebook Instagram TikTok YouTube Twitter LinkedIn	Laptop portátil, Teléfono Celular	Suelo compartir música, parodias, chistes de todo tipo y pensamientos e ideas que no van tanto con la media. Pues refleja una identidad con la cual debes interactuar para saber realmente si puedes congeniar o no con las personas.
Juan Carlos Mamani Cuno El Alto	22	Facebook YouTube Instagram TikTok Telegram WhatsApp	Computadora de escritorio Teléfono Celular	Suelo compartir, memes, videos graciosos. Series, video juegos, noticias de farándula, información educativa, tutoriales,
Ariel Jarem Villaroel Gonzales El Alto	18	YouTube Instagram Twitch Discord Telegram	Computadora de escritorio Teléfono Celular	Lo normal que me llama la atención son los videos por lo que participo en algunos proyectos de este estilo y estos mismos representan como soy de manera completa y muestran mis gustos a su vez.
RuYun Shun La Paz	24	Facebook Twitter: Instagram TikTok Youtube Twitch Discord, Reddit.	Computadora de escritorio, Laptop o portátil, Celular.	

Nota: Elaboración propia en base a entrevistas (Anexos: 13°, 14°, 15°, 16°, 17°, 18°, 19°, 20°, 21° y 22°).

Al examinar las redes sociales y plataformas utilizadas por jóvenes de 18 a 24 años, YouTube, Facebook, Twitter, Instagram y TikTok, se pueden extraer diversos elementos

significativos relacionados con sus preferencias, comportamientos y modalidades de interacción en línea. Este análisis abarca aspectos como la diversidad de contenido, las interacciones sociales, la expresión individual, y la dinámica de cambio constante, derivada de la búsqueda de espacios que faciliten tanto la identificación personal como la evasión de la vinculación exclusiva con plataformas específicas. A continuación, se presentan algunas áreas de análisis que ameritan consideración:

Tabla 13 Preferencias y comportamientos en línea a lo largo de las etapas

Etapas	Actividad	Acción
1	Uso de tecnología, dispositivos electrónicos.	Uso de dispositivos electrónicos, multipantallas.
2	Consumo mediático.	Navegación en redes sociales y plataformas
3	Consumo cultural.	Visualización de contenido
4	Participación en comunidades virtuales.	Interacción y publicación
5	Construcción de identidad.	Creación y edición de perfiles

Nota: Elaboración propia, en base a las entrevistas realizadas (Anexos: 13°, 14°, 15°, 16°, 17°, 18°, 19°, 20°, 21° y 22°).

a. Exploración del uso de los dispositivos electrónicos y tecnología en la Juventud de La Paz y El Alto: Un Análisis Detallado.

Los jóvenes en La Paz disponen de una diversidad de dispositivos electrónicos que posibilitan su exploración en el ámbito de las nuevas tecnologías. Principalmente, el teléfono móvil se erige como el dispositivo más frecuentemente empleado, destacándose por su portabilidad y la rapidez en la conectividad. Le sigue en utilización la laptop (computadora portátil), la Tablet y en menor medida, la computadora de escritorio. Estos dispositivos atienden la demanda constante de los jóvenes por consumir contenido, ofreciéndoles una experiencia enriquecedora en su interacción con las tecnologías disponibles.

Además, el acceso a Internet también contribuye a que los jóvenes de La Paz estén constantemente conectados y puedan estar cerca de la información y entretenimiento en tiempo real. La presencia de redes sociales móviles y aplicaciones también juega un papel importante en la forma en que los jóvenes interactúan y construyen su identidad en línea. En general, se puede decir que tienen una relación fluida y activa con la tecnología y los medios digitales. A pesar que deben comprarse megas para navegar.

Se encontró que existe una relación significativa entre la forma de consumo y de expresión. Brenda Kathy Violetta Roca muestra una actitud práctica y adaptativa hacia la tecnología, ajustándola a su disponibilidad de tiempo y necesidades informativas. La gestión eficiente de su tiempo refleja una habilidad para integrar la tecnología de manera funcional en su vida cotidiana.

La tecnología la acomodo en base a al tiempo que tengo para interactuar aun así la tecnología se acomoda muy bien a lo que necesito en tiempo y en información.

Su comentario sobre la falta de conexión constante destaca una conciencia de los límites de la tecnología y cómo esta limitación puede afectar su acceso a la información. La elección de acudir a lugares con acceso a internet, como bibliotecas, indica una estrategia consciente para superar las limitaciones y mantenerse informada.

“... muchas veces no puedes estar conectado por lo cual pierdes información o no te mantienes al tanto de las nuevas noticias, actualmente al no tener internet todo el tiempo opto por ir a ambientes que cuenten con internet como bibliotecas.

La percepción que es más fácil comunicarse a través de redes sociales, que en persona revela una preferencia por la comunicación digital, donde la ausencia de miedo a hablar en

público y cometer errores puede contribuir a una mayor comodidad en las interacciones en línea.

... siento que es más fácil el comunicarte por redes sociales que en persona ya que no tienes ese miedo de hablar en público y equivocarte.

Los jóvenes en La Paz y El Alto disponen de una diversidad de dispositivos electrónicos que posibilitan su exploración en el ámbito de las nuevas tecnologías. Principalmente, el teléfono móvil se erige como el dispositivo más frecuentemente empleado, destacándose por su portabilidad y la rapidez en la conectividad. Le sigue en utilización la laptop (computadora portátil), y en menor medida, la computadora de escritorio. Estos dispositivos atienden la demanda constante de los jóvenes por consumir contenido, ofreciéndoles una experiencia enriquecedora en su interacción con las tecnologías disponibles.

Oscar Roberto Gutiérrez Hurtado destacó la relevancia de su teléfono celular como el principal dispositivo para el uso de redes sociales, principalmente debido a su portabilidad. Esta elección sugiere una adaptación a las necesidades de movilidad y conveniencia en su consumo de tecnología.

El celular es el principal equipo que uso para redes sociales por la facilidad de llevarlo a todo lado.

El impacto de la desigualdad de ingresos en su acceso a internet se manifiesta en la restricción de datos móviles y en los costos asociados con la conexión a internet en casa. La limitación a 150 MB diarios y el gasto mensual significativo de aproximadamente 350 Bs para acceder a internet por PC reflejan las barreras económicas que enfrentaron.

Al día cuento sólo con 150 MB para acceder a internet por celular y en casa debo pagar mensualmente 350 Bs aproximadamente para poder acceder a internet por PC ... debo pagar y apartar gran parte de mis ingresos para poder acceder con facilidad.

La percepción de convertir la internet en una "necesidad básica" indica una estrategia de afrontamiento frente a las limitaciones económicas, reconociendo la importancia de la conectividad y asignando una parte significativa de sus ingresos para garantizar un acceso más fácil y constante.

En un entorno en el que la información es más accesible que nunca, también es más importante ser críticos y selectivos con el manejo de la información que consumen y comparten en las redes sociales. La exposición a contenidos inapropiados, como la pornografía, o los retos que ponen en riesgo su vida pueden afectar su desarrollo cognitivo y emocional.

Ariel Jarem Villaroel Gonzales, de El Alto mencionó que las plataformas que más consumen son YouTube y Twitch, dedicándoles tiempo durante todo el día mientras realiza otras actividades. Prefiere Twitch por la interacción entre el streamer y el usuario, así como la diversidad de contenido en las transmisiones en vivo.

Su proceso diario en el uso de redes sociales o plataformas implica ver contenido en internet durante tiempos de ocio o como un descanso de sus actividades cotidianas.

Dependiendo de la desigualdad hay gente que no puede permitirse el consumir internet por la falta de wifi ilimitado o dinero para gastar en esta área.

Ariel, destacó que Discord es la red social que más utiliza para colectivas, ya que le permite tener charlas con amigos, acciones considerando necesario que haya varias personas conectadas para que tenga un propósito.

Se pueden hacer muchas cosas y las interesantes son aprender cosas desde cero gratis y poder pedir ayuda a gente con conocimientos de algún tema.

La experiencia de Ariel Jarem Villaroel Gonzales en el uso de la tecnología se ha expandido significativamente debido a su condición de estudiante de Sistemas Informáticos. Los dispositivos principales que utilizan son computadoras y teléfonos celulares.

Las redes sociales tienen una amplia variedad de aplicaciones y usos en la sociedad actual. Algunos de los principales son:

Tabla 14 Diversidad de aplicaciones y usos de las redes sociales en la sociedad actual

Conexión Social:	Facilitan la conexión y comunicación entre personas, ya sea a nivel local o global. Permiten mantenerse en contacto con amigos, familiares y conocidos.
Compartir Contenido:	Son plataformas para compartir fotos, videos, pensamientos, enlaces y otros tipos de contenido multimedia. Los usuarios pueden expresar sus ideas y experiencias de manera visual y textual.
Información y Noticias:	Muchas jóvenes utilizan las redes sociales como fuente de información. Se pueden seguir páginas y perfiles de noticias para mantenerse actualizado sobre eventos, tendencias y noticias relevantes.
Entretenimiento:	Las redes sociales son una fuente de entretenimiento con la presencia de videos virales, memes, juegos y otro contenido ameno que puede ser compartido y comentado.
Marketing y Publicidad:	Las empresas utilizan las redes sociales como una herramienta crucial para el marketing digital. Pueden llegar a un público específico, promocionar productos o servicios, y generar interacción con los clientes.
Desarrollo Profesional:	Plataformas como LinkedIn son fundamentales para el desarrollo profesional. Permiten a los usuarios mostrar sus habilidades, establecer conexiones laborales y buscar oportunidades de empleo.
Activismo y Conciencia Social:	Las redes sociales son utilizadas como plataformas para la concienciación social y la promoción de causas. Facilitan la

	organización de eventos y la difusión de información sobre problemas sociales.
Aprendizaje y Educación:	Se utilizan como herramienta educativa, donde se comparten recursos, se discuten temas académicos y se facilita el aprendizaje colaborativo.
Soporte Emocional:	Las comunidades en línea ofrecen un espacio para el apoyo emocional, donde los usuarios comparten sus experiencias y reciben respaldo de otros miembros.
Influencia Cultural:	Las redes sociales tienen un impacto significativo en la cultura, definiendo tendencias, modas y contribuyendo a la difusión de ideas y valores.

Nota: Elaboración propia, en base a las a entrevistas realizadas (Anexos: 22°, 23°, 24°, 25° y 26°).

Es importante fomentar la discusión abierta y la crítica constructiva, para que los jóvenes puedan desarrollar su capacidad para pensar críticamente y tomar decisiones informadas en un entorno en línea cada vez más complejo, que los jóvenes sean conscientes de estos riesgos y tengan herramientas para protegerse. Además, que aprendan a tomar medidas para garantizar un uso seguro y saludable de las tecnologías digitales, incluida la educación y el fomento de hábitos saludables de tecnología. La creación de políticas públicas y programas de intervención también pueden ayudar a abordar estos desafíos y garantizar un futuro digital seguro y saludable para todos los jóvenes.

Silvia Magali Poma Llanos, de la ciudad de La Paz, comparte sus hábitos de uso de redes sociales, destacando que emplea Facebook e Instagram de manera esporádica. En contraste, YouTube y TikTok son las plataformas que utilizó con mayor frecuencia, seleccionando entre ellas según la situación. “La tecnología me facilita el poder conectarme en cualquier lugar y momento. Creo que esta me ayuda para poder acceder a mis redes sociales de forma fácil e inmediata”. Por ejemplo, prefiere TikTok durante breves descansos y recurre a YouTube cuando realiza tareas domésticas.

Bueno usualmente uso mis redes sociales cuando tengo disponibilidad de tiempo. Tanto Facebook e Instagram son redes sociales que las utilizó de forma esporádica. Por otro lado, YouTube y TikTok son las plataformas que más utilizo dependiendo de la situación. Por ejemplo, si tengo un breve descanso me voy por TikTok y en casos que tenga que hacer quehaceres domésticos es donde utilizó YouTube.

Destacó la conveniencia de la tecnología al ajustarse a sus necesidades temporales e informativas. También señala la limitación de estar desconectada y cómo busca ambientes con acceso a internet, como bibliotecas, para mantenerse al tanto de las novedades.

... muchas veces no puedes estar conectado por lo cual pierdes información o no te mantienes al tanto de las nuevas noticias, actualmente al no tener internet todo el tiempo opto por ir a ambientes que cuenten con internet como bibliotecas.

Además, mencionó la facilidad de comunicación a través de redes sociales en comparación con la comunicación en persona, destacando la ausencia del temor a hablar en público y cometer errores.

En cuanto a sus intereses, expresa que sigue a *cosplayers* que comparten sus mismos intereses, donde puede obtener consejos y brindar orientación en un ambiente de intercambio mutuo.

Actualmente yo sigo a *cosplayers* que se dedican a los mismo que yo, dónde puedo seguro sus consejos como también aconsejar.

Es esencial, según los comentarios de los entrevistados, como señala Mahaly:

“Saber a quién sigues o tienes agregado es crucial, ya que el contenido no deseado está siempre presente. Lo que hago es eliminar a esa persona o presentar una denuncia en Facebook”.

Esto permite a los jóvenes que las redes sociales tomen medidas para protegerlos y garantizar que el contenido compartido sea seguro. Por ejemplo, pueden implementar medidas de verificación y control de contenidos para prevenir el acoso, a los haters (usuarios de la red que difaman, desprecian o critican), y la difusión de noticias falsas.

Mariela Huanca Sánchez de la ciudad de El Alto utilizó la tecnología de manera integral, empleándola para diversas finalidades. Además de utilizarla como medio de comunicación, la emplea para el entretenimiento, búsqueda de información, realización de trabajos, estudios y compras por internet

Aunque las redes sociales han ampliado el alcance de la comunicación y la interacción social para los jóvenes, también las hacen vulnerables a situaciones de riesgo en línea. Por ello, es fundamental que los padres, educadores y las propias redes sociales trabajen juntos para proteger a estos jóvenes y garantizar un uso seguro y responsable de Internet.

Los Jóvenes de La Paz, centraron su actividad en Instagram, YouTube y TikTok y como plataforma para comunicarse con amigos y familiares usan WhatsApp, se enfocan principalmente en los trends o tendencias del momento. Si bien se han alejado del Facebook su uso es ahora para Marketplace (compras en línea). Por otro lado, en el caso de TikTok, los jóvenes se concentran en ver videos de baile, humor y comedia, además de crear sus propios videos con efectos especiales y filtros. En cuanto a YouTube, es una plataforma que permite la búsqueda de contenidos de interés, tales como tutoriales, videos educativos, noticias, entre otros.

En resumen, los jóvenes de La Paz y El Alto, tienen una preferencia por las redes sociales orientadas al entretenimiento y la exploración de tendencias y temas actuales.

Yesica Parada Flores de la ciudad de El Alto expresó que:

La tecnología permite gran accesibilidad a diferente contenido y también facilita convertirse en creador de contenido. La influencia de la tecnología se refleja en la forma en que los jóvenes se expresan y se comunican en línea.

Los modismos y términos utilizados en las redes sociales tienden a ser adoptados por los usuarios. Yesica comenta: "En las redes sociales suelo crear una nueva personalidad, no en todos los casos, pero en el mío sí. Soy mucho más extrovertida", agregó que:

Crear una identidad ayuda a superar diversas críticas y también colabora con el desenvolvimiento necesario para conectar con el público, especialmente en el caso de los streamers.

La experiencia con streamers (persona que se dedica a la creación de contenidos y su retransmisión en directo a través de alguna plataforma web o red social) le ha abierto puertas en el ámbito televisivo, demostrando que la tecnología puede brindar oportunidades significativas si se busca adecuadamente. Yesica destaca que esta experiencia también contribuye a mejorar la facilidad de expresión verbal.

“El crear una identidad te ayuda a superar diversas críticas y también coopera con ese desenvolvimiento que necesitan los *streamers* para conectar con su público”

Se encontró que su uso de las redes sociales y múltiples pantallas (celular, tablet, computador de escritorio o portátil) no está limitado solo al entretenimiento, sino que también se

utiliza para establecer y mantener relaciones sociales, para la información y para la comunicación. Por lo tanto, el consumo cultural de los jóvenes de La Paz y El Alto es muy diverso y está en línea con las tendencias actuales.

Dorian Adhemar Iporre Tito, residente de la ciudad de La Paz, destacó la influencia significativa de la tecnología en la expresión y comunicación de los jóvenes en línea. Observó que “los modismos y términos utilizados en las redes sociales tienden a ser adoptados por los usuarios, lo que sugiere una influencia mutua en la forma de comunicarse en estos entornos digitales”. Además, señaló:

...la creación de una nueva personalidad en las redes sociales, destacando que esta práctica no es universal, pero sí aplicable a su propia experiencia, donde se vuelve más extrovertido.

En relación con la desigualdad de ingresos y su impacto en el consumo de datos en internet, Dorian reconoce la significativa influencia, ya que un mejor acceso a datos, en términos de velocidad, permite un consumo de contenido más fluido. Propuso: “la creación de paquetes ilimitados diarios y mejoras en las conexiones como soluciones para abordar esta desigualdad”.

Finalmente, al ser consultado sobre la influencia de las redes sociales y la tecnología en su forma de expresarse y comunicarse en línea, responde afirmativamente. Destaca la necesidad de expresarse de manera neutral para facilitar la comprensión entre usuarios de diferentes países y simplificar la traducción de los mensajes.

La utilización de la tecnología por parte de los jóvenes en La Paz y El Alto se manifiesta a través de diversas acciones clave, como comunicarse y compartir, buscar entretenimiento, crear contenido, seguir a otros usuarios, participar en discusiones y expresar sus opiniones. Estas

acciones reflejan la diversidad de usos que los jóvenes dan a la tecnología, utilizando plataformas y herramientas digitales para conectarse, expresarse y participar en diversas formas de interacción social. La tecnología se convierte así en un medio multifacético que no solo facilita la comunicación, sino que también permite la creación y el intercambio cultural, así como la participación activa en la esfera pública digital.

b. Análisis de Elementos Significativos en las Preferencias y Comportamientos de Consumo Mediático en las Redes Sociales y Plataformas Digitales entre la Juventud de La Paz y El Alto.

Tabla 15 Consumo mediático en las redes sociales y plataformas digitales

Diversidad de Contenido:	YouTube: Plataforma dominada por contenido de video, con una amplia variedad de temas, desde tutoriales hasta entretenimiento.
	Facebook: Plataforma diversa que incluye fotos, videos, enlaces y actualizaciones de estado. También es común encontrar grupos y eventos.
	Twitter: Enfoque en microblogging, con mensajes cortos y rápidos. Destaca por la rapidez de la información.
	Instagram: Centrado en la imagen y el video, especialmente popular para contenido visual y estético.
	TikTok: Especializado en videos cortos, con un énfasis en la creatividad y la música.
Interacciones Sociales:	Facebook: A menudo utilizado para mantener conexiones con amigos y familiares, compartir eventos de la vida.
	Twitter: Plataforma de interacción rápida, ideal para seguir a personas influyentes, participar en conversaciones públicas y seguir eventos en tiempo real.
	Instagram: Enfoque en compartir momentos visuales de la vida diaria, con énfasis en la estética.
	TikTok: Se destaca por desafíos virales, bailes y contenido creativo, fomentando la participación activa de los usuarios.

	YouTube: Plataforma para consumir y crear contenido de video a mayor escala, con canales dedicados a diversos intereses.
Expresión Personal e Identidad:	Todas las plataformas: Los jóvenes utilizan estas plataformas para expresar su identidad, intereses y creatividad, contribuyendo a la construcción de su imagen en línea.
Cambios en el uso a lo largo del tiempo:	Tendencias emergentes: La popularidad de estas plataformas puede cambiar con el tiempo debido a nuevas tendencias, características y preferencias culturales.
Impacto en la Salud Mental:	Uso excesivo: El uso constante de estas plataformas puede afectar la salud mental de los jóvenes, considerando la presión de la imagen y otros factores.

Fuente: Elaboración propia (Anexos: 13°, 14°, 15°, 16°, 17°, 18°, 19°, 20°, 21° y 22°).

El análisis de estas plataformas proporciona información valiosa sobre cómo los jóvenes utilizan la tecnología para conectarse, expresarse y consumir contenido en línea.

Blanca Tatiana Vicuña Rocabado describió su consumo cultural enfocado en su trabajo en el ámbito de la comunicación. Busca información y contenido cultural en páginas como ATB Digital, noticieros, y sigue a artistas como Pavel Núñez, Sonia Guillén y Mar Alzamora, cuyas canciones abordan temas culturales y medioambientales. Destacó también canales de televisión como History Channel e ID. Además, menciona la facilidad de acceso a información a través de Internet, lo que facilita la comunicación y sirve como fuente de inspiración para artistas y profesionales digitales. Reconoce el impacto de las redes sociales, como Facebook, Twitch y TikTok, en la generación de ingresos para aquellos que ofrecen contenido específico.

“La facilidad de poder encontrar cualquier tipo de información, hacer la comunicación más fácil, también es una herramienta de inspiración para artistas y trabajadores digitales. Gracias a las redes sociales, cómo Facebook, Twitch y TikTok, muchos usuarios pueden generar ingresos dependiendo la clase de contenido que brinda”.

Dorian Adhemar Iporre Tito, destacó a TikTok como la plataforma de preferencia, atribuyendo su elección a la brevedad del contenido y a la disponibilidad de series y películas con menores restricciones de copyright. Describió su proceso cotidiano en las redes sociales, enfocándose en el desplazamiento y el uso del buscador, y comparte una experiencia generalmente positiva.

“La plataforma que más consumo es TikTok, porque el contenido es corto y la información bien resumida, además de tener contenidos como series y pelis gracias a que no es tan fuerte el copyright”.

c. Análisis de Elementos Significativos en las Preferencias y Comportamientos de Consumo Cultural entre la Juventud de La Paz y El Alto.

La investigación se enfocó en averiguar la relación entre el nivel de vida y la percepción del consumo cultural de los jóvenes de La Paz y El Alto, tomando en cuenta los impactos de las redes sociales. Para ello, se llevaron a cabo entrevistas individuales a jóvenes de ambas ciudades, se consideró la influencia de la educación, el entorno familiar, la cultura digital y su impacto en la formación de valores y hábitos. El objetivo era obtener una comprensión en profundidad sobre cómo los jóvenes perciben el consumo cultural a través de las redes sociales y su relación con su nivel de vida y factores socio económicos.

Nos podemos preguntar: ¿cómo la tecnología ha alterado la manera en que disfrutábamos del tiempo libre? ¿Es pertinente aplicar la distinción entre ocio serio y ocio casual en el ámbito digital?

Las redes sociales, por ejemplo, han revolucionado la forma en que nos relacionamos con nuestros amigos y familiares y han ampliado nuestras opciones de entretenimiento en

línea, permitiéndonos disfrutar de juegos, películas, música y programas de televisión sin necesidad de estar físicamente presentes.

Además, el acceso a Internet y las TIC también ha cambiado la manera en que compramos y planificamos nuestro tiempo libre. Ahora podemos hacer reservaciones, compras y planificar viajes desde la comodidad de nuestro hogar, sin tener que salir de casa.

Sin embargo, también es importante tener en cuenta que el uso excesivo de las TIC e Internet puede afectar negativamente nuestra vida social y física, limitando nuestras interacciones personales y aumentando el sedentarismo.

En conclusión, la influencia de las TIC e Internet en el ocio es indudable, pero es importante encontrar un equilibrio entre su uso y nuestras actividades y relaciones personales para aprovecharlas de manera positiva y evitar su impacto negativo.

La globalización y el acceso a la información, han permitido una mayor oferta y variedad en cuanto a actividades de ocio se refiere, al mismo tiempo que han revolucionado la forma en que consumimos y disfrutamos de ellas.

Las TIC y el Internet han permitido una mayor accesibilidad a diferentes opciones de ocio, tales como juegos en línea, películas y series, música, entre otros. Además, han permitido la creación de comunidades en línea, donde las personas pueden compartir sus intereses y aficiones.

Sin embargo, el acceso ilimitado a la tecnología y al entretenimiento en línea puede generar una sobreexposición y una dependencia que afecte negativamente la calidad de vida y

las relaciones interpersonales. Por ello, es importante fomentar un uso equilibrado y responsable de las TIC y el Internet en el ocio.

Además, la facilidad de acceso y el estímulo constante que les brinda la tecnología hacen que estos jóvenes estén en un estado de multitarea multipantalla constante y se sientan motivados por la gratificación inmediata. De las actividades que se realizan en línea están orientadas al entretenimiento y al pasatiempo, y se enfocan en la imagen y el sonido en el lugar del texto. La habilidad en el manejo de la tecnología es un aspecto importante en este grupo de jóvenes, y su relación con la tecnología se basa en el uso que les brinda para el ocio.

En general, el acceso a internet y las TIC ha cambiado la forma en que las personas disfrutan de su tiempo libre. Por un lado, existe el ocio tradicional que se ha digitalizado y se puede disfrutar a través de soportes electrónicos. Por otro lado, están los nuevos ocios, que incluyen actividades exclusivas de internet, como el uso de las redes sociales y juegos en línea. Estos nuevos ocios ofrecen una amplia gama de opciones para disfrutar del tiempo libre, pero también plantean desafíos y preocupaciones en cuanto a la privacidad y la seguridad en línea.

Estas son solo algunas de las actividades de entretenimiento y ocio que los jóvenes suelen disfrutar en Internet y en las redes sociales. Es importante destacar que las preferencias pueden variar según los intereses individuales y las tendencias actuales.

Tabla 16 Comparación entre ocio tradicional y nuevos pasatiempos digitales

OCIO TRADICIONAL DIGITAL	NUEVOS OCIOS DIGITALES
Lectura de libros: Leer libros impresos es una actividad de ocio tradicional que sigue siendo muy popular entre muchas personas. Sumergirse en una buena historia o explorar temas de interés a través de la lectura es una	Redes Sociales Virtuales: Los jóvenes pasan tiempo en redes sociales como Facebook, Instagram, Twitter, Snapchat y LinkedIn.

forma de entretenimiento que no pasa de moda.	
Paseos al aire libre: Disfrutar de la naturaleza y realizar paseos al aire libre, ya sea en parques, jardines, montañas o playas, es una actividad tradicional de ocio que permite relajarse, hacer ejercicio y conectarse con el entorno natural.	Lectura de blogs y artículos en línea: Muchos jóvenes disfrutan de blogs y sitios web que ofrecen artículos sobre sus temas de interés, como moda, belleza, tecnología, deportes o viajes. Pueden leer y comentar en estos espacios para estar al tanto de las últimas tendencias y obtener información útil.
Práctica de deportes: Participar en actividades deportivas como fútbol, baloncesto, tenis, natación, ciclismo o cualquier otro deporte tradicional es una forma popular de ocio. Los deportes no solo proporcionan diversión y entretenimiento, sino que también fomentan la salud y el bienestar físico.	Consumo de contenido Streaming Los jóvenes disfrutan de plataformas de streaming como Netflix, Amazon Prime Video, Disney+, Hulu, entre otras, donde pueden ver películas, series, documentales y programas de televisión.
Juegos de mesa: Los juegos de mesa clásicos, como el ajedrez, el Monopoly, el Scrabble, los juegos de cartas y muchos otros, son una forma de entretenimiento tradicional que reúne a amigos y familiares para disfrutar de momentos divertidos y desafiantes.	Contenido generado por usuarios: Los jóvenes también disfrutan de contenido generado por usuarios en plataformas como YouTube, TikTok y Twitch. Pueden ver videos de sus creadores favoritos, seguir a influencers, aprender habilidades, descubrir música nueva o disfrutar de transmisiones en vivo.
Artesanía y manualidades: Participar en actividades creativas y artesanales, como tejer, pintar, hacer cerámica o joyería, es una forma de ocio tradicional que permite desarrollar habilidades manuales, expresar la creatividad y obtener una satisfacción personal.	Participación en comunidades en línea: Los jóvenes también se unen a comunidades en línea que comparten sus mismos intereses. Pueden ser grupos de discusión, foros o comunidades específicas en redes sociales donde interactúan con personas que comparten sus pasiones, como fanáticos de películas, aficionados a la música, entusiastas de los deportes, amantes de la moda, entre otros.
Asistir a eventos culturales: Ir al teatro, conciertos, exposiciones de arte, museos o cualquier otro evento cultural es una actividad de ocio tradicional que permite sumergirse en el arte, la música, el cine y otras expresiones culturales.	Escucha de música en línea: Plataformas de streaming de música como Spotify, Apple Music y SoundCloud permiten a los jóvenes descubrir y escuchar música de diferentes géneros. Pueden crear listas de reproducción personalizadas, seguir a sus artistas favoritos y compartir su música con otros.
Socialización en cafeterías o restaurantes: Pasar tiempo con amigos o familiares en cafeterías, restaurantes o lugares de encuentro es una actividad de ocio tradicional que brinda la oportunidad de conversar, disfrutar de buena comida y crear recuerdos compartidos.	Juegos en línea: Los juegos en línea son muy populares entre los jóvenes. Pueden jugar en consolas como PlayStation, Xbox o Nintendo Switch, o en PC y dispositivos móviles. Los juegos multijugador en línea, como Fortnite, League of Legends, Among Us y Minecraft, les permiten interactuar y competir con otros jugadores de todo el mundo
Voluntariado en el ámbito tradicional:	Voluntariado en el ámbito digital:

El voluntariado en el ámbito tradicional se lleva a cabo de manera presencial y directa, involucrando la participación física de los voluntarios en diversas actividades y proyectos. Esta forma de voluntariado a menudo implica interactuar directamente con las personas beneficiarias, comunidades locales u organizaciones sin fines de lucro.	El voluntariado en el ámbito digital implica la realización de actividades voluntarias utilizando herramientas y plataformas en línea. Estas actividades pueden incluir la participación en comunidades en línea, la generación de contenido, la asistencia virtual a organizaciones sin fines de lucro, la traducción en línea, la tutoría en línea y muchas otras formas de apoyo remoto.
---	---

Nota: Elaboración propia

A pesar de esta conexión constante, los jóvenes utilizan las TIC de manera pasiva, es decir, principalmente como consumidores de contenidos, en lugar de productores. Esta tendencia puede estar influenciada por la búsqueda de gratificaciones inmediatas y el valor que le dan a la conexión permanente, pero también puede deberse a una falta de conciencia o habilidades para producir contenidos digitales. En cualquier caso, es importante fomentar la capacidad de los jóvenes para actuar como prosumidores, es decir, para que puedan ser a la vez consumidores y productores de contenidos digitales.

Además, el uso pasivo de las TIC puede tener un impacto en su forma de socialización, ya que pueden preferir la interacción en línea sobre la interacción en persona. Esto puede tener un impacto en su capacidad para desarrollar habilidades sociales y resolver conflictos en un entorno físico. Sin embargo, también es posible que la tecnología les brinde nuevas oportunidades para desarrollar habilidades y ampliar sus redes sociales más allá de su entorno físico inmediato. En cualquiera de los casos, es importante fomentar un uso adecuado.

Las redes sociales y las aplicaciones online tienen un gran impacto en la formación de los adolescentes y jóvenes. Les permiten expresar sus pensamientos y sentimientos de manera libre o a través de un anonimato encubierto por una doble identidad, lo que les ayuda a contar en libertad sus verdaderas motivaciones y a construir su propia identidad. También les ayuda a tener una valoración social, a crear vínculos y reforzarlos, en la construcción de normas

sociales y a tener mayor control sobre sí mismos. Camila Vargas, residente de una de las laderas de La Paz, destacó que las plataformas, aplicaciones y redes sociales se han vuelto "parte fundamental de nuestra vida diaria". Según ella, el uso constante de estas tecnologías tiene un impacto significativo en la manera en que nos comunicamos y nos relacionamos con los demás. La expresión "parte fundamental de nuestra vida diaria" sugiere que estas herramientas digitales son esenciales y desempeñan un papel integral en las rutinas y experiencias diarias de las personas. La observación de Camila, reflejó la importancia y la influencia omnipresente de la tecnología en la sociedad contemporánea, especialmente en el ámbito de las interacciones sociales y la comunicación interpersonal.

El análisis del consumo cultural digital de los jóvenes de 18 a 24 años en las ciudades de La Paz y El Alto revela un panorama dinámico y diversificado en el que las TIC desempeñan un papel central en la configuración de sus prácticas culturales. Este grupo demográfico, inmerso en un entorno digital, manifestó un alto grado de participación en diversas expresiones culturales a través de plataformas en línea.

Dorian Adhemar Iporre Tito destacó la variedad de formas de consumo cultural, como resúmenes, remixes, parodias, videoclips, reels o cortos e historias. Consideró que estos formatos tienen una influencia positiva en la identidad en línea. Explicó que la brevedad de estos contenidos permite una comprensión rápida y facilita el acceso a la información en un período de tiempo corto. Además, mencionó el poder de viralidad de estos formatos, sugiriendo que la capacidad de compartir y difundir estos contenidos contribuye de manera positiva a la construcción de la identidad en línea.

Últimamente en las redes se pueden ver contenidos informativos sobre animales, sus cuidados, la naturaleza de los mismos, si están en peligro de extinción y cómo proceder en caso de encontrar a alguno en estado crítico para su supervivencia.

El consumo cultural “es todo lo que adquirimos de manera directa o indirecta” para recibir información y entretenimiento de forma digital en plataformas, redes sociales, servidores de streaming y medios tradicionales.

Brenda Kathy Violetta Roca destacó la “facilidad para retener información de forma presencial en comparación con la virtual”, señalando cómo la repetición constante en internet contribuye a su aprendizaje inconsciente. Además, reconoció las comunidades en línea como una oportunidad para interactuar y conocer personas, pero advierte sobre “la importancia de preservar la identidad, evitando que esta se vea afectada o influida negativamente por las redes sociales”. Su perspectiva resaltó la dualidad entre el beneficio del aprendizaje digital y la necesidad de proteger la identidad personal en entornos virtuales.

... la identidad no debe ser afectada o debe ser influida por las redes sociales, pero éstas afectan de alguna manera en la forma de pensar de los jóvenes.

En términos de entretenimiento, se observa que la música, especialmente el género K-Pop, ocupa un lugar destacado en el consumo cultural digital de estos jóvenes. La conexión con artistas y grupos a través de plataformas de streaming y redes sociales evidencia una fuerte influencia de la cultura surcoreana en su identidad cultural en línea.

d. Redes Sociales, plataformas o aplicaciones preferida por los jóvenes de las ciudades de La Paz y El Alto

Los resultados de las entrevistas indican que los jóvenes de El Alto tienen un consumo cultural en línea principalmente orientado al entretenimiento, con una variedad de contenidos incluyendo comedia, memes, videos graciosos, películas, series, videojuegos, noticias de farándula, información educativa, tutoriales, doramas, animes, música electrónica, streaming, podcast e información deportiva.

Además, se puede evidenciar la influencia de la educación y el entorno familiar en la percepción de los jóvenes sobre el consumo cultural a través de las redes sociales y el uso de múltiples pantallas. Se encontró también con la influencia de la cultura digital y su impacto en la formación de valores y hábitos en relación a la cultura y el ocio. En resumen, la investigación buscó evaluar la relación entre el nivel de vida, la percepción del consumo cultural y los impactos de las redes sociales y el uso de múltiples pantallas en los jóvenes de El Alto.

Brenda Kathy Violetta Roca destacó su preferencia por Facebook debido a “su amplitud y la posibilidad de establecer contacto con personas fuera del país”. Su proceso cotidiano implica un uso más activo por la noche, cuando la plataforma está más animada. Además, menciona que Facebook e Instagram “son plataformas que requieren acciones colectivas, ya que la cantidad de miembros facilita el intercambio de información”. Estas respuestas reflejan la importancia de la conexión global y la participación colectiva en las plataformas sociales seleccionadas.

“El Facebook, Instagram me parece que son plataformas muy colectivas ya que mientras más miembros tengas se puede llegar más fácil a tener información”.

Facebook sigue siendo la plataforma más popular entre los jóvenes de La Paz y El Alto, pero también es posible que Instagram y TikTok sean muy populares entre ellos, especialmente entre los más jóvenes. Sin embargo, es importante tener en cuenta que las preferencias de los usuarios pueden variar y no son determinantes, ya que pueden depender de factores como las relaciones sociales, el grupo demográfico, la educación y las preferencias individuales de cada uno. Además, otras aplicaciones de mensajería y redes sociales como WhatsApp también son ampliamente utilizadas para su comunicación.

Brenda Kathy Violetta Roca ajustó el uso de la tecnología según el tiempo disponible para interactuar, destacando cómo esta se adapta a sus necesidades. Aborda la desigualdad de ingresos como una limitación para mantenerse conectada y actualizada:

... a veces no puedes estar conectado por lo cual pierdes información o no te mastienes al tanto de las nuevas noticias, optando por ir a lugares con acceso a internet, como bibliotecas, para solucionar esta situación.

Sus respuestas reflejan una gestión consciente de la tecnología en función de sus circunstancias y la consideración de alternativas para superar las limitaciones.

Es cierto que TikTok ha ganado una gran popularidad en todo el mundo en los últimos años, especialmente entre los jóvenes. La aplicación se ha convertido en una plataforma para la creación y el consumo de contenido corto, como videos musicales, videos cómicos y tutoriales. Sin embargo, es importante mencionar que Instagram también es muy popular entre los jóvenes y ha sido una plataforma de creación de contenido durante mucho tiempo. Aunque

ambas plataformas tienen similitudes en cuanto a su enfoque en el contenido visual, también tienen diferencias notables en cuanto a su enfoque y funcionalidad. Instagram se centra en compartir imágenes y videos con amigos y seguidores, mientras que TikTok tiene un enfoque más en la creación de contenido y en el descubrimiento de contenido nuevo a través de la función de "descubrimiento". Sin embargo, es importante mencionar que estas tendencias pueden variar dependiendo del grupo demográfico y de las preferencias individuales de cada usuario.

En la actualidad, ambas plataformas compiten intensamente por la supremacía en el ámbito de los videos personalizados. En ese contexto, Instagram ha evolucionado más allá de ser una “app de fotos” al introducir Instagram Reels, una herramienta que guarda similitudes con TikTok, nos contó Rodrigo, uno de los jóvenes entrevistados.

Mariela Huanca Sánchez utilizó activamente TikTok, donde no sólo consume contenido, sino que también contribuye creando material para entretener a sus seguidores. Aunque su audiencia actual puede ser limitada, observa un crecimiento constante. Además, sigue a muchos de sus amigos en la plataforma, estableciendo así una especie de competencia positiva. Esta dinámica les permite compartir consejos, colaborar y mejorar colectivamente la calidad y la diversión de sus videos. Mariela también encontró inspiración y aprendizaje al seguir a *TikTokers* famosos, lo que enriquece su experiencia en la plataforma.

En TikTok, descubro un mundo de creatividad y diversión. Crear contenido, competir de manera amigable con mis compañeros y aprender de *TikTokers* famosos hacen que mi experiencia sea única y emocionante. ¡Cada video es una oportunidad para compartir, aprender y entretener!

Pero constantemente, llegan al mercado nuevas redes sociales que dan paso a la experimentación y muchas de ellas pierden vigencia en poco tiempo debido a que no se adaptan a los requerimientos de los usuarios, lo que se convierte en una limitante; la experiencia en el uso de aplicaciones es la que determina su uso.

Es cierto que TikTok y Instagram son dos de las redes sociales más populares en la actualidad y ambas tienen características y funcionalidades diferentes. TikTok se ha convertido en una plataforma de entretenimiento y creatividad, mientras que Instagram se centra más en la fotografía y el contenido visual. Ambas plataformas tienen su propia audiencia y público objetivo, de acuerdo a los comentarios de uno de los grupos de discusión es beneficioso estar presente en ambas si se busca amplificar el alcance y la visibilidad de un negocio o personalidad. Sin embargo, es importante tener en cuenta que manejar varias redes sociales puede ser tiempo consumiendo y requiere una estrategia sólida para poder maximizar los beneficios y no sobrecargar a los usuarios con contenido redundante. Sin embargo, es difícil establecer una preferencia exacta entre estas aplicaciones ya que puede variar dependiendo del grupo demográfico, la universidad o instituto de educación superior al que asista, el grupo de amigos y las preferencias individuales de cada usuario.

YouTube, se ha convertido en una plataforma muy popular entre los jóvenes debido a su facilidad de uso y al gran alcance que tiene. Es una plataforma que permite a los usuarios subir, compartir y ver videos de manera gratuita. Para los jóvenes de La Paz y el Alto ha tenido un gran esplendor, principalmente para los que están relacionados con los video juegos, pero hoy muchos de sus habituales usuarios están migrado a otras plataformas como Twitch y

TikTok debido a la Children's Online Privacy Protection Act (COPPA)¹⁹ una ley federal de los Estados Unidos que establece reglas específicas para la recopilación, uso y revelación de información personal de niños menores de 13 años.

YouTube, permite a los creadores de contenido monetizar sus videos a través de anuncios y patrocinios, lo que les da la posibilidad de obtener ingresos por su trabajo. Esto ha dado lugar a una gran cantidad de jóvenes que utilizan YouTube como un medio para expresarse, compartir sus ideas y mostrar su creatividad, y hacerse conocer como “*Youtubers*” o ser seguidores de creadores de contenido que se han vuelto famosos.

Por otra parte, YouTube ha tenido un impacto significativo en la industria musical, ya que ha proporcionado una plataforma accesible y global para que los artistas compartan sus contenidos y lleguen a una audiencia masiva. Además, ha permitido a los artistas independientes y emergentes tener una presencia en línea y construir una base de fans sin un sello discográfico. También ha cambiado la forma en que los consumidores descubren y consumen música, ya que pueden ver videos musicales, conciertos en vivo, entrevistas y contenido detrás de escena en un solo lugar. Aunque algunos músicos han cuestionado el modelo de negocio de YouTube y su capacidad para generar ingresos, en general, ha sido una herramienta importante para la difusión y promoción de la música en todo el mundo y está ayudando a la construcción de identidad en los jóvenes, YouTube es una herramienta valiosa para los jóvenes artistas que buscan construir su marca y expresar su creatividad. Esto se ve reflejado en la producción que hacen los jóvenes de La Paz y el Alto al mostrar su cultura en las diversas expresiones del arte. La plataforma les permite compartir sus canciones y videos

¹⁹ <https://consumidor.ftc.gov/articulos/como-protger-la-privacidad-de-su-hijo-en-internet>

con una audiencia global, bailes o simplemente compartir sus talentos, YouTube es una plataforma importante para el descubrimiento de nuevos artistas y bandas, ya que los usuarios pueden buscar y descubrir música nueva a través de los algoritmos de recomendación de la plataforma lo que les ayuda a construir su base de seguidores y a desarrollar su marca personal. Además, los jóvenes pueden utilizar YouTube para descubrir nueva música y estilos, lo que les permite de alguna forma desarrollar su propia identidad musical.

Es cierto que las redes sociales juegan un papel importante en la vida de los jóvenes que viven en las ciudades de El Alto y La Paz, ya que les brindan un espacio para expresarse y conectarse con otros. La construcción de la identidad es un proceso complejo y las redes sociales pueden ser una herramienta valiosa en ese proceso, ya que les permite a los jóvenes mostrar quiénes son y conectarse con personas con intereses similares. Sin embargo, es importante tener en cuenta que las redes sociales también tienen sus desventajas, como la comparación constante con otros, la exposición a contenido inapropiado y la exposición a la presión social. Uno de los aspectos que vale la pena destacar, es que no todo es entretenimiento o diversión para los jóvenes de La Paz y El Alto a pesar de sus distancias demográficas, su situación económica o la disponibilidad de recursos tecnológicos tienen los mismos problemas en el entorno familiar, el estudio y las redes sociales que para estas generaciones de nativos digitales el internet se convierten en un puerta de escape, que da la oportunidad a sus usuarios de conectarse con personas de su misma edad y acortar las distancias, con todo lo que esto implica, y lo que a la vez les permite ampliar sus perspectivas y aprender o identificarse con otras culturas.

Según Ruyun Shun de La Paz, la ventaja principal reside en la capacidad de conectarse con una audiencia global, compartir experiencias e ideas, y formar comunidades en torno a

intereses compartidos. La identidad en línea se presenta como una herramienta poderosa para expresarse y encontrar validación en un amplio rango de conexiones.

“No obstante, las desventajas surgen cuando la presión de mantener una presencia constante o cumplir con ciertos estándares de popularidad comienza a generar ansiedad o estrés. El riesgo de compararse con otros en un entorno en línea también puede tener un impacto negativo en la autoestima”. (Ruyun Shun, La Paz)

En la actualidad, con el aumento del uso de las redes sociales, la construcción de la identidad ha cambiado. Los jóvenes tienen acceso a una plataforma en la que pueden mostrar su verdadera personalidad o encontrarla, compartir sus pensamientos sin el filtro de la opinión de sus compañeros o simplemente ser escuchados. Esto les permite construir una imagen de sí mismos más auténtica y sentirse más seguros de su identidad. Sin embargo, también existe el riesgo de caer en la comparación constante con los demás, y de sentirse insuficientes si no se alinean con las expectativas sociales. Es importante recordar que la identidad es un proceso continuo y no se define por lo que se muestra en las redes sociales.

El estudio de las prácticas de consumo de TIC en los jóvenes de La Paz y El Alto ha revelado un uso significativo de múltiples dispositivos, lo que ha llevado a un cambio en las prácticas de consumo a partir del 2020 y ha tenido un impacto en la construcción de la identidad en línea de los jóvenes que viven en estas ciudades.

Las redes sociales están desempeñando un papel importante en la construcción de la identidad de los adolescentes y jóvenes, ya que les proporciona un espacio para expresarse libremente, conectarse con personas con intereses similares, y recibir retroalimentación y aceptación social. A diferencia de la escuela, donde las etiquetas y clasificaciones pueden tener

un efecto negativo en la formación de la identidad, las redes sociales les permiten a los jóvenes construir su identidad de manera más auténtica y libre.

Se puede afirmar que las redes sociales e internet en general han tenido un gran impacto en la forma en que los jóvenes construyen su identidad. A través de estos medios, los jóvenes tienen la oportunidad de expresarse libremente, experimentar con diferentes personalidades e intereses, y conectarse con personas que comparten sus mismos gustos y valores. Esto les permite desarrollar una imagen de sí mismos que es más precisa y completa, y les da un mayor sentido de autenticidad y confianza en sí mismos. Sin embargo, también es importante tener en cuenta los riesgos que conlleva el uso excesivo de las redes sociales, como el aislamiento social, la exposición a contenidos inapropiados y el acoso cibernético, por lo que es importante fomentar un uso saludable y consciente de estos medios.

e. Análisis de Elementos Significativos en las Preferencias y comportamientos en las Comunidades Virtuales entre la Juventud: La Paz y El Alto.

Las redes sociales y las aplicaciones online tienen un gran impacto en la formación de la identidad de los adolescentes y jóvenes. Les permiten expresar sus pensamientos y sentimientos de manera anónima o libre, lo que les ayuda a descubrir sus verdaderas motivaciones y construir su propia identidad primero online, para luego en muchos de los casos salir de la nube. También les ayuda a tener una valoración social, reforzar y crear vínculos, adquirir normas sociales y tener mayor control sobre sí mismos.

La interacción en línea permite a los jóvenes experimentar con diferentes aspectos de sí mismos, aprender de las reacciones de los demás y adaptarse a las normas y expectativas de la comunidad en línea. Sin embargo, también es importante tener en cuenta que la identidad en

línea no es la misma que la identidad en el mundo real, y puede haber desajustes y tensiones entre las dos.

Las redes sociales y las aplicaciones online tienen un gran impacto en la formación de la identidad de los adolescentes y jóvenes. Les permiten expresar sus pensamientos y sentimientos de manera libre y anónima, lo que les ayuda a descubrir sus verdaderas motivaciones y construir su propia identidad. También les ayuda a tener una valoración social, reforzar y crear vínculos, adquirir normas sociales y tener mayor control sobre sí mismos. Además, estas plataformas y redes sociales se han convertido en una parte fundamental de nuestra vida diaria y su uso continuado tiene un gran impacto en nuestra forma de comunicarnos y relacionarnos con los demás.

Oscar Roberto Gutiérrez Hurtado, residente de la ciudad de El Alto, expresó que la: “sensación de pertenencia a grupos en línea es una experiencia común en la actualidad. Siento que sentirse parte de un grupo en línea es muy normal hoy en día, para muchos jóvenes es más fácil expresar sus necesidades o experiencias en estos grupos específicos de esta manera su identidad es distinta a una en la que no usan redes sociales”.

Para muchos jóvenes, resulta más accesible expresar sus necesidades o compartir sus vivencias dentro de estos grupos específicos, configurando así una identidad diferente a aquella que se manifiesta fuera de las redes sociales.

Brenda Kathy Violetta Roca, residente de la ciudad de La Paz, destacó su “participación activa y constante en las comunidades en línea”, donde mantiene contacto con otros miembros que comparten sus mismos gustos e intereses. La “rápida aceptación de

nuevos integrantes motiva su involucramiento y la hace sentir cómoda en este nuevo espacio virtual”. Aunque “su participación no ha afectado su identidad, ha experimentado una mayor libertad para expresar sus gustos y actividades en su tiempo libre”. Este testimonio refleja cómo la participación en comunidades en línea puede generar un sentido de pertenencia y permitir a los individuos expresarse de manera más abierta.

Siento que fui integrada a un nuevo espacio en el que actualmente estoy cómoda, no afectó a mi identidad, pero ya me siento más libre de expresar mis gustos como también a lo que me dedico en mis ratos libres.

La idea que tienen los jóvenes de mostrarse en las redes sociales de una manera distinta a como son en la vida real puede ser vista como una forma de "visualizarse" o como mirarse ante un espejo que muestra las dos realidades de uno mismo y el cómo quisiera ser, pero es importante tener en cuenta que esta "visualización" no siempre se traduce en un cambio real en la vida cotidiana. Es esencial tener un plan de acción sólido y trabajar duro para alcanzar los objetivos, aceptar que no siempre se logre y aprender a manejar la frustración para no caer en la comparación constante y en la insatisfacción constante. Este como se mencionó anteriormente, nos dice Tatiana Vicuña Rocabado:

...es un proceso de maduración que va desarrollando tanto física como psicológicamente, y como ya se sabe es diferentes en hombre y mujeres.

En Facebook, comparto mi trabajo como *cosplayer* y también modelo, además de realizar tutoriales y hacer reseñas sobre lugar o servicios que me contactan para poder trabajar y hacer la respectiva publicidad. Esto refleja mi identidad como “*influencer*” en la comunidad Friki y del modelaje.

Silvia Magali Poma Llanos destacó que gracias a las comunidades virtuales pudo conectar con personas que compartían sus gustos, incluso estableciendo conversaciones con individuos de otros departamentos y países que compartían intereses similares. En este contexto, estas comunidades representan para ella un refugio seguro donde puede dialogar con personas afines sin temor a sentirse "rara". Aunque es cierto que las redes sociales y las aplicaciones en línea pueden dar la impresión de que los jóvenes están construyendo su personalidad y creando una imagen en función de lo que les gusta a los demás, Silvia resaltó que esta tendencia no es exclusiva de la era digital.

“...gracias a las comunidades virtuales conocí a personas que compartían mis gustos”.

La necesidad de ser aceptado y pertenecer a un grupo ha sido una parte inherente de la naturaleza humana a lo largo del tiempo. La diferencia radica en que las redes sociales ofrecen ahora un espacio para expresar esta necesidad de manera más accesible y rápida.

Camila Franco mencionó que, respecto a las comunidades virtuales en línea, considera que estas le han proporcionado un sentido de pertenencia a un grupo específico, aunque no de manera directa. Destacó que, en estas comunidades, los individuos comparten gustos en términos de ropa, música, estilos, artes y diseños, aludiendo a que en la vida real también se dan estas preferencias. Enfatiza que elegir lo que hace feliz es fundamental, y señala que, desde el uso de la razón, las personas determinan sus gustos. Camila sostuvo que esto no afecta a una identidad individual, pero sí a una generación, debido al uso facilitado de la tecnología, algo que no todos pueden experimentar de la misma manera.

Creo que sí, pero no tan directamente; puede gustar diferentes cosas como ropa, música, estilos, artes, diseños, y si existe en la vida real, ¿por qué no en línea? Es decir,

siempre dicen elige lo que te haga feliz, y lo bueno es que desde el uso de razón ya determinas tus gustos. No creo que afecte a una identidad, pero sí a una generación por el uso facilitado de la tecnología que otras personas no lo pueden tener.

Es cierto también que:

...en ocasiones tendemos a criticar situaciones que se producen en internet, pero es importante recordar que muchas de estas situaciones también ocurren fuera de la red.

La construcción de la identidad es un proceso continuo y complejo, y las redes sociales y las aplicaciones online son solo una herramienta más para expresar y mostrar esa identidad.

Silvia Magali Poma Llanos expresó que tener una identidad en línea resulta complicado, ya que, al abrir este espacio a personas desconocidas, se expone a la posibilidad de ser atacada y juzgada de manera severa cuando comete errores. Destaca que:

...aunque errar es humano, en internet parece estar prohibido, ya que las personas no permiten olvidar los fallos, considerándolo una de las desventajas más significativas.

No obstante, señaló una ventaja importante: la posibilidad de conectarse con personas de diversas partes del mundo, interactuar y permitir que conozcan quién eres sin necesidad de viajar hacia donde están.

Esta reflexión evidencia las complejidades y contradicciones de construir una identidad en línea, donde la exposición a la crítica puede coexistir con la oportunidad de conexión global.

... ha existido varias veces donde no he compartido opinión con respecto a diferentes temas. Personalmente yo soy alguien que trata de respetar la opinión de los demás,

pero cuando un contenido u opinión se fundamenta en la falta de información si me ha llegado a molestar porque al fin y al cabo cuando uno vierte un comentario o hace un contenido público este se expande hacia otros”. (Silvia Magalí Poma Llanos)

Los jóvenes, al igual que todos, están en constante evolución y cambio, y están buscando su lugar en el mundo. Las redes sociales les ofrecieron una plataforma para experimentar con diferentes aspectos de sí mismos y conectarse con personas con intereses similares.

Luis Alberto Condori Cocarico Apaza definió el consumo cultural como:

...la obtención, de manera directa o indirecta, de información y entretenimiento a través de plataformas y redes sociales, así como servidores de streaming.

Exactamente, los jóvenes utilizaron las redes sociales y las aplicaciones online como una herramienta para experimentar con diferentes aspectos de su identidad y conectarse con personas con intereses similares. Aprovechan algunas cualidades y otras no, y van buscando cómo encontrarse a gusto consigo mismos mientras se integran en el grupo de iguales. Es importante tener en cuenta que buscan la aceptación o validación de los demás es una parte normal y necesaria del proceso de construcción de la identidad. Sin embargo, también es importante enseñar a los jóvenes a tener una autoimagen sana y a desarrollar una identidad auténtica, y no basada en la aceptación social.

La razón por la cual Wendy Chuquimia, apasionada del *K-Pop*, elige ser parte de estas comunidades se fundamenta en la conexión emocional y la camaradería que se establecen con personas que comparten intereses similares.

A través de plataformas como redes sociales, foros especializados y grupos de chat, encuentro un espacio donde puedo expresar libremente mi entusiasmo por el K-Pop, intercambiar opiniones sobre mis grupos favoritos, descubrir nueva música y participar en conversaciones significativas sobre la cultura coreana.

El uso de las redes sociales y aplicaciones online puede ser una herramienta para los jóvenes para desarrollar y definir su identidad en relación a los demás, pero es importante recordar que esta "visualización" en línea no siempre se traduce en un cambio real en la vida y es necesario tener un plan de acción sólido y trabajar duro para alcanzar objetivos. Además, es importante aceptar que no siempre se logran los objetivos deseados y aprender a manejar la frustración. El proceso de desarrollo de la identidad es un proceso continuo y natural tanto en línea como fuera de ella.

f. Análisis de Elementos Significativos en las Preferencias y Comportamientos en la Construcción de Identidad On Line entre la Juventud -La Paz y El Alto.

La configuración de la identidad en los jóvenes de 18 a 24 años en las ciudades de La Paz y El Alto, en Bolivia, está influenciada por una amalgama de factores sociales, culturales y contextuales. En este contexto, se identifican aspectos significativos que contribuyen a la formación de la identidad juvenil:

1. Contexto cultural y étnico: La rica diversidad cultural y étnica de la región deja una marca indeleble en la identidad de los jóvenes. La coexistencia de grupos indígenas, mestizos y afrobolivianos en estas ciudades propicia una conexión profunda con sus raíces, influyendo en la construcción de su identidad.

2. Vida urbana y rural: La dualidad entre la vida urbana y rural en La Paz y El Alto añade complejidad a la identidad juvenil. Muchos jóvenes han experimentado la transición desde áreas rurales a entornos urbanos en búsqueda de oportunidades, lo que puede impactar cómo se perciben a sí mismos y se adaptan a nuevos contextos.

3. Educación y formación: La educación desempeña un papel crucial en la formación de la identidad juvenil, considerando la variedad de instituciones educativas presentes en estas ciudades. Experiencias educativas, relaciones sociales y actividades extracurriculares contribuyen a moldear la identidad de los jóvenes.

4. Participación política y social: La activa participación juvenil en movimientos sociales y políticos en Bolivia puede incidir en la autoimagen y el sentido de pertenencia de los jóvenes a la sociedad, siendo un factor importante en la construcción de su identidad.

5. Expresión cultural y artística: La riqueza cultural y artística de La Paz y El Alto ofrece a los jóvenes diversas formas de expresión, como el arte, la música y la danza, que sirven como medios para explorar y fortalecer su identidad.

6. Influencia de los medios de comunicación y la tecnología: La exposición a medios de comunicación y tecnología, incluyendo redes sociales, música, cine y televisión, puede desempeñar un papel clave en la construcción de la identidad juvenil. La identificación con ídolos, la adhesión a subculturas y el acceso a información globalizada son elementos que influyen en este proceso.

Es crucial reconocer que la construcción de la identidad es un proceso singular y personal para cada joven, siendo estos factores interactivos de manera compleja y sujeto a variaciones según las experiencias individuales y las circunstancias particulares.

Silvia Magali Poma Llanos destacó también:

...la distinción de sus interacciones en diferentes plataformas digitales, reflejando una estrategia consciente en la construcción de su identidad online”.

Enfatizó la importancia de que las comunidades virtuales estén alineadas con sus gustos personales y ofrece una perspectiva sobre los motivadores que la llevan a participar en ellas.

Las plataformas se convierten en un espacio específico para diferentes niveles de interacción y conexiones, ya sea con conocidos en Facebook, comunidades afines en Instagram o contenido de interés en YouTube. (Silvia Magali Poma Llanos - Cosplayer)

Esto según Magali resaltó la manera en que:

los jóvenes gestionan activamente su presencia online, eligiendo participar en comunidades que no sólo reflejen sus preferencias, sino que también ofrezcan una experiencia enriquecedora y relaciones significativas.

La construcción de la identidad en línea de los jóvenes de 18 a 24 años en La Paz y El Alto está influida por diversos factores sociales, culturales y contextuales. La diversidad cultural y étnica de la región, la combinación de vida urbana y rural, la educación, la participación política y social, la expresión cultural y artística, la influencia de los medios de

comunicación y la tecnología, son aspectos clave que contribuyen a la formación de su identidad.

Brenda Kathy Violetta Roca reflexionó sobre la “construcción de identidad en línea, compartiendo su experiencia al conocer personas a través de Internet”. Destacó que, en ocasiones, las personas en línea pueden mostrar una personalidad más extrovertida en comparación con su comportamiento en persona. Este fenómeno sugiere que las redes sociales brindan una mayor libertad para expresarse y proyectar una imagen específica.

... siento que las redes sociales te dan mayor libertad.

Para Brenda Violetta, la observación de estas discrepancias entre la vida en línea y la vida fuera de línea destaca la complejidad y la versatilidad en la construcción de identidad en el entorno digital.

La construcción de la identidad es un proceso individual y único para cada joven, influenciado por experiencias personales y circunstancias individuales.

Alan Giovanni Vargas Ballesteros destacó “su crecimiento constante en la comunidad virtual, reconociéndose como una figura influyente en ella”. Su percepción de cuidar lo que expresa refleja la responsabilidad que siente al ser parte de una comunidad en línea.

La ventaja es que puedes concientizar y expresar tus ideas libremente, el punto malo es que pierdes tu privacidad por completo ya no eres tú sino representas a una comunidad de personas que son criticadas si haces algo mal por el solo hecho de que te sigan.

El contraste entre su nivel de sociabilidad en la comunidad virtual y con las personas cercanas indica una preferencia por la interacción en línea. La libertad de expresión en este entorno le permite concientizar y compartir sus ideas de manera abierta, pero también mencionó la pérdida de privacidad al representar a la comunidad, lo que podría resultar en críticas si comete errores.

... el Alan *streamer* es alegre es una persona muy diferente a la que es el Alan de la vida cotidiana. el Alan streamer siempre intenta que su público se sienta feliz siempre intenta hacerles reír con cualquier cosa no contando alguna anécdota algún chiste que no sé... el Alan streamer es una persona muy carismática llena de alegría nunca lo vas a ver triste tal vez enojado y todo cuando pierde un videojuego o algún juego muy importante que tenga...

Alan Giovanni Vargas Ballesteros (Anexo 12°) destacó la influencia que puede tener en un público más joven dentro de la comunidad virtual. Su observación de que los niños tienden a imitar a los miembros más prominentes de la comunidad sugirió que la presencia en línea puede tener un impacto significativo en la forma en que los jóvenes modelan su comportamiento y hablan.

Yo me imagino un mundo donde hay un mundo público que podría ser un streamer hay un mundo privado que podría ser la comunidad, pero también hay un mundo íntimo que es el que te separes tu familia tus amigos.

La dicotomía entre la ventaja de la expresión libre y la desventaja de la pérdida de privacidad destaca los desafíos y las consideraciones que enfrenta al participar activamente en comunidades en línea.

Blanca Tatiana Vicuña Rocabado destacó “las ventajas de las redes sociales al facilitar la expresión auténtica de uno mismo”. Mencionó que compartir publicaciones y seguir páginas contribuyen a la ampliación del conocimiento en temas específicos. Sin embargo, también señala desventajas, especialmente para los jóvenes, quienes pueden ser más susceptibles al contenido en línea y perder su identidad si no hay un control adecuado por parte de los tutores. Destacó la importancia de “hablar con amigos cercanos, mantenerse enfocado en metas personales y encontrar un equilibrio al discernir entre contenido negativo y positivo en línea”, evitando la manipulación mediática.

El equilibrio vendría cuando uno se da cuenta del contenido negativo y positivo que se ve en línea, sin caer en la manipulación mediática.

Camila Denise Espinoza Franco reflexionó sobre la percepción que los demás tienen de uno a través de la apariencia, destacando la tendencia de juzgar superficialmente. Advertió sobre “el poder de la influencia en las redes sociales y la importancia de ser consciente de la responsabilidad que conlleva”. Enfatizó que lo que se comparte en “internet deja una marca permanente, y un pequeño error puede tener consecuencias significativas para el futuro”. Abogó por actuar de manera racional y empática, ofreciendo contenido positivo y enriquecedor para la comunidad.

Que se muestren tal y cual son creo que la autenticidad es muy importante...

Dorian Adhemar Iporre Tito destacó la ventaja de crear una personalidad diferente en línea, pero señaló la desventaja de que esta dualidad puede dificultar la conexión con personas externas a la comunidad. Propuso la creación de una tercera identidad que fusione lo real con lo digital para lograr una representación más auténtica.

“Una vez que ya tenga totalmente definido su personalidad para ambos mundos y una fuerte perseverancia recién se podrán desenvolver correctamente en competencias mediáticas en línea”.

En cuanto al impacto del consumo cultural y tecnológico en línea en sus habilidades de competencia mediática y discernimiento de información, Dorian indicó que no afecta significativamente, ya que considera esencial conocer los mejores medios para verificar la información y realizar comparaciones entre diferentes fuentes para asegurarse de su veracidad. Su enfoque es utilizar estrategias para evaluar la información de manera crítica y precisa.

Etapa 4 Análisis de contenido

a. El consumo cultural y la construcción de identidad on line en jóvenes de las ciudades de La Paz y El Alto

Los grupos de discusión permitieron una profundización en los temas de investigación, a través de las discusiones en grupo, se pudo obtener información valiosa y detallada sobre las percepciones, actitudes y comportamientos de los de los jóvenes que viven en la ciudad de el Alto y los que viven en la ciudad de La Paz con respecto a los temas investigados. Además, esta técnica permitió verificar y complementar la información obtenida por otras fuentes, mejorando la confianza y validez de los resultados de la investigación.

Las redes sociales están jugando un papel importante en el desarrollo de la identidad de los jóvenes, ya que les permiten experimentar con su personalidad y buscar aceptación y validación social. Los comentarios y reacciones de los demás en las redes sociales pueden influir en la forma en que los jóvenes se perciben a sí mismos y en su comportamiento en el mundo digital. Sin embargo, es importante tener en cuenta que esta búsqueda de aceptación en

las redes sociales no debe ser considerada como un juego, sino como una parte importante del proceso de desarrollo de la identidad individual y grupal.

En las redes sociales, los adolescentes buscan conectarse con sus pares, sin importar el lugar en donde se encuentren, compartir experiencias y obtener retroalimentación sobre su conducta y apariencia. A menudo, están más preocupados por cómo los ven los demás que por su propia opinión de sí mismos. Esto puede llevar a una sobreestimación de la importancia de los comentarios y "me gusta" en las redes sociales, y a una sensación de rechazo o aislamiento si no reciben la aceptación esperada. Es importante que los adultos ayuden a los adolescentes a desarrollar una perspectiva saludable sobre el uso de las redes sociales y a aprender a valorarse a sí mismos independientemente de la aprobación de los demás.

Las redes sociales y los medios de comunicación digitales están jugando un papel importante en el desarrollo de la identidad de los jóvenes en La Paz y El Alto. Estos jóvenes se relacionan entre sí y con el mundo exterior a través de estas plataformas, y están creando sus propios códigos de conducta y normas. La inmediatez y la velocidad de internet les permite extender nuevas modas y tendencias rápidamente, y les permite relacionarse entre sí, sin la necesidad de la presencia de adultos. Los jóvenes son considerados "nativos digitales" y conocen bien las TIC, y utilizan estas herramientas para desarrollar su identidad y su vida social.

Los medios de comunicación, especialmente internet, tienen un gran impacto en el desarrollo de estas normas y pautas de conducta entre los jóvenes. La velocidad con la que se extienden las modas, expresiones y prácticas nuevas a través de las redes sociales puede ser sorprendente, y esto puede llevar a una homogeneización de las formas de comportamiento entre los jóvenes. Sin embargo, también puede haber una gran variedad en el comportamiento

entre diferentes grupos de adolescentes, ya que cada grupo tiene sus propias normas y pautas de conducta.

Los adolescentes tienen sus propios códigos de conducta y normas, que pueden variar entre grupos o comunidades y cambiar con el tiempo. La influencia de los medios de comunicación y el internet es cada vez mayor en estas normas, especialmente en el caso de los adolescentes que son nativos digitales y se relacionan de manera natural en el ecosistema digital. Esto también les permite relacionarse sin la presencia constante de adultos y desarrollar sus perfiles y grupos privados en internet.

Figura 8 Perfil: Adhemar Iporre

Construcción de Identidad:
Ademar Iporre construye su identidad a través de interacciones en dos mundos: el personal y el social. Estos mundos se manifiestan en la dualidad de su perfil como Ademar Iporre y Okami. Cada uno de estos perfiles simboliza aspectos diferentes de su identidad.

Interacciones en Plataformas Digitales:
La presencia en YouTube, donde comparte doblajes de animés, y la vinculación al deporte (fútbol) a través de memes y comentarios, son ejemplos de cómo Ademar interactúa en diferentes contextos digitales. Estas interacciones son cruciales para la construcción de su identidad simbólica.

Significado Subjetivo:
Según el interaccionismo simbólico, el significado es subjetivo y construido a través de interacciones. La dualidad de perfiles indica que Ademar atribuye significados distintos a cada uno, lo que refleja cómo las personas crean su propia realidad simbólica.

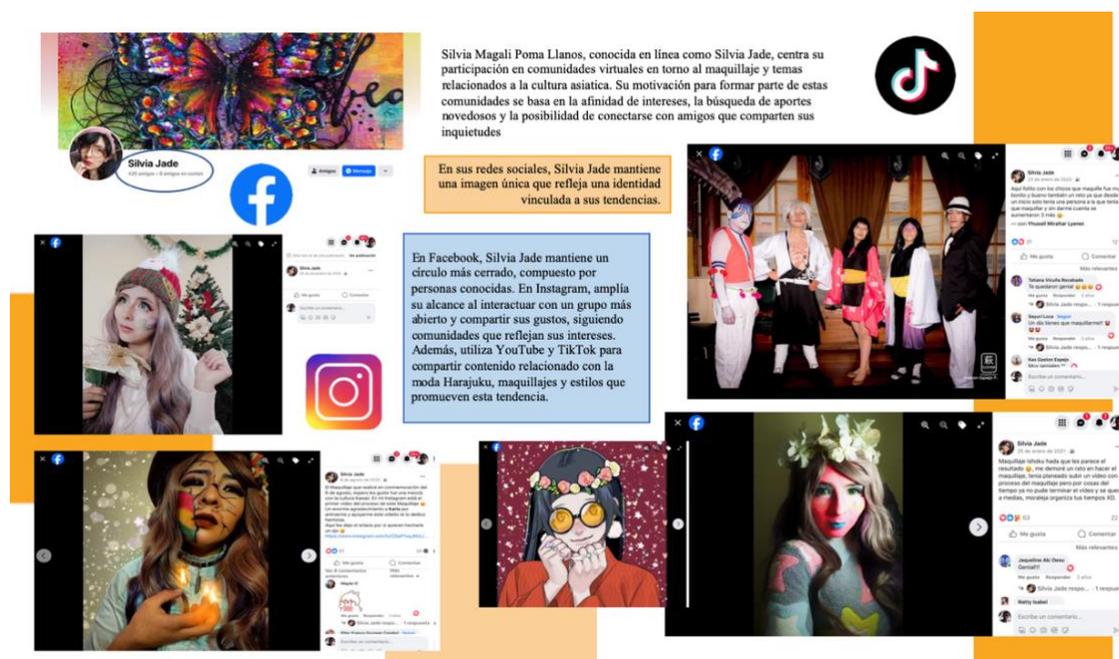
Nota: Elaboración propia/ observación no participante de RR. SS.

Tabla 17 Análisis del Consumo Cultural Digital Ademar Iporre (Ōkami):

Indicadores	Evaluación de Impacto
Contenido Audiovisual:	Además, consume y produce contenido audiovisual relacionado con animes. Su participación en la creación de doblajes muestra cómo el consumo cultural digital se traduce en una expresión creativa y en la construcción de significados simbólicos.
Identificación con Subculturas:	La preferencia por animes y la creación de contenido al respecto sugiere que Ademar se identifica con subculturas específicas.
Dualidad de Identidad:	La dualidad de identidad, representada por los perfiles Ademar Iporre y Ōkami, puede reflejar la diversidad de intereses y roles en su vida. Este fenómeno simboliza cómo las personas pueden tener múltiples facetas en el mundo digital.
Impacto en la Audiencia:	La creación de doblajes y la participación en comunidades de animes pueden tener un impacto en la audiencia, generando conexión y resonancia con aquellos que comparten intereses similares.
Repercusiones en la Identidad Social:	La identidad vinculada al deporte (fútbol) y la interacción a través de memes pueden tener repercusiones en cómo Ademar es percibido socialmente. Estas interacciones contribuyen a la construcción de su identidad en diferentes contextos.
Autenticidad y Coherencia:	La evaluación debe considerar la autenticidad y coherencia en la presentación de estas identidades duales. ¿Cómo se percibe la autenticidad de Ademar Iporre en ambos mundos, y cómo se mantiene la coherencia entre ellos? En conclusión, el análisis semiológico desde el interaccionismo simbólico y la evaluación de impacto del consumo cultural digital proporcionan un marco integral para comprender cómo Ademar Iporre construye significados y presenta sus identidades en los entornos digitales.

Nota: Elaboración propia/ entrevista y grupos de discusión

Figura 9 Perfil: Silvia Jade



Fuente: Nota: Elaboración propia/ observación no participante de RR. SS.

Tabla 18 Análisis de Contenido: Explorando el Consumo Cultural Digital

Indicadores	Evaluación de Impacto
Contenido Visual/Audiovisual:	Silvia Jade, hace mucho énfasis en sus publicaciones de cultura Cosplay - Harajuku, una forma de expresión personal y creativa vinculada con la cultura asiática. La sensibilidad que proyecta a través de su compromiso con el maquillaje artístico y el activismo sugiere una profundidad emocional que podría manifestarse en diversas áreas de su vida. Es importante destacar que, aunque Silvia Jade destaca estas facetas específicas de su vida en línea, puede haber otras dimensiones no tan visibles.
Gestión de Imagen	Las imágenes que Silvia Jade presenta en sus plataformas son visualmente llamativas, destacando principalmente el maquillaje con influencias de Cosplay y Harajuku. Su presencia en línea también está marcada por la defensa de los derechos de las mujeres.
Esfera Pública:	Este nivel incluye el muro de Facebook, canales de YouTube, TikTik e Instagram, donde Silvia Jade comparte su contenido de manera accesible a todos.
Esfera Privada:	Silvia Jade busca el reconocimiento de su individualidad en esta esfera, interactuando con

	amigos, familiares y colegas a través de chats, grupos cerrados y mensajes grupales.
Esfera Íntima:	Esfera Íntima: Esta es la esfera más personal y reservada, donde Silvia Jade comparte mensajes, imágenes y videos personales con un círculo más cercano.
Construcción de identidad: La construcción de una identidad en línea se presenta como un desafío, ya que implica exponerse a personas desconocidas y estar sujeta a críticas y juicios. En el caso de Silvia Jade, el consumo de contenido específico influye en aspectos como su vestimenta y elecciones personales.	
Conclusión: Al examinar su perfil, se observa una predominancia de imágenes relacionadas con sus actividades vinculadas al cosplay y al maquillaje. La limitada representación de Silvia en otras actividades fuera de estos ámbitos sugiere que estas identidades, específicamente Silvia la Cosplayer, Silvia la maquilladora, y Silvia la activista por los derechos de las mujeres, son prominentes en su presencia en línea. Silvia Jade emerge como una figura integral, mostrando sensibilidad, habilidades artísticas y compromiso social. Explorar cómo estas diferentes facetas interactúan y se entrelazan en su identidad online podría ofrecer una comprensión más completa de su presencia en línea y su impacto en las comunidades virtuales en las que participa.	

Nota: Elaboración propia/ observación no participante de RR. SS.

Figura 10 Perfil: Blanca Tatiana Vicuña Rocabado – Tati VR cosplay

Blanca Tatiana Vicuña Rocabado, conocida como **Tati VR cosplay** y referida cariñosamente como "tomodachisitos" por su comunidad, se sumerge activamente en la cultura otaku, específicamente en el **cosplay**, donde manifiesta su interés por la cultura japonesa.

Además de su faceta de cosplayer, Tati VR utiliza plataformas como Facebook para compartir contenido variado, desde edición de videos y fotos de eventos hasta transmisiones de videojuegos. Este enfoque multimedia permite una mayor conexión con su audiencia y muestra la influencia de la tecnología en su capacidad para crear y compartir contenidos diversos y adoptar distintas identidades, al explorar el modelaje, la cultura bolivina y compartir contenido informativo y cultural.

2 de octubre a las 19:28
Diseñarte Bolivia
Fatima Molina

Reproducir
0:05 / 4:00:50

Tatiana Vicuña Rocabado
22 de agosto

Feliz día mundial del folklore

Marjory San • Tatiana Vicuña Rocabado
18 de noviembre de 2015
La mara trujillera

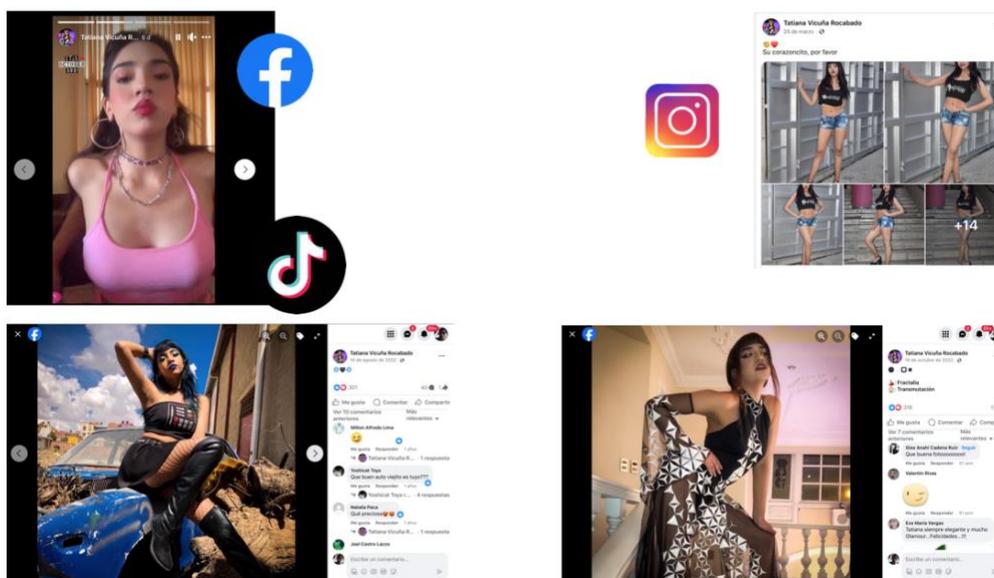
Nota: Elaboración propia/ observación no participante de RR. SS.

Su participación en páginas y canales que abordan temas variados, desde noticias hasta música y medio ambiente, sugiere una búsqueda de conocimiento y una participación activa en diferentes esferas de la cultura y la sociedad.

El las imagens proporcionan evidencia de cómo el consumo cultural digital puede influir en la construcción de identidad online.



Nota: Elaboración propia/ observación no participante de RR. SS.



Nota: Elaboración propia/ observación no participante de RR.SS.

Tabla 19 Análisis de Contenido

Indicadores	Evaluación de Impacto
Contenido Visual/Audiovisual:	<p>Blanca Tatiana Vicuña Rocabado, conocida como Tati VR cosplay y referida cariñosamente como "tomodachisitos" por su comunidad, representa un caso interesante en el análisis del impacto del consumo cultural digital en la identificación porque trabaja de forma adecuada el consumo cultural digital en la construcción de su identidad online.</p> <p>Esto se reflejado en la cantidad de imágenes que compartes en una variedad de plataformas digitales, como Facebook, Instagram, TikTok e Instagram y YouTube. Esto revela una identidad digital compleja y multifacética, especialmente centrada en la cultura otaku y el cosplay, os otakus suelen estar apasionados por la cultura popular japonesa, como el anime, el manga, los videojuegos y el cosplay; entendiendo a los Otaku como apasionados por la cultura popular japonesa: el anime, el manga, los videojuegos y el cosplay. Desde la perspectiva del interaccionismo simbólico, se puede observar cómo Tati utiliza sus intereses y pasiones para expresarse y conectarse con una comunidad específica.</p>
Gestión de Imagen	<p>Tatiana Vicuña utiliza su imagen para expresar abiertamente sus intereses, resaltando tanto sus cualidades físicas como las posturas que adopta frente a la cámara, las cuales podrían considerarse provocativas. Este acto le permite manifestarse y mostrarse de manera creativa, aunque dicha expresión puede interpretarse de dos maneras, ya sea de forma positiva o negativa.</p>
Esfera Pública:	<p>En la esfera pública, Tati administra una página en Facebook donde comparte su trabajo como <i>cosplayer</i>, edita videos, sube fotos de eventos y transmite mientras juega videojuegos. Su comunidad, a la que cariñosamente llama "tomodachisitos", muestra un alto grado de participación y apoyo, lo que refleja una identidad construida en torno a su amor por el cosplay y la cultura otaku.</p> <p>Las imágenes que presentan reflejan una identidad extremadamente sensual, especialmente cuando interpretan personajes de anime, manga y películas de Marvel.</p> <p>La cuidada presentación y el constante uso de imágenes y/o video buscan que el centro de atención siempre sea su figura y la elección de atuendos</p>

	sugieren una conciencia de su imagen y el impacto que puede tener en su audiencia. Esto también se observa en su faceta de modelo y presentadora, donde muestra diferentes dimensiones de su identidad, destacando su versatilidad.
Esfera Privada:	En la esfera privada, Tatiana comparte sus intereses en páginas informativas y culturales, revelando una conexión con temáticas más allá del cosplay, como la música y el medio ambiente. Esta diversidad de intereses contribuye a la construcción de su identidad en una variedad de contextos, mostrando que no se limita a una única faceta
Esfera Íntima:	En la esfera íntima, Tatiana genera mucha interacción con sus seguidores, lo que, en algunos casos, la exponen a comentarios que no son muy apropiados y que, en teoría, deberían reservarse para interacciones más personales. Este aspecto podría requerir un análisis más detallado para comprender mejor las dinámicas de interacción en este nivel.
<p>Construcción de identidad: El análisis de Blanca Tatiana Vicuña Rocabado (Tati VR cosplay) ofrece una visión integral de cómo los jóvenes pueden utilizar el consumo cultural digital y la participación en comunidades virtuales para construir identidades complejas y diversas en el espacio en línea. Su caso refleja la interacción dinámica entre los intereses individuales, la tecnología y la construcción de identidad en la era digital.</p> <p>Es interesante notar cómo utilizar herramientas tecnológicas, como Facebook Creator, para amplificar su presencia y participación en comunidades virtuales. Esto indica un uso estratégico de la tecnología para gestionar su identidad en línea y conectarse con su audiencia de manera más efectiva.</p>	
<p>Conclusión: El análisis de Blanca Tatiana Vicuña Rocabado, como Tati VR cosplay, ofrece una visión profunda de cómo el consumo cultural digital ha impactado en la identificación y construcción de su identidad online. Su enfoque multifacético y la gestión de sus plataformas digitales proporcionan una rica oportunidad para comprender las dinámicas de interacción social y la construcción de identidad en el entorno digital contemporáneo.</p>	

Nota: Elaboración propia/ observación no participante de RR. SS.

Desde la perspectiva del interaccionismo simbólico, el análisis de Yesica Parada Flores y su participación en comunidades virtuales se enfocó en cómo se percibe a sí misma y cómo se relaciona con el mundo digital que la rodea. El yo, en este contexto, se manifiesta a través de sus interacciones en diversas plataformas, destacando su presencia en juegos de celular, TikTok, Discord, WhatsApp, Instagram, Twitch y Facebook.

Figura 11 Perfil: Yesica Parada Flores – Yesicamoon



Participar en el consumo cultural permite a las personas como Yesica crear una identidad más auténtica y significativa, alineada con sus propios valores y perspectivas



Yesica utiliza juegos de celular como medio para conocer gente globalmente, experimentando intensas emociones y enfrentándose a diversas personalidades.

"las mujeres enfrentan al jugar videojuegos, a un menudo siendo objeto de intimidación"

La creación de un alter ego surge como una estrategia para superar estos problemas y protegerse en el entorno digital.

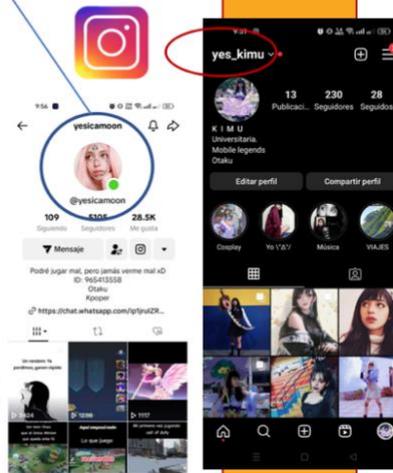


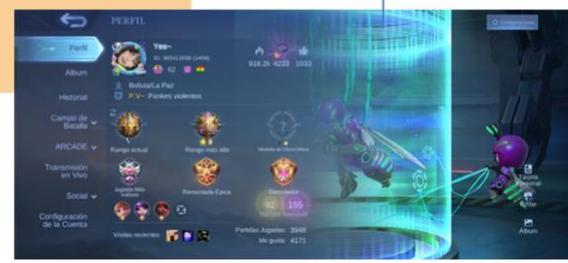
El consumo cultural emerge como un medio de conexión interpersonal, permitiendo a las personas establecer vínculos con aquellos que comparten sus intereses y valores



El acto de consumir elementos culturales diversos proporciona a Yesica la capacidad de desarrollar una identidad dinámica y adaptable, capaz de ajustarse a sus cambiantes necesidades y experiencias.

Identidades Múltiples:
Yesica presenta diversas facetas de su identidad, mostrando habilidades en el manejo de su identidad (Yes-kimu - yesicamoon). Utiliza Facebook como plataforma principal para compartir su trabajo como cosplayer, K-pop, gamer y Tik Tok, en cada plataforma tien una identidad. Combina sus habilidades de edición de videos, con las trasmisiones en vivo de videojuegos y contenido relacionado con eventos. Su habilidad para manejar diversas identidades revela una adaptabilidad para presentarse de maneras especificas en diferentes contextos.






Nota: Elaboración propia/ observación no participante de RR.SS.

Tabla 20 Análisis de contenido

Indicadores	Evaluación de Impacto
Contenido Visual/Audiovisual:	Al proporcionar diversos recursos, el consumo cultural se presenta como una vía para explorar y edificar la identidad, facilitando a las personas la

	<p>comprensión de sí mismas, la conexión con otros y la creación de una identidad personalmente significativa.</p> <p>Yesica utiliza juegos de celular como medio para conocer gente globalmente, experimentando intensas emociones y enfrentándose a diversas personalidades. Los videos en TikTok representan una parte diaria de su rutina, donde la espontaneidad se mezcla con la imprevisibilidad de las interacciones. Discord y WhatsApp, utilizados diariamente, son canales de comunicación directa con sus seguidores, brindándole un espacio para establecer conexiones más personales.</p>
Gestión de Imagen	Desde la perspectiva del interaccionismo simbólico, el análisis de Yesica Parada Flores y su participación en comunidades virtuales se enfoca en cómo se percibe a sí misma y cómo se relaciona con el mundo digital que la rodea. El yo, en este contexto, se manifiesta a través de sus interacciones en diversas plataformas, destacando su presencia en juegos de celular, TikTok, Discord, WhatsApp, Instagram, Twitch y Facebook.
Esfera Pública:	Se manifiesta en redes sociales abiertas como Facebook, YouTube, TikTok e Instagram, donde comparte contenido accesible a todos.
Esfera Privada:	Incluye interacciones más personales con familiares, amigos y en entornos laborales, evidenciadas en chats y grupos cerrados.
Esfera Íntima:	La esfera más personal y reservada, donde se comparten mensajes personales y se reserva para interacciones más íntimas.
<p>Construcción de identidad:</p> <p>Este análisis proporciona una visión holística de cómo Yesica Parada Flores utiliza el consumo cultural digital para construir su identidad online, mostrando su adaptabilidad en diferentes esferas de participación en comunidades virtuales.</p> <p>Yesica presenta diversas facetas de su identidad, mostrando habilidades en los video juegos y presentación como <i>streamer</i>, realizando transmisiones en vivo - Discord. Utiliza Facebook como plataforma principal para compartir su trabajo como cosplayer, combinando edición de videos, transmisiones de videojuegos y contenido relacionado con eventos. Su habilidad para manejar diversas identidades revela una adaptabilidad para presentarse de maneras específicas en diferentes contextos.</p>	
<p>Conclusión:</p> <p>El interaccionismo simbólico revela la complejidad de la identidad digital, donde el self se construye y se adapta constantemente en respuesta a diversas interacciones y entornos en línea.</p>	

Nota: Elaboración propia.

b. La identificación con las comunidades virtuales y la construcción de identidad on-line, en jóvenes de las ciudades de La Paz y El Alto

El fenómeno Hallyu ha tenido un gran impacto en la cultura popular global, y ha sido especialmente popular entre los jóvenes. Los artistas coreanos han logrado un gran éxito en el mercado musical internacional, y han sido capaces de crear un fuerte vínculo con sus fanáticos en todo el mundo a través de las RR.SS. Los dramas coreanos también han ganado un gran número de seguidores, y han sido adaptados en varios idiomas para llegar a un público más amplio. Además, el interés en la cultura y la moda coreanas ha aumentado significativamente, y ha sido influenciado por la popularidad de las celebridades coreanas. En resumen, el fenómeno Hallyu ha sido un gran ejemplo de cómo los medios de comunicación y las redes sociales pueden afectar la forma en que los adolescentes consumen y perciben la cultura y el entretenimiento.

Este fenómeno del "Hallyu" o la "Oleada de Cultura Coreana" es un ejemplo de cómo la tecnología y los medios de comunicación han permitido acortar las distancias y que una cultura extranjera, en este caso la coreana, se difunda masivamente y tenga un gran impacto en la cultura boliviana principalmente en los jóvenes de El Alto, la zona central y las laderas de La Paz. Los jóvenes se convierten en consumidores y seguidores de esta cultura, adoptando sus estilos, actitudes y formas de expresión, y organizándose en comunidades en línea para apoyar y dar a conocer a los artistas coreanos.

Silvia Magali Poma Llanos destacó la importancia de las comunidades virtuales en su vida, subrayando varios aspectos significativos. En primer lugar, señaló el valor de estas comunidades como espacios de encuentro con individuos que comparten sus mismos gustos e

intereses. La conexión con personas de diferentes lugares, incluyendo otros departamentos y países, resaltó la dimensión global y diversa de estas comunidades.

... gracias a las comunidades virtuales conocí a personas que compartían mis gustos. Tuve la oportunidad de hablar con personas de otros departamentos y países que compartimos gustos. Así mismo, en estas comunidades he encontrado un lugar seguro donde poder hablar con personas con las que estamos en la misma sintonía sin miedo a que sentirme rara.

Asimismo, destacó el papel esencial de las comunidades virtuales como lugares seguros y acogedores. Silvia mencionó la:

“oportunidad de dialogar con personas afines sin temor a sentirse fuera de lugar, subrayando la importancia del apoyo emocional y la comprensión mutua que estas comunidades pueden ofrecer”.

Esta percepción de seguridad y aceptación contribuye a la construcción de una identidad en línea donde Silvia se siente libre de expresar sus pensamientos y emociones sin miedo al juicio.

En general, la respuesta sugiere que las comunidades virtuales no solo cumplen una función de conexión y socialización, sino que también desempeñan un papel crucial en el bienestar emocional al proporcionar un espacio inclusivo y libre de prejuicios donde los individuos pueden expresarse auténticamente.

En redes sociales se encuentra una gran variedad de contenido desde reseñas y análisis de películas, Avances de hechos históricos, Historia de moda en otros. Creo que el

consumo que una persona tiene si bien no representa a la persona completa si llega a ser parte de su identidad. En mi caso el consumir un contenido determinado si llega a influir por ejemplo en como visto, que elección de película voy a tomar e incluso un poco en mi vocabulario. (Silvia Magali Poma Llanos)

Además de lo mencionado, los seguidores de esta cultura también deben dedicar tiempo y esfuerzo para aprender las letras, las coreografías y las canciones en coreano. Muchas veces, esto implica tomar clases de coreano o incluso buscar una relación más directa con sus pares de Corea del Sur para mejorar su conocimiento del idioma y estar más cerca de sus ídolos. También es común que estos jóvenes se involucren en actividades comunitarias relacionadas con la cultura coreana, como eventos culturales o voluntariados en organizaciones que promueven la cultura coreana en el extranjero. En resumen, ser un seguidor de la cultura "Hallyu" requiere de mucho tiempo, esfuerzo y dedicación, tanto económica como personal.

La respuesta de Brenda Kathy Violetta Roca reflejó varias percepciones importantes sobre su experiencia en las comunidades virtuales y su identidad en línea. En primer lugar, destacó la conexión con *cosplayers* afines, lo que le proporciona un espacio donde puede compartir y obtener consejos relacionados con sus intereses compartidos. Esta interacción contribuye a su sensación de pertenencia a un nuevo espacio donde se siente cómoda.

Siento que fui integrada a un nuevo espacio en el que actualmente estoy cómoda, no afectó a mi identidad, pero ya me siento más libre de expresar mis gustos como también a qué me dedico en mis ratos libres.

Además, Brenda mencionó que “esta integración no ha afectado su identidad”. Este hallazgo sugiere que las comunidades virtuales pueden ofrecer un entorno donde los individuos pueden revelar aspectos de sí mismos que podrían no expresar tan abiertamente en otros contextos.

El comentario sobre la disparidad entre la personalidad en línea y en persona destaca una observación común sobre cómo las interacciones en línea pueden presentar facetas más extrovertidas de las personas. Este fenómeno resalta la idea de que las redes sociales brindan una plataforma para la expresión y la comunicación más libre.

... me pasó que muchas veces conozco personas en línea que son muy diferentes a como son en persona, usualmente las personas en línea suelen ser mucho más extrovertidas, siento que las redes sociales te dan mayor libertad.

Finalmente, la afirmación de que la identidad no debe ser afectada o influenciada negativamente por las redes sociales subraya la importancia que Brenda otorgó a preservar su autenticidad y autonomía en línea:

... las comunidades en línea son una buena forma de interactuar y conocer personas aun así la identidad no debe ser afectada o debe ser influida por las redes sociales”.

Este reconocimiento reflejó una conciencia crítica sobre cómo las interacciones en línea deben complementar, en lugar de definir, la identidad de uno.

De la misma forma, YouTube ha sido utilizado como una herramienta de difusión y promoción por muchos artistas y grupos musicales, especialmente en el caso del K-pop. Los fans de esta cultura utilizan YouTube para ver videos de sus artistas favoritos, descubrir

nuevos grupos y para aprender a bailar las coreografías de las canciones. Además, YouTube también ha sido utilizado para la creación de comunidades de fans, donde se comparten noticias, teorías, subtítulos y otros contenidos relacionados con el K-pop. Aunque YouTube no sea considerado como una red social, sigue siendo una plataforma clave para la difusión y promoción de la cultura del K-pop.

En YouTube, las comunidades se crean a través de la interacción entre los usuarios y los creadores de contenido. Los creadores de contenido pueden crear una comunidad a través de su canal de YouTube, donde los usuarios pueden suscribirse, ver y comentar en los videos, y también interactuar con otros miembros de la comunidad a través de la sección de comentarios y las redes sociales vinculadas al canal.

Las comunidades de YouTube juegan un papel importante en la vida de sus integrantes, ya que les brindan un espacio para conectarse con personas que comparten intereses similares y colaborar en proyectos creativos. A través de las comunidades, los usuarios pueden apoyar y aprender de otros creadores, compartir ideas y recibir retroalimentación sobre su contenido. Además, las comunidades también pueden servir como una plataforma para el crecimiento personal, ya que los miembros pueden desarrollar habilidades como la comunicación y el trabajo en equipo. Sin embargo, es importante tener en cuenta que las comunidades en línea también pueden ser vulnerables a problemas como el acoso y la desinformación.

YouTube ha sido una plataforma de gran importancia en el mundo de internet desde su creación en 2005. Con el tiempo, se ha convertido en una de las más populares, atrayendo a una gran variedad de usuarios, empresas y marcas, principalmente ligadas a los video juegos, en Bolivia ocupa el segundo lugar, después de Facebook. Se puede decir que YouTube ha sido una plataforma muy popular en los últimos años, pero su relevancia ha comenzado a declinar.

Los cambios en la plataforma, la competencia de otras plataformas como Twitch y TikTok, y la falta de motivación de los Youtubers son algunos de los factores que se han contribuido a su declive. Muchos *influencers* y creadores de contenido han comenzado a migrar a otras plataformas, y se espera que esta tendencia continúe en el futuro. Sin embargo, no se puede predecir con certeza si YouTube desaparecerá completamente, pero es indudable que su popularidad ha disminuido y probablemente seguirá así.

Según Grace Antequera, la comunidad virtual K-Pop se:

Transforma en un santuario donde la música actúa como un lenguaje universal, superando limitaciones culturales y geográficas. La posibilidad de compartir vivencias, imágenes, videos, y participar en desafíos o proyectos colaborativos fortalece la sensación de pertenencia y contribuye a la formación de conexiones significativas con individuos de todo el mundo que comparten la misma pasión.

“Sí, según lo expresado por Grace Antequera:

Las comunidades virtuales en línea, especialmente aquellas centradas en el K-Pop, han tenido un papel esencial en mi sensación de pertenencia. Participar en conversaciones, compartir vivencias y conectar con personas que comparten gustos similares ha creado un entorno donde experimento conexión y comprensión. Esta sensación de pertenencia ha ejercido un impacto positivo en mi identidad al brindar validación y respaldo a mis intereses. Reconocer que soy parte de una comunidad que valora y comparte mis pasiones ha contribuido a fortalecer mi autoconcepto y aceptar mi identidad única.

Etapa 5: Triangulación de datos a través de categorías de análisis**Objetivos 1, 2 y 3. Metodología y las teorías.**

La triangulación de datos destaca la compleja interacción entre el consumo cultural, el acceso mediático multipantalla y la construcción de la identidad online.

El consumo cultural es un proceso dinámico y creativo, donde los jóvenes, de ambos sexos, interpretan los significados de símbolos y objetos culturales, estos elementos se representan en las siguientes características distintivas de cada comunidad virtual: Pelucas, disfraces, vestimenta representativa, cortes de cabello, consolas de videojuegos (ver tabla siguiente). En general, el *self* se puede incorporar en la construcción de la identidad de una manera activa y creativa. Los jóvenes utilizan los símbolos culturales para expresar su individualidad, conectarse con otros y desafiar las normas sociales. A través de la expresión de la propia personalidad y valores. Por ejemplo, un joven que se identifica como gamer puede utilizar símbolos como consolas de videojuegos, camisetas de sus equipos favoritos o tatuajes de personajes de videojuegos.

Se crea un vínculo a través de la conexión con otros que comparten los mismos intereses y valores. Las comunidades virtuales proporcionan a los jóvenes un espacio para conectar con otros. Esta conexión puede ayudar a los jóvenes a sentirse aceptados y comprendidos, y a desarrollar una sensación de pertenencia.

A través del desafío de los estereotipos y las normas sociales. Los jóvenes pueden utilizar los símbolos culturales para desafiar los estereotipos y las normas sociales. Por ejemplo, una joven feminista puede utilizar camisetas con mensajes feministas o peinados poco convencionales "femeninos" o trabajar un maquillaje que de manera simbólica y

representativa la ayuda proyectar su posición “ideológica” a través de su imagen icónicamente construida. El self se incorpora activamente y creativamente en la construcción de la identidad.

Un joven que se identifica como *gamer* puede crear un canal de YouTube donde comparte sus vídeos de videojuegos. Este canal le permite expresarse y conectar con otros *gamers* de todo el mundo. Una joven que se identifica como fan del K-pop puede asistir a un concierto de su grupo favorito. Este concierto le permite experimentar la cultura coreana de primera mano y conectar con otros fans. Un joven que se identifica como *cosplayer* puede crear un disfraz de su personaje favorito de anime. Este disfraz le permite expresarse y conectarse con otros *cosplayers* de todo el mundo y muestra como imagen sus gustos por un animé, un comic o simplemente una película. Las comunidades virtuales proporcionan un espacio donde los jóvenes pueden conectarse con otros que comparten sus intereses y valores, esta conexión hacen que los jóvenes se sientan aceptados, comprendidos y parte de una comunidad.

Tabla 21 Símbolos representativos de la comunidad

Comunidad	Símbolos representativos de la comunidad
K-pop	<p>La música, que es el elemento central de esta comunidad. Las canciones de K-pop suelen ser pegadizas y con coreografías elaboradas, lo que las hace ideales para ser compartidas en las redes sociales.</p> <p>Los grupos de K-pop, que son las estrellas de esta comunidad. Los fans de K-pop suelen seguir a sus grupos favoritos con gran devoción, y utilizan símbolos como sus nombres, logos o imágenes para mostrar su apoyo.</p> <p>La cultura coreana, que es una parte importante de la identidad del K-pop. Los fans de K-pop suelen interesarse por la cultura coreana, y utilizan símbolos como la comida, la ropa o los paisajes de Corea para mostrar su interés.</p>
<i>Cosplayers</i>	Los disfraces , que son el elemento central de esta comunidad. Los <i>cosplayers</i> se disfrazan de personajes de anime, manga, videojuegos,

	<p>películas o series de televisión, y utilizan estos disfraces para representar sus identidades y pasiones.</p> <p>Los eventos de cosplay, que son una parte importante de esta comunidad. Los <i>cosplayers</i> suelen reunirse en eventos para mostrar sus disfraces y participar en concursos.</p> <p>Las redes sociales, que son una herramienta esencial para la comunidad de <i>cosplayers</i>. Los <i>cosplayers</i> utilizan las redes sociales para compartir sus fotos, vídeos y experiencias con otros fans.</p>
Youtubers	<p>Los vídeos, que son el elemento central de esta comunidad. Los <i>youtubers</i> crean vídeos sobre una variedad de temas, desde videojuegos hasta belleza, pasando por música, cocina o viajes.</p> <p>Los <i>youtubers</i> utilizan sus canales para conectar con sus seguidores y compartir su contenido.</p> <p>Las redes sociales, que son una herramienta esencial para la comunidad de <i>youtubers</i>. Los <i>youtubers</i> utilizan las redes sociales para promocionar su contenido y conectar con otros creadores de contenido.</p>
Gamers	<p>Los videojuegos, que son el elemento central de esta comunidad. Los <i>gamers</i> juegan a una variedad de videojuegos, desde videojuegos independientes hasta videojuegos AAA.</p> <p>Las consolas de videojuegos, que son la herramienta esencial para los <i>gamers</i>. Los <i>gamers</i> utilizan las consolas de videojuegos para jugar a sus juegos favoritos.</p> <p>Las redes sociales, que son una herramienta esencial para la comunidad de <i>gamers</i>. Los <i>gamers</i> utilizan las redes sociales para compartir sus experiencias de juego y conectarse con otros <i>gamers</i>.</p>
TikTok	<p>Los vídeos cortos, que son el elemento central de esta comunidad. Los usuarios de TikTok crean vídeos cortos de 15 a 60 segundos, que suelen ser divertidos o entretenidos.</p> <p>Los hashtags, que son una forma de clasificar los vídeos de TikTok. Los usuarios utilizan hashtags para que sus vídeos sean vistos por más personas.</p> <p>Los filtros y efectos, que son una forma de personalizar los vídeos de TikTok. Los usuarios utilizan filtros y efectos para hacer sus vídeos más atractivos.</p>

Nota: Elaboración propia (Anexo: Entrevistas Comunidades)

El consumo cultural es un proceso activo y creativo que permite a las personas interpretar los significados de los símbolos y objetos culturales, y utilizar estos significados para construir su identidad.

Los jóvenes utilizan los símbolos culturales para expresar su singularidad, conectarse con otros y desafiar las normas sociales. Los símbolos culturales, como la música, la moda, los videojuegos o la tecnología, pueden proporcionar a los jóvenes un lenguaje para expresar su identidad y sus valores.

Las comunidades virtuales, como YouTube, TikTok o Discord, pueden proporcionar a los jóvenes un espacio para conectarse con otros que comparten sus intereses y valores, y para desafiar las normas sociales.

El consumo cultural y el acceso mediático son fenómenos de gran relevancia en las sociedades contemporáneas, especialmente en el caso de los jóvenes, donde pueden incidir de manera significativa en la configuración de su identidad. Este concepto, complejo por naturaleza, abarca las características que definen a los jóvenes, de La Paz y El Alto, su construcción está influenciada por diversas variables, como experiencias personales, relaciones sociales, relaciones familiares y entorno cultural.

Los resultados del análisis sugieren que el consumo mediático tecnológico y el acceso mediático multipantalla (uso de distintos dispositivos electrónicos) son herramientas importantes para la construcción de identidad online de los jóvenes. Estos fenómenos pueden ayudar a explorar sus intereses y preferencias, conectarse con otros y expresarse de una manera creativa en tiempo real.

En las redes sociales, los jóvenes construyen su identidad mediante la elección de nombres de usuario, la adición de información personal, como edad y lugar de residencia, y la incorporación de fotos relacionadas con sus actividades o representaciones de los roles que desempeñan, mostrando así diversas facetas de su identidad. El consumo mediático tecnológico y el acceso ofrecen a los jóvenes una plataforma para moldear y presentar activamente su identidad donde los jóvenes se presentan en la esfera pública, especialmente a

través de los medios sociales. Estas plataformas les brindan a los jóvenes la oportunidad de construir y proyectar una imagen de sí mismos que refleje sus valores y creencias de manera coherente. A continuación, se exploran algunos de los mecanismos a través de los cuales ocurre este fenómeno:

Personalización de perfiles: Los jóvenes utilizan activamente funciones de personalización en sus perfiles de redes sociales.

Publicación de contenido selectivo: La elección del contenido que comparten en las plataformas sociales es estratégica. Publican fotos, vídeos y mensajes que están alineados con la imagen que desean proyectar. Por ejemplo, podrían compartir experiencias relacionadas con sus pasiones, logros personales o actividades que reflejen sus valores.

Narrativa personal: Utilizan las funciones de historias y publicaciones para construir narrativas sobre sus vidas. Estas historias seleccionadas y compartidas públicamente contribuyen a la creación de una imagen coherente y específica de quiénes son y qué representan.

Interacción con comunidades afines: Se conectan con comunidades y grupos que comparten sus valores y creencias. Al interactuar con estas comunidades, refuerzan y amplifican la imagen que desean proyectar en la esfera pública. Participar en discusiones y actividades relacionadas con sus intereses.

Uso de hashtags y etiquetas: Los jóvenes utilizan hashtags y etiquetas para asociarse con movimientos, causas o tendencias que resuenan con sus valores. Esto no solo les permite expresar sus opiniones, sino que también les brinda visibilidad en comunidades más amplias que comparten esas etiquetas.

Comentarios y validación: La interacción en línea proporciona retroalimentación instantánea y validación. Los me gusta, comentarios y comparticiones pueden reforzar la presentación de uno mismo en la esfera pública. Esto puede influir en la continuidad o ajuste de la imagen que están construyendo.

En el análisis de las comunidades virtuales seleccionadas, se ha examinado minuciosamente el impacto del consumo cultural digital en la identificación y construcción de la identidad online de jóvenes entre 18 y 24 años. Se han abordado aspectos cruciales, tales como intereses, interacciones y prácticas culturales, permitiendo así comprender de qué manera el consumo cultural digital incide en la configuración de la identidad online de los jóvenes.

El consumo mediático tecnológico y el acceso mediático permiten:

Comunicación continua: La tecnología permite a los jóvenes mantener una comunicación constante con sus amigos y familiares a través de mensajes de texto, llamadas y aplicaciones.

Compartir experiencias a distancia: Gracias a la tecnología, los jóvenes pueden compartir experiencias y momentos de sus vidas a pesar de la distancia física. Utilizan plataformas como redes sociales, fotos y videos para mantener a sus seres queridos actualizados sobre sus actividades diarias y eventos importantes.

Participación en grupos cerrados: Los jóvenes utilizan chats grupales y otras formas de comunicación en grupos cerrados para interactuar con amigos y familiares de manera más íntima. Estos entornos permiten discusiones más privadas y la creación de vínculos más estrechos.

Organización de eventos y reuniones: La tecnología facilita la organización de eventos y reuniones familiares o entre amigos. Utilizan calendarios compartidos,

aplicaciones de planificación y redes sociales para coordinar encuentros y mantenerse conectados incluso cuando la distancia física lo impide.

Expresión de sentimientos y apoyo emocional: Los jóvenes recurren a la tecnología para expresar sus sentimientos y recibir apoyo emocional de amigos y familiares. La mensajería instantánea y las videollamadas proporcionan canales para compartir experiencias personales y mantener conexiones emocionales fuertes.

Colaboración en proyectos personales: A través de herramientas digitales, los jóvenes pueden colaborar en proyectos personales o intereses compartidos con amigos y familiares. Esto puede incluir la creación de álbumes de fotos digitales, la participación en juegos en línea u otras actividades colaborativas.

Los hallazgos del estudio revelaron que las comunidades virtuales son espacios importantes para la construcción de la identidad online de los jóvenes. Los jóvenes participantes en el estudio expresaron que las comunidades virtuales les permiten:

- Aprender y crecer.
- Desarrollar sus habilidades y talentos.
- Expresar su creatividad y autenticidad.
- Ayudar a otros jóvenes a desarrollar habilidades para utilizar las comunidades virtuales de manera segura y positiva.

El consumo cultural se refiere a la adquisición y disfrute de bienes y servicios culturales, a incluir música, cine, televisión, videojuegos, entre otros. Por otro lado, el acceso

mediático multipantalla implica la capacidad de acceder a contenidos mediáticos a través de diferentes dispositivos como computadoras, teléfonos celulares y tabletas.

La construcción de la identidad online se ve influenciada por el consumo cultural y las tendencias en las redes sociales, permitiendo a los jóvenes madurar su identidad online basada en creencias, valores, cultura e intereses personales. No obstante, la diversidad de contenido en las redes sociales ofrece oportunidades para que los jóvenes destaquen y generen interacciones únicas con su audiencia mediante una adecuada identificación y segmentación.

La mayor accesibilidad y uso de la tecnología en la vida cotidiana de los jóvenes ha propiciado una mayor interacción y conexión global, así como un aumento en la disponibilidad de información en tiempo real. Este cambio ha transformado la forma en que consumen contenidos, se comunican y realizan negocios, afectando de manera significativa la economía y la sociedad en general. La convergencia digital es un fenómeno en constante evolución que sigue transformando la vida y el trabajo de las nuevas generaciones.

En el contexto laboral, es crucial que los jóvenes se adapten a las normas de comunicación, utilizando tanto la mensajería instantánea como el correo electrónico de manera apropiada. Además, las empresas e instituciones deben fomentar la formación en habilidades digitales para preparar a los jóvenes para el mundo laboral.

Al utilizar un marco de tres esferas (pública, privada e íntima), se puede evaluar cómo los jóvenes se mueven entre estas esferas. Donde la “esfera pública” es da acceso a todos sin discriminación, muro de Facebook, canal de Youtube, TikTok y mensajes de grupos abiertos. La esfera privada busca el reconocimiento de la individualidad, familia, amigos, trabajo (Chat, grupos cerrados, mensajes grupales) y finalmente la esfera íntima se mueve entorno mensajes personales. Donde tienen la posibilidad, en cada una, de construir una identidad diferente en línea.

Los resultados del análisis muestran que el consumo cultural y el acceso tecnológico tienen un impacto significativo en la construcción de la identidad de los jóvenes en La Paz y El Alto. Estos fenómenos les permiten explorar intereses, conectarse con otros y expresarse creativamente. Sin embargo, es crucial considerar tanto los aspectos positivos como negativos del consumo cultural y el acceso mediático. La exposición a contenidos que promueven estereotipos o valores negativos es un riesgo, y es esencial que padres, educadores y profesionales estén atentos para guiar a los jóvenes hacia un uso adecuado de las redes sociales y plataformas digitales.

En cuanto a las comunidades virtuales seleccionadas, se observa que constituyen espacios significativos para la construcción de la identidad online de los jóvenes. Estos participantes se encuentran en estas comunidades y tienen la oportunidad de aprender, desarrollar habilidades, expresar creatividad y autenticidad, así como contribuir al desarrollo positivo de otros jóvenes en el uso seguro y beneficioso de estas plataformas.

El consumo cultural, entendido como la adquisición y disfrute de bienes y servicios culturales, y el acceso mediático multipantalla, que implica la capacidad de acceder a contenidos mediáticos mediante diversos dispositivos, son factores esenciales en la configuración de la identidad online.

El análisis de las esferas pública, privada e íntima refleja cómo los jóvenes navegan y construyen diferentes identidades en estos distintos entornos. Las redes sociales, al permitir la selección cuidadosa de contenido, contribuyen a la expresión de opiniones, creencias e intereses, facilitando la conexión con personas afines.

CAPÍTULO 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Este estudio exploró la influencia del consumo cultural digital en la construcción de la identidad online de jóvenes de 18 a 24 años participantes en cinco comunidades virtuales específicas: YouTube, TikTok, Cosplay, K-Pop y *Gamers*, en La Paz y El Alto. Los resultados indicaron que las comunidades virtuales desempeñan un papel crucial en la formación de la identidad online de los jóvenes.

Estos expresaron que estos espacios les brindan oportunidades para:

- Aprender y desarrollarse.
- Mejorar habilidades y talentos.
- Expresar creatividad y autenticidad.
- Facilitar la orientación positiva a otros jóvenes en el uso seguro de las comunidades virtuales.

El consumo cultural es un proceso activo y creativo que permite a los jóvenes interpretar los significados de los símbolos y objetos culturales, representados en elementos característicos de cada comunidad virtual: La música, los disfraces, concursos, los videos, los canales de Youtube, consolas de video juegos, videos cortos, hashtags, filtros y efectos. Estos significados se integran en la construcción de la identidad, facilitando la comprensión personal, la conexión con otros como lo los comentarios, los emojis o los likes y el desafío de estereotipos y normas sociales. El consumo cultural puede ayudar a los jóvenes a construir una identidad propia, flexible y adaptable, que sea significativa para ellos.

Considerando las reflexiones anteriores, se destaca que el consumo cultural no solo contribuye a la forja de una identidad, sino que también favorece el desarrollo de una

identidad flexible y adaptable. Este proceso desafía normas sociales, impulsando la construcción de identidades más inclusivas y diversas.

En última instancia, el consumo cultural se erige como un catalizador que impulsa a las personas a crear identidades auténticas y significativas. Este proceso activo y creativo proporciona a los jóvenes recursos variados para explorar y construir su identidad, contribuyendo a una comprensión personal más profunda, conexiones significativas con otros individuos y la construcción de una identidad que posea un valor significativo para cada individuo. El consumo cultural puede ayudar a los jóvenes a construir una identidad propia, flexible y adaptable, que sea significativa para ellos.

El determinismo tecnológico de McLuhan (1995) plantea que las tecnologías de comunicación “no son meras herramientas” neutras, sino que moldean activamente la percepción y experiencia del mundo. Afirmó que los medios “no sólo transmiten información, sino que también transforman nuestra realidad”.

A su vez, Castells (2006) señala que:

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 a casi cualquier parte en busca del 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.

Tanto García-Canclini (1990) como Martín Barbero (1991) destacan cómo las tecnologías digitales “han transformado la manera en que consumimos productos culturales y cómo esto afecta la construcción de identidades individuales y colectivas”. Las tecnologías digitales proporcionan un acceso más personalizado y participativo a la cultura, lo que puede

dar lugar a identidades más específicas y segmentadas a nivel individual, así como a la formación de comunidades en línea que contribuyen a la construcción de identidades colectivas basadas en la cultura compartida.

Bajo la perspectiva del interaccionismo simbólico, el concepto crucial de "self" o "yo" adquiere una relevancia fundamental. Este enfoque sostiene que la formación del self es un producto directo de la interacción social y de cómo los individuos se perciben a sí mismos a través de la mirada y evaluación de los demás. El proceso de autodefinición se entrelaza estrechamente con la percepción de cómo somos vistos y valorados por otros, creando así un ciclo dinámico de influencia mutua (Mead, 1937).

En este contexto, el interaccionismo simbólico ofrece un marco teórico valioso para entender el desarrollo y la comprensión de la identidad de los jóvenes, especialmente en las comunidades virtuales donde interactúan. La interacción social actúa como un espejo que configura el "self", estableciendo conexiones significativas entre la percepción externa y la autoevaluación. Al internalizar las percepciones de los demás, los jóvenes construyen no solo su imagen social, sino también su propia comprensión subjetiva del "yo".

Bajo la perspectiva del interaccionismo simbólico, el concepto crucial de "self" o "yo" adquiere una relevancia fundamental. Este enfoque sostiene que la formación del self es un producto directo de la interacción social y de cómo los individuos se perciben a sí mismos a través de la mirada y evaluación de los demás. El proceso de autodefinición se entrelaza estrechamente con la percepción de cómo somos vistos y valorados por otros, creando así un ciclo dinámico de influencia mutua (Mead, 1937).

“El interaccionismo simbólico enfatiza la importancia de los roles y las identidades en la construcción de la realidad social. Los actores sociales negocian y construyen significados compartidos a través de símbolos y signos en su interacción diaria” (Charon, 2010).

A diferencia de la comunicación offline, el medio digital (caracterizado por su arquitectura en red, donde unas interacciones/nodos llevan a otras), permite que uno construya una imagen de sí mismo con mucha mayor facilidad y rapidez, incluso varias simultáneamente en diferentes espacios de interacción y no siempre coherentes entre sí (Arcila, 2011, citado por Serrano-Peche, s/f).

En este contexto, el interaccionismo simbólico ofrece un marco teórico valioso para entender el desarrollo y la comprensión de la identidad de los jóvenes, especialmente en las comunidades virtuales donde interactúan. La interacción social actúa como un espejo que configura el "self", estableciendo conexiones significativas entre la percepción externa y la autoevaluación. Al internalizar las percepciones de los demás, los jóvenes construyen no solo su imagen social, sino también su propia comprensión subjetiva del "yo".

En consecuencia, la aplicación del interaccionismo simbólico en el análisis de la identidad de los jóvenes destaca la importancia de considerar la interacción continua con el entorno social. Este enfoque ofrece un marco conceptual valioso para explorar cómo las dinámicas sociales influyen en la formación del “yo”, brindando una perspectiva rica y contextualizada sobre el proceso de construcción identitaria en la juventud.

En la era contemporánea de las sociedades latinoamericanas, el papel de las narrativas mediáticas, en especial los programas destinados a las noticias y las telenovelas, ha sido fundamental en la construcción de nuestras relaciones con los demás, como sostiene Rosalía Winocur (2013). Se evidencia que lo “que experimentamos culturalmente como propio”, ya sea “en términos nacionales o latinoamericanos”, está cada vez más influenciado por la

dinámica y la lógica de la comunicación mediática, como señala Vasallo de López (2008). En la actualidad, los consumos culturales de los jóvenes se entrelazan estrechamente con las redes sociales, series de canales de streaming, películas, videos de Youtube y TikTok, marcando así una transformación significativa en la manera en que perciben y construyen los jóvenes su identidad cultural. Este fenómeno destaca la poderosa influencia de los medios de comunicación “Internet” en la configuración de sus experiencias culturales y se debe subrayar la necesidad de comprender y analizar cómo estas narrativas mediáticas moldean la percepción de ellos mismos y de los demás en el contexto latinoamericano contemporáneo.

Los perfiles y blogs en redes sociales juegan un papel fundamental en la expresión y configuración de la identidad de los adolescentes. Estas plataformas permiten compartir pensamientos, emociones y vivencias, contribuyendo al autoconocimiento y a la construcción de la identidad personal (Yus, F., 2021).

Sin embargo, la exposición constante en redes sociales también puede tener impactos en la pérdida de intimidad y en la percepción cognitiva de los jóvenes, según las investigaciones (2021).

Las redes sociales no solo sirven para la interacción y el compartir de imágenes, sino que también desempeñan un papel crucial en el desarrollo de la identidad.

No obstante, las redes sociales exponen a los jóvenes de manera única, lo que puede tener impactos en su identidad personal. La exposición constante en plataformas como Facebook y Twitter influye considerablemente en la percepción cognitiva. Esta exposición, a su vez, puede llevar a una pérdida de intimidad para los jóvenes (Yus, F., 2021).

Además, los perfiles en redes sociales funcionan como un medio para obtener aprobación social y fortalecer vínculos.

En consonancia con la perspectiva de Arcila (2011), se destaca que “el medio digital, caracterizado por su arquitectura en red, permite la construcción de identidades de manera ágil y versátil, posibilitando representaciones múltiples y no siempre coherentes entre sí”.

La interfaz World Wide Web (www) ha desplazado progresivamente a la televisión, influyendo en la relación usuario-medio y ampliando las posibilidades multimedia y de hipertexto.

En la compleja intersección de los cinco "mundos" propuestos por Guardia (2021), se destaca la intrincada dinámica que configura la formación identitaria de los jóvenes. En este contexto, se torna esencial examinar la influencia del consumo de productos culturales, delineado por las tecnologías digitales, en la configuración de sus identidades. La complejidad de este entramado de mundos, que aborda aspectos tanto macro como microsociales, la dimensión imaginada y la influencia de los medios de comunicación, se ve intensificada por la dinámica de las redes sociales.

El análisis detallado de cómo el consumo digital y la participación en redes sociales inciden en la formación de identidades juveniles contemporáneas añade capas adicionales a la comprensión de una complejidad identitaria que perpetuamente se transforma y evoluciona. Ya sea en el ámbito físico al asumir roles de hijo, estudiante, cosplayer, tiktoker o activista, o en el ámbito virtual, donde los jóvenes tejen identidades multifacéticas, influenciados por la percepción de la realidad, el consumo cultural y sus cambiantes necesidades.

La interacción en estas plataformas no solo ilustra la construcción de identidades individuales y colectivas, sino que también amplifica la complejidad y diversidad de las percepciones sobre la realidad. Desde una perspectiva psicológica, se reconoce que la identidad abarca componentes estables y complejos, como la personalidad y las experiencias de vida (Yus, 2021). Este enfoque amplía la reflexión sobre la construcción identitaria,

desvelando una conexión intrínseca entre la dinámica de los medios de comunicación y las plataformas digitales, y la formación de identidades en un mundo contemporáneo caracterizado por la posmodernidad y la omnipresencia de Internet.

Winocur (2011), propone que para estudiar y entender estos fenómenos los investigadores deben asumir tres compromisos “como un constructo antropológico para estudiar la complejidad de las prácticas y los imaginarios en los universos reales y virtuales que incluyen, y al mismo tiempo trascienden, la condición online y offline”:

1. El estudio de la diversidad en las sociedades contemporáneas es fundamentalmente el estudio de la complejidad de las nuevas formas de alteridad que hicieron estallar los referentes tradicionales que organizaban en el imaginario lo íntimo y lo público, lo propio y lo ajeno, lo nativo y lo extranjero, lo local y lo global, lo familiar y lo extraño, lo de adentro y lo de afuera, lo tradicional y lo emergente, lo real y lo virtual, etc. (Winocur, 2011).
2. Reconocer el valor epistemológico de la diversidad tampoco pasa por asumir la contradicción como una condición natural de la relación de los sujetos con las diferencias, los diferentes, los contrastes invertidos o las dicotomías alteradas, sino por comprender bajo qué condiciones, y de qué forma, esas aparentes contradicciones y paradojas se vuelven consistentes dentro de los mundos de vida (Winocur, 2011).
3. La experiencia con la computadora, internet y el móvil no solo se explica como un impacto de las múltiples posibilidades que brindan sus programas y aplicaciones, sino también como consecuencia de una impronta social y cultural que encontró en dichas tecnologías un soporte simbólico ideal para expresarse (Winocur, 2011).

5.1 Conclusiones por objetivos:

En relación con los objetivos específicos del estudio, se pueden extraer las siguientes conclusiones específicas:

Objetivo 1: Identificación de las características de las comunidades virtuales y evaluación de la participación de los jóvenes:

Los hallazgos del estudio sugieren que las comunidades virtuales juegan un papel importante en la construcción de la identidad online de los jóvenes. Los hallazgos del estudio proporcionan una visión detallada del nivel de participación de los jóvenes en las comunidades virtuales. Estos hallazgos tienen implicaciones importantes para los jóvenes, los educadores y los profesionales que trabajan con jóvenes, ya que sugieren que las comunidades virtuales pueden ser un recurso valioso para apoyar el desarrollo de la identidad online de los jóvenes.

Las comunidades virtuales, como la de Cosplay, K-Pop, *YouTuber*, *Gamers* y TikTok, comparten características claves. Cada una se basa en un interés específico, ya sea el cosplay que representa personajes de anime, video juegos, televisión y cine, la música K-Pop, los creadores de contenido de YouTube, los videojuegos o la plataforma de vídeos cortos TikTok pensadas en el entretenimiento. Los miembros de estas comunidades comparten su pasión a través de diversas formas de contenido, como fotografías, vídeos, canciones y bailes. Además, estas comunidades son globales, con participantes de todo el mundo.

En términos generales, estas comunidades virtuales comparten rasgos comunes, como estar centradas en un interés compartido, contar con una participación activa de los miembros,

fomentar la interacción social y la creación de relaciones, y tener un impacto significativo en la identidad online de sus participantes. En conjunto, estas comunidades ofrecen a los jóvenes la oportunidad de conectarse con otros con intereses similares, aprender, desarrollar habilidades y expresarse de manera creativa.

Objetivo 2: Análisis del consumo cultural digital en las comunidades virtuales:

El objetivo 2 se centra en analizar los patrones de consumo cultural digital de los jóvenes en las comunidades virtuales. Se ha explorado la frecuencia con la que los jóvenes consumen y crean contenido cultural en las comunidades virtuales. Los hallazgos del análisis sugieren que los jóvenes consumen y crean contenido cultural en las comunidades virtuales de una manera que refleja sus intereses e identidades.

En las comunidades virtuales, los jóvenes consumen una amplia variedad de contenido, los jóvenes consumen y crean contenido cultural en las comunidades virtuales de una manera que refleja sus intereses e identidades. En el ámbito escrito, algunas comunidades, como las dedicadas al Cosplay y al K-Pop, generan contenido en forma de blogs para compartir experiencias, tutoriales y reseñas. Asimismo, los seguidores de áreas específicas, como *Gamers*, exploran la creación de historias originales y fanfiction basadas en contenido visual que adquiere relevancia en comunidades como Cosplay y *Gamers*, donde el arte digital y fanart relacionado con personajes y juegos es tanto producido como apreciado. La fotografía, especialmente en el ámbito del Cosplay, constituye una forma común de compartir imágenes de recreaciones de personajes.

En el ámbito musical, comunidades como K-Pop ven la creación de contenido musical a través de covers de canciones populares y la realización de coreografías. El contenido interactivo se manifiesta en la participación en retos y desafíos propuestos dentro de las comunidades, así como en compartir momentos destacados de experiencias de juego en la comunidad.

El componente educativo también está presente, especialmente en plataformas como YouTube, donde los usuarios crean tutoriales y guías sobre diversos temas. Finalmente, el ámbito social se destaca a través de entrevistas y colaboraciones, evidenciando que la interacción entre los participantes es fundamental en estas comunidades virtuales.

Objetivo 3: Evaluación del impacto del consumo cultural digital en la identidad online:

La investigación ha arrojado luz sobre el impacto profundo del consumo cultural digital en la construcción de la identidad online de los jóvenes. Se ha explorado en detalle cómo estas interacciones digitales afectan la autopercepción de los jóvenes y su percepción de los demás en el entorno virtual. Estos hallazgos contribuyen a una comprensión más profunda de la compleja relación entre el consumo cultural digital y la formación de la identidad de los jóvenes en comunidades virtuales.

La investigación sobre la conexión entre el consumo cultural digital y la participación de los jóvenes en comunidades virtuales es esencial para comprender la interacción entre estas dos dimensiones. Los resultados revelan que los jóvenes encuentran un espacio para expresar abiertamente sus pensamientos y sentimientos. La información recopilada ha permitido

comprender que los espacios virtuales en comunidad ofrecen una plataforma para exhibir las identidades construidas por estos jóvenes, proporcionando información crucial sobre los factores que impulsan o limitan su compromiso.

Se ha logrado entender cómo el consumo de contenido cultural, como videos, transmisiones en vivo, blogs y arte digital, afecta la disposición de los jóvenes para participar activamente en estas comunidades. Se plantea la interrogante de si ciertos tipos de contenido actúan como facilitadores o barreras para la participación juvenil. Esta exploración tiene el potencial de revelar patrones que indican la relación entre plataformas digitales, formatos de consumo cultural digital y la construcción de identidad, permitiendo que los jóvenes no sean consistentes en cada espacio utilizado, ya que pueden adoptar múltiples identidades, como estudiantes, *cosplayers*, *K-Popers* o *Gamers*, gracias a las redes sociales, información valiosa para fortalecer y fomentar la participación juvenil en estos espacios digitales.

5.2 Aprendizajes

Las comunidades virtuales pueden ser un espacio donde, a partir de lo aprendido, pueden ayudar a otros jóvenes a superar problemas pueden aprender a superar el impacto negativo en el desarrollo personal y social.

La Paz y El Alto, ciudades con altos niveles de pobreza y desigualdad, enfrentan desafíos significativos que afectan a los jóvenes en diversas áreas. La limitada disponibilidad de oportunidades educativas, laborales y de desarrollo personal debido a la pobreza y desigualdad puede obstaculizar el progreso de los jóvenes en estas ciudades. Además, la presencia destacada de problemas como la drogadicción, el alcoholismo y la delincuencia en La Paz y El Alto exponen a los jóvenes a riesgos y peligros adicionales. La violencia, tanto

física como psicológica, es un problema generalizado que afecta negativamente el desarrollo juvenil en ambas ciudades. Además, la discriminación basada en el origen étnico, género, orientación sexual o discapacidad en El Alto puede dificultar que los jóvenes se sientan incluidos y valorados en su entorno. Estos desafíos estructurales impactan directamente en las experiencias y oportunidades de los jóvenes en La Paz y El Alto.

La convergencia de la teoría del interaccionismo simbólico y la práctica en comunidades virtuales ha revelado la complejidad y riqueza de la construcción de identidades en entornos digitales. La interacción entre jóvenes, tecnologías y prácticas culturales configura un escenario donde las identidades se entrelazan y se expresan de manera única. La investigación proporciona una base sólida para futuros estudios que exploren aún más la dinámica de las identidades digitales y sus repercusiones en la sociedad contemporánea.

5.3 Recomendaciones generales

Fomento de la participación positiva: Se alienta a los jóvenes a participar activamente en comunidades virtuales que les brinden oportunidades para aprender, desarrollar habilidades, expresar su creatividad y contribuir positivamente al entorno digital.

Integración del consumo cultural digital en la educación: Los educadores deben considerar la inclusión del consumo cultural digital en los programas educativos para ayudar a los jóvenes a comprender su impacto en la identidad online y utilizar estas plataformas de manera constructiva.

Apoyo psicológico y desarrollo de habilidades: Profesionales que trabajan con jóvenes deben estar atentos al impacto psicológico del consumo cultural digital. Se recomienda ofrecer apoyo psicológico y desarrollar programas que fortalezcan habilidades para un uso seguro y positivo de las comunidades virtuales.

Inclusión empresarial: Las empresas deben reconocer y valorar las habilidades y destrezas adquiridas por los jóvenes en comunidades virtuales, fomentando la integración de estas habilidades en entornos laborales.

Para los profesionales que trabajan con jóvenes, los hallazgos sugieren que es importante considerar el rol del consumo cultural digital en la construcción de la identidad online de los jóvenes. Las empresas puedan entender cuáles son las habilidades y destrezas que tienen los jóvenes y como pueden aportar en los tiempos actuales a mejorar la interacción con otras generaciones que se mueven en el mundo digital.

5.4 Limitaciones

Muestra específica: La limitación de la muestra a jóvenes de 18 a 24 años y a cinco comunidades virtuales específicas podría afectar la generalización de los hallazgos a otros grupos demográficos y comunidades.

Enfoque cualitativo: El uso de un enfoque cualitativo, aunque valioso para la comprensión profunda, puede limitar la generalización de los resultados. Futuros estudios podrían incorporar métodos cuantitativos para una visión más amplia.

5.5 Recomendaciones para Futuros Estudios:

Ampliación de muestra: Se sugiere la inclusión de jóvenes de diversas edades, antecedentes y participantes de diferentes comunidades virtuales para obtener una perspectiva más completa.

Impacto social y personal: Se recomienda explorar más a fondo el impacto del consumo cultural digital en el desarrollo social y personal de los jóvenes, profundizando en aspectos más allá de la identidad online.

Estas conclusiones y proporcionan una base sólida para comprender y abordar los desafíos y oportunidades emergentes en la construcción de la identidad online de los jóvenes en La Paz y El Alto.

Referencias

- Alfaro, M., Vázquez, M.E., Fierro, A., Herrero, B., Muñoz, M.F., y Rodríguez, L. (2015). *Uso y riesgos de las tecnologías de la información y comunicación en adolescentes de 13-18 años*. Acta Pediátrica Española. <http://bit.ly/33gVjbo>
- Algarra, M., y Arroyo, M. (2009). *La comunicación como categoría básica de lo social: una aproximación a la Escuela de pensamiento social de la Universidad de Chicago*. Doxa Comunicación, 13-24. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2978455>
- Antolín Llorente, Ion (2015). *La juventud emisora de información*. Revista de Estudios de Juventud, 108, 171-177. <http://bit.ly/2II0uHU>
- Arboleda, D. N. Á. (2008). *Interacción simbólica*. Poiésis. Universidad Católica Luis Amigo, <https://doi.org/10.21501/16920945.282>
- Arcila, Carlos. (2011). *Análisis comparativo de la presentación personal virtual en diferentes espacios de interacción*. En Fonseca Journal of Communication. N° 3, pp. 153-169. <https://revistas.usal.es/cuatro/index.php/2172-9077/article/view/11907>
- Ballesteros Torres, Carlos Alirio. (2013). *Diseño y desarrollo del software educativo, para el estudio y aprendizaje del proceso de derivación, en estudiantes de grado 11, de la institución educativa Mariano Ospina Rodríguez de Guasca, Cundinamarca. DERIVADASOFT*. Fundación Universitaria San Martín. Bogotá D.C. https://issuu.com/reddescartes/docs/derivadasoft_proyecto_de_grado_carl#google_vignette
- Barthes, R. (1971). *Éléments de sémiologie*. In: Communications. Alberto Corazón, editor. https://monoskop.org/images/2/24/Barthes_Roland_Elementos_de_semiolog%C3%ADa_1971.pdf
- Barthes, R. (1971). *Elementos de semiología*. Alberto Corazón editor. Madrid. https://monoskop.org/images/2/24/Barthes_Roland_Elementos_de_semiolog%C3%ADa_1971.pdf
- Barthes, R. (1964). *El grado cero de la escritura*. Siglo XXI Editores. <https://audiocreativa.files.wordpress.com/2017/04/277863441-barthes-roland-el-grado-cero-de-la-escritura-ocr.pdf>
- Bauman, Zygmunt. (2004). *Modernidad líquida (2005)*. Fondo de Cultura Económica. https://mega.nz/file/1wZQIIAJ#KUNqhPivNk1y80Rzb5xgcp8eQttU7_SdzTughuO7LcM
- Bauman, Zygmunt. (2005). *Amor Líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Fondo de Cultura Económica. https://mega.nz/file/NtwyITYS#cTOc5JQO8VFa8O-FJ-A11Tym8WBME_c3RfBCn_kdXrU
- Baym, Nancy K. (2010): *Personal connections in the digital age*. Cambridge: Polity Press.
- Becerra, M. (2001). *Sociedad de la información: Proyecto, convergencia, divergencia*. Grupo Editorial Norma. Primera edición: febrero 2003. <https://es.scribd.com/document/423515971/De-la-divergencia-a-la-convergencia-Becerra>
- Becerra, Martín. (2015). *De la concentración a la convergencia. Políticas de medios en Argentina y América Latina*. Paidós.
- Becerra, M., y Mastrini, G. (2019). *La convergencia de medios, telecomunicaciones e internet en la perspectiva de la competencia: Hacia un enfoque multicompreensivo*. Cuadernos de Discusión de Comunicación e Información, 13. <https://www.codehcom.org/wp-content/uploads/2019/09/Unesco-La-convergencia-de-MediosI.pdf>

- Benassini F. Claudia (2017). Prosumidor-Hipermediaciones-Alfabetización Digital: primer acercamiento hacia su imbricación. Facultad Mexicana de Arquitectura, Diseño y Comunicación. Universidad La Salle Ciudad de México.
https://vdocumento.com/prosumidor-hipermediaciones-alfabetizacion-digital-primer-.html?page=1#google_vignette
- Berelson, B. (1952). Content Analysis in Communication Research. Free Press.
- Bourdieu, P., (1979). *La distinción criterios y bases sociales del gusto*. México: Teuros.
- Bourdieu, P. (1990a). *Las reglas del arte: génesis y estructura del campo literario*. Editorial Anagrama. Williams, R. (1992). *Cultura y materialismo*. Ediciones Península
- Bourdieu, P. (1990b). *Sociología y cultura*. Grijalbo.
- Bourdieu, P. (1984). *Distinction: a social critique of the judgment of taste*. Harvard University Press. Cambridge, Massachusetts.
<https://n9.cl/fg4aq>
- Bourdieu, Pierre. (2012). *El sentido práctico*. México. Siglo XXI Editores.
- Boyd Danah. (2014). *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. New Haven, CT: Yale University Press.
https://www.researchgate.net/publication/281562649_It's_Complicated_The_Social_Lives_of_Networked_Teens
- Blumer, Herbert. (1969). Interaccionismo simbólico: perspectiva y método. Prensa de la Universidad de California.
https://www.academia.edu/33815657/El_Interaccionismo_Simbolico_Perspectiva_y_Metodo_Blumer_1_pdf
- Bucknell-Bossen, C.B., y Kottasz, R. (2020). *Uses and gratifications sought by pre-adolescent and adolescent TikTok consumers*. *Young consumers*, 21, 463-478. Como cita Díaz-López (et al 2020).
<https://doi.org/10.1108/YC-07-2020-1186>
- Cabero, Julio. (1998) *Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas*. En Lorenzo, M. y otros (coords): *Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales* (pp. 197-206). Granada: Grupo Editorial Universitario.
- Cabero-Almenara, Julio. (2004). No todo es Internet: Los medios audiovisuales e informáticos como recursos didácticos. *Comunicación y Pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos* (200), 19-24.
<es.scribd.com/document/408516798/Memorias-CIFCOM2017-pdf>
- Cabrera Méndez, Ll Codina, R Salaverría Aliaga. (2019). *Qué son y qué no son los nuevos medios. 70 visiones de expertos hispanos*. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, pp. 1506 a 1520.
<http://www.revistalatinacs.org/074paper/1396/79es.html>
- Campbell, M., y Bauman, S. (2018). *Cyberbullying: Definition, consequences, prevalence. Reducing Cyberbullying in Schools: International Evidence-Based Best Practices*, 3-16.
<https://doi.org/10.1016/B978-0-12-811423-0.00001-8>
- Castells, Manuel (1997). *La sociedad Red* (La era de la información – economía, sociedad y cultura) Vol. 1 Madrid, alianza Editorial.
- Castells, Manuel. (1996). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Vol. 1 México. Siglo XXI.
https://amsafe.org.ar/wp-content/uploads/Castells-LA_SOCIEDAD_RED.pdf
<http://www.economia.unam.mx/lecturas/inae3/castellsm.pdf>

- Castells, Manuel. (2000). *La Sociedad red*. Alianza Editorial, S.A. Versión castellana de Carmen Martínez Gimeno y Jesús Alborés. Segunda edición.
<https://n9.cl/7021g>
- Castells, M., et al. (2004). *The network society in Catalonia: An empirical analysis*. [En línea]. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
<http://www.uoc.edu/in3/pic/eng/pdf/pic1.pdf>
- Castells, M. (2006). *La sociedad red: una visión global*. Plaza y Janés. Madrid.
- Castells, Manuel. (2011). *La galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*. Barcelona, Plaza y Janés
<https://redmovimientos.mx/wp-content/uploads/2020/08/La-Galaxia-Internet-Castells.pdf>
- Cazan, Ana María, Maican, Catalin Loan. (2023). Factores determinantes en el uso del e-learning y la satisfacción docente. Comunicar N° 74, Revista científica de comunicación.
http://eprints.rclis.org/43882/2/10.3916_C74-2023-07.pdf
- Céspedes Sagardía, Diandra. (2021). *Municipios digitales. Guía de soluciones legislativas para la protección de datos personales*. INDELA, Asociación Aguayo, Internet Bolivia.
<https://internetbolivia.org/publicacion/soluciones-legislativas-para-la-proteccion-de-datos-personales/>
- Charon, Joel. (2010). *Symbolic interactionism: an introduction, an interpretation, an integration*.
- Charmaz, Kathy. (2006). *Constructing Grounded Theory: A Practical Guide Through Qualitative Analysis* Thousand Oaks, CA: Sage.
<https://n9.cl/kmkc2>
- Condemayta Soto, P. N. (2021). *El uso polimedia de redes sociales en jóvenes bolivianos*. Journal De Comunicación Social, 12(12), 13–44.
<https://doi.org/10.35319/jcomsoc.2021121228>
- Cooley, Charles H. (1902). *Human Nature and the social order*. New York: Scribner's.
Citado por Miranda (2003).
- Corrales, Laura Montero. (2020). *Un acercamiento hacia la apropiación y consumo de Instagram por parte de jóvenes universitarios*. Reflexiones, vol. 99, núm. 2, pp. 1-22, 2020.
<https://www.redalyc.org/journal/729/72967097006/html>
- Creswell, JW y Creswell, JD (2018). *Diseño de investigación: enfoques de métodos cualitativos, cuantitativos y mixtos*.
<https://n9.cl/nq2u5>
- Cover, R. (2014). *Becoming and belonging: Performativity, subjectivity, and the cultural purposes of social networking*. Identity technologies: Constructing the self online, pp. 55-69.
<https://www.psicoperspectivas.cl/index.php/psicoperspectivas/article/viewFile/1834/1160>
- Cuban, L. (2001). *Oversold and Underused: Computers in the Classroom*. Harvard University Press.
- De Gialdino Vasilachis, Irene. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Gedisa.
<http://investigacionsocial.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/103/2013/03/Estrategias-de-la-investigacion-cualitativa-1.pdf>
- Del Prete, Annachiara, y Redon Pantoja, Silvia. (2020). *Las redes sociales on-line: Espacios de socialización y definición de identidad*. Psicoperspectivas, 19(1), 86-96. Epub 15 de marzo de 2020.

<https://dx.doi.org/10.5027/psicoperspectivas-vol19-issue1-fulltext-1834>

Dentzel, Z. *El impacto de internet en la vida diaria*. En C@mbio: 19 ensayos clave sobre cómo internet está cambiando nuestras vidas, Madrid, BBVA, 2013.

Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2005). *The Sage Handbook of Qualitative Research* (3a ed.). Sage Publications.

Denzin, NK (1970). *La ley de investigación: una introducción teórica a los métodos sociológicos*. Transacción Aldina.

Denzin, NK (1989). *Interaccionismo Interpretativo*. Publicaciones de salvia. Aguamiel, GH (1934). *Mente, yo y sociedad*. Prensa de la Universidad de Chicago.

Denzin, N. K., y Lincoln, Y. S. (2005). *Introduction: The Discipline and Practice of Qualitative Research*. En N. K. Denzin y Y. S. Lincoln (Eds.), *The Sage Handbook of Qualitative Research* 3a ed. Sage Publications.

Denzin, Norman K y Lincoln, Yvanna S. Lincoln. (2018). *El manual de investigación cualitativa. Ingresando al campo de la investigación cualitativa*.

https://pics.unison.mx/maestria/wp-content/uploads/2020/05/manual_investigacion_cualitativa.pdf

Dewey, John. (1998). *Cómo pensamos. Nueva exposición de la relación entre pensamiento reflexivo y proceso educativo*. Barcelona. Paidós.

Citado por Miranda (2003).

Díaz-López, A., Maquilón-Sánchez, J., y Mirete-Ruiz, A. (2020). *Maladaptive use of ICT in adolescence: Profiles, supervision and technological stress*. (Uso desadaptativo de las TIC en adolescentes: Perfiles, supervisión y estrés tecnológico). *Comunicar*, 64, 29-38.

<https://doi.org/10.3916/C64-2020-03>

Duche Pérez, Alexiandre Brian y Andia, Gonzales Brizaida Guadalupe. (2019). *Consumo cultural de estudiantes universitarios en Perú: Un estudio comparativo*. Universidad del Zulia. *Revista de la Facultad de Ciencias Económicas y Sociales*, vol. XXV. Número especial 1, 2019

<https://www.redalyc.org/journal/280/28065583023/html/>

<https://doi.org/10.31876/rcs.v25i1.29627>

Eco, Umberto. (1984): *Apocalípticos e integrados*. Ed. Lumen. Milano.

https://monoskop.org/images/c/c4/Eco_Umberto_Apocalipticos_E_Integrados_1984.pdf

Eco, Umberto (1994). *El Signo*. Editorial Labor, Barcelona, Segunda edición.

Eco, Umberto. (2000). *Tratado de semiótica general*. Quinta edición. Editorial Lumen. S.A. Barcelona.

<https://n9.cl/rxq51>

Emerson, R. M., Fretz, R. I., y Shaw, L. L. (2011). *Writing Ethnographic Fieldnotes*. University of Chicago Press

Feixa, C. (2000). *Generación @. La juventud en la era digital*. Nómadas núm. 13, Bogotá, pp. 76-91.

<https://www.redalyc.org/pdf/1051/105115264007.pdf>

Finlay, L. (2006). *Más allá del procedimentalismo en la investigación cualitativa: reflexiones sobre la complejidad - Giro*. *Revista de Enfermería Avanzada*, 53(6), 721-731.

Fiske, J. (1989). *Understanding Popular Culture*.

Flick, U. (2014). *Introducción a la investigación cualitativa* (5.ª ed.). Morata.

<https://n9.cl/iue9e>

- Flores Vivar, J., y García Peñalvo, F. (2023). *Reflexiones sobre la ética, potencialidades y desafíos de la inteligencia artificial en el marco de una educación de calidad (ODS4)*. [Reflexiones sobre la ética, potencialidades y desafíos de la IA en el marco de la Educación de Calidad (ODS4)]. *Comunicar*, 74, 37-47.
<https://doi.org/10.3916/C74-2023-03>
- GAMEA, (2021). Plan de Ordenamiento Territorial del Municipio de El Alto 2021-2045. GAMEA, BID, IDOM, El Alto.
- GAMLP. (2021). Anuario estadístico del municipio de La Paz 2021. GAMLP.
<https://sim.lapaz.bo/anuario/2021/pages/CartillaAnuario2021.pdf>
- García Canclini, N. (1990). *Culturas Híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Ed. Grijalbo S.A. México D.F.
https://monoskop.org/images/7/75/Canclini_Nestor_Garcia_Culturas_hibridas.pdf
- García Martínez, A. (2009). *La construcción de las identidades*. *Cuestiones Pedagógicas*. *Revista De Ciencias De La Educación*, (18), 207–228.
<https://revistascientificas.us.es/index.php/Cuestiones-Pedagogicas/article/view/10053>
- García-Ruiz, R., Ramírez-García, A., y Rodríguez-Rosell, M. (2014). *Media literacy education for a new prosumer citizenship. (Educación en alfabetización mediática para una nueva ciudadanía prosumidora)*. *Comunicar*, 43, 15-23.
<https://doi.org/10.3916/C43-2014-01>
- Glaser, B. G., y Strauss, A. L. (1967). *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. Aldine Publishing Company.
- Geertz, Clifford. (2003). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.
- Giddens, A. (2018). *Globalization*. na.
<https://www.uv.mx/personal/vcarreon/files/2011/04/UI-4.doc>
- Giordano, Carlos; SouzaVerónica, María Silvina; Vidarte Asorey. (2017). *Cuestiones de la sociedad de la información, sociedad de la comunicación y sociedad del conocimiento. Viejas y nuevas tecnologías*
https://www.academia.edu/37636519/Cuestiones_de_la_sociedad_de_la_informaci%C3%B3n_sociedad_de_la_comunicaci%C3%B3n_y_sociedad_del_conocimiento_Viejas_y_nuevas_tecnolog%C3%ADas
- Glaser, BG y Strauss, AL (2017). *Descubrimiento de la teoría fundamentada*. Routledge. Patton, MQ (2015). *Investigación cualitativa y métodos de evaluación*.
- Gómez-Urrutia, Verónica y Tello-Navarro, Felipe. (2021). *Género, amor e Internet: interacciones románticas en línea en jóvenes chilenos*. *Revista de Estudios de la Juventud*, 24:6.
<https://doi.org/10.1080/13676261.2020.1764512>
- Guardia Crespo, Marcelo (2021). *Mundo de presencialidad*. Cochabamba. Universidad Católica Boliviana San Pablo.
- Guardia Crespo, Marcelo (2018). *Fuentes de referencialidad para la significación, pistas para el abordaje de la complejidad de la recepción*. *Revista Punto Cero* vol.23 no.37, Cochabamba, UCBSP.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762018000200001
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762018000200001&lng=es&tlng=es.
- Guba, E. G., y Lincoln, Y. S. (1989). *Fourth Generation Evaluation*. Sage Publications.
- Habermas, Jürgen (1997). *Teoría de la acción comunicativa*.

<https://n9.cl/0jc72>

Hall, Stuart. (1990). *Identidad Cultural y Diáspora*. En J. Rutherford (Ed.), *Identity: Community, Culture, Difference* (pp. 222-237). Lawrence y Wishart. Pasillo, S. (1993). *Cultura, Comunidad, Nación*. *Estudios Culturales*, 7(3), 349-363. Pasillo, S. (1994). *Reflexiones sobre el Sujeto Codificado*. En S. Durante (Ed.), *The Cultural Studies Reader* (págs. 477-493). Routledge.

Hall, S. (1997). *Who needs Identity?* En S. Hall y P. Du Gay, *Questions of Cultural Identity* (pp. 1-7). Londres: Sage.
Citado por García (2009).

Hartley, J. (2018). *Ciencia cultural: una historia natural de historias, demos, conocimiento e innovación*. Editorial Bloomsbury.

Helsper, E.J., y Smahel, D. (2020). *Excessive internet use by young Europeans: Psychological vulnerability and digital literacy?* *Information, Communication and Society*, 23(9), 1255-1273.

<https://doi.org/10.1080/1369118X.2018.1563203>

Citado por: Malo-Cerrato (2023).

Hernández, M., y Andrade del Cid, P. (2020). *Consumo cultural de adolescentes entre 15 y 18 años en YouTube: el caso de Xalapa, México*. *Revista Transdigital*.

<https://n9.cl/jj5bc>

Jara Vaca I, Fanny Liliam, Rodríguez Heredia, Sandra Paulina, Conde Pazmiño, Luis Roberto Aime Yungan, Guadalupe Genoveva. (2021). *Uso de las TIC en la educación a distancia en el contexto del Covid-19: Ventajas e inconvenientes*.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8219323.pdf>

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.

<https://stbngrtrz.files.wordpress.com/2012/10/jenkins-henry-convergence-culture.pdf>

Gardner, Howard y Davis, Katie (2014). *La generación APP. Cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital*. Paidós. Barcelona, España, 12- 238.

Citado por Ramírez (2015).

Hernández Sampieri, Roberto, Fernández Collado, Carlos y Baptista Lucio, Pilar (2014). *Metodología de la Investigación* (4ª edición). Mac Graw Hill.

<http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n%20SAMPIER.pdf>

Krueger, R. A., & Casey, M. A. (2000). *Focus Groups: A Practical Guide for Applied Research*. Sage Publications.

Kuss, D.J., Kristensen, A.M., y López - Fernández, O. (2020). *Internet addictions outside of Europe: A systematic literature review*. *Computers in Human Behavior*, 115, 106621-106621.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106621>

Citado por: Malo-Cerrato (2023).

Kvale, S. (1996). *Interviews: An Introduction to Qualitative Research Interviewing*. Sage Publications.

Lenhart, A., Purcell, K., Smith, A. y Zickuhr, K. (2010). *Uso de redes sociales e Internet móvil entre adolescentes y adultos jóvenes*. Millennials. Proyecto Pew Internet y vida americana.

<https://n9.cl/pa7te>

Núñez Duarte, Dick Lester. (2018). *El interaccionismo simbólico y sus aportes a la teoría social contemporánea*, *Revista Contribuciones a las Ciencias Sociales*, (febrero 2018).

<https://www.eumed.net/rev/cccss/2018/02/interaccionismo-simbolico.html>

<https://hdl.handle.net/20.500.11763/cccs1802interaccionismo-simbolico>

Lincoln, YS y Guba, EG (1985). Investigación naturalista.

https://www.academia.edu/18721566/2_Lincoln_and_Guba_Espa%C3%B1ol_Paradigmas1994

Livingstone, Sonia y Helsper, Ellen J. (2008). *Parental mediation and children's Internet use*. LSE.

<https://core.ac.uk/download/pdf/95667.pdf>

Livingstone, S., y Smith, P.K. (2014). Annual research review: Harms experienced by child users of online and mobile technologies: The nature, prevalence and management of sexual and aggressive risks in the digital age. *Journal of Child Psychology and Psychiatry and Allied Disciplines*, 55(6), 635-654. Como cita Romera, et al. (2021).

<https://doi.org/10.1111/jcpp.12197>

Lozano-Blasco, R., Latorre-Martínez, M.P., y Cortés-Pascual, A. (2022). *Screen addicts: A meta-analysis of internet addiction in adolescence*. *Children and Youth Services Review*, 135, 1-11. Como cita: Malo et al. 2023.

<https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2022.106373>

Citado por Malo-Cerato (2023).

Malinowski, B. (1922). *Argonauts of the Western Pacific*. George Routledge & Sons.

Malo-Cerrato, S., Martín-Perpiñá, M., y Cornellà-Font, M. (2023). *Psychosocial factors and low-risk behaviour in ICT use among adolescents. (Factores psicosociales y comportamiento de bajo riesgo de uso de TIC en adolescentes)*. *Comunicar*, 75, 103-113.

<https://doi.org/10.3916/C75-2023-08>

Maxwell, JA. (1996). *Diseño de investigación cualitativa: un enfoque interactivo* (Vol. 41).

Mead, GH. (1937). *Mente yo y sociedad*. University of Chicago

<https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.275359>

Citado por Rizo (2015).

Mead, George. Herbert. (2009). *Escritos políticos y filosóficos*, FCE, Buenos Aires.

Citado por Blumer (1969).

Maquilón-Sánchez, J., Mirete-Ruiz, A., y Avilés-Olmos, M. (2017). *La Realidad Aumentada (RA). Recursos y propuestas para la innovación educativa*. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*.

<https://doi.org/10.6018/reifop/20.2.290971>

Martínez Miguélez, M. A. (2006). *Metodología de la investigación científica* (3.ª ed.). Thomson Learning.

Martín-Perpiñá, M.M., Viñas, F., y Malo-Cerrato, M. (2019). *Personality and social context factors associated to self-reported excessive use of information and communication technology (ICT) on a sample of Spanish adolescents*. *Frontiers in Psychology*, pp. 436-436.

<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00436>

Citado por: Malo-Cerrato (2023).

Martín Barbero, Jesús (2009). *Cultures and global communication*. *Revista Científica de Información y Comunicación*, 6, 175-192.

<http://hdl.handle.net/11441/33419>

Martín Barbero, Jesús. (1991). *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía*. Ediciones G. Gilli S.A. México D.F.

<https://n9.cl/6qnmn>

- Martín Barbero, J. (1998). *Jóvenes desorden cultural y palimpsestos de identidad*. En “Viviendo a toda”. Jóvenes, territorios culturales y nuevas sensibilidades. Bogotá: Siglo del Hombre Editores.
- Martín Barbero, Jesús Martín. (2002a). *La globalización en clave cultural: una mirada latinoamericana*. Departamento de Estudios Socioculturales ITESO, Guadalajara México.
https://www.infoamerica.org/documentos_pdf/martin_barbero3.pdf
- Martin Barbero, J. (2002b). *Jóvenes: comunicación e identidad*. En Revista Pensar Iberoamérica. N° 0, febrero.
- Martínez, L., Pérez, R. (2018). *Consumo Mediático y Uso de TIC en Jóvenes: Un Análisis Comparativo*. Revista de Medios y Tecnologías de la Comunicación.
- Mattelart, A. y M. (1997). *Historia de las Teorías de la Comunicación*. Buenos Aires: Paidós.
- McLuhan, M. y Powers, B. (1995) *La aldea global. Transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
<https://n9.cl/ggant1>
https://archive.org/stream/elinstantedesisifo_riseup_Psat/Mcluhan_comprenderLosMediosDeComunicacion_djvu.txt
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- McLuhan, M. (1969). *El medio es el mensaje. Un inventario de efectos*. Buenos Aires: Paidós.
- McLuhan, M. y Nevitt, B. (1972). *Take to-day: The Executive as Dropout*. New York: Harcourt Brace Jovanovich. Como cita García et al. 2014.
- Mascheroni, G., Vincent, J., y Jimenez, E. (2015). *Girls are addicted to likes so they post semi-naked selfies: Peer mediation, normativity and the construction of identity online*. *Cyberpsychology*, 9(1).
<https://doi.org/10.5817/CP2015-1-5>
- Mead, George Herbert (1993). *Espíritu, persona y sociedad. Desde el punto de vista del conductismo social*. México. Paidós Studio.
Citado por Miranda (2003).
- Miranda, Aranda Miguel. (2003). *Pragmatismo, Interaccionismo simbólico y Trabajo Social. De cómo la caridad y la filantropía se hicieron científicas*. Universidad Rovira y Virgili. Tarragona.
https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8406/tesis_completa.pdf
- Mollo, Torrico, Juan Pablo. (2019). *Bullying LGTB-Fóbico en adolescentes de Bolivia: prevalencia y efectos en la salud mental* (Doctoral dissertation, Universidad del País Vasco-Euskal Herriko Unibertsitatea).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=264554>
- Morduchowicz, Roxana (2003). *El sentido de una educación en medios*. Revista Iberoamericana de educación N° 32. Pp 35-47.
<https://rieoei.org/historico/documentos/rie32a02.pdf>
- Moscoloni, Nora, y Castro Rojas, Sebastián. (2012). *Consumos de dispositivos tecnológicos: uso de pantallas en ingresantes a la Universidad Nacional de Rosario*. Signo y Pensamiento 57.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-48232010000200028&lng=en&lng=es.

- Muñoz, L. (2020). *El análisis sociológico de la comunicación: De la Escuela de Chicago a la Mediatización Digital*. Espacio abierto: cuaderno venezolano de sociología, 29(3), 10-27.
<https://shre.ink/ruNt>
- Patton, Michael Quinn (2015). Investigación cualitativa y métodos de evaluación.
- Peirce, C. S. (s.f.). *Semiótica*. En I. Lozano-Renieblas (Ed.), Biblioteca Nueva de Axiología (Vol. 3).
<https://www.unav.edu/publicaciones/revistas/index.php/estetica/article/view/7738/7417>
- Perez Islas, José Antonio, Valdez Gonzáles, Mónica y Suárez Zozaya María Herlinda. Coord. (2006). *Teorías sobre la Juventud. Las miradas de los clásicos*. USUE. México.
https://www.academia.edu/32673344/Teorias_sobre_la_Juventud_Jos%C3%A9_Antonio_P%C3%A9rez_Islas
Citado por Reguillo (2001).
- Postman, Neil. (1970). *Tecnópolis*. Ediciones El salmón.
- Postman, Neil. (1991). *Divertirse hasta morir. El discurso público en la era del show business*. Ediciones Tempestad. Barcelona.
https://eva.fcs.udelar.edu.uy/pluginfile.php/55664/mod_resource/content/1/Postman.pdf
- Ramírez, Irene Paola (2015). *La generación APP. Cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital*. Educere, vol. 19, núm. 64, septiembre-diciembre, 2015. Universidad de los Andes Mérida, Venezuela.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35643544019>
- Recio, Juan Carlos Marcos. (2007). *Las fuentes de información al servicio de la publicidad. Nuevas tendencias en la publicidad siglo XXI*. Sevilla, Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
<https://n9.cl/k2qig>
- Reguillo, R. (2000). *Emergencias de Culturas Juveniles*. Estrategias del Desencanto. Buenos Aires: Grupo Editorial Norma.
<https://n9.cl/rbx83>
- Reguillo, R. (2003). *Las culturas juveniles: un campo de estudio; breve agenda para la discusión*. En Revista Brasileira de Educação N.º 23, pp. 103-118.
- Ritzer, George. (1993). *Teoría sociológica contemporánea*. México: McGraw-Hill/Interamericana de España. Capítulo 5. Interaccionismo simbólico.
<https://n9.cl/x9xr8>
- Reza Flores, Ricardo Alberto; Reza Flores, Citlali Michéllles; Zamudio Palomar, Alejandra; Peña Vera, Estela y Martínez Granados, J. Guadalupe (2023). Historias de Instagram, un instrumento para la divulgación de contenido educativo e investigativo.
DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.469>
- Rivera Salmerón, Rafael (2023). *Propuesta de intervención para trabajar las Tres Rosas del Cementerio de Zaro en el 6º curso de enseñanzas profesionales de trompa*. Universidad de Valladolid. Facultad de Filosofía y Letras.
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/66824>
- Rizo, Marta (2004) *El camino hacia la "nueva comunicación*. Breve Apunte Sobre las Aportaciones de la Escuela de Palo Alto.
- Rizo, M. (2008). *La teoría de la comunicación humana en el siglo XX*. Razón y Palabra, 13(65).
<https://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n65/mrizo.html>

- Rizo García, Marta. (2015). *La interacción y la comunicación desde los enfoques de la psicología social y la sociología fenomenológica. Breve exploración teórica*. Análisi: Quaderns de comunicació i cultura. Número 33.
<https://ddd.uab.cat/pub/analisi/02112175n33/02112175n33/02112175n33p45.pdf>
- Rodríguez, J. (2020). *La Influencia de la Familia en la Construcción de la Identidad en la Era de las Redes Sociales*. Revista de Estudios Familiares, 15(2), 129-145.
- Rojas, Umaña, Javier Alexander. (2023). *Tesoros culturales de la etnia Emberá-Chamí: una propuesta bibliográfica para la difusión y el reconocimiento en el grado séptimo A de la Institución Educativa La Julia, municipio Uribe - Meta*. Repositorio Institucional UNAD.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/56307>
- Romera, E.M., Camacho, A., Ortega-Ruiz, R., y Falla, D. (2021). *Cybergossip, cyberaggression, problematic Internet use and family communication. (Cibercotilleo, ciberagresión, uso problemático de Internet y comunicación con la familia)*. Comunicar, 67, 61-71.
<https://doi.org/10.3916/C67-2021-05>
- Saldaña, J. (2016). *El manual de codificación para investigadores cualitativos*.
<https://es.scribd.com/document/601777703/Traduccion-Manual-de-Codificacion-de-Johny-Saldana>
- Sánchez, J. y Contreras, P. (2012). *De cara al prosumidor. Producción y consumo empoderando a la ciudadanía 3.0*. Icono 14, 10 (3), 62-84. Como cita García et al. 2014.
<https://doi.org/10.7195/ri14.v10i3.210>
- Sanabria-Navarro, J., Silveira-Pérez, y, Pérez-Bravo, D., y de-Jesús-Cortina-Núñez, M. (2023). *Incidences of artificial intelligence in contemporary education. [Incidencias de la inteligencia artificial en la educación contemporánea]*. Comunicar, 77, 97-107.
<https://doi.org/10.3916/C77-2023-08>
- Saussure, Ferdinand de. (1893). *Curso de lingüística general*. Catedra.
<https://www.textosenlinea.com.ar/academicos/Curso%20de%20Linguistica%20General.pdf>
- Serrano-Puche Javier (s/f) *La expresión de la identidad en la sociedad digital: una aproximación teórica a las redes sociales*. Universidad de Navarra.
<https://epistemologiaymetodologiact.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/03/serrano-puche-javier.pdf>
- Serrano, Manuel Martín, Piñuel Raigada, José Luis, Gracia Sanz, Jesús, Arias Fernández, María Antonia. (1982). *Teoría de la comunicación*. I Epistemología y Análisis de la referencia. Volumen VIII Cuadernos de la Comunicación, Madrid.
https://www.uv.mx/personal/paguirre/files/2011/05/teoria-de-la-comunicacion.libro_.pdf
- Scolari, Carlos. (2008a). *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa Editorial.
- Scolari, Carlos. (2008b). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Gedisa Editorial
<https://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/>
- Scolari, Carlos A. (2012). *Marshall McLuhan ¿Un Nostradamus del siglo XX? La Trama de la Comunicación*, Volumen 16. UNR Ed.
<http://www.scielo.org.ar/pdf/trama/v16n1/v16n1a01.pdf>
- Scolari, C. A. (2015). *Los ecos de McLuhan: ecología de los medios, semiótica e interfaces*. Palabra Clave, 18(4), 1025-1056.

DOI: 10.5294/pacla.2015.18.4.

Strauss, A., y Corbin, J. (1990). *Basics of Qualitative Research: Grounded Theory Procedures and Techniques*. Sage Publications.

Strauss, Anselm L., y Corbin, Juliet M. (2002). *Bases de la investigación cualitativa: Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Medellín: Universidad de Antioquia.

Strate, L. (1999). *The varieties of media experience: A media ecological perspective*. En R. L. Rutzky y A. H. Goldie (Eds.), *The Johns Hopkins guide to digital media* (pp. 555-572). Johns Hopkins University Press.

Subrahmanyam, K., Smahel, D. y Greenfield, P. (2006). Conectando construcciones de desarrollo a Internet: presentación de identidad y exploración sexual en salas de chat en línea para adolescentes. *Psicología del desarrollo*, 42 (3), 395–406.

<https://doi.org/10.1037/0012-1649.42.3.395>

Tapscott, D., y Williams, A. D. (2006). *Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything*. Portfolio.

<https://n9.cl/vk5ls>

Taylor, S.J; Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. España, Ediciones Paidós Ibérica, S.A

<https://n9.cl/4f8sk>

Terán Cano, Fabián Eduardo. (2018). *Sociedad del Conocimiento y la Economía*. Revista San Gregorio 2018.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6591753.pdf>

Todorovich, E. (2021). *La pandemia de las Redes sociales*. RADI, Empresas y Servicios de Ingeniería, pp. 9-17.

<https://confedi.org.ar/wp-content/uploads/2021/05/Articulo8-RADI17.pdf>

Torres Apolo, Víctor Andrés. (2022). *Evaluación de factores asociados al uso del teléfono móvil y Redes Sociales (Instagram): factores personales y repercusiones en la salud*

<http://hdl.handle.net/10366/149561>

Torrico Villanueva, Erick R. (2010). *Comunicación. De las Matrices a los Abordajes*. Quito, Editorial Quipus. CIESPAL.

Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.

Turkle, Sherry. (2017). *En defensa de la conversación. El poder de la conversación en la era digital* Ático de los libros Barcelona, 493 pp.

<https://doi.org/10.26441/RC17.1-2018-R3/> <https://lc.cx/1PebfH>

UNESCO (Ed.) (2020). *COVID-19 response—remote learning strategy. Remote learning strategy as a key element in ensuring continued learning*. UNESCO.

<https://bit.ly/3JmF1fn>

UNESCO (Ed.) (2023). *About Media and Information Literacy*.

UNESCO (Ed.) (2022a). Recomendación sobre la ética de la inteligencia artificial.

<https://bit.ly/3KBvPx8>

UNESCO (Ed.) (2022b). K-12 AI curricula: A mapping of government-endorsed AI curricula.

<https://bit.ly/3B6f6xi>

Urosa, R. (2015). *Jóvenes y generación 2020*. Revista de Estudios de Juventud, 108, 5-219. <http://bit.ly/2II0uHU>

- Valcke, M., Bonte, S., De Wever, B. y Rots, I. (2010). *Estilos de crianza en Internet y el impacto en el uso de Internet por parte de niños de escuela primaria*. *Computadoras y Educación*, 55, 454-464. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.02.009>
- Vargas Serrudo, María Felicidad; Parra-Murillo, Mary Luz; Cortez-Rojas, Wendy Carola. (2021). *Hábitos de acceso y adicción a redes sociales virtuales en estudiantes de secundaria de Unidades Educativas de Sucre*. Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Trabajo Social, Universidad Católica Boliviana San Pablo. <http://ucbconocimiento.cba.ucb.edu.bo/index.php/CONR/article/view/681>
- Vasallo de López, María Inmacolata (2008). *Televisión y narraciones: las identidades culturales en tiempos de globalización*. *Revista Comunicar* (San Pablo) Vol. XV, N° 30, marzo. <https://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=30yarticulo=30-2008-06>
- Veldettaro, Sandra y Baggiolini, Luis. (1998). *Consumo y Acceso Mediático Tecnológico*. Departamento de Ciencias de la Comunicación, Vol 3. <https://n9.cl/b3r9n>
- Yagüe-Jara, Vicente M.I., López-Martínez, O., Navarro-Navarro, V., y Cuéllar-Santiago, F. (2023). *Writing, creativity, and artificial intelligence. ChatGPT in the university context*. [Escritura, creatividad e inteligencia artificial. ChatGPT en el contexto universitario]. *Comunicar*, 77, 47-57. <https://doi.org/10.3916/C77-2023-04>
- Watzlawick, P. (1976). *Cambio*. Barcelona: Editorial Herder.
- Watzlawick, P., Beavin, J. y Jackson, D. (1985). *Teoría de La Comunicación Humana*. Barcelona: Editorial Herder. <https://n9.cl/li3vc2>
- Williams, R. (1992). *Cultura y sociedad*. Editorial Paidós.
- Winocur, Rosalía. (2013). *Etnografías multisituadas de la intimidad online y offline*. *Revista de Ciencias Sociales*, segunda época, año 4, N° 23, Bernal, Universidad Nacional de Quilmes, otoño de 2013, pp. 7-27, edición digital. <http://www.unq.edu.ar/catalogo/311-revista-de-ciencias-sociales-n-23.php>
<https://doczz.es/doc/157100/descargar-versi%C3%B3n-digital---universidad-nacional-de-quilmes>
- Winocur, R. (2001). *Redes virtuales y comunidades de internautas: nuevos núcleos de sociabilidad y reorganización de la esfera pública*. *Perfiles Latinoamericanos*, 18, 75-92.
- Yin, Robert K. (2014). *Case study research: Design and methods* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Young, KS (1996). *Adicción a Internet: la aparición de un nuevo trastorno clínico*. *Ciberpsicología y comportamiento*. 1(3), 237-244.
- Yus, Francisco. (2021). *La comunicación en la era digital*. Pragmática. Editorial: Akal. https://www.researchgate.net/publication/348606698_La_comunicacion_en_la_era_digital
- Zeballos, Clavijo René. (2017). *La competencia mediática de jóvenes de la ciudad de La Paz. Capacidades ciudadanas para la interacción con los medios y tecnologías de comunicación*. La Paz. <https://lc.cx/kWlax9>

Fuentes de Consulta

Decreto Supremo N° 4199. (21 de marzo de 2020).

<https://www.lexivox.org/norms/BO-DS-N4199.html>

Decreto Supremo N° 4200. (25 de marzo de 2020).
<https://www.lexivox.org/norms/BO-DS-N4200.html>

Decreto Supremo N° 4231. (7 de mayo de 2020).
<https://www.lexivox.org/norms/BO-DS-N4231.html>

Anexos

Anexo1

Entrevista en Profundidad sobre Alfabetización Digital e Inclusión:

Cristian León Coronado - . Director ejecutivo de la Fundación InternetBolivia.org Especialista en derechos digitales, ciberseguridad y gobierno digital

PREGUNTAS:

1. ¿Cuál es la importancia de la alfabetización digital en la sociedad actual, especialmente en la población adolescente?
2. ¿Cuál Red Social o Plataforma Digital compromete en mayor medida la seguridad de los datos personales?
3. Desde su perspectiva, ¿cómo afecta el mal uso de la tecnología y la exposición de datos personales a la vulnerabilidad digital de los jóvenes?
4. Considerando la actual pandemia de COVID-19, ¿cómo ha influido la crisis en la necesidad de alfabetización digital, especialmente para la participación plena en la sociedad?
5. ¿Qué principios considera fundamentales para promover la alfabetización digital y disminuir la brecha digital entre los adolescentes?
6. Hablando específicamente de la realidad boliviana, ¿cuáles son los principales retos para pasar de una Sociedad de la Información excluyente a una Sociedad de Comunicación inclusiva?
7. ¿Cuáles son las preocupaciones más frecuentes y justificadas en cuanto a la seguridad de los adolescentes cuando navegan por Internet o participan en redes sociales?
8. ¿Cómo evalúa el estado de la alfabetización digital en redes sociales entre los jóvenes, y cuáles considera que son los niveles más relevantes de esta competencia digital?
9. ¿Cuáles son los desafíos específicos que enfrentan los jóvenes en La Paz y El Alto en términos de alfabetización digital y seguridad en línea?
10. Considerando la diversidad de tipos de alfabetización digital mencionados, ¿cómo se puede fomentar la alfabetización inconsciente, auto-motivada, profesional y académica, y socio-interactiva entre los jóvenes bolivianos?

11. ¿Cuáles cree que deberían ser los enfoques y políticas de comunicación para regular la comunicación digital y sus consecuencias, especialmente para los jóvenes y adolescentes en Bolivia?

Anexo2

Ficha de Análisis para Investigación Cualitativa:

Análisis de Redes Sociales

Título de la Investigación:

Análisis de las redes sociales Facebook, TikTok y YouTube

Objetivo General:

Comprender las formas en que las redes sociales Facebook, TikTok y YouTube son utilizadas por los jóvenes de La Paz y el Alto que comparten información y participar en la esfera pública

Preguntas de Investigación:

¿Cómo utilizan los ciudadanos bolivianos Facebook, TikTok y YouTube para participar en la esfera pública?

¿Qué tipos de contenido se comparten en estas plataformas?

¿Cómo se organizan y estructuran las redes sociales en Bolivia?

Marco Teórico:

Teoría de la Acción Comunicativa de Jürgen Habermas

Teoría de los Campos de Pierre Bourdieu

Teoría de la Cultura de la Participación de Henry Jenkins

Metodología:

- Diseño de Investigación:
- Interaccionismo simbólico
- Investigación cualitativa
- Analizar de contenido

Participantes:

- 1.-
- 2.-
- 3.-
- 4.-

Jóvenes de La Paz y El Alto que utilizan Facebook, TikTok y YouTube

Procedimiento de recopilación de datos:

Entrevistas semiestructuradas

Observación no participante de sus redes sociales

Instrumentos:

Guía de entrevistas

Protocolo de observación

Análisis de Datos:

Análisis de contenido

Análisis de redes sociales

Análisis de Redes Sociales:**Identificación de actores:**

Se identificarán los actores de las redes sociales a partir de los datos de las entrevistas, la participación en grupos de discusión y la observación no participante.

Los actores se clasifican según su tipo (individuos, comunidades.) y su participación en la esfera pública (ciudadanos, activistas, políticos, etc.).

Relaciones entre actores:

Se analizarán las interacciones y conexiones entre los actores a partir de los datos de las entrevistas y la observación participante.

Se utilizarán métodos cualitativos para identificar las relaciones entre los actores, como el análisis de las conversaciones, la observación de las interacciones y el análisis de los enlaces entre los perfiles de los actores.

Centralidad:

Se medirá la centralidad de ciertos actores en la red a partir de los datos de las entrevistas y la observación participante.

Se utilizarán medidas de centralidad cualitativas, como la influencia, la popularidad y la cercanía.

Subgrupos y Comunidades:

Se identificarán subgrupos y comunidades dentro de la red a partir de los datos de las entrevistas y la observación participante.

Se utilizarán métodos cualitativos para identificar los subgrupos y comunidades, como el análisis de los contenidos compartidos, la observación de las interacciones y el análisis de los perfiles de los actores.

Visualización de redes:

Se utilizarán herramientas visuales para representar gráficamente la estructura de la red.

Se utilizarán software de análisis de redes sociales para crear mapas y diagramas que permitan visualizar las relaciones entre los actores.

Consideraciones Éticas:

Se tomarán medidas para garantizar la privacidad y confidencialidad de los participantes.

Se obtendrá el consentimiento informado de los participantes antes de recopilar los datos.

Limitaciones del Estudio:

El estudio está limitado por el tamaño de la muestra y el tiempo disponible.

El estudio puede estar sesgado por el sesgo de los participantes.

Resultados Esperados:

El estudio espera encontrar que Facebook, TikTok y YouTube son utilizadas por los ciudadanos bolivianos para participar en la esfera pública de diversas maneras.

El estudio espera identificar los tipos de contenido que se comparten en estas plataformas, así como las formas en que se organizan y estructuran las redes sociales en Bolivia.

Anexo3

Preguntas enrevistados

Nombre completo:

Redes Sociales que conoce:

–Facebook:

–Twitter:

–Instagram:

–LinkedIn:

–TikTok:

–Snapchat:

–Youtube

Otra Red Social:

Redes Sociales que conoce utiliza:

–Facebook:

–Twitter:

–Instagram:

–LinkedIn:

–TikTok:

–Snapchat:

–Youtube

Otra Red Social:

Dispositivos electrónicos que utiliza

–Computadora de escritorio,

–Laptop o portátil,

–Tablet,

–Celular.

Preguntas de desarrollo entrevistados

1. ¿Cómo describirían su participación en las comunidades virtuales en línea? ¿Qué les motiva a formar parte de estas comunidades?
2. ¿Cuáles son las principales plataformas tecnológicas y redes sociales que utilizan en su vida diaria? ¿Con qué frecuencia las consultan y por qué?
 - a. Qué red social o plataforma es la que más consumes, y por qué?
 - b. Cuál es el proceso cotidiano en el uso de las redes sociales o plataformas?
 - c. Qué redes sociales o plataformas, que utilizas, requieren acciones colectivas
3. Cuál es tu experiencia en el uso de la tecnología, que equipo o equipos utiliza?
 - Cómo se acomoda la tecnología de acuerdo a sus necesidades al consumo en redes sociales?
 - ¿Cómo afecta la desigualdad de ingresos al consumo de datos en el internet?
 - Cómo lo solucionas?
4. ¿Sienten que las redes sociales y la tecnología han influido en su forma de expresarse y comunicarse en línea? ¿De qué manera?

5. ¿Pueden mencionar ejemplos de contenido cultural que se consume en línea (música, películas, programas de televisión, etc.)? ¿Cómo influye este consumo en su identidad en línea?
 - A quién siguen o qué contenido prefieren ver en las redes?
6. ¿Han experimentado algún tipo de presión o influencia social en línea para conformarse a ciertos estándares o tendencias? ¿Cómo han respondido a esto?
7. ¿Qué tipos de contenido crean o comparten en sus perfiles en línea? ¿Cómo creen que esto refleja su identidad en línea?
8. ¿Consideran que las comunidades virtuales en línea les han brindado un sentido de pertenencia a un grupo específico? ¿Cómo ha afectado esto su identidad?
9. ¿Qué ventajas y desventajas ven en la construcción de identidades en línea? ¿Cómo equilibran su identidad en línea con su identidad fuera de línea?
10. ¿Cómo creen que su consumo cultural y tecnológico en línea impacta en sus habilidades de competencia mediática y discernimiento de información?
 - ¿Qué consejos o recomendaciones tienen para los jóvenes que están comenzando a participar en comunidades virtuales en línea en términos de construcción de identidad y competencia mediática?

Anexo4

Preguntas adaptadas para los grupos de discusión

1. ¿Cómo describirían su participación en las comunidades virtuales en línea? ¿Qué les motiva a formar parte de estas comunidades?
2. ¿Cuáles son las principales plataformas tecnológicas y redes sociales que utilizan en su vida diaria? ¿Con qué frecuencia las compulsan y por qué?
3. ¿Qué tipos de contenido crean o comparten en sus perfiles en línea? ¿Cómo influye este contenido en su identidad en línea?
4. ¿Siente que las redes sociales y la tecnología han influido en su forma de expresarse y comunicarse en línea? ¿De qué manera?
5. ¿Han experimentado algún tipo de presión o influencia social en línea para conformarse a ciertos estándares o tendencias? ¿Cómo han respondido a esto?
6. ¿Consideran que las comunidades virtuales en línea les han brindado un sentido de pertenencia a un grupo específico? ¿Cómo ha afectado esto su identidad?

Anexo5

Video Grupo de discusión:

Ver enlace: https://drive.google.com/drive/folders/1rdCXrGRcRVxXUG_8YN43nHOzdqCfHw-9?usp=drive_link

Anexo 6, 7, 8 y 9**Video Grupo de discusión:****Ver enlace:**

https://drive.google.com/drive/folders/1rdCXrGRcRVxXUG_8YN43nHOzdqCfHw-9?usp=drive_link

Copia en CD **Adjunto**

Anexo10**Preguntas a los integrantes de las comunidades virtuales****Objetivos:**

1. Identificar las principales características de las comunidades virtuales de Cosplay, K-Pop, Gamers, Youtubers y Tik Tok a las que pertenecen los jóvenes de 18 a 24 años en las ciudades de La Paz y El Alto, así como evaluar su nivel de participación en las mismas.
2. Analizar el consumo cultural digital de los jóvenes en las comunidades virtuales, investigando la frecuencia con la que consumen y crean contenido cultural, los tipos de contenido que consumen y crean y cómo utilizar dicho consumo para construir y expresar su identidad online.
3. Evaluar el impacto del consumo cultural digital en la construcción de la identidad online de los jóvenes, así como en su autopercepción y percepción de los demás.

IDENTIFICACIÓN DE CATEGORÍAS DE ANÁLISIS		
Sistema categorial apriorístico		
CATEGORÍA 1	SUB CATEGORÍA	
Consumo tecnológico Vivencia de los jóvenes en el consumo tecnológico. – Cuál es su experiencia en el uso de la tecnología, que equipo o equipos utiliza? – Cómo se acomoda la tecnología de acuerdo a sus necesidades al consumo en redes sociales?	Acceso a internet Con acceso Sin acceso	Palabras clave <ul style="list-style-type: none"> • Compra de megas • Espacios que permiten el uso de megas gratis
	Equipamiento tecnológico	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora de escritorio, • Laptop o portátil, • Tablet, • Celular. • Televisor Smart
	Actividad principal en el uso del internet.	Educación <ul style="list-style-type: none"> • Investigación,

<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo afecta la desigualdad de ingresos al consumo de datos en el internet? - Cómo lo solucionas? 		<ul style="list-style-type: none"> • Entrega de trabajos • Producción de contenido educativo/cultural o social.
	<p>Condiciones socioeconómicas de los jóvenes y acceso a la tecnología.</p>	<p>Entretenimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video juegos, • Series • Redes Sociales • Producción de contenido cultural o social. <ul style="list-style-type: none"> • Valoración del dinero que tienen por mes para comprar megas. • Compra de datos • Datos sin costo • No necesitan comprar datos • Otro
CATEGORÍA 2	SUB CATEGORÍA	
<p>Consumo mediático multipantalla.</p> <p>La convergencia digital, ha propiciado la conjunción de la informática con los medios de comunicación y la interconexión en red.</p> <p>Qué red y qué dispositivo utiliza de acuerdo a la red social o plataforma que usas, y por qué?</p> <p>Qué red social o plataforma es la que más consumes, y por qué?</p> <p>Cuál es el proceso cotidiano en el uso de las redes sociales o plataformas?</p> <p>Qué redes sociales o plataformas, que utilizas, requieren acciones colectivas</p>	<p>Redes Sociales</p> <p>Facebook, Instagram, TikTok, Snapchat, YouTube, LinkedIn, Pinterest, Otras. (Twitch, Snapchat, Tinder, Reddit)</p>	<p>Palabra clave</p> <p>Hechos vividos Acciones individuales Acciones colectivas Recuerdos significativos Cotidianidad Personal</p>
	<p>Actividad principal en el uso del internet</p> <p>Educación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Investigación, • Trabajos para la universidad o instituciones educativas (institutos, programas, etc) • Producción de contenido educativo/cultural o social. 	<p>Palabra clave</p> <p>Hechos vividos Acciones individuales Acciones colectivas Recuerdos significativos Cotidianidad Personal</p>

	<p>Entretenimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Videos, • Video juegos, • Series, • Libros, • Navegar en las Redes Sociales • Producción de contenido cultural o social para las Redes Sociales • Películas/videos en YouTube - Twitch 	<p>Palabra clave</p> <p>Hechos vividos Acciones individuales Acciones colectivas Recuerdos significativos Cotidianidad Personal</p>	
	<p>Trabajo</p> <p>Uso del Internet para el trabajo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asalariado • Independiente 	<p>Palabra clave</p> <p>Hechos vividos Acciones individuales Acciones colectivas Recuerdos significativos Cotidianidad Personal</p>	
CATEGORÍA 3		SUB CATEGORÍA	
<p>Consumo cultural:</p> <p>Relación de contenidos visuales y audiovisuales.</p> <p>Reflexion</p> <p>Para Bourdieu, el término “consumo cultural” es la forma de apropiación de los bienes o servicios con valor simbólico, distinto al utilitario, por parte de los agentes sociales.</p> <p>García Canclini (1993) define al consumo cultural como "el conjunto de procesos de apropiación y usos de productos en los que el valor simbólico prevalece sobre los valores de uso y de cambio, o donde al menos estos últimos se configuran subordinados a la dimensión simbólica".</p> <p>Recolectar información de su comportamiento en la redes sociales</p>	<p>Qué contenidos consumen Qué red(es) social(es) usan con mayor frecuencia</p> <p>Qué contenidos producen En qué red(es) social(es) suben sus contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qué comparten • Qué no comparten <p>El consumo cultural es la obtención de bienes o servicios con un valor simbólico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qué ven, qué escuchan? • Con qué redes sociales interactúan con mayor frecuencia y por qué? • A quién siguen o qué contenido 	<p>Palabra clave</p> <p>Hechos vividos Acciones individuales Acciones colectivas Recuerdos significativos Cotidianidad Personal</p>	

	prefieren ver en las redes?	
	Manejo de imagen Redes sociales Tipo de publicaciones Creación de contenido Facebook, Instagram, TikTok, YouTube, Twich.	
CATEGORÍA 4 Comunidades virtuales: Las comunidades virtuales están definidas por un interés compartido entre sus miembros y una cantidad estable de participantes que suelen permanecer en la comunidad durante un tiempo prolongado. Modalidades de interacción	SUB CATEGORÍA Comunidades Cosplay, K-Pop, Gamers, Youtubers y TicToK Afinidad por un tema (Música, Artes plásticas, Artes digitales, Literatura, Cine, Makers/DIY, Salud, Deportes, Moda, Videojuegos, Otros) Rango de edad Soporte económico Espacio (físico y Virtual) Acceso Plataformas Finalidad Idioma Norma Modalidades de participación Lenguaje El lenguaje que utilizan (signos) verbal, no verbal, icónico, prácticas rituales simbólicas, las preferencias, los comportamientos sociales, las series, espectáculos, música, el baile, canto, arte.	

Fuente: Elaboración propia en base al trabajo de campo

1. ¿Cómo describirían su participación en las comunidades virtuales en línea? ¿Qué les motiva a formar parte de estas comunidades?
2. ¿Cuáles son las principales plataformas tecnológicas y redes sociales que utilizan en su vida diaria? ¿Con qué frecuencia las consultan y por qué?
 - a. Qué red social o plataforma es la que más consumes, y por qué?
 - b.Cuál es el proceso cotidiano en el uso de las redes sociales o plataformas?
 - c. Qué redes sociales o plataformas, que utilizas, requiern acciones colectivas
3. Cuál es tu experiencia en el uso de la tecnología, que equipo o equipos utiliza?
 - Cómo se acomoda la tecnología de acuerdo a sus necesidades al consumo en redes sociales?
 - ¿Cómo afecta la desigualdad de ingresos al consumo de datos en el internet?

- Cómo lo solucionas?
- 4. ¿Sienten que las redes sociales y la tecnología han influido en su forma de expresarse y comunicarse en línea? ¿De qué manera?
- 5. ¿Pueden mencionar ejemplos de contenido cultural que se consume en línea (música, películas, programas de televisión, etc.)? ¿Cómo influye este consumo en su identidad en línea?
 - a. A quién siguen o qué contenido prefieren ver en las redes?
- 6. ¿Han experimentado algún tipo de presión o influencia social en línea para conformarse a ciertos estándares o tendencias? ¿Cómo han respondido a esto?
- 7. ¿Qué tipos de contenido crean o comparten en sus perfiles en línea? ¿Cómo creen que esto refleja su identidad en línea?
- 8. ¿Consideran que las comunidades virtuales en línea les han brindado un sentido de pertenencia a un grupo específico? ¿Cómo ha afectado esto su identidad?
- 9. ¿Qué ventajas y desventajas ven en la construcción de identidades en línea? ¿Cómo equilibran su identidad en línea con su identidad fuera de línea?
- 10. ¿Cómo creen que su consumo cultural y tecnológico en línea impacta en sus habilidades de competencia mediática y discernimiento de información?
- 11. ¿Qué consejos o recomendaciones tienen para los jóvenes que están comenzando a participar en comunidades virtuales en línea en términos de construcción de identidad y competencia mediática?

Anexo11

Respuestas de los grupo de discusión K-Pop

Nombre Completo:

Alison Aguilar

Wendy Chuquimia

Laura Aranda

Adriana Pérez (Blue)

Grace Antequera

Comunidad a la que perteneces.

Lo más importante para una joven que le gusta el K-Pop va más allá de sencillamente disfrutar de la música; implica además una conexión profunda con la cultura y la comunidad que rodea a este género musical. Para mí, la autenticidad en la expresión de su amor por el K-Pop y la capacidad de compartir esa pasión con una comunidad afín son elementos esenciales; valores humanos y el respeto por los demás. La posibilidad de conectarse con otros fandoms de K-Pop, participar activamente en eventos virtuales o presenciales, y expresar su creatividad a través de contenido relacionado con el K-Pop son aspectos significativos. Además, la identificación con los mensajes y valores transmitidos por los artistas a través de sus redes: Twitter, Instagram, TikTok, y YouTube, así como la inclusión en una

comunidad que respeta y celebra la diversidad, contribuyen a crear una experiencia valiosa y enriquecedora para esta joven fanática del K-Pop.

1. ¿Cómo describirían su participación en las comunidades virtuales en línea? ¿Qué les motiva a formar parte de estas comunidades?

Describiría mi participación en estas comunidades en línea como una experiencia importante y enriquecedora. Formar parte de este universo virtual implica sumergirse en un espacio donde comparto intereses culturales y artísticos con personas de todo el mundo que comparten mi gusto por la música, el estilo y la cultura coreana.

Mi participación se manifiesta también a través de diversas actividades, desde seguir a mis grupos y artistas favoritos en plataformas como YouTube y TikTok, hasta interactuar con otros fanáticos, intercambiar suvenires o simplemente anécdotas a través de redes sociales como Instagram y Twitter. Compartir contenido, como fotos, videos y memes relacionados con el K-Pop, o comprar afiches es una parte esencial de mi experiencia en estas comunidades virtuales.

Lo que me motiva a formar parte de estas comunidades es la conexión emocional y cultural que encuentro con otras personas que comparten mi entusiasmo. La música K-Pop no solo es un género, sino una forma de expresión artística que va más allá de las barreras lingüísticas y culturales. En estas comunidades, puedo explorar y celebrar la diversidad cultural, aprender sobre las últimas tendencias y eventos, y participar en conversaciones que van desde las letras de las canciones hasta el impacto cultural del K-Pop en el mundo.

Además, ser parte de estas comunidades virtuales me brinda un sentido de pertenencia y comunidad. A través de las interacciones en línea, puedo compartir experiencias, recibir recomendaciones de nuevos grupos o artistas, y participar en proyectos colaborativos que refuerzan el sentimiento de camaradería entre los fanáticos del K-Pop.

Mi participación en las comunidades virtuales del K-Pop, como lo han dicho ya mis compañeras no solo se trata de consumir contenido, sino de construir conexiones significativas con personas que comparten mi amor por esta forma única de expresión artística. La motivación radica en la búsqueda de conexión cultural, expresión personal y el disfrute compartido de la música y la cultura K-Pop.

Mi motivación para ser parte de estas comunidades radica en la conexión emocional y la camaradería que se establece con personas que comparten intereses similares. A través de plataformas como redes sociales, foros especializados y grupos de chat, encuentro un espacio donde puedo expresar libremente mi entusiasmo por el K-Pop, intercambiar opiniones sobre mis grupos favoritos, descubrir nueva música y participar en conversaciones significativas sobre la cultura coreana.

La comunidad virtual K-Pop se convierte en un refugio donde la música sirve como lenguaje universal que trasciende barreras culturales y geográficas. La oportunidad de compartir experiencias, fotos, videos e incluso participar en desafíos o proyectos colaborativos fortalece el sentido de pertenencia y contribuye a la creación de lazos significativos con personas de todo el mundo que comparten la misma pasión.

2. ¿Cuáles son las principales plataformas tecnológicas y redes sociales que utilizan en su vida diaria? ¿Con qué frecuencia las compulsan y por qué?

Las principales plataformas tecnológicas y redes sociales que forman parte integral de mi vida diaria son Instagram, TikTok y WhatsApp, es bueno decir que cada plataforma tiene un sentido único. Estas plataformas me ofrecen una combinación única de entretenimiento, expresión personal y conexión con

mis amigos y otros seguidores de intereses similares. Instagram me brinda la oportunidad de compartir momentos visuales de mi vida, mientras que TikTok es una fuente inagotable de videos creativos y tendencias. WhatsApp, por su parte, es esencial para mantenerme en contacto directo con amigos y principalmente con los que les gusta el K-Pop. Compulso estas plataformas a diario, ya que representan una ventana a la actualidad, permitiéndome estar al tanto de noticias, tendencias y eventos relevantes. Además, la interacción constante me proporciona una sensación de conexión social, aunque sea en el mundo virtual.

Respuesta 2:

A mis 20 años, las plataformas tecnológicas y redes sociales que marcan mi vida diaria incluyen principalmente Twitter, YouTube y Discord. Twitter me proporciona un flujo constante de noticias, opiniones y memes, manteniéndome actualizada sobre diversos temas de interés, me gusta seguir los hilos. YouTube es mi fuente principal de contenido visual, desde tutoriales hasta blogs y música. Discord se ha convertido en un espacio esencial para conectarme con comunidades específicas, como la comunidad de gamers y otros seguidores de mis intereses. Compulso estas plataformas de manera frecuente porque encuentro en ellas una combinación perfecta de entretenimiento, aprendizaje y conexión con comunidades afines, me siento muy cómoda. La posibilidad de participar activamente y compartir experiencias en tiempo real es lo que hace que estas plataformas sean indispensables en mi día a día.

3. ¿Qué tipos de contenido crean o comparten en sus perfiles en línea? ¿Cómo influye este contenido en su identidad en línea?

Respuesta 1:

Mi perfil en línea se llena principalmente de contenido relacionado con mis grupos y artistas favoritos. Comparto videos de presentaciones en vivo, imágenes de eventos y noticias relevantes del mundo K-Pop. La creación y difusión de contenido sobre coreografías, o bailar frente al espejo, reseñas de álbumes y participación en desafíos temáticos son también habituales. Este contenido no solo refleja mi gran pasión por la música y la cultura coreana, sino que también contribuye a construir mi identidad en línea como una fan comprometida y entusiasta. A través de estas publicaciones, busco conectarme con otros fans, compartir experiencias y ser reconocida dentro de la comunidad.

Respuesta 2:

En mi perfil en línea como miembro de la comunidad de K-Pop, mi contenido se centra en la creación de covers de baile de las coreografías de mis canciones favoritas. También comparto ilustraciones y fan art inspirado en los artistas que admiro. Esta expresión creativa no solo me permite compartir mi talento y dedicación hacia el K-Pop, sino que también influye en mi identidad en línea al presentarme como una artista aficionada y apasionada de la música coreana. La interacción con otros fans a través de comentarios y colaboraciones refuerza mi sentido de pertenencia y contribuye a mi desarrollo artístico.

Respuesta 3:

En mi perfil en línea dentro de la comunidad de K-Pop, me dedico a crear contenido de estilo vlog, compartiendo mis experiencias en conciertos, eventos y mi día a día como fan. También participo en entrevistas y discusiones en vivo sobre temas relacionados con el K-Pop. Este tipo de contenido no solo me permite mostrar mi vida como seguidora dedicada, sino que también influye en mi identidad en línea al destacar mi conexión emocional con la música y la cultura coreana. La autenticidad en mis videos y la interacción cercana con otros fans fortalecen mi posición como una voz respetada dentro de la comunidad virtual.

4. Sienten que las redes sociales y la tecnología han influido en su forma de expresarse y comunicarse en línea? ¿De qué manera?

Como fanática del K-Pop, definitivamente siento que las redes sociales y la tecnología han tenido un impacto significativo en mi forma de expresarme y comunicarme en línea. Estas plataformas se han convertido en canales vitales para compartir mi pasión por la música y la cultura coreana con otros fans de todo el mundo.

En primer lugar, las redes sociales ofrecen un espacio donde puedo expresar mis emociones instantáneamente después de ver un nuevo video musical o presenciar un momento destacado de mi grupo favorito. La inmediatez de la comunicación en plataformas como Twitter y TikTok me permite participar activamente en las conversaciones en tiempo real, contribuyendo a la creación de tendencias y memes dentro de la comunidad K-Pop.

Además, la tecnología ha permitido que la creación de contenido sea más accesible. Puedo realizar videos, transmitir en vivo o participar en desafíos desde la comodidad de mi hogar, compartiendo así mi creatividad con otros fans. Esto no solo ha enriquecido mi experiencia como seguidora, sino que también ha fortalecido mi identidad en línea como una participante activa y entusiasta de la comunidad K-Pop.

Las redes sociales y la tecnología han transformado la manera en que me expreso y me comunico en línea al proporcionar herramientas accesibles y oportunidades para conectar con otros fans. Estas plataformas no solo han amplificado mi voz como seguidora, sino que también han contribuido a la formación de una comunidad global unida por el amor compartido hacia el K-Pop.

5. ¿Han experimentado algún tipo de presión o influencia social en línea para conformarse a ciertos estándares o tendencias? ¿Cómo han respondido a esto?

Respuesta 1:

Sí, he sentido cierta presión en línea para adherirme a ciertos estándares de belleza o seguir las tendencias populares, todos los artistas que sigo son delgados y muy guapos. En las comunidades de K-Pop, donde la estética es parte integral, a veces se espera que los fans sigan ciertos patrones de moda o incluso aspectos de la apariencia de sus ídolos. Personalmente, he respondido a esto manteniendo un enfoque en la autenticidad. Si bien me gusta experimentar con la moda y las tendencias, trato de ser fiel a mí misma y no comprometer mi identidad por la presión en línea, creo mi propia vestimenta. He aprendido a celebrar mi singularidad y a comprender que la belleza y la autenticidad van de la mano.

Respuesta 2:

Sí, he experimentado presión en línea para seguir tendencias específicas, especialmente en cuanto a mi presencia en redes sociales. En algunas ocasiones, he sentido la necesidad de encajar en ciertos estándares de popularidad o estilo de vida que predominan en las comunidades virtuales. Sin embargo, mi respuesta a esto ha sido adoptar una mentalidad de aceptación propia y auto estima. Aunque me gusta mantenerme informada sobre las tendencias, he aprendido a priorizar mi bienestar y a no comprometer mi autenticidad para cumplir con expectativas externas. Mi enfoque está en ser genuina y fiel a mis intereses personales.

Respuesta 3:

Sí, la presión en línea es algo que he experimentado, especialmente en el contexto de las comunidades K-Pop. A veces, hay expectativas sobre cómo se debe expresar el entusiasmo por los grupos o artistas, y se pueden generar ciertas normas de comportamiento. En respuesta a esto, he optado por ser selectiva con mi participación en conversaciones y enfoques de expresión, una nunca sabe. Me aseguro de no comprometer mi voz auténtica y solo sigo tendencias o estándares que realmente resuenen conmigo. Establecer límites claros y mantener mi autenticidad ha sido crucial para mantener una experiencia positiva en línea.

6. ¿Consideran que las comunidades virtuales en línea les han brindado un sentido de pertenencia a un grupo específico? ¿Cómo ha afectado esto su identidad?

Respuesta 1:

Sí, definitivamente. Ser parte de comunidades virtuales en línea, especialmente en el ámbito del K-Pop, ha sido fundamental para construir un sentido de pertenencia. Al compartir intereses comunes y participar activamente en discusiones, he establecido conexiones significativas con personas de todo el mundo, y también de la ciudad donde vivo, hay oportunidades en que construyes amistades muy fuertes porque compartes los mismos gustos. Esta sensación de pertenencia ha fortalecido mi identidad al ofrecer un espacio donde puedo expresar libremente mi amor por el K-Pop sin temor al juicio. Ha influenciado positivamente mi identidad al reforzar la idea de que mis pasiones son válidas y compartidas por muchos otros, creando así una base sólida para mi autoaceptación.

Respuesta 2:

Sí, las comunidades virtuales en línea han sido fundamentales para mi sentido de pertenencia a un grupo específico, especialmente en el contexto de la cultura K-Pop. La posibilidad de interactuar con personas que comparten mi entusiasmo por ciertos artistas y géneros musicales ha generado un sentimiento de comunidad. Esto ha afectado positivamente mi identidad al proporcionar un espacio donde puedo ser auténtica y sentirme aceptada. Al ser parte de estas comunidades, he desarrollado una mayor confianza en mi identidad, sintiéndome respaldada y comprendida por individuos con intereses similares.

Respuesta 3:

Sí, las comunidades virtuales en línea, especialmente aquellas centradas en el K-Pop, han desempeñado un papel crucial en mi sentido de pertenencia. Participar en discusiones, compartir experiencias y conocer a personas con gustos similares ha creado un ambiente donde me siento conectada y comprendida. Este sentido de pertenencia ha influido positivamente en mi identidad al proporcionar validación y apoyo en mis intereses, me gusta compartir con otras personas que no pertenecen a la comunidad con la intención de que se encuentre una forma de vida basada en el respeto a los demás. Saber que formo parte de una comunidad que valora y comparte mis pasiones ha contribuido a fortalecer mi autoconcepto y a aceptar mi identidad única.

Anexo12

Video Grupo de discusión:

Ver enlace:

https://drive.google.com/drive/folders/1rdCXrGRcRVxXUG_8YN43nHOzdqCfHw-9?usp=drive_link

Anexo13

Respuestas de los entrevistados

Formulario

Nombre completo: Oscar Roberto Gutiérrez Hurtado

Redes Sociales que conoce:

–Facebook: X

–Twitter:

–Instagram: X

–LinkedIn:

–TikTok: X
 –Snapchat:
 –Youtube: X
 Otra Red Social: Twitch, Trovo

Redes Sociales que utiliza:

–Facebook: X
 –Twitter:
 –Instagram: X
 –LinkedIn:
 –TikTok: X
 –Snapchat:
 –Youtube: X
 Otra Red Social: Twitch

Dispositivos electrónicos que utiliza

–Computadora de escritorio: X
 –Laptop o portátil:
 –Tablets:
 –Celular: X

1. ¿Cómo describirían su participación en las comunidades virtuales en línea? ¿Qué les motiva a formar parte de estas comunidades?
 Soy medianamente activo en comunidades virtuales en línea, el motivante de ser parte de estas comunidades es el de tener cosas en común con los integrantes de estas comunidades.
2. ¿Cuáles son las principales plataformas tecnológicas y redes sociales que utilizan en su vida diaria? ¿Con qué frecuencia las consultan y por qué?
 - a. ¿Qué red social o plataforma es la que más consumes, y por qué?
 Facebook, puedo mirar imágenes y contenido sin mucho consumo de MB.
 - b. ¿Cuál es el proceso cotidiano en el uso de las redes sociales o plataformas?
 Pues cuando tengo algo de tiempo puedo revisar mi Facebook, normalmente no suelo estar todo el tiempo en redes sociales.
 - c. ¿Qué redes sociales o plataformas, que utilizas, requieren acciones colectivas
 Twitch podría ser una tal vez puesto que requiere de una interacción directa entre streamer y espectador para poder generar un contenido agradable.
3. ¿Cuál es tu experiencia en el uso de la tecnología, que equipo o equipos utiliza?
 - ¿Cómo se acomoda la tecnología de acuerdo a sus necesidades al consumo en redes sociales?
 - El celular es el principal equipo que uso para redes sociales por la facilidad de llevarlo a todo lado.
 - ¿Cómo afecta la desigualdad de ingresos al consumo de datos en el internet?
 - Al día cuento solo con 150 MB para acceder a internet por celular y en casa debo pagar mensualmente 350 Bs aproximadamente para poder acceder a internet por PC
 - ¿Cómo lo solucionas?
 - Más que una solución es volver la internet una “necesidad básica” pues debo pagar y apartar gran parte de mis ingresos para poder acceder con facilidad.
4. ¿Sienten que las redes sociales y la tecnología han influido en su forma de expresarse y comunicarse en línea? ¿De qué manera?

Muchas expresiones ya no son escritas, sino representadas por emojis, stickers o hasta abreviaciones incorrectas, esto es algo muy cotidiano en los jóvenes actuales.

5. ¿Pueden mencionar ejemplos de contenido cultural que se consume en línea (música, películas, programas de televisión, etc.)? ¿Cómo influye este consumo en su identidad en línea?
 - A quién siguen o qué contenido prefieren ver en las redes?
 Contenido de ciencia, historia, música y videojuegos.
6. ¿Han experimentado algún tipo de presión o influencia social en línea para conformarse a ciertos estándares o tendencias? ¿Cómo han respondido a esto?

Nunca experimenté algo así en realidad.
7. ¿Qué tipos de contenido crean o comparten en sus perfiles en línea? ¿Cómo creen que esto refleja su identidad en línea?

La identidad es importante no solo por temas de seguridad en línea, sino que también por el hecho de que muchas veces usamos “alias” o “Nick names” en redes sociales donde se crea contenido. En mi caso el contenido que suelo crear es sobre videojuegos y experiencias cotidianas en ellos, todo bajo un “Nick Name” que me permita no ser reconocido ni mi identidad real.
8. ¿Consideran que las comunidades virtuales en línea les han brindado un sentido de pertenencia a un grupo específico? ¿Cómo ha afectado esto su identidad?

Siento que sentirse parte de un grupo en línea es muy normal hoy en día, para muchos jóvenes es más fácil expresar sus necesidades o experiencias en estos grupos específicos de esta manera su identidad es distinta a una en la que no usan redes sociales.
9. ¿Qué ventajas y desventajas ven en la construcción de identidades en línea? ¿Cómo equilibran su identidad en línea con su identidad fuera de línea?

El vivir y crear una identidad solo por comunidades y experiencias en línea es muy negativo, pues estamos expuestos a fake news e infodemia, lo que puede contribuir a una identidad conflictiva en la sociedad. Para evitar estas situaciones siempre tengo actividades fuera de las comunidades virtuales y las tomo con más valor e importancia, así como: hacer deporte, leer libros, cantar, dibujar, etc.
10. ¿Cómo creen que su consumo cultural y tecnológico en línea impacta en sus habilidades de competencia mediática y discernimiento de información?

Actualmente las nuevas generaciones pueden comprender más de algoritmos en plataformas virtuales, así como la información que adquieren puede ser más mediata y logran comprender esta información por lo comprimido que puede ser gracias a las plataformas digitales, sin embargo puede ser un arma de doble filo pues puede causar una dependencia de esta forma de conseguir información y el factor empírico puede ser un problema para estas nuevas generaciones pues hoy en día “todo tiene un video tutorial en You Tube”.
11. ¿Qué consejos o recomendaciones tienen para los jóvenes que están comenzando a participar en comunidades virtuales en línea en términos de construcción de identidad y competencia mediática?

No permitan que su vida sea solo de comunidades virtuales, tener actividades fuera de estas ayudará a que construyan su identidad e incluso podría ayudar a que comprendan mejor por qué quieren ser parte de comunidades virtuales y si realmente las necesitan para vivir o para poder ser ellos.

Anexo14

Nombre completo:
Silvia Magali Poma Llanos
Ciudad en la que vive:

La Paz ✓
El Alto

Redes Sociales que conoce:

✓ Facebook:
✓ Twitter:

✓ Instagram:

LinkedIn:

TikTok:

Snapchat:

✓ Youtube

Otra Red Social:

Redes Sociales que utiliza:

✓ Facebook:

✓ Twitter:

✓ Instagram:

LinkedIn:

✓ TikTok:

Snapchat:

✓ YouTube

Otra Red Social:

Dispositivos electrónicos que utiliza

Computadora de escritorio,

✓ Laptop o portátil,

Tablets,

✓ Celular.

1. ¿Cómo describiría su participación en las comunidades virtuales en línea? ¿Qué te motiva a formar parte de estas comunidades?

La verdad tengo una participación media en las comunidades virtuales. En Facebook llega a ser un círculo más cerrado, donde están las personas que conozco; en Instagram lo dedico a un grupo más abierto, donde comparto mis gustos y donde sigo comunidades que comparten los mismos intereses que él mí y en YouTube me enfoco en ver los contenidos que son de mí interés. Algo que me motiva a participar en una comunidad virtual en primera es que su contenido sea acorde a mis gustos, en segunda seria si esta comunidad tiene algo nuevo que aportarme y en tercera si en esta comunidad tengo amigos que estén inversos.

2. ¿Cuáles son las principales plataformas tecnológicas y redes sociales que utilizan en su vida diaria? ¿Con qué frecuencia las consultan y por qué?

a. ¿Qué red social o plataforma es la que más consume, y por qué?

La red social que utilizó con más frecuencia es YouTube porque creo que en esta plataforma encuentro contenido de mí interés y yo tengo momentos donde puedo ver y escuchar, pero varias veces por hacer mis actividades solo puedo escuchar y es ahí donde YouTube me facilita la vida en escuchar el contenido que quiero y ver el video es una opción.

b. ¿Cuál es el proceso cotidiano en el uso de las redes sociales o plataformas?

Bueno usualmente uso mis redes sociales cuando tengo disponibilidad de tiempo. Tanto Facebook e Instagram son redes sociales que las utilizó de forma esporádica. Por otro lado, YouTube y Tik Tok son las plataformas que más utilizo dependiendo de la situación. Por ejemplo, si tengo un breve descanso me voy por Tik Tok y en casos que tenga que hacer quehaceres domésticos es donde utilizó YouTube

c. ¿Qué redes sociales o plataformas, que utilizas, requieren acciones colectivas?

Facebook es una de las plataformas donde puedes incorporarte a comunidades con interés similares. Esta es una de las redes sociales que utilizó para este fin. Sin embargo, en primera instancia se encuentra WhatsApp ya que ahí es donde se concentra la mayor parte de mis grupos tanto de amigos, universidad y de comunidades de las cuales soy parte.

3. ¿Cuál es su experiencia en el uso de la tecnología, que equipo o equipos utiliza?

Yo suelo utilizar el celular y la laptop para con mayor frecuencia.

- ¿Cómo se acomoda la tecnología de acuerdo a sus necesidades al consumo en redes sociales.

La tecnología me facilita el poder conectarme en cualquier lugar y momento. Creo que esta me ayuda para poder acceder a mis redes sociales de forma fácil e inmediata.

- ¿Cómo afecta la desigualdad de ingresos al consumo de datos en el internet.

Bueno las personas que dependen de datos y no tienen wifi llegan a tener más inconvenientes con el consumo de datos porque se encuentran limitados y no pueden acceder por ejemplo a ver videos porque eso les saldría más caro.

- ¿Cómo lo solucionas?

Lo ideal sería que todos tuvieran wifi para que no haya estos inconvenientes. Sin embargo, creo que si la cantidad de megas se extendiera seria de mucha ayuda.

4. ¿Siente que las redes sociales y la tecnología han influido en su forma de expresarse y comunicarse en línea? ¿De qué manera?

Creo que en las redes sociales cuando surge un tema en particular hay una diversidad de opiniones y están llegan a influir de una u otro forma en la percepción de una persona. La verdad yo trato de no guiarme por lo que dicen los demás. Busco información que me ayude a sacar una opinión personal. Aunque seguro que en algún momento sin darme cuenta he llegado a ser influenciada.

6. ¿Puedes mencionar ejemplos de contenido cultural que se consume en línea (música, películas, programas de televisión, etc.)? ¿Cómo influye este consumo en su identidad en línea?

En redes sociales se encuentra una gran variedad de contenido desde reseñas y análisis de películas, Avances de hechos históricos, Historia de moda en otros. Creo que el consumo que una persona tiene si bien no representa a la persona completa si llega a ser parte de su identidad. En mi caso el consumir un contenido determinado si llega a influir por ejemplo en como visto, que elección de película voy a tomar e incluso un poco en mi vocabulario.

a. ¿A quién siguen o qué contenido prefieren ver en las redes?

En redes sociales busco contenido de investigación, moda japonesa, historia, reseñas de maquillaje y un poco de criminología.

b. ¿Qué otras actividades destacables puedes mencionar en el entorno de Internet?

Bueno en sí los más rescatable que puedo ver en internet es como un tema que se vuelve tendencia llega a difundirse de forma exponencial mostrando diferentes facetas y como cada creador busca darte un panorama e información que te pone en contexto de forma inmediata de un acontecimiento. Internet es una ventaja tanto uno lo llegue a aprovechar.

6. ¿Ha experimentado algún tipo de presión o influencia social en línea para conformarse a ciertos estándares o tendencias? ¿Cómo han respondido a esto?

La verdad trato de ser cuidadosa en cuanto redes sociales porque cuando surgen temas delicados o donde una mayor de las personas tiene una opinión determinada ir en contra corriente puede ser contraproducente. En las redes sociales es muy común presenciar un ciber ataque. Personalmente, sí, ha existido varias veces donde no he compartido opinión con respecto a diferentes temas. Personalmente yo soy alguien que trata de respetar la opinión de los demás, pero cuando un contenido u opinión se fundamenta en la falta de información si me ha llegado a molestar porque al fin y al cabo cuando uno vierte un comentario o hace un contenido público este se expande hacia otros. Una información herrada o hecha con malicia puede tener consecuencias lamentables hacia los afectados directos.

7. ¿Qué tipos de contenido creas o compartes en tus perfiles en línea? ¿Cómo crees que esto refleja tu identidad en línea?

Bueno en mis redes sociales como Facebook comparto libros, temas de interés social y memes que abarcan temas sociales y políticos de vez en cuando fotos personales. En Instagram comparto contenido que se dirige a la moda harajuku. Maquillajes y estilos que realizó para difundir esta moda. En TikTok rara vez hice contenido, pero en general se enfocaba en compartir mis gustos personales. Creo que en cada una muestro una faceta mía. Las personas según mi percepción tenemos diferentes facetas y yo dependiendo de la situación comparto un poco de mis facetas.

8. ¿Consideras que las comunidades virtuales en línea te han brindado un sentido de pertenencia a un grupo específico? ¿Cómo ha afectado esto tu identidad?

Sí, gracias a las comunidades virtuales conocí a personas que compartían mis gustos. Tuve la oportunidad de hablar con personas de otros departamentos y países que compartimos gustos. Así mismo, en estas comunidades he encontrado un lugar seguro donde poder hablar con personas con las que estamos en la misma sintonía sin miedo a que sentirme “rara”.

9. ¿Qué ventajas y desventajas ves en la construcción de identidades en línea? ¿Cómo equilibras tu identidad en línea con su identidad fuera de línea?

Tener una identidad en línea es complicado ya que si uno abre este espacio para personas que no conoce en persona puede ser atacada y juzgada con una barra de hierro cuando se equivoca. Errar es de humanos, pero parece que en internet eso es prohibido porque las personas no te dejan olvidar, es una de las desventajas más grandes que veo. Una ventaja es que puedes conectarte con otras personas en diferentes partes del mundo, conocer interactuar y que ellos sepan quién eres sin la necesidad de viajar hacia donde están.

Personalmente trato de poner lo mínimo en mis redes sociales, no pongo demasiada información y limito mi vida en redes a en su mayor parte ser una espectadora, ya que en redes sociales dar mucha información es poner en bandeja de plata tu vida a desconocidos y también a conocidos que tal vez no sabes que tan buenos sean.

10.¿Cómo crees que el consumo cultural y tecnológico en línea impacta en tus habilidades de competencia mediática y discernimiento de información?

El consumo cultural y tecnológico me ha ayudado en primera a abrir mis horizontes a conocer otras culturas, personas, historias y eventos de forma simultánea. Así también, me ha ayudado a tener un mejor discernimiento de la información ya que puedo ver las dos caras de la moneda con pruebas y hace que yo tenga una opinión informada sobre algún tema.

11.¿Qué consejos o recomendaciones tienen para los jóvenes que están comenzando a participar en comunidades virtuales en línea en términos de construcción de identidad y competencia mediática?

Recomiendo que los jóvenes deben tener mucho cuidado en redes. No está mal compartir cosas, tener amigos virtuales, hacer contenido y pertenecer a comunidades virtuales. Lo malo radica en que uno de demasiada información, confiar demasiado en personas que no conoces en persona o en hacer un contenido por el calor del momento guiándose en lo que dicen los demás y no en una información fidedigna. Internet es un medio peligroso si uno sabe cómo manejarlo y todo lo que se dice y hace en internet no desaparece por completo y las personas que están en estos espacios virtuales no olvidan los errores, para ellos uno ya es malo o bueno por una sola acción.

Anexo 15

Nombre completo: Yesica Parada Flores

Redes Sociales que conoce:

Facebook: sí

Twitter: sí

Instagram: sí

LinkedIn:

TikTok: sí

Snapchat:

Youtube sí

Otra Red Social: Twitch, discord

Redes Sociales que utiliza:

- Facebook:
- Twitter:
- Instagram: sí
- LinkedIn:
- TikTok: sí
- Snapchat:
- Youtube
- Otra Red Social: Discord y twitch

Dispositivos electrónicos que utiliza

- Computadora de escritorio: sí
- Laptop o portátil,
- Tablet,
- Celular: sí

1. ¿Cómo describirían su participación en las comunidades virtuales en línea? ¿Qué les motiva a formar parte de estas comunidades?

R. Llena de adrenalina. Los juegos de celular permiten conocer gente de todo el mundo y de varias personalidades. Nunca sé qué tipo de personas entrarán a un live, sí para apoyarme o para insultar.

2. ¿Cuáles son las principales plataformas tecnológicas y redes sociales que utilizan en su vida diaria? ¿Con qué frecuencia las consultan y por qué?

Tiktok, diario, por ahí transmito los lives

Discord, whatsapp igual son de uso diario pues los uso para comunicarme con mis seguidores.

Instagram y twitch no las uso tan seguido porque mi celular no sporta hacer los lives por ahí.

a. ¿Qué red social o plataforma es la que más consumes, y por qué?

Tiktok, da bastante apoyo para los nuevos creadores de contenido y también entretiene

b. ¿Cuál es el proceso cotidiano en el uso de las redes sociales o plataformas?

Buscar trends, hacer videos y finalmente realizar un live o stream

c. ¿Qué redes sociales o plataformas, que utilizas, requieren acciones colectivas

3. ¿Cuál es tu experiencia en el uso de la tecnología, que equipo o equipos utiliza?

Tengo un realme 7 y una computadora antigua. El celular no es el adecuado para tantos videojuegos, pero sirve y es lo que hay

– ¿Cómo se acomoda la tecnología de acuerdo a sus necesidades al consumo en redes sociales?

Permite gran accesibilidad a diferente contenido y también facilita convertirse en creador de contenido

– ¿Cómo afecta la desigualdad de ingresos al consumo de datos en el internet?

La experiencia visual y de conexión. Los ingresos se notan en la producción. Hay streamers con varias consolas y pantallas, para leer comentarios y transmitir en más redes sociales.

Mientras tanto otros debemos hacer todo lo posible con un celular y una conexión algo deficiente

– ¿Cómo lo solucionas?

Actualmente hay bastante aplicaciones que te ayudan a hacer streams

4. ¿Sienten que las redes sociales y la tecnología han influido en su forma de expresarse y comunicarse en línea? ¿De qué manera?

Claro que sí. Los modismos de ciertas personas se pegan al igual que algunos términos usados en las redes sociales

5. ¿Pueden mencionar ejemplos de contenido cultural que se consume en línea (música, películas, programas de televisión, etc.)? ¿Cómo influye este consumo en su identidad en línea?

De contenido cultural, sigo a Pica y algunas páginas de noticias.

a. A quién siguen o qué contenido prefieren ver en las redes?

Prefiero el entretenimiento. Sigo a más streamers de videojuegos, artistas y comediantes

6. ¿Han experimentado algún tipo de presión o influencia social en línea para conformarse a ciertos estándares o tendencias? ¿Cómo han respondido a esto?

En el aspecto de videojuegos las mujeres que suelen jugar son muchas veces intimidadas y “mandadas a la cocina” entonces deben aprender a responder comentarios de odio con honor o quizá encontrar la forma de responder si lastimar a todos los demás espectadores.

7. ¿Qué tipos de contenido crean o comparten en sus perfiles en línea? ¿Cómo creen que esto refleja su identidad en línea?

De videojuegos, humor, cosplay y jugadas. En las redes sociales se suele crear una nueva personalidad, no en todos los casos, pero en el mío sí. Soy mucho más extrovertida.

8. ¿Consideran que las comunidades virtuales en línea les han brindado un sentido de pertenencia a un grupo específico? ¿Cómo ha afectado esto su identidad?

Crea un alter ego que ayuda a superar los diversos problemas de exponerse en redes sociales. Por otro lado, las comunidades que me ha tocado tener son respetuosas en su mayoría y que apoyan constantemente mis logros. Supongo que es depende de lo que uno hace o como genera seguidores y contenido.

9. ¿Qué ventajas y desventajas ven en la construcción de identidades en línea? ¿Cómo equilibran su identidad en línea con su identidad fuera de línea?

El crear una identidad te ayuda a superar diversas críticas y también coopera con ese desenvolvimiento que necesitan los streamers para conectar con su público.

10. ¿Cómo creen que su consumo cultural y tecnológico en línea impacta en sus habilidades de competencia mediática y discernimiento de información?

Ayuda a tener una mejor facilidad de palabras. Los streams me han abierto puertas de la televisión y he ayudado recientemente en un torneo nivel Centroamérica. Abre oportunidades si es que saben buscar adecuadamente.

11. ¿Qué consejos o recomendaciones tienen para los jóvenes que están comenzando a participar en comunidades virtuales en línea en términos de construcción de identidad y competencia mediática?

Aprovechen las oportunidades. Las redes sociales son increíbles y sencillas para crecer en estos tiempos, pero también deben estar conscientes de que no a todos les gustará su trabajo y enfrentar esas críticas debe fortalecerlos y no desanimarlos.

Anexo16

Nombre completo:

Alan Giovanni Vargas Ballesteros

Ciudad en la que vive:

La Paz ✓

El Alto

Redes Sociales que conoce:

✓Facebook:

✓Twitter:

✓Instagram:

✓LinkedIn:

✓TikTok:

✓Snapchat:

✓Youtube

Otra Red Social:

Redes Sociales que utiliza:

✓Facebook:

✓Twitter:

✓Instagram:

LinkedIn:

✓TikTok:

Snapchat:

✓Youtube

Otra Red Social:

Dispositivos electrónicos que utiliza

✓Computadora de escritorio,

Laptop o portátil,

Tablets,

✓Celular.

1. ¿Cómo describiría su participación en las comunidades virtuales en línea? ¿Qué te motiva a formar parte de estas comunidades?

Soy muy activo en algunos comunidades de mi interés para obtener información de componentes, alguna opinión sobre cómo mejorar el rendimiento de los streams, o solo para charlar con alguien de algún tema

Lo que me motiva es la interacción con personas que tienen otra cultura y eso despierta mucho interés

2. ¿Cuáles son las principales plataformas tecnológicas y redes sociales que utilizan en su vida diaria? ¿Con qué frecuencia las consultan y por qué?

Cómo plataformas las más conocidas son Facebook, Instagram, YouTube, pero hay plataformas que son más monetizables y renta más streamear o interactuar con ellas como ejemplo Kick o twitch, cuando eres creador de contenido es bastante importante interactuar y ser activo en tus redes porque tu trabajo depende de ello

a. ¿Qué red social o plataforma es la que más consume, y por qué?

Kick, es la plataforma donde aprendo mucho de grandes streamers la interacción y quizás tomar una identidad propia en las redes, también Instagram para contar mi día a día

b. ¿Cuál es el proceso cotidiano en el uso de las redes sociales o plataformas?

Sentirte cómodo e iniciar un vínculo con lo que deseas consumir en sentido de contenido
 c. ¿Qué redes sociales o plataformas, que utilizas, requieren acciones colectivas? ¿
 Discord se basa en comunidades enormes donde los chats se especifican en lo que deseas
 consumir o interactuar

3. ¿Cuál es su experiencia en el uso de la tecnología, que equipo o equipos utiliza?

Soy muy especializado en el sentido de computadoras y componentes tengo una raizen 7 con una tarjeta de vídeo 3060

Incluyendo la RAM de mi procesador cuento con 2 RAM de 8 y un equipo de celular de gama media alta.

– ¿Cómo se acomoda la tecnología de acuerdo a sus necesidades al consumo en redes sociales?

Muy bien me sirven bastante para la edición y mejora de la calidad de mi producto o lo que intento dar a mis seguidores.

– ¿Cómo afecta la desigualdad de ingresos al consumo de datos en el internet?

Bastante, el internet en Bolivia es muy caro por mucho te dan muy poco y eso afecta mucho.

– ¿Cómo lo solucionas?

La solución parte del gobierno, tenemos un satélite que al parecer no está en condiciones de satisfacer la necesidad de los creadores

4. ¿Siente que las redes sociales y la tecnología han influido en su forma de expresarse y comunicarse en línea? ¿De qué manera?

Si en redes sociales uno es bastante abierto y arbitrario en la opinión que cada uno da es una persona totalmente social.

5. ¿Puedes mencionar ejemplos de contenido cultural que se consume en línea (música, películas, programas de televisión, etc.)? ¿Cómo influye este consumo en su identidad en línea?

Música, sin música un stream no es llamativo como lo sería de una persona solo hablando a través de Discord puedes dar opiniones sobre películas, series, creadores de contenido Twitter es la peor red social para cualquier creador porque el hate y la poca censura de la aplicación llega a un nivel de toxicidad máxima.

a. A quién siguen o qué contenido prefieren ver en las redes?

Colegas streamers personalmente soy fan de canales de pro players que dan tips para mejorar en los video juegos (Matthew, ninja, lolitofdez, VanN).

b. ¿Qué otras actividades destacables puedes mencionar en el entorno de Internet?

La colaboración a distintos problemas de la sociedad tú puedes hacer una meta de donaciones lo cual puedes dar como ayuda a cualquier problemática social.

6. ¿Ha experimentado algún tipo de presión o influencia social en línea para conformarse a ciertos estándares o tendencias? ¿Cómo han respondido a esto?

El viewer se aburre de ver siempre lo mismo y te presiona a qué hagas un contenido o hables de ciertos temas que son muy delicados

7. ¿Ha experimentado alguna molestia debido al contenido en línea compartido por otras personas? En caso afirmativo, ¿cómo ha respondido ante esta situación?

No porque personalmente no soy una persona que le guste entrar en “salseo”

- ¿Qué tipos de contenido creas o compartes en tus perfiles en línea? ¿Cómo crees que esto refleja tu identidad en línea?
- Cuando hago contenido siempre intento demostrar felicidad y empatía hacia los demás, puede que algún viewer tuvo un mal día es mejor siempre demostrarle que la vida no se acaba en un problema todo tiene solución

8. ¿Consideras que las comunidades virtuales en línea te han brindado un sentido de pertenencia a un grupo específico? ¿Cómo ha afectado esto tu identidad?

Si mi comunidad crece día tras día y siento que soy alguien muy influyente en ellos y siempre cuido lo que digo o expreso.

Soy más social con mi comunidad que con las personas allegadas a mi.

9. ¿Qué ventajas y desventajas ves en la construcción de identidades en línea? ¿Cómo equilibran tu identidad en línea con su identidad fuera de línea?

La ventaja es que puedes concientizar y expresar tus ideas libremente, el punto malo es que pierdes tu privacidad por completo ya no eres tú sino representas a una comunidad de personas que son criticadas si haces algo mal por el solo hecho de que te sigan

10. ¿Cómo crees que el consumo cultural y tecnológico en línea impacta en tus habilidades de competencia mediática y discernimiento de información?

Ayuda ampliar el vocabulario y el léxico que manejas, te vuelves más apasionado por lo tecnológico e investigas más y más sobre un tema para no hablar sin argumentos.

11. ¿Qué consejos o recomendaciones tienen para los jóvenes que están comenzando a participar en comunidades virtuales en línea en términos de construcción de identidad y competencia mediática?

“La competencia está ahí y siempre va a estar tu tienes que ser una persona argumentativa y precisa a la hora de mostrar tu contenido la perseverancia es el factor fundamental nadie crece de 10 a 1000 seguidores en un día se constante en lo que haces y lograrás el éxito no copies nunca se alguien único o intenta serlo, no te decepciones si algo te salió mal de los errores se aprende ten la mirada siempre en la cima y lograrás el éxito”

“La ventaja es que puedes concientizar y expresar tus ideas libremente, el punto malo es que pierdes tu privacidad por completo ya no eres tú sino representas a una comunidad de personas que son criticadas si haces algo mal por el solo hecho de que te sigan”

Anexo17

Nombre completo:

Camila Denise Espinoza Franco

Redes Sociales que conoce:

- Facebook:
- Twitter:
- Instagram:
- LinkedIn:
- TikTok:
- Snapchat:
- Youtube

Otra Red Social:

Redes Sociales que conoce utiliza:

- Facebook:
- Twitter:
- Instagram:
- LinkedIn:
- TikTok:
- Snapchat:
- Youtube

Otra Red Social:

Dispositivos electrónicos que utiliza

- Computadora de escritorio,
- Laptop o portátil,
- Tablets,
- Celular.

1. ¿Cómo describirían su participación en las comunidades virtuales en línea? ¿Qué les motiva a formar parte de estas comunidades?

me considero una persona activa en redes sociales e influyente mi motivación y motor es hacer lo que me gusta y poder mostrarlo a mis followers, igual siento que se identifican conmigo o algunos intentan ser como yo.

2. ¿Cuáles son las principales plataformas tecnológicas y redes sociales que utilizan en su vida diaria? ¿Con qué frecuencia las consultan y por qué?

Utilizo TikTok, Instagram, Facebook y YouTube. Lo encuentro una manera de desestresar la mente además que puedo usarlo a mi favor para aprender nuevas cosas o comunicar un pensamiento

a. ¿Qué red social o plataforma es la que más consumes, y por qué?

Creo y siento que Instagram me comunico con mucha gente igual existe las stories donde pueden ver mi día a día .

b. ¿Cuál es el proceso cotidiano en el uso de las redes sociales o plataformas?

Para subir mi contenido tengo mis días marcados de igual manera mis horarios y veo o uso mis redes sociales en mi tiempo libre .

c. ¿Qué redes sociales o plataformas, que utilizas, requieren acciones colectivas Para poder crear contenido videos

imágenes es un poco más complejo donde una persona necesita apoyo en lo personal para que un contenido salga pulcro y limpio tenga la categoría que tenga .

3. Cuál es tu experiencia en el uso de la tecnología, que equipo o equipos utiliza?

La diferencia de solo grabar con el celular a tener micrófono o quizá una cámara profesional es mucho mejor para tener contenido e imagen de calidad y para grabar algo muy ameno use el tema de Huawei y iPhone.

- Cómo se acomoda la tecnología de acuerdo a sus necesidades al consumo en redes sociales?
- Siento que cada vez hay que estar actualizado porque cada día es algo nuevo un nuevo trend una nueva noticia .
- ¿Cómo afecta la desigualdad de ingresos al consumo de datos en el internet? □Cómo lo solucionas?
- Cuando realmente ocupo el tener internet compre una bolsa de megas o utilizó el wifi que está a mi disposición.

4. ¿Sienten que las redes sociales y la tecnología han influido en su forma de expresarse y comunicarse en línea? ¿De qué manera?

Claro que sí, y mucho influye en la persona porque para mí es una herramienta ya que puedo en un lugar y pueden hacerme una entrevista desde Alemania o podemos conversar con familiares que están a kilómetros de distancia nos facilitó bastante el tema de las relaciones pero en lo personal creo que no debe volverte introvertido que en redes sociales hagas maravillas y seas super sociable y en la vida real no ,debemos usar las redes para todo lo positivo .

5. ¿Pueden mencionar ejemplos de contenido cultural que se consume en línea (música, películas, programas de televisión, etc.)? ¿Cómo influye este consumo en su identidad en línea?

En el sentido cultural creo que alimenta bastante el tema de las redes sociales personalmente me pone feliz al saber que mucha gente se siente orgullosa de esto y que puede demostrarlos en algún contenido ,influye de una manera positiva para informar y deleitar a los consumidores de contenido de igual manera ayuda al tema de publicidad y marketing para las ventas.

a. A quién siguen o qué contenido prefieren ver en las redes?

Prefiero seguir a cuentas que me aporten ya sea en el sentido personal ,creativo o sentimental soy muy muy exclusiva en ese sentido para tener un feed limpio .

6. ¿Han experimentado algún tipo de presión o influencia social en línea para conformarse a ciertos estándares o tendencias? ¿Cómo han respondido a esto?

Si a un principio cuando no tienes un carácter formado llega afectarte muchas cosas como el Hater o Bullying cibernético el cual puede deprimirte o entrar en presión , de igual manera cuando te imponen una marca hacer un contenido que no va contigo o tu esencia a veces no tiene el resultado que se espera porque no muestra lo que tú quieres mostrar, pero pasado el tiempo y ganando experiencia una persona o marca puede ser más firme con su contenido y esencia .

7. ¿Qué tipos de contenido crean o comparten en sus perfiles en línea? ¿Cómo creen que esto refleja su identidad en línea?

Mis redes se dividen en Tiktok trato de hacer contenido educativo y a la vez gracioso en cuestión que piden las marcas como podemos vender algo y entretener al que lo ve el follower.

En Instagram soy una persona súper aesthetic me gusta mucho el orden, color y determinó una cronología de lo que publicaré ese día .

En otras aplicaciones me gusta igual clasificar por colores pero no me esfuerzo tanto como en estas .

8. ¿Consideran que las comunidades virtuales en línea les han brindado un sentido de pertenencia a un grupo específico? ¿Cómo ha afectado esto su identidad?

Creo que sí pero no tan directamente puede gustar diferentes cosas ropa ,música, styles, artes, diseños y si existe en la vida real esto porque no en línea es decir siempre dicen elige lo que te haga feliz y lo bueno es que desde el uso de razón ya determinas tus gustos no creo que afecto q una identidad pero si a una generación por el uso facilitado de la tecnología que otras personas no lo pueden tener.

9. ¿Qué ventajas y desventajas ven en la construcción de identidades en línea? ¿Cómo equilibran su identidad en línea con su identidad fuera de línea?

Quizá y tienen otra perspectiva distinta de ti como personas existe el tipo de persona que no te conoce pero ya habla por cómo te ves y creo que juzgan el libro por su portada.

10. ¿Cómo creen que su consumo cultural y tecnológico en línea impacta en sus habilidades de competencia mediática y discernimiento de información?

Es una arma de doble filo que debemos saber manipular obviamente nos ganamos el poder de ser influyente con las personas que nuestra voz y lo que dictemos sea escuchado y a la vez aceptado por la comunidad por esto debemos crear conciencia y ser consciente de que todo lo que se sube a internet te marcará para siempre un pequeño error y puede ser determinante para tu futuro de igual manera actuar racionalmente y con empatía para dar un buen producto y enseñar cosas buenas o hacer pasar un buen momento.

11. ¿Qué consejos o recomendaciones tienen para los jóvenes que están comenzando a participar en comunidades virtuales en línea en términos de construcción de identidad y competencia mediática?

Que se muestren tal y cual son creo que la autenticidad es muy importante y si no le vas a gustar a la gente pero la gente que te vea genuina o con un carácter natural y atrayente para ellos te darán bastante apoyo.

Anexo18

Nombre completo: Blanca Tatiana Vicuña Rocabado

Ciudad en la que vive:

La Paz

El Alto

Redes Sociales que conoce:

Facebook:

Twitter:

Instagram:

LinkedIn:

TikTok:

Snapchat:

Youtube:

Otra Red Social:

Twitch, Discord, Skype, Pinterest, Telegram, Reddit, Wechat, Tumblr y LINE.

Redes Sociales que utiliza:

Facebook:

Twitter:

Instagram:

LinkedIn:

TikTok:

Snapchat:

Youtube:

Otra Red Social:

También utilizo Discord, Twitch, Telegram y Pinterest.

Dispositivos electrónicos que utiliza

Computadora de escritorio:

Laptop o portátil:

Tablets:

Celular.

1. ¿Cómo describiría su participación en las comunidades virtuales en línea? ¿Qué te motiva a formar parte de estas comunidades?

Mi participación en las redes sociales que administro ha sido muy satisfactoria, porque a mi corta edad pude generar una comunidad muy grande que sabe de mi trabajo, y que además le gusta.

Me motiva el hecho de dar a conocer mi trabajo como cosplayer de manera profesional, y mis “tomodachisitos” (nombre que le puse a mi comunidad, personas que me siguen en Facebook y apoyan mi trabajo como cosplayer).

2. ¿Cuáles son las principales plataformas tecnológicas y redes sociales que utilizan en su vida diaria? ¿Con qué frecuencia las consultan y por qué?

Diariamente utilizo la red social Facebook, Instagram y Whatsapp mediante mi celular, no es con mucha frecuencia, ya que tengo varias actividades durante el día y sé que me puedo distraer, es por eso que a veces no puedo subir contenido sobre mi trabajo a tiempo.

a. ¿Qué red social o plataforma es la que más consume, y por qué?

Es Facebook, porque tengo una página en la que muestro mi trabajo como cosplayer, edito videos, reels y subo fotos de los eventos a las que fui invitada, en la que también suelo transmitir jugando videojuegos e interactuando con mis seguidores.

b. ¿Cuál es el proceso cotidiano en el uso de las redes sociales o plataformas?

Diariamente posteo fotografías de mis sesiones de fotos que tengo con mis trajes, fotos casuales y uno que otro video, además que comparto imágenes para seguir en interacción con mi comunidad.

c. ¿Qué redes sociales o plataformas, que utilizas, requieren acciones colectivas?

Al inicio fue Facebook y TikTok, pues se necesita compartir el contenido a muchas personas para empezar a crecer en esas redes sociales.

3. Cuál es su experiencia en el uso de la tecnología, que equipo o equipos utiliza?

Mi experiencia es básica y me gustaría aprender más, es por eso que quiero entrar a cátedras sobre manejo de redes sociales y marketing.

¿Cómo se acomoda la tecnología de acuerdo a sus necesidades al consumo en redes sociales?

- Gracias a la tecnología, tengo la posibilidad de utilizar más herramientas de Facebook, desde mi computadora tengo la accesibilidad de entrar a “Creadores de Facebook” y configurar mis transmisiones.
- **¿Cómo afecta la desigualdad de ingresos al consumo de datos en el internet?**
- Actualmente se ha notado la falta de señal en las empresas de internet. Yo soy de la compañía de Tigo, estos últimos tres meses, estuve consumiendo datos pues no pude completar el pago del wifi, y noté que los datos de internet son más caros y se consumen más rápido.
- **¿Cómo lo solucionas?**
- La mejor solución es estar conectada a una red de wifi.

4. ¿Siente que las redes sociales y la tecnología han influido en su forma de expresarse y comunicarse en línea? ¿De qué manera?

Si, desde pequeña estuve inmersa en grupos de internet, donde conocía amigos de otros países, de cierta manera, eso me apartó de las personas cercanas mientras estaba en el colegio. Actualmente, tengo un mejor manejo en socializar por internet, pues no quiero que me aleje de las personas de mi alrededor.

5. ¿Puedes mencionar ejemplos de contenido cultural que se consume en línea (música, películas, programas de televisión, etc.)? ¿Cómo influye este consumo en su identidad en línea?

Desde que empecé a trabajar más formalmente en el medio de la comunicación, empecé a buscar páginas informativas y contenido cultural para redactar notas.

Páginas como ATB Digital, páginas de noticieros, artistas como Pavel Núñez, Sonia Guillén, Mar Alzamora y entre otros que expresan en sus canciones el defender la cultura y medio ambiente. Existen muchos canales en televisión que se dedican netamente a la información y cultura, como lo es History Chanel, ID, etc.

a. ¿Qué otras actividades destacables puedes mencionar en el entorno de Internet?

La facilidad de poder encontrar cualquier tipo de información, hacer la comunicación más fácil, también es una herramienta de inspiración para artistas y trabajadores digitales. Gracias a las redes sociales, cómo Facebook, Twitch y TikTok, muchos usuarios pueden generar ingresos dependiendo la clase de contenido que brinda.

6. ¿Ha experimentado algún tipo de presión o influencia social en línea para conformarse a ciertos estándares o tendencias? ¿Cómo han respondido a esto?

Si, después de la cuarentena, he notado que las y los colegiales han sido muy influenciados con las tendencias de ese entonces, en cuando a la forma de vestirse o arreglarse, pues empezaron a extenderse mucho más los creadores de contenido, por ejemplo, en TikTok, la plataforma más utilizada en la época de pandemia.

Pienso que la influencia negativa, está más en el sobre tiempo en redes sociales.

- **¿Ha experimentado alguna molestia debido al contenido en línea compartido por otras personas? En caso afirmativo, ¿cómo ha respondido ante esta situación?**

Así es, sobre las noticias amarillistas y las “Fake News” que no faltan para perjudicar a la sociedad, causar miedo y pánico. Respondí indagando más para no caer en supuestos.

7. ¿Qué tipos de contenido creas o compartes en tus perfiles en línea? ¿Cómo crees que esto refleja tu identidad en línea?

En Facebook, comparto mi trabajo como cosplayer y también modelo, además de realizar tutoriales y hacer reseñas sobre lugar o servicios que me contactan para poder trabajar y hacer la respectiva publicidad. Esto refleja mi identidad como “influencer” en la comunidad Friki y del modelaje.

8. ¿Consideras que las comunidades virtuales en línea te han brindado un sentido de pertenencia a un grupo específico? ¿Cómo ha afectado esto tu identidad?

No, pues no suelo ser muy activa en grupos virtuales, prefiero enfocarme más en lo que está a mi alrededor.

9. ¿Qué ventajas y desventajas ves en la construcción de identidades en línea? ¿Cómo equilibran tu identidad en línea con su identidad fuera de línea?

- Sobre las ventajas, es más fácil mostrarte como eres en las redes sociales, pues nuestro perfil refleja nuestros gustos y disgustos, al momento de compartir publicaciones, podemos seguir páginas e interactuar con personas que nos ayudan en ampliar nuestro conocimiento sobre algún respectivo tema.
- Las desventajas vendrían para los más jóvenes, pues suelen ser más manipulables con el contenido en línea que ven y si no hay el suficiente control de los tutores, la identidad se pierde, por ello es importante hablar con amigos cercanos y no atascarnos y seguir con lo que uno quiere lograr.
- El equilibrio vendría cuando uno se da cuenta del contenido negativo y positivo que se ve en línea, sin caer en la manipulación mediática.

10. ¿Cómo crees que el consumo cultural y tecnológico en línea impacta en tus habilidades de competencia mediática y discernimiento de información?

Lo hace de manera muy positiva, me dedico a la comunicación y para ello, necesito estar muy informada de lo que está ocurriendo, tanto como noticias locales, como también del exterior. La tecnología seguirá evolucionando y me gustaría seguir aprendiendo cómo manejarla de manera positiva y productiva.

11. ¿Qué consejos o recomendaciones tienen para los jóvenes que están comenzando a participar en comunidades virtuales en línea en términos de construcción de identidad y competencia mediática?

Que sepan clasificar lo que ven, utilizando todos los medios que tenemos, de manera productiva para nuestro crecimiento profesional. No dejarnos manipular por lo que es más viral o llegar al punto de tener un consumismo netamente de “diversión”.

Se debe fomentar una consciencia crítica sobre cómo se utiliza la tecnología. Reflexionar sobre cómo tus interacciones en línea afectan tu percepción de ti mismo y de los demás. Es nuestro deber, utilizar la

tecnología como una herramienta para expresar tu autenticidad. Compartiendo tus ideas, pasiones y logros de manera genuina en plataformas que reflejen tus valores. Seleccionar cuidadosamente el contenido que consumes y compartes en línea. Busca experiencias digitales que fortalezcan aspectos positivos de tu identidad y evita la negatividad. Mantente informado sobre cómo evoluciona la tecnología y su impacto en la identidad. La educación continua nos permite adaptarnos y aprovechar positivamente las nuevas herramientas. Participa en comunidades en línea que compartan tus intereses y valores. La construcción de identidad a menudo es un proceso colaborativo, y estas comunidades pueden ofrecer apoyo y perspectivas valiosas. Y lo más importante, proteger nuestra privacidad en línea.

Anexo19

Nombre completo: Dorian Adhemar Iporre Tito

Ciudad en la que vive:

La Paz

El Alto

Redes Sociales que conoce:

Facebook:

Twitter:

Instagram:

LinkedIn:

TikTok:

Snapchat:

Youtube

Otra Red Social:

Redes Sociales que utiliza:

Facebook:

Twitter:

Instagram:

LinkedIn:

TikTok:

-Snapchat:

Youtube

Otra Red Social:

Dispositivos electrónicos que utiliza

Computadora de escritorio,

Laptop o portátil,

-Tablet,

Celular.

1. ¿Cómo describiría su participación en las comunidades virtuales en línea? ¿Qué te motiva a formar parte de estas comunidades?
Mi participación en comunidades virtuales es intermedia. Lo que me motiva a formar parte de esas comunidades son los intereses comunes.
2. ¿Cuáles son las principales plataformas tecnológicas y redes sociales que utilizan en su vida diaria? ¿Con qué frecuencia las consultan y por qué?
Las principales plataformas que utilizo son Facebook, Twitter, YouTube y TikTok. La frecuencia del uso de dichas plataformas es diaria, porque contiene contenido e información de mi interés que se actualiza diariamente.

- a. ¿Qué red social o plataforma es la que más consume, y por qué?
La plataforma que más consumo es TikTok, porque el contenido es corto y la información bien resumida, además de tener contenidos como series y pelis gracias a que no es tan fuerte el copyright.
 - b. ¿Cuál es el proceso cotidiano en el uso de las redes sociales o plataformas?
El proceso cotidiano es el scroll y el uso del buscador.
 - c. ¿Qué redes sociales o plataformas, que utilizas, requieren acciones colectivas?
Todas las redes sociales requieren de acciones colectivas para la alta difusión de los mismos a gran escala.

3. ¿Cuál es su experiencia en el uso de la tecnología, que equipo o equipos utiliza?
Mi experiencia es positiva.
 - ¿Cómo se acomoda la tecnología de acuerdo a sus necesidades al consumo en redes sociales?
Con los nuevos softwares e IA's la tecnología se acomoda de la mejor manera posible.
 - ¿Cómo afecta la desigualdad de ingresos al consumo de datos en el internet?
Afecta demasiado, ya que mientras mejor acceso a datos de internet en términos de velocidad permite que puedas consumir el contenido de manera fluida y no cortada por los tiempos de carga
 - ¿Cómo lo solucionas?
Se soluciona con la creación de paquete ilimitados diarios y mejores conexiones.

4. ¿Siente que las redes sociales y la tecnología han influido en su forma de expresarse y comunicarse en línea? ¿De qué manera?
Totalmente, ya que muchas veces para entenderte con el resto de usuarios debes expresarte de la manera más neutra posible para que todos entiendas correctamente sin importar del país que sea y así facilitar la traducción de los mismos,
5. ¿Puedes mencionar ejemplos de contenido cultural que se consume en línea (música, películas, programas de televisión, etc.)? ¿Cómo influye este consumo en su identidad en línea?
Resúmenes, remix, parodias, videoclips, reels o cortos e historias. Estas influyen en la identidad en línea de manera positiva porque permite que entiendas un contenido o tengas acceso a dicho contenido en un periodo de tiempo demasiado corto, otorgando el poder de vitalidad del mismo.
 - a. A quién siguen o qué contenido prefieren ver en las redes?
Prefiero ver cortos, reels, resúmenes y parodias

¿Qué otras actividades destacables puedes mencionar en el entorno de Internet?
Últimamente en las redes se pueden ver contenidos informativos sobre animales, sus cuidados, la naturaleza de los mismos, si están en peligro de extinción y como proceder en caso de encontrar a alguno en estado crítico para su supervivencia.

6. ¿Ha experimentado algún tipo de presión o influencia social en línea para conformarse a ciertos estándares o tendencias? ¿Cómo han respondido a esto?
La verdad que no, ya que la presión solo existe si no estas acostumbrado a los posibles comentarios negativos de las personas, personalmente mi reacción ante las mismas son de desinterés porque siempre existirá alguien que no comparta tu comentario.

7. ¿Ha experimentado alguna molestia debido al contenido en línea compartido por otras personas? En caso afirmativo, ¿cómo ha respondido ante esta situación?
No, nunca experimente alguna molestia porque los gustos son como colores hay una variedad infinita.
8. ¿Qué tipos de contenido creas o compartes en tus perfiles en línea? ¿Cómo crees que esto refleja tu identidad en línea?
Suelo compartir música, parodias, chistes de todo tipo y pensamientos e ideas que no van tanto con la media. Pues refleja una identidad con la cual debes interactuar para saber realmente si puedes congeniar o no con las personas.
- ¿Consideras que las comunidades virtuales en línea te han brindado un sentido de pertenencia a un grupo específico? ¿Cómo ha afectado esto tu identidad?
Hasta cierto punto los comunidades virtuales si me brindaron un sentido de pertenencia pero únicamente en la temática de dicha comunidad. Las comunidades no afectaron en mi identidad, de hecho las refuerzan.
9. ¿Qué ventajas y desventajas ves en la construcción de identidades en línea? ¿Cómo equilibran tu identidad en línea con su identidad fuera de línea?
La principal ventaja es que puedes crear una personalidad muy diferente a la tuya en línea, la desventaja es que esa dualidad no te permitirá poder congeniar con personas de dicha comunidad en el exterior. La mejor manera de equilibrar ambas identidades es crear una tercera identidad que fusionen la identidad real con la identidad digital, de esa manera serás totalmente tu persona.
10. ¿Cómo crees que el consumo cultural y tecnológico en línea impacta en tus habilidades de competencia mediática y discernimiento de información?
El consumo de información en línea en mi persona no afecta a grandes ni medianas escalas, porque si quieres entrar al mundo digital debes saber cuáles son los mejores medios para verificar dicha información aparte de hacer un cruce de páginas para comparar y ver en qué cosas si son iguales y en cuales no
11. ¿Qué consejos o recomendaciones tienen para los jóvenes que están comenzando a participar en comunidades virtuales en línea en términos de construcción de identidad y competencia mediática?
Mi recomendación es que no aparente ser otra persona en línea, a menos que tu verdadera personalidad es la redes, ya no está inhibido por factores como familia, escuela, universidad, amigos, etc. Una vez que ya tenga totalmente definido su personalidad para ambos mundos y una fuerte perseverancia recién se podrán desenvolver correctamente en competencias mediáticas en línea.

Anexo20

Nombre completo: Ariel Jarem Villarroel Gonzales
Ciudad en la que vive:

- La Paz
El Alto–
Redes Sociales que conoce:
–Facebook:
–Twitter:
- Instagram:
–LinkedIn:
–TikTok:
–Snapchat:
- Youtube
Otra Red Social:

Redes Sociales que utiliza:

- Facebook:
- Twitter:
- Instagram:
- LinkedIn:
- TikTok:
- Snapchat:
- Youtube
Otra Red Social:

Dispositivos electrónicos que utiliza

- Computadora de escritorio,
–Laptop o portátil,
–Tablet,
- Celular.

1. ¿Cómo describiría su participación en las comunidades virtuales en línea? ¿Qué te motiva a formar parte de estas comunidades?
Mi presencia en las comunidades virtuales en línea es amplia y me motiva el hecho de que puedo conocer gente interesante y encontrar gente con los mismos gustos.
2. ¿Cuáles son las principales plataformas tecnológicas y redes sociales que utilizan en su vida diaria? ¿Con qué frecuencia las consultan y por qué?
Diría que son Youtube y Twitch las veo en general todo el día mientras hago algo
 - a. ¿Qué red social o plataforma es la que más consume, y por qué?
Twitch me gusta la interacción entre el streamer y el usuario y la diversidad de contenido que hay en los directos
 - b. ¿Cuál es el proceso cotidiano en el uso de las redes sociales o plataformas?
Pues normalmente
Normalmente veo el contenido de internet cuando estoy en tiempos de ocio o como un descanso de mis actividades
 - c. ¿Qué redes sociales o plataformas, que utilizas, requieren acciones colectivas?
La que más me suena en discord porque su función es tener charlas con amigos, por lo que es necesario para que tenga un propósito el hecho de que haya varias personas conectadas
3. ¿Cuál es su experiencia en el uso de la tecnología, que equipo o equipos utiliza?

Mi experiencia está en ampliación debido a que soy estudiante de Sistemas Informáticos y los dispositivos que más uso son las computadoras y celulares.

–¿Cómo se acomoda la tecnología de acuerdo a sus necesidades al consumo en redes sociales?

Se acomodan bastante bien dentro del celular es simplemente entrar dentro de la app y disfrutar el contenido y en computadora se puede entrar mediante la web a diversas redes adaptadas a esta opción

–¿Cómo afecta la desigualdad de ingresos al consumo de datos en el internet?

Dependiendo de la desigualdad hay gente que no puede permitirse el consumir internet por la falta de wifi ilimitado o dinero para gastar en esta área.

–¿Cómo lo solucionas?

Varios países han implementado wifi gratuito para sus ciudadanos en espacios públicos o de alta afluencia, por lo que a mi parecer es la mejor opción poder hacer esto en lugares estratégicos de algunas ciudades grandes.

4. ¿Siente que las redes sociales y la tecnología han influido en su forma de expresarse y comunicarse en línea? ¿De qué manera?

En parte siento que es así porque en lo que es la comunicación en línea hay muchos modismos que por escrito describen algo para ahorrar el tamaño de un mensaje por lo que es normal que me haya adaptado a esa forma de escribir.

5. ¿Puedes mencionar ejemplos de contenido cultural que se consume en línea (música, películas, programas de televisión, etc.)? ¿Cómo influye este consumo en su identidad en línea?

Lo que más consume es música y videos, debido a esto es normal que mi feed este llene de contenido relacionado a videos, películas o música y esto es en general debido a que se genera una huella de nuestros gustos en la red.

¿A quién siguen o qué contenido prefieren ver en las redes?

a. El contenido que más me atrae es los relacionados con juegos por lo que generalmente veo videos que tengan juegos de por medio.

b. ¿Qué otras actividades destacables puedes mencionar en el entorno de Internet?
Se pueden hacer muchas cosas y las interesantes son aprender cosas desde cero gratis y poder pedir ayuda a gente con conocimientos de algún tema.

6. ¿Ha experimentado algún tipo de presión o influencia social en línea para conformarse a ciertos estándares o tendencias? ¿Cómo han respondido a esto?

En mi experiencia personal nunca tuve la oportunidad de ser parte activa de un grupo de internet de gente desconocida por lo que no he pasado por dichas experiencias.

7. ¿Ha experimentado alguna molestia debido al contenido en línea compartido por otras personas? En caso afirmativo, ¿cómo ha respondido ante esta situación?

Es normal que la gente suba contenido de todo tipo y por lo general no todos somos afines a ese mismo y en lo general si el contenido que se presenta no es de mi agrado pido al algoritmo que no me muestre contenido similar a ese y así se genera un filtro basado en tus gustos y disgustos.

8. ¿Qué tipos de contenido creas o compartes en tus perfiles en línea? ¿Cómo crees que esto refleja tu identidad en línea?

De normal lo que me llama la atención son los videos por lo que e participado en algunos proyectos de este estilo y estos mismos representan como soy de manera completa y muestran mis gustos a su vez.

9. ¿Consideras que las comunidades virtuales en línea te han brindado un sentido de pertenencia a un grupo específico? ¿Cómo ha afectado esto tu identidad?
Como comenté antes no he podido participar en estos grupos tan específicos, pero en mi poca experiencia es divertido e interesante encontrar gente que tiene los mismos gustos y afinada que tú por lo que hay una empatía implícita.
10. ¿Qué ventajas y desventajas ves en la construcción de identidades en línea? ¿Cómo equilibran tu identidad en línea con su identidad fuera de línea?
Entre las ventajas diría que está el hecho de que puedes ampliar tu circulo de información ya que al conocer gente nueva también llegas a aprender cosas nuevas e interesante, en lo negativo es que no todas las personas son fiables y se debe saber discernir lo correcto e incorrecto en estos grupos, de normal no hay un cierto equilibrio ya que en persona y en línea me mantengo bastante igual quizá la diferencia seria que hablo más fuerte cuando estoy jugado en línea.

¿Cómo crees que el consumo cultural y tecnológico en línea impacta en tus habilidades de competencia mediática y discernimiento de información?
Pues ya he estado varios años en lo que es internet se aprende a discernir las fuentes más confiables y la información sospechosa y con esta misma información se aprende a tener más competencia mediática y aprender el funcionamiento de la misma.
11. ¿Qué consejos o recomendaciones tienen para los jóvenes que están comenzando a participar en comunidades virtuales en línea en términos de construcción de identidad y competencia mediática?
Que siempre tengan cuidado que base usan para empezar su identidad dentro de la red y que estén atentos a con quienes se juntan y en caso de información deben tener cuidado y no creer todo de golpe sino meditar la información presentada.

Anexo21

Nombre completo: Jackeline Lizeth Amani Flores

Redes Sociales que conoce:

- Facebook: X
- Twitter:
- Instagram: X
- LinkedIn:
- TikTok: X
- Snapchat:
- Youtube: X

Otra Red Social: Twitter, Pinterest.

Redes Sociales que utiliza:

- Facebook: X
- Twitter:
- Instagram: X
- LinkedIn:
- TikTok: X

- Snapchat:
- Youtube: X
- Otra Red Social: Twitter, Pinterest.

Dispositivos electrónicos que utiliza

- Computadora de escritorio: X
- Laptop o portátil:
- Tablet:
- Celular: X

1. ¿Cómo describirían su participación en las comunidades virtuales en línea?

Mi participación en comunidades virtuales en línea es bastante activa y significativa. Me veo involucrada en diversas plataformas, desde redes sociales como Instagram hasta comunidades temáticas más específicas. En estas comunidades, comparto experiencias, opiniones y contenido que considero relevante. Además, interactúo con otros miembros, participo en debates y estoy al tanto de las tendencias. Para mí, estas comunidades son espacios donde puedo expresarme, conectarme con personas afines y aprender de diversas perspectivas.

¿Qué les motiva a formar parte de estas comunidades?

Lo que me motiva a formar parte de estas comunidades es la posibilidad de conectarse con personas que comparten mis intereses y pasiones. Me gusta sentirme parte de algo más grande, donde puedo aprender, inspirarse y compartir con otros. Por eso utilizo TikTok y Youtube. También encuentro en estas comunidades un espacio para expresar mi creatividad y descubrir nuevas ideas. Además, la sensación de pertenencia y la oportunidad de establecer conexiones significativas me animan a participar activamente en estas comunidades virtuales."

2. ¿Cuáles son las principales plataformas tecnológicas y redes sociales que utilizan en su vida diaria?
¿Con qué frecuencia las consultan y por qué?

"En mi vida diaria, utilizo varias plataformas tecnológicas y redes sociales para mantenerme conectada y actualizada. Principalmente, hago uso de plataformas como Instagram y TikTok para compartir y consumir contenido visual, ya que me gusta estar al tanto de las últimas tendencias y expresiones creativas, por lo general en las redes sociales hay todo tipo de contenido de todo mezclado puedes encontrar absolutamente de todo, yo siento que somos pocas, pocas personas o pocos jóvenes que realmente valoramos el contenido de la otra persona, somos pocas personas que hacemos eso y más que todo como jóvenes.

También utilizo WhatsApp como principal medio de comunicación con amigos y familiares, y ocasionalmente Facebook para mantenerme informada sobre eventos y noticias. Además, consulto YouTube para compartir videos, revisar tutoriales y entretenimiento.

a. ¿Con qué frecuencia las consultas y por qué?

Respuesta: "Consulto estas plataformas casi a diario, ya que forman parte integral de mi rutina. Utilizo WhatsApp constantemente para estar en contacto con mis seres queridos, y coordinar planes con mis amigos. Instagram y TikTok son revisados varias veces al día porque me encanta descubrir contenido visual inspirador y mantenerme conectada con las últimas tendencias, me gusta saber que dicen de lo que comparto. Facebook lo reviso con menos frecuencia, pero aun así, para eventos y noticias locales. YouTube lo uso regularmente para compartir contenido, consulto cuando necesito aprender algo nuevo o simplemente para entretenerme con videos interesantes. Estas plataformas son herramientas esenciales para mi vida diaria, ya que me permiten comunicarme, aprender y disfrutar de diversas formas de contenido.

3. Cuál es tu experiencia en el uso de la tecnología, que equipo o equipos utiliza?

Mi experiencia con la tecnología se centra principalmente en el uso del celular. Este dispositivo se adapta perfectamente a mis necesidades, especialmente cuando se trata de consumir contenido en redes sociales, ya que su portabilidad me permite llevarlo a todas partes. Sin embargo, la desigualdad de ingresos afecta mi consumo de datos en internet. Con solo 150 MB diarios para acceder a internet a través del celular y pagando aproximadamente 350 Bs mensuales para tener acceso a internet en casa a través de la PC, enfrento limitaciones financieras. En lugar de considerarlo una solución, he llegado a ver el acceso a internet como una 'necesidad básica', a pesar de que implica destinar una parte significativa de mis ingresos para garantizar un acceso más fácil y continuo."

4. ¿Sienten que las redes sociales y la tecnología han influido en su forma de expresarse y comunicarse en línea? ¿De qué manera?

Muchas expresiones ya no son escritas, sino representadas por emojis, stickers o hasta abreviaciones incorrectas, esto es algo muy cotidiano en los jóvenes actuales.

5. ¿Pueden mencionar ejemplos de contenido cultural que se consume en línea (música, películas, programas de televisión, etc.)? ¿Cómo influye este consumo en su identidad en línea?

A quién siguen o qué contenido prefieren ver en las redes?

Contenido de ciencia, historia, música y videojuegos

6. ¿Han experimentado algún tipo de presión o influencia social en línea para conformarse a ciertos estándares o tendencias? ¿Cómo han respondido a esto?

Nunca experimenté algo así en realidad.

7. ¿Qué tipos de contenido crean o comparten en sus perfiles en línea? ¿Cómo creen que esto refleja su identidad en línea?

La identidad es importante no solo por temas de seguridad en línea, sino que también por el hecho de que muchas veces usamos "alias" o "Nick name" en redes sociales donde se crea contenido. En mi caso el contenido que suelo crear es sobre videojuegos y experiencias cotidianas en ellos, todo bajo un "Nick Name" que me permita no ser reconocido ni mi identidad real.

8. ¿Consideran que las comunidades virtuales en línea les han brindado un sentido de pertenencia a un grupo específico? ¿Cómo ha afectado esto su identidad?

Sí, las comunidades virtuales en línea han proporcionado a los jóvenes un fuerte sentido de pertenencia a grupos específicos. Esta conexión virtual ha influido positivamente en sus identidades al brindarles un espacio para compartir intereses comunes, valores y experiencias. Sin embargo, también reconocen que es fundamental mantener un equilibrio para no perder de vista su identidad individual fuera de estas comunidades, siendo conscientes de cómo estas conexiones en línea pueden complementar, pero no definir, su identidad personal.

9. ¿Qué ventajas y desventajas ven en la construcción de identidades en línea? ¿Cómo equilibran su identidad en línea con su identidad fuera de línea?

La construcción de identidades en línea para los jóvenes presenta ventajas, como la expresión creativa y la conexión social, pero también desafíos, incluyendo riesgos de privacidad y presiones sociales. Para equilibrar su identidad en línea con la fuera de línea, los jóvenes buscan ser auténticos, establecer límites entre ambos espacios, reflexionar críticamente y gestionar su privacidad de manera consciente. En resumen, la identidad digital ofrece oportunidades y riesgos, y encontrar un equilibrio implica un enfoque reflexivo para mantener la coherencia y autenticidad en ambos contextos.

10. ¿Cómo creen que su consumo cultural y tecnológico en línea impacta en sus habilidades de competencia mediática y discernimiento de información?

La relación entre el consumo cultural y tecnológico en línea y las habilidades de competencia mediática y discernimiento de información es crucial para comprender el entorno digital. Aquí se exploran algunas reflexiones sobre cómo este consumo impacta en las habilidades de los jóvenes:

Desarrollo de Pensamiento Crítico: El consumo cultural y tecnológico en línea puede fomentar el pensamiento crítico al exponer a los jóvenes a diversas perspectivas y opiniones. Esto contribuye a desarrollar habilidades para evaluar y cuestionar la información.

Conciencia de Medios Digitales: La participación activa en comunidades virtuales y el consumo de contenido en línea pueden aumentar la conciencia sobre la naturaleza de los medios digitales. Los jóvenes pueden volverse más conscientes de cómo se presenta y se distribuye la información en la era digital.

Discernimiento de Noticias Falsas: El contacto constante con diversas fuentes de información puede fortalecer la capacidad de discernir entre noticias falsas y verídicas. Esto es esencial para la construcción de habilidades mediáticas sólidas.

Cultura Participativa: La interacción en comunidades virtuales promueve una cultura participativa donde los jóvenes no son meros consumidores, sino también productores de contenido. Esto puede mejorar la comprensión de los procesos de creación y distribución de información

11. ¿Qué consejos o recomendaciones tienen para los jóvenes que están comenzando a participar en comunidades virtuales en línea en términos de construcción de identidad y competencia mediática?

Para los jóvenes que están comenzando a participar en comunidades virtuales en línea en términos de construcción de identidad y competencia mediática, podrían ofrecer los siguientes consejos y recomendaciones:

Que sean conscientes de su presencia en línea: Piensen en cómo quieren ser percibidos por los demás en el mundo virtual. Consideren la información que comparten y asegúrense de que refleje tu identidad de manera positiva.

Cuiden su privacidad: Aprender a configurar adecuadamente las configuraciones de privacidad en las plataformas que utilizas. Limita la información personal que compartes y sé selectivo con tus conexiones en línea.

Desarrolla pensamiento crítico: Verifica la autenticidad de la información que encuentras en línea. Desarrolla habilidades para discernir entre noticias falsas y reales, y sé consciente de posibles sesgos en el contenido que consumes.

Anexo22

Nombre completo: RuYun Shun

Ciudad en la que vive:

La Paz

El Alto

Redes Sociales que conoce:

Facebook:

Twitter:

Instagram:

LinkedIn:

TikTok:
 Snapchat:
 Youtube
 Otra Red Social:

Redes Sociales que utiliza:

Facebook:
 –Twitter:
 Instagram:
 –LinkedIn:
 TikTok:
 –Snapchat:
 Youtube

Otra Red Social:

Twitch, Discord, y Reddit.

Alguna aplicaciones para encontrar gente para jugar online:

Noobly.

UNBLND.

Discord.

GamerLink

LFG.

GameTree LFG Amigos del juego.

Epal.

Plink.

Dispositivos electrónicos que utiliza

Computadora de escritorio,
 Laptop o portátil,
 –Tablets,
 Celular.

1. ¿Cómo describiría su participación en las comunidades virtuales en línea? ¿Qué te motiva a formar parte de estas comunidades?

Mi participación en las comunidades virtuales en línea se caracteriza por ser activa y comprometida. La motivación que impulsa mi presencia en estas comunidades es la búsqueda constante de entretener e informar a diferentes personas. Como Gamer y Youtuber, encuentro en estas plataformas un espacio donde puedo compartir mi pasión por los videojuegos, proporcionar entretenimiento a través de mi contenido y, al mismo tiempo, ofrecer información valiosa a mi audiencia.

La interacción constante en las redes sociales con los seguidores y otros miembros de la comunidad es esencial para mí. Busco no solo crear contenido atractivo, sino también establecer conexiones significativas con aquellos que comparten intereses similares. Ser parte de estas comunidades no solo me brinda la oportunidad de expresar mi creatividad, sino también de contribuir al ambiente positivo y colaborativo que caracteriza a la cultura gamer y youtuber.

Mi participación activa en las comunidades virtuales está impulsada por el deseo de ser un canal de entretenimiento e información para un público diverso, mientras construyo conexiones auténticas con quienes comparten mi entusiasmo por el mundo del gaming y el contenido digital.

2. ¿Cuáles son las principales plataformas tecnológicas y redes sociales que utilizan en su vida diaria? ¿Con qué frecuencia las consultan y por qué?

En mi vida diaria, utilizo tres plataformas tecnológicas principales: Facebook, TikTok y YouTube. Las consulto con frecuencia, ya que no solo representan una forma de distracción, sino también una manera de mantenerme informado sobre las novedades en diversas áreas.

Además, a diario, utilizo varias plataformas tecnológicas principales que contribuyen significativamente a mi experiencia en línea. Entre estas se encuentran Twitch, Discord y Reddit. Estas plataformas se han vuelto esenciales en mi rutina, ya que no solo me ofrecen entretenimiento variado, sino que también me conectan con comunidades específicas que comparten mis intereses.

Consulto estas plataformas con frecuencia, ya que cada una ofrece una perspectiva única y distintos tipos de contenido. Facebook, TikTok y YouTube son mis elecciones para mantenerme actualizado y entretenido, mientras que Twitch, Discord y Reddit son mis destinos para participar activamente en comunidades más especializadas.

En cuanto a las aplicaciones para encontrar gente para jugar online, integro en mi rutina Noobly, UNBLND, Discord, GamerLink, LFG y GameTree LFG Amigos del juego. Estas aplicaciones no solo facilitan la búsqueda de compañeros de juego, sino que también enriquecen mi experiencia de juego al conectarme con jugadores afines y contribuir a un entorno más colaborativo y social en línea. La interacción en estas plataformas no solo es una forma de entretenimiento, sino también una oportunidad para construir conexiones valiosas en la comunidad gamer.

- a. ¿Qué red social o plataforma es la que más consume, y por qué?

La red social que más consumo es TikTok, principalmente porque es una plataforma versátil donde puedo encontrar todo tipo de entretenimiento. La diversidad de contenido, desde comedia hasta información educativa, la convierte en mi elección preferida para satisfacer distintas necesidades de entretenimiento.

- b. ¿Cuál es el proceso cotidiano en el uso de las redes sociales o plataformas?

Mi proceso cotidiano en el uso de las redes sociales o plataformas se centra principalmente en observar videos. Exploro los contenidos variados que ofrecen Facebook, TikTok y YouTube, disfrutando de la creatividad y la diversidad que estas plataformas proporcionan.

- c. ¿Qué redes sociales o plataformas, que utilizas, requieren acciones colectivas?

Respecto a las acciones colectivas, tanto TikTok como Facebook requieren una participación activa si buscas crecer en esas redes. Lograr que otros usuarios compartan tu contenido es esencial para aumentar la visibilidad y el alcance. Estas plataformas fomentan la colaboración y la interacción entre usuarios, creando un ambiente donde las acciones colectivas pueden tener un impacto significativo en la visibilidad y el éxito de tu contenido.

3. ¿Cuál es su experiencia en el uso de la tecnología, que equipo o equipos utiliza?
Utilizo mucho el celular y la computadora de escritorio

Mi experiencia en el uso de la tecnología se centra principalmente en dos dispositivos: mi celular y la computadora de escritorio. Utilizo ambos con frecuencia para diversas actividades, desde la comunicación hasta el trabajo y el entretenimiento.

En cuanto a cómo se acomoda la tecnología a mis necesidades en el consumo de redes sociales, debo decir que el celular se convierte en el medio que mejor se adapta. La portabilidad y la accesibilidad inmediata del teléfono son clave para satisfacer mis necesidades de consumo rápido y constante en plataformas sociales.

Ahora bien, respecto a la desigualdad de ingresos y su impacto en el consumo de datos en internet, tuve que enfrentar desafíos significativos. No estar conectado todo el tiempo me generaba problemas de desinformación, y al mismo tiempo, gastaba excesivamente en créditos para mi celular al tratar de mantenerme conectado.

Para solucionar esta situación, opté por adquirir un paquete ilimitado de Internet. Esta solución no solo me permitió estar conectado constantemente, sino que también mitigó el impacto de la desigualdad de ingresos en mi capacidad para acceder y compartir información en línea. Aunque supuso un gasto adicional, consideré que era esencial para mantenerme informado y conectado en un entorno digital en constante cambio.

4. ¿Siente que las redes sociales y la tecnología han influido en su forma de expresarse y comunicarse en línea? ¿De qué manera?

En cuanto a la influencia de las redes sociales y la tecnología en mi forma de expresarme y comunicarme en línea, siento que, en gran medida, mi esencia y autenticidad han permanecido intactas. Sin embargo, la dinámica de la comunicación ha experimentado cambios notables. Ya no me comunico de manera directa como solía hacerlo, sino que ahora opto por compartir videos que capturan y expresan de manera más vívida lo que siento o pienso.

Este cambio se traduce en una comunicación más visual y dinámica. La capacidad de compartir videos me brinda la oportunidad de transmitir mi perspectiva de una manera más inmersiva, permitiendo que aquellos que me siguen en las redes sociales comprendan mejor mis emociones y pensamientos. Es una evolución natural en la forma en que me conecto con los demás en línea, incorporando elementos visuales para enriquecer la experiencia comunicativa. Aunque mi esencia permanece sin cambios, la tecnología ha proporcionado nuevas herramientas que moldean la manera en que comparto mi mundo digital con los demás.

5. ¿Puedes mencionar ejemplos de contenido cultural que se consume en línea (música, películas, programas de televisión, etc.)? ¿Cómo influye este consumo en su identidad en línea?

Siempre estoy sumergido en un mundo fascinante de contenido en línea que alimenta mi amor por la cultura geek. Sigo a creadores apasionados que ofrecen noticias y análisis sobre el universo geek, desde los últimos estrenos de películas hasta las tendencias más recientes en la industria del cómic. Además, mi preferencia por canales que narran hechos históricos o comparten datos curiosos que desconocía ha creado un espacio digital donde la información es tan entretenida como educativa.

- a. ¿A quién sigues o qué contenido prefieres ver en las redes?

Mi lista de seguidos en redes sociales es un desfile de mentes creativas y expertos en cultura geek. Desde canales especializados en análisis de películas y series hasta creadores que exploran a fondo el universo de los videojuegos, encuentro mi dosis diaria de inspiración y entretenimiento. También sigo a artistas que fusionan la cultura geek con otras formas de expresión artística, generando un flujo constante de contenido único y fascinante.

- b. ¿Qué otras actividades destacables puedes mencionar en el entorno de Internet?

Fuera del reino geek, me encanta participar en comunidades en línea donde se comparten experiencias sobre viajes, exploración gastronómica y experimentos culinarios. Además, formo parte de grupos de discusión que abordan temas sociales y medioambientales, ampliando así mi perspectiva más allá de los confines de la cultura geek. En resumen, mi experiencia en línea no solo se trata de consumir contenido, sino también de contribuir a comunidades diversas y participar en diálogos significativos que enriquecen mi identidad digital.

Los contenidos de cocina o consejos de parejas también son muy interesantes

¿Ha experimentado algún tipo de presión o influencia social en línea para conformarse a ciertos estándares o tendencias? ¿Cómo han respondido a esto?

En mi experiencia como Gamer y Youtuber, puedo decir que no he experimentado ningún tipo de presión o influencia social en línea para conformarme a ciertos estándares o tendencias. La clave, en mi opinión, ha sido mantener un enfoque auténtico y fiel a mis propios intereses y estilo.

En el mundo de los videojuegos y la creación de contenido en YouTube, existe una amplia diversidad de gustos y estilos. La comunidad gamer valora la autenticidad y la pasión por los juegos, y en mi canal de YouTube, busco compartir mi experiencia de juego de una manera genuina y personal.

Si bien siempre hay tendencias y expectativas en el ámbito en línea, creo que la clave para resistir cualquier presión es mantenerse fiel a uno mismo. En mi canal, me enfoco en lo que me apasiona, experimento con diferentes formatos y juego los títulos que realmente disfruto. Esta autenticidad ha generado una conexión genuina con mi audiencia, y creo que es la mejor manera de abordar cualquier tipo de presión en línea: siendo fiel a uno mismo y disfrutando del proceso creativo.

6. ¿Ha experimentado alguna molestia debido al contenido en línea compartido por otras personas? En caso afirmativo, ¿cómo ha respondido ante esta situación?

En ciertos momentos, he experimentado ciertas molestias debido al contenido en línea compartido por otras personas. En respuesta a estas situaciones, opté por abordar el problema de manera proactiva. Tomé la decisión de denunciar y bloquear dicho contenido, procurando así mantener un entorno en línea más positivo y respetuoso para mí y para otros usuarios. Considero que actuar de esta manera no solo resguarda mi propia experiencia en línea, sino que también contribuye a fomentar un ambiente virtual más saludable para la comunidad en general.

7. ¿Qué tipos de contenido creas o compartes en tus perfiles en línea? ¿Cómo crees que esto refleja tu identidad en línea?

En mis perfiles en línea, tengo la tendencia de compartir principalmente contenido vinculado a mis intereses y pasiones. Desde noticias relacionadas con el mundo de los videojuegos hasta la transmisión en vivo de programas que encuentro fascinantes en el momento, busco crear un espacio digital que refleje mi auténtico entusiasmo por diversas experiencias.

Además, he participado en el programa MasterChef, y como resultado, he compartido contenido relacionado con mi experiencia en ese ámbito. Esta inclusión en mi repertorio refuerza la autenticidad de mi identidad en línea, ya que no solo comparto lo que me apasiona, sino también momentos significativos de mi vida, como mi participación en un programa de televisión tan reconocido.

En esencia, mi elección de compartir noticias, eventos en vivo y experiencias personales destaca mi deseo de conectarme con otros que comparten intereses similares. Al construir esta

presencia en línea, no solo contribuyo a una comunidad más sólida, sino que también destaco la importancia de la autenticidad en la creación y proyección de mi identidad digital.

8. ¿Consideras que las comunidades virtuales en línea te han brindado un sentido de pertenencia a un grupo específico? ¿Cómo ha afectado esto tu identidad?

Sí, considero que las comunidades virtuales en línea han jugado un papel fundamental al brindarme un sólido sentido de pertenencia a un grupo específico. La conexión con numerosas personas que comparten mi gusto por un determinado tipo de contenido ha generado un ambiente donde me siento más libre para ser auténtico en todo momento.

Esta sensación de pertenencia ha impactado positivamente mi identidad, proporcionándome un espacio donde puedo expresarme sin reservas y compartir mis pasiones de manera genuina. Al ser parte de una comunidad que valora y comparte intereses similares, experimento un fortalecimiento de mi autoconcepto y una mayor aceptación de mi identidad única.

La conexión con comunidades virtuales ha creado un entorno en el que no solo encuentro afinidad con otros, sino que también me brinda la confianza y la libertad para ser completamente yo mismo. Este sentido de pertenencia ha enriquecido mi identidad al proporcionarme un espacio donde la autenticidad es apreciada y celebrada.

9. ¿Qué ventajas y desventajas ves en la construcción de identidades en línea? ¿Cómo equilibran tu identidad en línea con su identidad fuera de línea?

En la construcción de identidades en línea, veo ventajas notables, como la capacidad de llegar a un público más amplio y diverso. Sin embargo, también reconozco desventajas potenciales, ya que ese alcance extendido puede generar ansiedad o estrés en determinados momentos.

La ventaja fundamental radica en la posibilidad de conectarse con una audiencia global, compartir experiencias e ideas, y construir comunidades en torno a intereses comunes. La identidad en línea puede ser una herramienta poderosa para expresarse y encontrar validación en un espectro más amplio de conexiones.

No obstante, las desventajas surgen cuando la presión de mantener una presencia constante o alcanzar ciertos estándares de popularidad comienza a generar ansiedad o estrés. El riesgo de compararse con otros en un entorno en línea también puede afectar negativamente la autoestima.

En cuanto al equilibrio entre la identidad en línea y fuera de línea, creo que ambos deben ser coherentes. Mi identidad en línea y fuera de línea debería reflejar autenticidad y coherencia, evitando discrepancias significativas entre ambos aspectos de mi vida. Este equilibrio contribuye a una experiencia más saludable y coherente, donde mi presencia en línea es una extensión natural de quien soy en la vida cotidiana.

10. ¿Cómo crees que el consumo cultural y tecnológico en línea impacta en tus habilidades de competencia mediática y discernimiento de información?

El impacto del consumo cultural y tecnológico en línea en mis habilidades de competencia mediática y discernimiento de información ha sido muy significativo. Ahora, cuando me encuentro con una noticia, adopto una aproximación más crítica y cautelosa. La experiencia me ha enseñado la importancia de verificar la información consultando al menos tres fuentes diferentes antes de aceptarla como verídica. Esta práctica ha resultado fundamental para filtrar y discernir entre la información precisa y la potencial desinformación que circula en las redes sociales.

En la era digital actual, la sobreabundancia de información exige un enfoque más riguroso y selectivo. Ya no doy por sentado todo lo que se comparte en las redes sociales, y esta actitud ha fortalecido mis habilidades de competencia mediática. Ahora, tengo la capacidad de evaluar críticamente la credibilidad de las fuentes, reconocer sesgos potenciales y tomar decisiones informadas basadas en información verificada.

Para mí el consumo cultural y tecnológico en línea ha moldeado mi enfoque hacia la información, convirtiéndome en un consumidor más consciente y crítico, capaz de discernir de manera más eficaz entre lo fidedigno y lo cuestionable en el mundo digital

11. ¿Qué consejos o recomendaciones tienen para los jóvenes que están comenzando a participar en comunidades virtuales en línea en términos de construcción de identidad y competencia mediática?

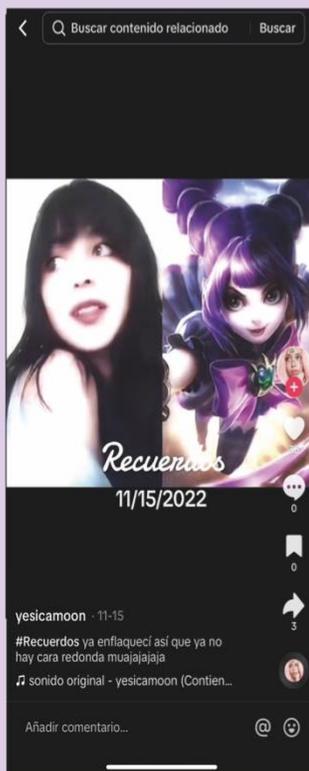
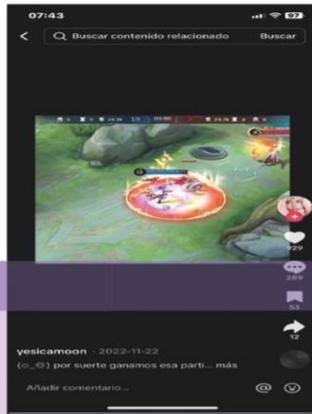
Mi recomendación para los jóvenes que están dando sus primeros pasos en comunidades virtuales en línea, en términos de construcción de identidad y competencia mediática, sería que se mantengan fieles a sí mismos. Es esencial que creen contenido que realmente les apasione y les interese, ya que la autenticidad resuena con la audiencia.

Es importante tener en cuenta que, al participar en comunidades virtuales, pueden encontrarse con críticas negativas o comentarios desfavorables. Mi consejo sería no dejar que estos comentarios afecten su autoestima. En lugar de verlos de manera perjudicial, intenten percibirlos como una oportunidad para crecer y mejorar. Las críticas constructivas pueden ser valiosas para el desarrollo personal y profesional en las redes sociales.

Además, recordar que siempre habrá personas que no compartan las mismas opiniones o gustos. Aprender a manejar las críticas de manera positiva y constructiva es clave para mantener una experiencia en línea saludable y exitosa.

La clave es ser auténtico, perseverante y utilizar las críticas como una herramienta de crecimiento en lugar de permitir que afecten negativamente la construcción de su identidad en línea.

Archivos y respaldos adjunto Drive y CD
https://drive.google.com/drive/folders/1rdCXrGRcRVxXUG_8YN43nHOzdqCfHw-9?usp=drive_link



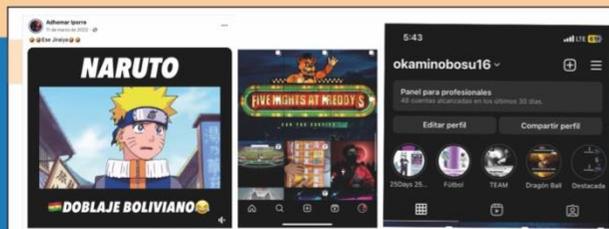
Yesica Parada Flores

En el aspecto de videojuegos las mujeres que suelen jugar son muchas veces intimidadas y "mandadas a la cocina" entonces deben aprender a responder comentarios de odio con honor o quizá encontrar la forma de responder si lastimar a todos los demás espectadores.

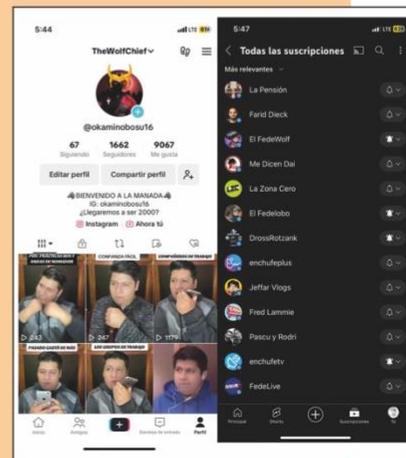


Lo que me motiva a formar parte de las comunidades son los intereses comunes.

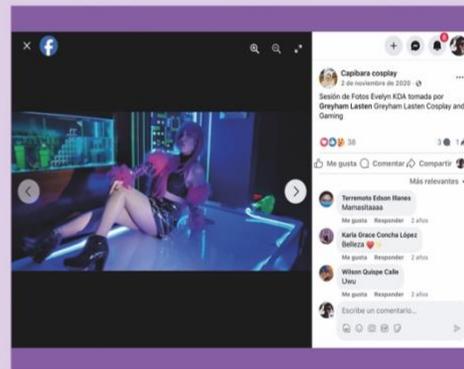
Adhemar Iporre
Ōkami



Las principales plataformas que utilizo son Facebook, Twitter, YouTube y Tik Tok. La frecuencia del uso de dichas plataformas es diaria, porque contiene contenido e información de mi interés que se actualiza diariamente.



Greyham Lasten



"... es constantemente el consumo que hay de todas las redes, en todo momento, generalmente son las más usadas a nivel internacional son YouTube, Twitter e Instagram y también Facebook que si ahí son difundidos posts tanto de los eventos como de las empresas que promocionan los eventos".