

Avatar-habitar-actuar. Jóvenes en las redes sociales virtuales: ¿habitantes, navegantes o actores digitales?*

Mónica Eliana García Gil**
Edwin Arcesio Gómez Serna***

Recibido: 22 de julio de 2014 – Aprobado: 16 de octubre de 2014

Resumen

Este artículo tiene como eje central la pregunta por cómo la acción colectiva y las prácticas políticas de grupos de jóvenes con presencia en la red social *Facebook*, pueden considerarse formas de habitar y configurar escenarios virtuales, al tiempo que contribuyen a la construcción y actuación de los jóvenes como sujetos políticos. Busca un acercamiento a la relación entre *prácticas de participación política* y formas de *habitar, crear identidades (políticas, principalmente), y establecer relaciones* en escenarios virtuales, en el marco de las particularidades que imponen el ciberespacio y la cibercultura. Desde esta relación se establece un vínculo con los procesos de construcción de lo público y el ejercicio de la ciudadanía, soportado en categorías tanto de la comunicación como de la política, a saber: *mediación* (Debray; Torrico; Martín-Barbero); *participación política, prácticas de participación política* (Alvarado; Vommaro; Aguilera; Botero y Torres; Balardini; Pisani y Piotet; Rueda; Saintout); *cultura política* (López de la Roche), *lo público, la*

* El artículo tiene como base los hallazgos conceptuales y metodológicos de la investigación "*Prácticas de participación política de jóvenes universitarios residentes en Bogotá y Manizales, mediadas por las redes sociales virtuales*" realizada por investigadores de las universidades Santo Tomás (Bogotá) y de Manizales, con recursos del Fondo para el Desarrollo de la Investigación de la Universidad Santo Tomás.

** Mónica García es Magister en Comunicación Televisiva, Comunicadora Social-Periodista (Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín) con estudios de Maestría en Comunicación (Universidad Javeriana, Bogotá), integrante del grupo de investigación Comunicación-Paz/Conflicto, de la Facultad de Comunicación Social para la Paz, de la USTA; de la Red Iberoamericana de Investigación en Narrativas Audiovisuales –INAV–; y socia de la Red Académica Iberoamericana de Comunicación –RAIC–. Es docente de la Facultad de Comunicación Social para la Paz (1999-2013) y de la Especialización en Gerencia de Multimedia de la Universidad Santo Tomás (2010-actualmente) y coordinadora de Evaluación y Regulación Académica en la misma institución. Investigadora principal por la USTA de la investigación que da origen a este artículo. Dirección postal: Carrera 9, 51-11, Bogotá, Colombia. Correo electrónico: monicagarcia@usantotomas.edu.co

*** Licenciado en Filosofía y Letras, Magister en Educación y Desarrollo Humano. Integrante de la línea Sociología del Deporte del grupo de Investigación Ciencias Sociales, Cultura Física Deporte y Recreación, Facultad de Cultura Física. Universidad Santo Tomás, Bogotá. Dirección postal: Carrera 9, 51-11, Bogotá, Colombia. Correo electrónico: edwingomez@usantotomas.edu.co

ciudadanía; y los jóvenes como sujetos políticos. Se incorporan también las categorías *habitar* (Michel de Certeau), *Ciberespacio y cibercultura* (Castells; Pierre Lévy; Rocío Rueda) y la construcción de *identidades* (individuales y colectivas) *en el ciberespacio* (Turkle; Piscitelli; Castells; Finkelievich). Esta investigación tiene un enfoque cualitativo y sustenta sus instrumentos y estrategias de recolección de información en postulados etnográficos, con énfasis en la etnografía virtual. El análisis de la información es de tipo hermenéutico, a partir del seguimiento a grupos, páginas y perfiles creados en *Facebook*, junto con entrevistas a algunos de los sujetos de la investigación.

Palabras clave: Facebook, escenario virtual, sujeto político, identidad, ciudadanía.

Avatar-live-act. Youth in virtual social networks: residents, Internet surfers or digital actors?*

Mónica Eliana García Gil**
Edwin Arcesio Gómez Serna***

Abstract

This article has as its central axis the question how collective action and political practices of youth groups with a presence in the social network Facebook, can be considered ways of living and configuring virtual scenarios, while contributing to the construction and performance of young people as political subjects. It seeks an approach to the relationship between practices of political participation and ways of living, creating identities (political, mainly) and relationships in virtual scenarios in the context of characteristics imposed by the cyberspace and the cyberculture. From this relationship a link to the processes of construction of the public and the exercise of citizenship is produced, supported in both categories of communication and politics, namely establishing mediation (Debray; Torrico; Martín-Barbero), political participation, practices of political participation (Alvarado; Vommaro; Aguilera; Botero and Torres; Balardini; Pisani and Piotet; Rueda; Saintout) political culture (López de la Roche), what's public, citizenship and young people as political subjects. We also incorporate the categories living (Michael de Certeau), cyber-space and cyber-culture (Castells; Pierre Lévy; Rocío Rueda) and the construction of identities (individual and collectives) in the cyber-space (Turkle; Piscitelli; Castells; Finquelievich). This

* Article is based on the conceptual and methodological research findings "Practice of political participation of university young people living in Bogota and Manizales, mediated by virtual social networks" conducted by researchers from the Universities Santo Tomás (Bogotá) and Manizales, from the Fund for Development Research, University Santo Tomas.

** Mónica García is Magister Television Communication, Social-Journalist Communicator (Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín) with a Masters in Communication (Universidad Javeriana, Bogotá) Member of the research group Communication-Peace / Conflict, Faculty of Social Communication for Peace, USTA; American Network for Research in Audiovisual Narratives, INAV; and Partner of the Academic Network Iberoamericana Communication RAIC. He is Professor of the Faculty of Social Communication for Peace (1999-2013) and the Specialization in Management of Multimedia University Santo Tomas (2010- present) and Coordinator of Academic Evaluation and Regulation at the same institution. Principal investigator for the USTA research that gives rise to this article. Address: Carrera 9, 51-11, Bogotá, Colombia. Email: monicagarcia@usantotomas.edu.co.

*** Bachelor of Arts, Master of Education and Human Development. Member of the Sociology of Sport Line Research Group Social Sciences, Physical Culture Sport and Recreation, Faculty of Physical Culture. University of Santo Tomas, Bogotá. Address: Carrera 9, 51-11, Bogotá, Colombia. Email: edwingomez@usantotomas.edu.co.

research has a qualitative approach and supports its instruments and strategies for collecting information on ethnographic principles, with emphasis on virtual ethnography. The analysis of the information is hermeneutical, from monitoring groups, pages and profiles created on Facebook, along with interviews with some of the research subjects.

Keywords: Facebook, virtual scenario, political subject, identity, citizenship.

Avatar-habiter-agir. Des jeunes sur les réseaux sociaux virtuels: des habitants, des navigateurs ou des acteurs digitaux?*

Mónica Eliana García Gil**
Edwin Arcesio Gómez Serna**

Résumé

Cet article a pour axe central la discussion de comment l'action collective et les pratiques politiques de groupes de jeunes (avec une présence dans le réseau social *Facebook*) peuvent se considérer comme formes d'habiter et configurer des scènes virtuelles. Au même temps la manière comme ces scènes virtuelles contribuent à la construction et la façon d'agir des jeunes comme sujets politiques. On cherche un rapprochement à la relation entre des pratiques de participation politique et les formes d'habiter, de créer des identités (politiques, principalement) et établir des relations dans des scènes virtuelles, dans le cadre des particularités qui imposent le cyberspace et la cyberculture. A partir de cette relation s'établit un lien avec les processus de construction du public et l'exercice des citoyens supporté dans des catégories de la communication et de la politique, médiation (Debray; Torrico; Martin-Barbero); une participation politique, des pratiques de participation politique (Alvarado; Vommaro; Aguilera; Botero et Torres; Balardini; Pisani et Piotet; Rueda; Saintout); culture politique (López de la Roche), le public, la citoyenneté; et les jeunes comme sujets politiques .

* L'article a pour base les découvertes conceptuelles et méthodologiques de la recherche «les Pratiques de participation politique de jeunes universitaires résidants à Bogotá et Manizales, interposées par les réseaux sociaux virtuels» réalisée par des enquêteurs des Universidad Santo Tomas (Bogotá) et de Manizales, avec des ressources du Fond pour le Développement de la Recherche de l'Université Santo Tomas.

** Mónica García est Magister dans la Communication de la télévision, Communicatrice Sociale-journaliste (l'Université Pontificia Bolivariana, Medellín) avec études de Maîtrise en Communication (l'Université Javeriana, Bogotá) l'Intégrant du groupe de recherche Comunicación-Paz/Conflicto, de la Faculté de Communication Sociale pour la Paix, de l'USTA; du Réseau Latino-américain de recherche dans les Narrations Audiovisuels, INAV; Partenaire de la Sociétaire du Réseau Académique Latino-américain de Communication, RAIC. Elle est Enseignant de la Faculté de Communication Sociale pour la Paix (1999-2013) et de la Spécialisation dans la Gérance de Multimédia de l'Université Santo Tomas (2010-actuellement) et Coordinatrice d'Évaluation et de Régulation Académique dans la même institution. Investigatrice principale par l'USTA de la recherche qui donne naissance à cet article. Adresse: Carrera 9, 51-11, Bogotá, Colombia. Email: monicagarcia@usantotomas.edu.co.

*** Licencié en Philosophie et des Lettres, Magister en Education et le Développement Humain. Intégrant de la ligne Sociologie du Sport du groupe de recherche les Sciences Sociales, la Culture Physique sport et la Récréation. Faculté de Culture Physique. Université Santo Tomas, Bogotá. Adresse: Carrera 9, 51-11, Bogotá, Colombia. Email: edwingomez@usantotomas.edu.co.

Aussi on incorpore les catégories habiter (Michel de Certeau), Cyberspace et la cyberculture (Castells; Pierre Lévy; Rocio Rueda) et la construction d' identités (individuelles et collectives) dans le cyberspace (Turkle; Piscitelli; Castells; Finkelievich). Cette recherche a un objectif qualitatif et elle soutient ses instruments et stratégies de récolte d'information dans des postulats ethnographiques, avec emphase dans l'ethnographie virtuelle. L'analyse de l'information est d'un type herméneutique, à partir du suivi aux groupes, des pages et des profils créés dans *Facebook*, avec des interviews à certains sujets de la recherche.

Mots clés: Facebook, une scène virtuelle, un sujet politique, une identité, une citoyenneté.

Introducción

La investigación que da origen a este escrito se propuso establecer cuáles son las prácticas de participación política de los jóvenes universitarios de Bogotá y Manizales mediadas por redes sociales virtuales como *Facebook*; dar cuenta de las particularidades que impone la mediación de lo virtual a la participación política de los jóvenes, e indagar por la existencia de una cultura política entre los jóvenes que se construye y se expresa en las redes sociales virtuales. Con base en la metodología de la etnografía virtual, principalmente.

Lo anterior se sustenta en el papel que las redes sociales virtuales tienen hoy frente a nuevas y todavía innumerables posibilidades para el actuar político, social y cultural de grupos, colectivos, movimientos sociales y ciudadanos, así como de activistas, que con gran velocidad se trasladan de la esfera pública (espacio para lo público) tradicional a este “otro” espacio virtual que ya se escucha nombrar como “espacio público ampliado”, “espacio público digital”, escenario de “cibermovilizaciones” y del “ciberactivismo”, así como el nicho de las “comunidades digitales”.

Para comprender este fenómeno se requiere superar la idea de la “política del lugar” atada a experiencias colectivas aferradas a dimensiones espaciales de territorio, en donde “tanto individuos como comunidades desarrollan profundos sentimientos de apego a través de sus experiencias y memorias” (Oslander, citado por Aguilera, 2010) y reconocer la reconfiguración de las dimensiones de tiempo y espacio que afectan al ejercicio de la política en entornos digitales. Así, entonces, una mirada a los grupos de jóvenes que hacen uso de las redes sociales virtuales significa también proponer una nueva perspectiva frente a aquel ejercicio de la política desde la periferia (*versus* el centro institucionalizado por leyes, el sistema político, las instituciones políticas), entendida esta como el lugar de “lo que ha sido invisibilizado desde el centro de lo político” (Hurtado, 2010, p. 103), para dar paso a las retóricas, las estéticas, las poéticas, los referentes simbólicos utilizados por los sujetos para divulgar sus proyectos y convencer a los otros.

En este capítulo, las categorías de análisis y algunos de los resultados de la investigación mencionada entran en diálogo con las posibilidades del habitar y el actuar en entornos y plataformas digitales, a partir de acciones colectivas y prácticas políticas por parte de grupos de jóvenes que tienen presencia en la web, principalmente en la red social *Facebook*, asimismo, con otros conceptos que cobran fuerza en el ciberespacio y como parte de la cultura que allí se genera (cibercultura) como *avatar*, habitar, navegar, web 2.0, entre otros, que contribuyen a la especificidad del escrito que acá nos convoca. Se presentan también aspectos metodológicos asociados a la etnografía virtual, en la cual se basó el seguimiento y la recolección de información a los grupos de jóvenes seleccionados.

Categorías de análisis

Esta investigación se soporta en categorías de la comunicación y la política como: *mediación, redes sociales virtuales, prácticas políticas, participación política, cultura política, lo público y la ciudadanía*; con énfasis en la relación entre comunicación y política en entornos y plataformas digitales, bajo un enfoque hermenéutico-etnográfico virtual, lo que aporta una dimensión novedosa a esta investigación, a razón de los pocos estudios que se han realizado sobre el tema en Colombia y América Latina bajo esta metodología.

La categoría *Mediación* se asume como aquello que está en el centro, en el corazón, intermediario entre dos extremos, a través del cual las obras toman forma y cuerpo, así entonces que “la mediación es más que «eso que hay en medio», ya que elabora aquello que mediatiza” (Debray, 2001, p. 159). También se asocia con cualquier recurso – humano, físico o tecnológico– capaz de vehicular, en la transmisión o la circulación, una simbolización (idea, mensaje) y de convertirla en fuerza colectiva (visión de mundo, sentido común) (Torricio, 2004; Debray, 2001).

Siguiendo a Debray, este estudio aborda la *mediación* más centrada en la enunciación – el acto, el modo, el valor performativo de las prácticas– y menos en el enunciado –el contenido–.

Particularmente, el abordaje de la categoría *Mediación* en el contexto de las redes sociales que tienen lugar gracias a las TIC, requiere identificar los procesos de interactividad, intersubjetividad y flujo comunicativo que allí tienen lugar. En el caso del flujo comunicativo entre sujetos mediado por la máquina (mediación tecnológica propiciada por el computador o cualquier otra TIC), la mediación tecnológica posibilita nuevas formas de interacción que implican una dimensión práctica, una dimensión cognitiva y una dimensión estética (Abril, 1998). La dimensión práctica se refiere a las condiciones de organización social, de definición de medios, fines, objetos y relaciones intersubjetivas que las tecnologías propician. En tanto que “práctica” remite a los comportamientos, las actitudes y las representaciones de los usuarios directos o indirectos de las herramientas. La dimensión cognitiva remite a las condiciones empíricas y trascendental-históricas del conocimiento, que condicionan el desarrollo, la aplicación de las destrezas y los usos técnicos, y la dimensión estética tiene que ver con la experiencia sensible, con el *sensorium* que las técnicas potencian o inhiben selectivamente (*Ibid*, p. 62-63).

La construcción del estado del arte de esta investigación permitió identificar que buena parte de los estudios acerca de Internet presentan limitaciones en la medida en que suelen restringir el significado del concepto de *medio* en tanto soporte, que viene a ser una sola de sus cuatro dimensiones, como lo señala Debray:

Un medio puede designar: (1) un procedimiento general de simbolización (palabra articulada, signo gráfico, imagen analógica); (2) un

código social de comunicación (la lengua utilizada por el locutor o el escritor); (3) un soporte físico de inscripción y almacenaje (piedra, papiro, soporte magnético, microfilmes, CD-ROM); y (4) un dispositivo de difusión con el modo de circulación correspondiente (manuscrito, impreso, numérico) (2001, p. 56).

A la luz de la Teoría de la Mediación (Manuel Martín Serrano, 1986), aunque no pensada en sus orígenes en función de plataformas digitales, ni de las redes sociales virtuales, es posible construir un marco de comprensión mayor de las transformaciones que han traído estas en, por lo pronto, los siguientes aspectos:

- La descentralización, desinstitucionalización y desprofesionalización en los procesos de construcción de las agendas informativas y el adelgazamiento de sus tradicionales fuentes legitimadoras.
- La puesta en cuestión, o cuando menos la relativización, de la racionalidad de los parámetros de interpretación de los aconteceres elegidos por los medios tradicionales.
- La aparición de otros modos de contar los aconteceres y por lo tanto también la relativización de las formas tradicionales del relato periodístico.

En el contexto de las plataformas y tecnologías digitales, marcadas por procesos como la interactividad, la interconectividad, la no linealidad, la fragmentación, la hipertextualidad, tanto en la producción, como en la circulación y recepción de contenidos y formas de interacción, entre sujetos y sujetos-máquinas, se requieren nuevos parámetros para comprender las transformaciones a las que asistimos por causa de nuevas mediaciones.

En cuanto a las *Redes Sociales Virtuales* –RSV–, estas son entendidas como el escenario que posibilita formas de interacción social, definidas como un intercambio dinámico entre personas (conocidas o desconocidas), grupos e instituciones. Un sistema abierto y en construcción permanente que involucra a conjuntos que se identifican en las mismas necesidades y problemáticas y que se organizan para potenciar sus recursos (Caldevilla, 2010). Compartimos también el planteamiento de Florencia Saintout (2009), extensivo a las RSV, para quien la red es un dispositivo para el encuentro y un nuevo territorio de lo común para los jóvenes.

Reconocemos como características de las redes sociales virtuales la ruptura de las dimensiones espacio-temporales; la fluidez en su funcionamiento; la capacidad de adhesión de múltiples usuarios en tiempo real; donde predomina la igualdad y son posibles acciones colectivas; en donde la toma de decisiones no es binaria, en términos solamente de “sí” o “no” sino que alguien propone y otros se suman por voluntad o simpatía con las propuestas, en donde los líderes, en un cierto sentido, “ya no pueden tomar decisiones pero juegan con su trayectoria, prestigio e identificación con los valores que aglutinan la red o parte de ella a la hora de proponer acciones comunes” (de Ugarte, 2011). En las RSV la capacidad para transmitir es la capacidad para unir voluntades, para

convocar, para actuar. La capacidad para transmitir es una condición previa a la acción política y, en estas redes sociales, dicha capacidad se concentra, en realidad, en unos pocos nodos.

Esta investigación se centró en la red social *Facebook*, que permite crear comunidades virtuales. Esta plataforma es un espacio virtual en el cual se puede interactuar, publicar o hacer visible información personal, establecer y mantener redes sociales con sus “amigos¹”, relaciones de carácter personal, laboral, románticas o para mantener conexión con personas con intereses comunes como la música o la política. Redes de este tipo se configuran a partir de la relación de una persona con sus amigos y conocidos, quienes a su vez, le permiten ampliar sus redes a nuevos conocidos.

En la plataforma de *Facebook* es posible identificar tres tipos de cuenta: perfil, grupos y páginas².

- Perfil: es la página personal del usuario y sirve para comunicarse con los amigos. Contiene la información personal, la que alimenta la línea de tiempo de la biografía.
- Grupos: de forma general, un grupo es un encuentro de dos o más personas (que han creado sus propios perfiles) que tienen intereses comunes y que se unen para lograr un objetivo. Para pertenecer a un grupo no es necesario que todos los integrantes sean amigos entre sí. Los contactos del grupo son conocidos como *miembros del grupo*, y estos pueden invitar a sus contactos a pertenecer al grupo. Las actualizaciones son visibles solo para los miembros del grupo. En *Facebook*, un grupo está supeditado a las posibilidades y limitaciones tecnológicas y aquellas que tiene el administrador del sitio.
- Páginas: representa un producto, servicio, organización o personalidad. Se comunica con un gran número de seguidores o personas que han creado sus propios perfiles. Este tipo de cuenta es usado para compartir un gran volumen de información y llegar a un alto número de usuarios.

Por su parte, las *prácticas políticas* se refieren al proceder de las personas –que en alianza con otras– ejercen planes conjuntos que aportan a la construcción de la sociedad. Los procesos de participación política de los jóvenes se hacen evidentes por medio de las prácticas que estos realizan. Es decir, no puede pensarse que las acciones que ejerce un individuo tendrán solo consecuencias en él; al convivir y relacionarse con otros, sus acciones también tienen efecto en el transcurrir de la vida del otro.

1 Personas que conocía antes fuera de línea o personas que conoció en la red. Para hacerse amigo de alguien se debe agregar como amigo.

2 Se toma en este aparte como referencia la investigación de Gladys Lucía Acosta Valencia y Claudia María Maya Franco: Participación política en redes sociales: el caso de los grupos en *Facebook*, publicada por la Universidad de Medellín (2012). Para ampliar lo concerniente a la caracterización de *Facebook* y su forma de operar, consultar esta publicación.

Cuando se indaga desde la perspectiva teórica sobre la existencia de estas prácticas en relación con la juventud, es posible identificar dos grandes tendencias: en la primera, las prácticas se interpretan a la luz del sistema político institucionalizado (Sabucedo, 1988; Hopenhayn, 2004; Abad, 2006), por lo tanto las acciones de los colectivos juveniles se pliegan a dicho sistema y su interpretación. Desde la perspectiva académica son leídas como acciones de apoyo o confrontación. Sin embargo, las *prácticas políticas* también pueden ser estudiadas enfatizando en componentes culturales y comunicativos, que se soportan en lecturas contextualizadas de dichos colectivos (Balardini, 2005; Reguillo, 1998; Muñoz, 2006). Mientras en la primera postura se identifica como centro el Estado, sus instituciones y discursos, en la segunda perspectiva el énfasis se da en el individuo y el colectivo en su relación social e histórica, enmarcado todo esto en contextos claramente diferenciados. Es por esto que las *prácticas políticas* cubren un amplio espectro de modalidades: de la conformación de colectivos organizados fundamentados en construcciones con un fuerte contenido ideológico, soportado en categorías de corte universalista (Arendt, 1998), a la exaltación de la dimensión del individuo y la subjetividad, la poca o nula fundamentación ideológica y el reconocimiento de motivos y argumentos más cercanos a las realidades concretas e individuales de los jóvenes (Botero y Alvarado, 2006).

Las *prácticas políticas* también pueden expresarse de manera más cercana a los jóvenes y a sus construcciones identitarias: su cuerpo, su música, su arte y valoraciones estéticas (Botero, Ospina, Gómez, Gutiérrez, 2008). Estas se establecen sobre pocos supuestos de carácter ideológico-político y más bien buscan la eficiencia y eficacia por medio de acciones de diverso tipo: estéticas, culturales, comunicativas. Las acciones –aspecto clave en el desarrollo del concepto práctica– develan el alcance de un objetivo que en primera instancia nace en el sujeto, luego encuentra aliados y afinidades en otras personas, grupos o instituciones, lo que conlleva a la afiliación, cuyo fin principal radica en encontrar alternativas para su materialización; en otras palabras, se traza un plan que permite el trabajo cooperativo y que apunta a intervenir y transformar la situación inicial, por aquella deseada, obteniendo como resultado beneficios individuales y colectivos.

A partir de lo anterior, se asumirá que las *prácticas políticas de los jóvenes* son las “diferentes formas de acción propias, a partir de las cuales configuran y viven en su cotidianidad el hacer parte de una comunidad política en construcción” (Londoño y Pinilla, 2009, p. 76). Este tipo de actuaciones colectivas desencadena e impulsa otras acciones, cuya esencia es la permanente búsqueda de formas alternativas de vivir la política como actores sociales, y que encuentran en el escenario de lo público una oportunidad para hacer visibles posiciones frente al mundo, y lanzar propuestas que generen eco e impacten el orden social que se busca a través de la política.

En estrecha relación con las *prácticas políticas*, esta investigación asume la noción de *participación política* en relación con toda aquella acción de los ciudadanos tendiente a incidir en la designación de gobernantes y en los mismos respecto

de la política estatal, de los procesos legislativos y constitucionales. Estas formas de acción cubren un amplio espectro de modalidades que van desde el escenario electoral hasta las movilizaciones públicas. La participación de la sociedad civil a través de una veeduría ciudadana constante, de una vigilancia de los gobernados sobre el actuar de los gobernantes, se sustenta en una concepción de la democracia que enfatiza la participación sobre la representación política (MacPherson, 1982; Pateman, 1970; Barber, 2000).

En cuanto al ejercicio de la política en entornos digitales, esta investigación retoma los planteamientos de Manuel Castells (1998) sobre sociedad red, virtualidad, movimientos sociales e Internet y redes sociales virtuales, que reconocen la emergencia de un entorno simbólico en el contexto de la *sociedad informacional*, bajo una estructura soportada por el paradigma de la tecnología de la información, así como el surgimiento de una *política informacional* ejercida a través de medios tecnológicos que afectan las dinámicas y la sustancia de la política, y también otros escenarios emergentes como el de la Política 2.0, que traen consigo las nuevas caras, transformaciones y posibilidades de la política en ambientes virtuales, impulsadas por comunidades y redes. Para Castells, los medios electrónicos se han convertido en el espacio privilegiado de la política, y sin ellos no hay posibilidad de obtener o ejercer el poder.

La política de los medios no es toda la política, pero toda la política debe pasar a través de los medios para influir en la toma de decisiones y al hacerlo queda encuadrada en su contenido, proceso y liderazgo por la lógica inherente de los sistemas de medios, sobre todo por los nuevos medios electrónicos (Castells, 1998, p. 349).

Asimismo, el término 2.0 que acompaña ahora a la Política va más allá del uso instrumental de las tecnologías en las campañas políticas, y se asocia a un nuevo estilo de entender las relaciones entre gobernantes y gobernados que escapa al esquema clásico de representación, donde la democracia se activa solo al momento del sufragio y por el contrario, propone una acción de diálogo permanente (Mateus, 2010).

En este contexto, las redes sociales virtuales configuran otros escenarios para el actuar político y participar en asuntos de “todos”. Si entendemos que la *participación política* es aquella acción (actuación también) que busca impactar en temas relacionados con lo “público” y lo “común”, entonces desde las redes sociales y las plataformas virtuales, muchas de las acciones que se gestan desde allí tienen la potencia de ser políticas y la capacidad de incidir fuera de ellas. Es así como las RSV, por su cobertura, su inmediatez y la manera como se construyen los mensajes (más asociados a la emocionalidad que a la racionalidad, en muchos casos) llegan a politizar y a poner en las agendas de “lo público” asuntos que en otros contextos o momentos históricos no serían tratados por la sociedad, no generarían discusión y mucho menos impulsarían la movilización de los ciudadanos.

Aspectos metodológicos de la investigación

El proceso metodológico para la recolección de la información se planteó a partir de la investigación documental y la etnografía virtual (seguimiento a varios grupos en redes sociales como *Facebook*, a foros, blogs y chats sobre temas relacionados con política y a movimientos sociales virtuales con la participación de jóvenes residentes en Bogotá). Se realizó también un diagnóstico inicial basado en la observación no participante con el fin de conocer y comprender la dinámica de las redes y las plataformas virtuales (foros, chats, etc.), y a partir de entrevistas y de la observación participante se logró la interacción con varios de los jóvenes activistas o miembros de grupos “conectados” a la red, que hacen parte de iniciativas que tienen carácter político.

Desde la perspectiva metodológica, y siguiendo a Canevacci, M. (2004), se hace evidente que la etnografía, como método de acceso e investigación en las ciencias sociales, vive el cambio de sus fundamentaciones epistémicas, en la medida que hoy: “es necesario desafiar la etnografía tradicional y aplicar este reto a la web como campo de trabajo” (Canevacci, 2004, p. 138), en la medida que la web, sus productos y relaciones se establecen como un nuevo escenario e interacción de los individuos, colectivos y organizaciones. En este orden de ideas, el acceso a las páginas y perfiles de los usuarios se fundamentó en el método etnográfico, pero adecuado al escenario de la web.

Para este estudio la utilización de Internet con el fin de obtener información o datos de interés en procesos de investigación social y documental, parte de asumir a Internet como método (Ardévol, 2011) que tiene su correlato en el desarrollo de metodologías específicas desarrolladas a través de la red, que permiten analizar las características de datos textuales, visuales o audiovisuales obtenidos a través de correo electrónico, encuestas *online*, *focus groups* en foros electrónicos, entrevistas por chat, entre otros. Asimismo, siguiendo a Ardévol, se considera a Internet como un “repositorio” de representaciones sobre determinados fenómenos de la vida social, a los que se puede acceder al estudiar imágenes, escritos y comentarios que distintos usuarios en todo el mundo “cuelgan” en la web.

Al estudiar el actuar de grupos, colectivos o movimientos sociales que hacen uso de Internet no se puede descartar cómo estos mismos incorporan esta tecnología en sus estrategias políticas o en las formas de organización y participación, así como en el mantenimiento de vínculos sociales con las comunidades de origen. De acuerdo con Ardévol (2011), las TIC no son solo un medio que utiliza el etnógrafo, sino un medio que utilizan también sus sujetos de estudio y, por tanto, este medio es parte del objeto de estudio y parte del “campo” donde se desarrolla la investigación.

El punto de partida es justamente la progresiva imbricación de Internet en la vida cotidiana de las personas, la idea de que Internet ya no constituye por defecto un “mundo aparte” sino un

epifenómeno de la cultura, lo que nos permite analizar cuestiones sociales específicas a través del extenso registro documental de Internet (Ardévol y Estalella, 2010, p. 7).

Al iniciar el estudio se seleccionó un grupo de colectivos y grupos de jóvenes que utilizaban las plataformas virtuales con intencionalidad política (por las temáticas, acciones, discursos, postura ideológica), posteriormente se realizó un seguimiento utilizando herramientas propias de la etnografía virtual como la observación y el seguimiento a las páginas y su desarrollo; se logró también la interacción con algunos de sus integrantes por este mismo medio; y se realizó el envío de cuestionarios para generar diálogos.

Habitar-navegar-actuar

Las tres palabras que componen el título de este capítulo definen una ruta en tanto el contenido que abarcan y lo que cada una de ellas implica. Se presentan a continuación las formas como el grupo de investigadores las ha comprendido y apropiado, posteriormente se evidenciará la relación de estas con las categorías ya mencionadas aplicadas a la experiencia de grupos de jóvenes en *Facebook* y sus formas de habitar-navegar-actuar en esta plataforma virtual.

El concepto de *Avatar*, que encabeza el nombre de este capítulo, tiene una primera referencia en el campo de la cibercultura, según Schelemmer, E.; Trein, D.; Oliveira, C. (2009), a partir de los trabajos realizados por Neal Stephenson quien la usó en 1992 para referirse a la representación visual de un humano en el ciberespacio. *Avatar* es una palabra india que se utiliza cuando se quiere indicar la representación corporal de un ser inmortal, entendiendo que dicho ser se encuentra en “otro mundo” que tiene existencia paralela al nuestro. En el contexto digital, el término se asocia a la representación gráfica de un sujeto en el escenario virtual. Dependiendo del nivel de desarrollo tecnológico, esta imagen puede variar desde un simple ícono (en las primeras versiones de chats se encontraban imágenes prediseñadas), hasta modelos de dos o tres dimensiones de cuerpo entero y con movimiento. La complejidad para la construcción del *avatar* depende del tipo de plataforma y de los recursos a los que el usuario tenga acceso.

Sin embargo, el uso de esta expresión ha superado la sola representación visual del individuo en los escenarios virtuales, y se ha utilizado también en relación con la identidad digital. Giones Valls (2010) indica que: “estar en el ciberespacio significa tener una representación de uno mismo, una identidad digital que se va construyendo a partir de la propia actividad en Internet y de la actividad de los demás” (2010, p. 3). Hoy la construcción de una identidad digital desde los recursos de Internet es un proceso que vincula imágenes, videos, textos y demás productos en la web. Uno de los escenarios en donde esta situación se hace más evidente es en las redes sociales, las cuales construyen una primera

aproximación a dicha identidad a partir del perfil de usuario que cada sujeto construye al acceder a estas redes, y que necesariamente es una condición *sine qua non* para poder participar.

En relación con la visibilidad que se da en estos escenarios, podemos retomar acá los planteamientos de Goffman (1981), quien indica que los individuos se presentan ante los demás buscando transmitir cierta imagen que proyectan por los diversos medios. Esta proyección de la identidad buscará ser contrastada con la información que se tiene del individuo por los otros apelando a los productos (imágenes, videos, textos, referencias a lugares y escenarios, etc.) que hacen parte de dicha proyección.

Siguiendo con la reflexión planteada por Gionnes Valls (2010), es importante señalar que toda actividad realizada por un individuo en Internet constituye su visibilidad. Esta puede ser autoconstruida, cuando se realiza en forma consciente la configuración de un perfil y se vincula a productos, videos, páginas y demás productos con la intencionalidad de “mostrarse” de determinada forma. Pero también es posible constatar que la construcción de dicha identidad no solo es producción propia del autor, sino que también puede manifestarse a partir de las referencias, comentarios y observaciones de terceros, utilizando una metáfora *offline*: “dime qué dicen de ti y te diré quién eres”.

Cuando hablamos de *Habitar* entornos digitales, plataformas y redes sociales virtuales, es necesario superar concepciones atadas al arraigo, el sentido de pertenencia, el apego, que tradicionalmente han estado asociadas a la noción del habitar, así como a la habitabilidad, desde un acto de apropiación o de ser-en-el-mundo, como lo planteara Heidegger. Para él, “yo soy, quiere decir habito” y “ser hombre significa *ser habitante*” (En: Yory, 2007, p. 57). Es importante acá retomar la lectura que Carlos Mario Yory (2007) hace de este filósofo en relación con el concepto de *habitar* como algo propio de los seres humanos:

El ser del hombre como *ser-ahí*, es decir, como un ser que define su estancia en el mundo bajo la forma de la *habitación*, es distinta de la forma de estar de los entes que no tienen su misma forma de ser y que llamaremos: *ocupación*. De este modo, el habitar se presenta como la condición más propia y exclusiva del ser humano, en la medida en que ésta lo determina y hace tal (Yory, 2007, p.29).

Este planteamiento delimita entonces el concepto de *habitar* en tanto “exclusivo del hombre, dado el horizonte de sentido sobre el cual se proyecta la dimensión significacional que, de suyo, le es propia (*Ibid*).

El *habitar* se origina también en una construcción social, que recoge el sentir colectivo en torno a las maneras como se asumen las relaciones, los usos y las apropiaciones frente a lugares y espacios. Es la relación particular y creativa del individuo con su entorno (Hernández, 2003).

En el terreno de las redes sociales virtuales y las plataformas digitales, caracterizadas por ser entornos inmatereales, deslocalizados, por fuera de las coordenadas

de tiempo y espacio comúnmente conocidas y practicadas, “las relaciones tiempo-velocidad, multiplicidad-fragmento y las demás que habrán de surgir serán a la vez reconstrucciones potenciales, virtuales de lo que hasta ahora nos habíamos conformado con denominar espacio, sujeto, tiempo” (González en Hernández, 2003, p. 147); en donde la lectura ya no es en clave de identidad, arraigo o apropiación, sino, más bien, en términos de una producción de sentido que surge en torno al habitar a partir de la interacción con el contexto cultural y de conocimiento (Hernández, 2003) que estas mismas generan.

Las transformaciones en las dimensiones del tiempo y el espacio, que emergen en los entornos y las plataformas digitales, van a estar marcadas por: la desterritorialización, el desanclaje del sujeto a un lugar determinado físicamente; la pérdida de significado cultural e histórico de muchos referentes localizados; las experiencias de corta duración, en un tiempo atemporal donde pasado, presente y futuro pueden reagruparse para aparecer simultáneamente en un producto o mensaje. Prima la flexibilidad, las interconexiones, los espacios de flujos continuos y de redes que sustituyen a los lugares geográficos. Mundos y relaciones sin centro, múltiples nodos de sentido con ciudadanos conectados, en donde los mensajes se tornan globales –universales–, sin desconocer lo local que se proyecta y trasciende más allá de sus fronteras. De ahí que se hable de una cultura planetaria, en donde conviven lo colectivo-interconectado-global, con lo individual-local-fragmentado (García, 2005).

Tienen lugar también diferentes apropiaciones mediatizadas del tiempo, el espacio y la historia, en nuevas redes de sentido basadas en la fragmentación, la no linealidad, la ubicuidad de los discursos y la constante movilidad de los sujetos y los mensajes, que cambia la noción tradicional de diálogo, ahora marcado por la evasión, el fluir constante, la aceleración en el ritmo de las acciones, los sentimientos y los intercambios. Las redes como espacio social propician nuevas formas de estar juntos, más allá de tele- conectarnos, son espacios para tele-encontrarnos en mundos redes (Piscitelli, 2002)³.

Se dan nuevas formas de comunicación, universales y en vivo. Los mensajes se separan de su contexto de producción, hay mayor participación incluso en tiempo real, dando paso a la instantaneidad y a la ruptura de las rutinas tradicionales impuestas por la lógica del reloj. Hoy la aceleración y la velocidad se entienden como valor.

De acuerdo con Castells (1997), el espacio organiza el tiempo en la sociedad red bajo una nueva lógica que él denomina el espacio de los flujos, interconectado y ahistórico, que se opone al espacio de los lugares como lógica de organización del espacio arraigada en la historia de la experiencia común, para dar paso a lugares dispersos y segmentados.

3 Piscitelli plantea la agrupación de los mundos redes en tres categorías: sociales, laborales y educacionales.

El espacio de los flujos, que plantea Castells (1997), es la organización material de las prácticas sociales en tiempo compartido que funcionan a través de los flujos. Toda sociedad está en contacto permanente con flujos de capital, flujos de información, flujos de tecnología, flujos de interacción, de imágenes, sonidos, símbolos, etc. Los flujos se entienden acá como las secuencias de intercambios e interacciones determinadas, repetitivas y programables, entre las estructuras de la sociedad.

Debido a las tecnologías de la información y la comunicación, a las plataformas digitales y los dispositivos de realidad virtual y realidad aumentada, el mundo y su forma de habitarlo han cambiado. La construcción del espacio-tiempo se da ahora bajo condiciones de interactividad, en donde la recepción no es más un término cerrado o estático, por el contrario, implica la obligatoriedad de una movilidad de todos los sentidos hacia la construcción de la novedad-otredad de lo sensible, en donde se reemplaza la presencia física por la participación en una red de comunicación electrónica (González en Hernández, 2003).

Bajo las lógicas contemporáneas, el computador pasa de ser un objeto a ser un espacio, que se rige por coordenadas espacio-temporales para la comunicación, el encuentro, el intercambio, la interacción. “La máquina ha dejado de ser una simple herramienta para asumir un rol interactivo de producción-creación de espacio-tiempo, en múltiples direcciones” (*Op. cit.*, p. 146).

Asimismo, podríamos, como lo ha advertido Virilio, encontrarnos frente a un nuevo nomadismo.

Interactuamos, navegamos sin detenernos, sin que se nos quite tiempo, en cualquier parte del planeta en que nos encontremos seremos referenciados. Dialécticamente podríamos catalogarlo como un nuevo acto de concertación y de convivencia o como detonante de la más profunda y total desintegración de la vida cotidiana (*Ibid*).

De tal forma que “las relaciones tiempo-velocidad, multiplicidad-fragmento y las demás que habrán de surgir serán a la vez reconstrucciones potenciales, virtuales de lo que hasta ahora nos habíamos conformado con denominar espacio, sujeto, tiempo” (*Op. cit.*, p. 147).

En la misma línea de las transformaciones expuestas previamente, al preguntarnos por las nociones del *navegar* y el *actuar*, seguimos a Pisani y Piotet (2009) quienes reconocen el salto que se ha dado entre los jóvenes usuarios de Internet (y sus aplicativos), quienes han pasado de ser internautas, navegadores, visitantes de páginas y sitios web, consumidores de información; a ser usuarios con un papel más protagónico, a quienes estos autores definen como “webactores”:

Estos actores de la web moldean los sitios existentes en la web a su gusto, no se conforman con ser navegantes o usuarios, proponen servicios y contenidos propios, comentan y discuten informaciones

disponibles, se implican en los sitios web que visitan, cuando no los crean ellos mismos (2009, p. 15).

A diferencia de la web 1.0 que se limitaba a la navegación, al recorrido, al compartir documentos o información, con iniciales posibilidades para la bidireccionalidad, la web 2.0 permite modificaciones en la web, por ejemplo cuando se envían mensajes, se escribe un comentario en un blog o en un muro de *Facebook*, cuando hay conversaciones por mensajería instantánea, cuando se hacen aportes a una wiki, entre otros. En el contexto de la web 2.0 los “webactores” se definen por su capacidad de producir, actuar, modificar y dar forma a la web de hoy (*Ibid*, 109). Así las cosas, y continuando con los autores citados, “los internautas utilizaban Internet; los “webactores” le dan forma con el contenido que generan y su capacidad para organizarlo” (2009, p. 110).

Estudiar, analizar e identificar las formas en que los jóvenes actúan y se desenvuelven en entornos virtuales, supone tener en cuenta, fundamentalmente, el modo en que tienen lugar los procesos de socialización, la creación de vínculos, las acciones colectivas, la motivación para abordar asuntos públicos, la capacidad de convocatoria y de interpelar a diferentes sectores de la sociedad, así como la incidencia de estas actuaciones en espacios tanto reales como virtuales.

Esta afirmación se explicita en la siguiente figura que permite dar cuenta de las formas como los jóvenes (sujetos del estudio ya mencionado) llevan a cabo un actuar político en las redes sociales virtuales, a partir de propuestas colectivas e individuales, bajo las posibilidades y particulares que impone la mediación de las plataformas digitales.

Figura 1. Elaboración propia.



Los componentes de este diagrama tienen directa relación con la categoría *mediación*, presentada en líneas anteriores, que resulta fundamental para entender cómo se pueden establecer relaciones entre dos cosas o dos seres (Quéau, 1995), para este caso entre jóvenes y las redes sociales virtuales, así como entre jóvenes y un actuar político mediado por redes sociales virtuales, relación que puede ser real o simbólica (*Íbid*). Para el primer caso basta con indagar y reconocer los dispositivos, herramientas y recursos materiales que hacen posible la mediación; para el segundo asumimos acá el papel fundamental que cumplen la comunicación, el lenguaje y las imágenes para mover y conmover.

Las posibilidades de las redes sociales como *Facebook*, y de repositorios de imágenes y videos como *Flickr* y *Vimeo*, varían según el perfil y las intenciones de los usuarios que hacen de ellos un escenario significativo para formas de actuar con carácter político.

Acá la noción de *habitar* se asocia también a la de un estado nómada, de movilidad, fluctuación y constante cambio, en donde prima lo inmaterial, la deslocalización y la velocidad, que da pie a la creación de formas de compartir e interactuar, más en el orden de lo simbólico y lo sensible, con predominio de expresiones estéticas y afectivas (simpatía, amistad, colegaje, empatía); así como formas diversas de relacionarse y construir entramados de relaciones basados en la ubicuidad, la instantaneidad y la inmediatez, más que en la forma o el tipo del espacio que se habita (Hernández, 2003).

Lo anterior significa rupturas con las formas tradicionales como se han asumido el territorio, los lugares y las fronteras. Ya no se crea el espacio cuando se habita, como dijera Heidegger; tampoco estar presente es estar cerca, físicamente; ya no se formula el espacio como algo *a priori* (Aguilera, 2003). Las coordenadas se transforman, los espacios y lugares se diluyen, para dar paso a creaciones virtuales en donde todo es posible o está en potencia de llegar a ser.

Para el caso del análisis que propone este escrito, se presentan a continuación apartes del seguimiento a varios grupos de jóvenes que utilizan *Facebook* y otras redes virtuales, así como páginas y sitios web especializados, a la luz de las categorías presentadas en la figura 1 (interacción, motivación, acciones políticas e incidencia etc.). El énfasis mayor se hará acá en las formas de actuación, teniendo en cuenta que es la relación con el ciberespacio que más genera evidencias acordes con el estudio realizado, no tanto así el concepto de habitar, que todavía resulta ser un tema por desarrollar, dadas las transformaciones ya mencionadas.

Grupos y organizaciones de jóvenes como la MANE, (<http://manecolombia.blogspot.com/>); ([https://es-es.facebook.com/pages/Mesa-Amplia-Nacional-Estudiantil-MANE Colombia/243604319024561](https://es-es.facebook.com/pages/Mesa-Amplia-Nacional-Estudiantil-MANE%20Colombia/243604319024561)); Ruta pacífica de Mujeres (www.facebook.com/rutapacifica.delasmujeres) y Colombia Diversa (www.facebook.com/pagecolombiadiversa?fref=ts) presentan un alto flujo de movimiento y al momento de revisar su trazabilidad en el tiempo se identifican usuarios que participan y las siguen.

También se identificaron otros grupos como la Federación de Estudiantes Universitarios (<https://www.facebook.com/federacionde.estudiantesuniversitarios?fref=ts>) y Anonymous Colombia (www.facebook.com/AnonsColombia.com) que no presentaron mayor nivel de movilización e interacción con el grueso de usuarios⁴.

Frente a *la interacción* se pudo observar, de acuerdo también con Arda (2011), la existencia de tres tipologías frente a los procesos de interacción mediados por escenarios digitales: un primer grupo de individuos a los que no les importa la visibilización en las redes sociales virtuales ni en otros escenarios digitales, y es por esto que no tienen cuentas en *Facebook*, *Twitter* o *LinkedIn*, o si son usuarios, el nivel de uso e interacción es ocasional y por lo tanto muchas veces son declarados como “inactivos” por los sistemas de administración de estas redes. Con respecto a este tipo de usuarios, tanto su navegar como su actuar son mínimos, casi excepcionales y es por esto que no se presenta mayor información al respecto en este escrito.

Un segundo grupo de usuarios utiliza este tipo de herramientas como instrumentos para comunicarse y ser visibles en la red, es decir, su *navegar* y su *actuar* en la red es motivado fundamentalmente por los procesos de identificación y adscripción identitaria a grupos sociales: familia, trabajo, estudio, intereses políticos etc. Por lo tanto, el *navegar* se da a partir del conocimiento básico que tienen de los dispositivos a su alcance siguiendo la misma lógica *offline*, es decir: dentro de su círculo de amigos y conocidos, y escenarios laborales más cercanos. En este contexto, para ellos la web 2.0 es básicamente una plataforma de aplicaciones, y en este sentido su actuar se encuentra mediado por lo virtual en la medida que es “útil” a sus intereses, entiéndanse estos a nivel individual como colectivo (en el caso de grupos con una clara acción política).

Existe un tercer grupo de usuarios que tienen cuentas en todos los tipos de redes sociales conocidas y las utilizan en forma amplia y activa, ya sea por razones laborales o sociales. Se encuentran activos permanentemente y asumen que su construcción virtual es tan valiosa como su presencia física *offline*. Este tipo de usuario construye una identidad digital altamente influenciada por los contenidos propios de las redes, buscan ser reconocidos y en muchos casos fundamentan su identidad en la red bajo la forma del *avatar*, es decir: entidades que tienen una existencia tanto real como virtual.

La revisión de las páginas de los distintos grupos de jóvenes permitió identificar usuarios que demostraban su apoyo a las apuestas políticas de estos grupos. No solo compartían la información, sino que hacían aportes a la discusión de las temáticas, establecían relaciones con otros usuarios y recomendaban la participación en acciones *on* y *offline*.

4 Hasta la fecha de cierre de la investigación se enviaron invitaciones para seguir la página y no se recibió respuesta.

Recuperando el concepto de *identidad digital*, y a la luz de los resultados de la investigación realizada, no es posible establecer una clara diferenciación entre las manifestaciones individuales o colectivas revisadas. La revisión indica que, en coherencia con lo planteado por Canevacci (2004), ya no es posible hablar del individuo tradicional, en donde el énfasis está en la singularidad, sino de uno multi-vidual, es decir, un sujeto que se despliega mediante diversas construcciones identitarias y sus representaciones.

Aunque Canevacci se adelanta al indicar que “el *avatar* es la interfaz que en el futuro permitirá que las personas experimenten en ambientes virtuales con nuevos sentidos y extendiendo las formas de comunicación”, es claro que desde la perspectiva de este trabajo la referencia al *avatar* se orienta hacia la “experiencia de una subjetividad multi-vidual y al mismo tiempo la producción de múltiples lenguajes” (2004, p. 149).

Sin embargo, se hace necesario aclarar que, con respecto a esta situación fue posible identificar algunos *avatar* que se configuran en el interior de las redes y grupos con fines diferentes a los propiamente identitarios.

En relación con los procesos de *motivación*, son fundamentales el lenguaje y los recursos empleados en las convocatorias, los cuales buscan motivar y vincular a los seguidores de la Mesa Amplia Nacional Estudiantil –MANE–, por medio de estrategias basadas en lo emocional y en lo afectivo, con un marcado énfasis en los componentes visuales y audiovisuales. Mientras el blog de la MANE se concentra en la presentación de comunicados e información visual sobre movilizaciones y campañas; la página en *Facebook* aprovecha en forma amplia el componente visual y audiovisual de la plataforma. Es constante la presencia de fotografías y caricaturas, algunas propias, otras recuperadas de medios de comunicación.

En cuanto a *las acciones políticas*, se identificó que la MANE las fomenta y difunde por medio de *Facebook*, y obedecen especialmente a dos tipos de lógicas: de una parte, la página es utilizada para difundir elementos del contenido programático de la Mesa como sus encuentros, los resultados de las diferentes reuniones (por medio de comunicados), y las acciones y procesos que se dan en las universidades pertenecientes a la MANE. Por otra parte, la página se convierte en un escenario para convocar e invitar a los diferentes estamentos estudiantiles a participar de iniciativas como marchas, reuniones, encuentros, actos artísticos, etc.

En el caso de colectivos que por medio del arte buscan reivindicar la memoria y los derechos humanos en un país con diversas formas de conflicto como Colombia, el acercamiento a la web genera nuevas posibilidades para expandirse, más allá de los límites geográficos, de las dimensiones espacio temporales que los hacen vulnerables en la calle, para así trascender en el entorno digital y lograr perdurabilidad.

En particular el colectivo *Dexpierte*, conformado por jóvenes universitarios, y cuyo origen se ubica en la ciudad de Bogotá; quienes se definen como una

“iniciativa juvenil artística de resistencia frente al olvido y a las “amnesias” marcadas por la mentira, el silencio y el dominio como parte estructural de un sistema político y económico genocida con su propio pueblo” (Dexpierte, 2013a). Utiliza la pintura mural, el grafiti y el estencil como formas de oposición a las desigualdades que vive el país, a la desviación de información, a la falta de garantías frente a los Derechos Humanos, a las políticas económicas y sociales de los gobiernos, entre otros. Para este colectivo la red es:

Un escenario de subversión en el que puedes conservar de alguna manera tu anonimato, difundir acciones directas de manera rápida e incluso enterarte de otras movidas en las que anda el mundo actualmente y con el cual puedes generar contacto y posibles colaboraciones e intercambio de experiencias (Dexpierte, 2013b).

Para sus formas de *interacción*, Dexpierte ha creado un blog, un perfil en la red de *Flickr* y otro en *Vimeo* para dar a conocer sus campañas, sus trabajos artísticos y sus propuestas de “investigación y experimentación” (Dexpierte, 2013a).

En el blog se condensan las acciones en general que hemos realizado, es una buena plataforma de presentación, allí se archivan las fotografías, textos, reflexiones, videos, cartografías, links de otros compañeros con los que hemos trabajado, etc. *Flickr* y *Vimeo* son plataformas externas que ayudan a la difusión de nuestro trabajo, pero las hemos utilizado primordialmente por la capacidad que nos brindan al subir fotos y videos con muy buena calidad. Además estas redes reúnen productos gráficos, de fotografía y audiovisuales a nivel mundial, lo que nos permite generar una retroalimentación permanente, crear redes y conocer otro tipo de técnicas y trabajos (Dexpierte, 2013b).

En el blog aparecen varios enlaces que permiten la interacción con sus seguidores, entre los que se destacan la cartografía; capturas; acciones y recorridos de memoria. Este último se despliega en murales, acciones colectivas y cartelismo, en donde se presentan las actividades en torno a estos ejes, y las experiencias realizadas en municipios y ciudades de Colombia tanto por Dexpierte como por otros colectivos artísticos que se unen a las campañas o lideran otras bajo la misma motivación que dio origen a Dexpierte (DXPT).

La imagen del blog se basa en ilustraciones, gráficos y fotografías, con insertos de videos. Allí aparecen los murales que realizan y las actividades que giran en torno a ellas con diversas poblaciones. Sus “aliados digitales”⁵ se denominan en el mismo blog “conspiradores”, allí aparecen los enlaces de otros grupos y colectivos con propuestas, intereses y preocupaciones similares⁶.

5 Estos contribuyen a la interacción del grupo virtual con otras instancias digitales de donde se nutre para obtener y compartir contenidos.

6 Ver: <http://dexpierte.blogspot.com/>

Los integrantes de este colectivo expresan abiertamente su desinterés por una de las redes sociales más concurridas en la actualidad, en tanto no refleja el propósito de sus acciones:

A pesar de que los integrantes del colectivo tienen un perfil personal en *Facebook*, el colectivo como tal, no tiene su perfil o su fan page en esta red social, ya que consideramos suficiente con las plataformas que utilizamos. Aunque reconocemos que *Facebook* es en la actualidad un espacio virtual que ha incidido en el activismo y en el cyberactivismo; creemos que es un lugar saturado de información basada en superficialidades como el número de *likes* que socialmente indican una cierta aprobación o desaprobación de acciones a las que el colectivo no le interesa ser sometido (Dexpierte, 2013b).

Como *acciones políticas* el colectivo reconoce las posibilidades de dotar de sentido y de intencionalidad política a las redes sociales y a los espacios virtuales, asimismo sus limitaciones para lograr transformaciones reales. Para sus integrantes:

El uso político que se les da a las redes sociales, contiene la posición política de las personas que las utilizan. La intención con que usan las redes viene siendo el desarrollo de estos ideales. Consideramos que el papel de estas redes y precisamente bajo esta intención política independientemente de la que sea, es difundir el pensamiento, las posiciones, algunas veces con una construcción personal o colectiva clara y justificada; otras veces no. Esto puede observarse en que en el mundo virtual existe de manera masiva un activismo hacia causas comunes que no necesariamente logran ser expuestas o desarrolladas en un espacio público real de manifestación, reclamo o acción colectiva. Muchas de ellas quedan en el espacio cibernético e imaginario y sin un contenido real de transformación. El papel de las redes sociales virtuales para la política, es un gran receptáculo y plataforma de información que no necesariamente repercute al plano real de confrontación o cuestionamiento del orden político (Dexpierte, 2013b).

Una de las formas de evidenciar la apropiación y la acción política es el segmento del blog dedicado a las *Acciones y recorridos de memoria*, donde aparece una “cartografía de Investigación y Experimentación artística frente al olvido y a los diferentes recorridos de desmemorialización y memoria. Recorridos y acciones que rodean una memoria viva alrededor de los Crímenes de Estado en Colombia”, con el mapa que ubica los diferentes recorridos, acciones colectivas, murales y cartelismos desarrollados en el país desde enero de 2011 a la actualidad (Dexpierte, 2013).

Al revisar las plataformas digitales en donde este colectivo tiene presencia (*Blogspot, Flickr, Vimeo, YouTube*), es posible evidenciar cómo estos se constituyen en escenarios de lucha por el sentido y la significación, en el orden de lo simbólico; repositorios de la memoria; arenas de resistencia desde lenguajes

y discursos que van en contra del pensamiento hegemónico y el orden social establecido. Estas formas de resistencia, asociadas al arte y a la estética, como formas de activismo político, apelan a lo sensible, a la emoción y a los afectos, compartiendo visiones de mundo, en respuesta a parámetros institucionalizados para leer “la realidad”.

Lo anterior está en concordancia con la forma como este colectivo asume el actuar político, dentro y fuera de los escenarios digitales:

Actuar políticamente podríamos entenderlo como la capacidad de proceder de manera individual o colectiva a través de la acción crítica, reflexiva y cuestionable como un escenario en el que se propicie el diálogo, el conflicto y los acuerdos. Es abrir un espacio en donde las ideas sean construidas colectivamente y surjan de ella las acciones que subviertan el orden pero que sean objetivadas y argumentadas (Dexpierte, 2013b).

Del trabajo realizado por Dexpierte bien se puede inferir que la *incidencia* se asocia a:

La intervención como acción política contenida de fracturas y quiebres de la cotidianidad frente a lo normal, lo legal, lo legítimo, lo recordable y lo aceptable, permite plantear en lo que se denomina Arte-memoria el foco de transform-acción [...]. Bajo esta lógica, el acto de documentar y generar evidencia sobre el trabajo que se realiza, el Arte-memoria se apoya en ayudas visuales haciendo uso del video o la fotografía; archivando o exhibiendo en galerías virtuales o físicas esa memoria que se ha colectivizado, ese espacio que se ha ocupado, generando alguna incidencia o fuga en los circuitos comunicativos a través de redes sociales, revistas y artefactos televisivos que finalmente terminan siendo espacios privados pero perceptibles o sensibles a la intervención desde lo que se ha hecho público (Dexpierte, 2013a).

Conclusiones

Al indagar por las posibilidades que ofrecen las Tecnologías de la Información y Comunicación –TIC–, y las plataformas digitales para el *habitar, navegar y actuar* de jóvenes, principalmente aquellos que pertenecen a grupos con carácter político que tienen presencia en *Facebook*, podemos establecer que, en gran medida, las redes sociales virtuales, se convierten en escenarios, territorios del navegar y el actuar para los jóvenes nómadas, para quienes no estar conectados es equivalente en el mundo actual a no tener un lugar, un territorio, a no existir (González en Hernández, 2003).

Frente a la emergencia de otras subjetividades (para este caso, las de los jóvenes que hacen uso de la web) compartimos la afirmación de Rocío Rueda en cuanto a que “las nuevas formas de comunicación del ciberespacio están propiciando la construcción de nuevas identidades ciudadanas que nunca más serán entendidas como algo fijo, sino en su carácter móvil y nómada (2009, p. 126).

Si proponemos que el *habitar* se asocia a una construcción de sentido, individual o colectivo, a unos procesos de apropiación y arraigo, a maneras particulares de relación entre sujetos con su entorno, en el tipo de investigación realizada, centrada en *Facebook*, son más evidentes las formas del *navegar* y el *actuar*; asociadas también a la emergencia de subjetividades que encuentran en el ciberespacio posibilidades para la visibilidad y la audibilidad, que les fuera negada o censurada en espacios reales (como es el caso de las minorías, las poblaciones en condición de vulnerabilidad, movimientos sociales y ciudadanos, los grupos de mujeres, los jóvenes).

Son estas plataformas también escenarios para desplegar la dimensión simbólica de la comunicación y la estética, en donde se apela principalmente a lo sensible, lo emocional y lo que impacta los sentidos (desde audios, videos, audiovisuales), dando paso a formas de interacción, interrelación e intercomunicación que no se basan en la racionalidad tradicional, ni en discursos en donde prima la oralidad.

Por lo tanto, siguiendo a Rocío Rueda (2009), quien afirma que:

Las TIC posibilitan el surgimiento de escenarios de socialización desterritorializada (y reterritorializada), que se insertan en una matriz cultural de intercambio simbólico altamente mediatizado por tecnologías, que activan un nuevo sujeto heterogéneo y complejamente conexo a un entorno múltiple: virtual y actual, selectivo y masivo, local y global, posicional y nómada al mismo tiempo (Rueda, 2009, p. 119).

Las acciones colectivas de carácter político, las movilizaciones sociales, los debates, y todas las demás expresiones del actuar político, están, particularmente en la red, moldeadas por varios factores estructurantes del medio mismo que las posibilita.

Asimismo, la mediación tecnológica le abre paso a otras formas de lo sensible producto de la experimentación sensorial y estética, un nuevo sentido del goce y nuevas formas de placer a partir de experiencias como la actuación (el usuario asume el lugar de los personajes de la historia, toma decisiones, marca los recorridos), la inmersión (como la posibilidad de sumergirse en un lugar ficticio) y la transformación (el usuario puede cambiar su apariencia) (Murray, 1999). Esto sumado a la descentralización, la diversificación y la personalización; los cambios en las nociones del tiempo y el espacio; la flexibilidad y los flujos.

Tienen lugar también diferentes apropiaciones mediatizadas del tiempo, el espacio y la historia, en nuevas redes de sentido basadas en la fragmentación,

la no linealidad, la ubicuidad de los discursos y la constante movilidad de los sujetos y los mensajes, que cambia la noción tradicional de diálogo, ahora marcado por la evasión, el fluir constante, la aceleración en el ritmo de las acciones, los sentimientos y los intercambios.

En este mismo sentido, las TIC hacen de “lo real” operaciones matemáticas, que dan paso a imágenes inmateriales, autorreferenciales, abstractas sin objeto que las preceda, en donde se desconoce la procedencia del original, y prevalecen flujos de interacción descorporeizada, como parte de un fenómeno cultural que tiene como rasgo más general la desvinculación con el cuerpo, en donde los sujetos pueden reinventarse una y otra vez a su gusto. Es posible, entonces, cambiar de género, definir unas características particulares físicas e intelectuales, adoptar diferentes personalidades y asumir distintos papeles a la vez. De esta forma, se abren diversas posibilidades para la construcción de identidades y nuevas concepciones del yo, en sistemas descentralizados y múltiples en donde es posible crear muchos yo que se mezclan entre el espacio real y el creado por el computador. De esta forma, “nuevas imágenes de multiplicidad, heterogeneidad, flexibilidad y fragmentación dominan el pensamiento actual sobre la identidad humana” (Turkle, 1997, p. 226).

La investigación permite identificar que la existencia de variadas formas de conectividad y de representación de los sujetos en Internet lleva a los individuos a un estado de “hiperconectividad” que está generando situaciones de vértigo frente a una multiplicidad ilimitada de expresiones identitarias (Gergen, 2006). Esto deriva en que los individuos se presenten y representen con diversas orientaciones, no solo en atención a sus necesidades identitarias y de reconocimiento propio (mismidad), sino en clara referencia a los diferentes escenarios de “visibilización” en Internet: escenarios sociales, académicos, políticos, laborales, etc.

Estas presentaciones y representaciones (que recogeremos bajo el concepto de *avatar*) tienen diversas intencionalidades, lo que les otorga un carácter estratégico. En este sentido, exigen a los sujetos que su presentación en los escenarios virtuales sea coherente con el perfil que se hace visible. Así un usuario de redes sociales que se considere crítico al Estado, deberá compartir –con cierta regularidad– información, imágenes y demás contenidos que sean coherentes con dicho perfil, para que así se logre “validar” la existencia real de dicho usuario. La investigación muestra que pocos perfiles presentan una coherencia clara entre ciertos aspectos identitarios y sus manifestaciones. También se observan perfiles “demasiado coherentes”, lo que nos permite pensar en la construcción de *avatar*, que no tiene una referencia en seres “reales” o con una existencia real *offline*. Sin embargo, esto es algo que requiere mayor tiempo de seguimiento e interacción para llegar a ser concluyente.

En relación con los jóvenes, su actuación y su participación política, se identificaron demandas, inquietudes, necesidades y motivaciones de los jóvenes que encuentran en la web y en las redes sociales la posibilidad de ser movilizadas y concretadas. Allí la participación política de los jóvenes puede estar encaminada

a promover desde la discusión (por medio de los chat, los blogs, los foros) hasta la acción concreta que trasciende el ciberespacio y se materializa en marchas, protestas, movilizaciones, peticiones al gobierno y a instancias estatales, entre otros.

En cuanto a la metodología de la investigación, en tanto se reconoce al ciberespacio como un lugar en el que se actúa (Hine, 2004, p. 33), es posible desarrollar estudios acerca de lo que allí se hace, por qué se hace y en qué términos, por medio de interacciones de distinta naturaleza, como por ejemplo: intercambio de correos electrónicos con los participantes, entrevistas electrónicas por videoconferencia y planteamiento de preguntas a grupos amplios (Hine, 2004, pp. 33-34) o a individuos. Lo anterior se puede complementar con análisis de los contenidos de las páginas y de las discusiones, así como con las muestras cruzadas entre grupos de noticias.

Finalmente, quienes desarrollamos esta investigación, creemos que este tipo de estudios debe generar un cambio de paradigma en la lectura que se hace en diversos escenarios académicos, frente a la construcción de las subjetividades individuales y colectivas en Internet y sus implicaciones, entre ellas: la ampliación, a un número cada vez mayor de usuarios en estos nuevos entornos que se presenta con el nombre real y no con seudónimos; la capacidad de vincular, cada vez en mayor cantidad, información referente a lo vivido en el mundo *offline*, que termina teniendo representación y “realidad” en el mundo *online*; los procesos de reconocimiento y construcción de la identidad a partir de lo que los otros dicen y piensan sobre los diferentes sujetos individuales en los escenarios virtuales (alteridad), promueve un principio de autenticidad mediado por el escenario virtual. Pero también dicho principio de autenticidad, debe leerse a partir de nuevas herramientas que permiten ocultar y re-crear esos yo (es) que se muestran a los otros, y en este sentido es necesario estudiar con detenimiento este tipo de fenómenos.

Referencias

- Abad, M. (2006). *Participación, organización y ciudadanía juvenil*. Recuperado el 27 de septiembre de 2007 de <http://www.redcreacion.org/documentos/simposio4if/FAcosta.html>
- Abril, G. (1998). Sujetos, interfaces, texturas. En *Revista de occidente* No. 206. Madrid: Fundación Ortega y Gasset.
- Acosta, V. G., y Maya F. C. (2012). *Participación política en redes sociales: el caso de los grupos en Facebook*. Medellín: Universidad de Medellín.
- Aguilera, R. O. (2010). Acción colectiva juvenil: de movidas y finalidades de adscripción. En *Revista Nómadas* (32). Bogotá: Universidad Central –IESCO–.
- Arda, Z. (2011). *Yo soy mi imagen 2.0: Las redes sociales y la identidad Humana*. Documento publicado por la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales.

- España: Universidad Jaume I. Castellón de la Plan. Recuperado el 3 de diciembre de 2013 de http://www.researchgate.net/publication/230683428_Yo_soy_mi_imagen_2.0_Las_redes_sociales_y_la_identidad_humana
- Ardévol, E. (2011). *Etnografía digital*. Recuperado de <http://eardevol.wordpress.com/tag/etnografia-virtual/>
- Ardévol, E., y Estalella, A. (2010). Internet: instrumento de investigación y campo de estudio para la antropología visual. En *Revista Chilena de Antropología Visual No.15*. Santiago de Chile. Recuperado de http://www.antropologia-visual.cl/estalella_&_ardevol.htm Recuperado 24-02-2012
- Arendt, H. (1998). *La condición humana*. Barcelona: Paidós.
- Balardini, S. (2005). *¿Qué hay de nuevo viejo?: una mirada sobre los cambios en la participación política juvenil*. Recuperado el 28 septiembre de 2008 de http://www.nuso.org/upload/articulos/3299_1.pdf
- Barber, B. R. (2000). *Un lugar para todos: cómo fortalecer la democracia y la sociedad civil*. Barcelona: Paidós.
- Botero, P., y Alvarado, S. (2006). Niñez ¿política? cotidianidad. *Revista Ciencias Sociales Niñez y Juventud*, 4(2), 97-130.
- Botero, P., Ospina, H. F., Gómez, E. A., y Gutiérrez-Ospina, M. I. (2008). Condiciones de participación y formación política de jóvenes colombianos constructores de paz. *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 1.
- Caldevilla, D. D. (2010). Las redes sociales. Tipología, uso y consumo de las redes 2.0 en la sociedad digital actual. En *Documentación de las ciencias de la información* (33). España: Universidad Complutense de Madrid.
- Canevacci, M. (2004). Etnografía Web e identidades *Avatar*. Traducción de Ana Rita Romero. En *Revista Nómadas*, 21. Bogotá: Universidad Central.
- Castells, M. (1997). La era de la información. Vol. 1. *La sociedad red*. Madrid: Alianza.
- _____. (1998). La era de la información. Vol. 2. El poder de la identidad, cap. 6. *La política informacional y la crisis de la democracia*. Madrid: Alianza.
- Cooley, C. H. (1995). El yo espejo. En *CIC Cuadernos de información y comunicación* 10, 13-26. Recuperado el 12 de octubre de 2012 de <http://revistas.ucm.es/inf/11357991/articulos/CIYC0505110013A.PDF>
- De Ugarte, D. (2011). *El poder de las redes. Manual ilustrado para ciberactivistas*. Disponible en Biblioteca de las Indias. Recuperado el 26 de octubre de 2013 de <http://lasindias.org/el-poder-de-las-redes/>
- Debray, R. (2001). *Introducción a la mediología*. Barcelona: Paidós.

- García, G. M. (2005). *Mediación tecnológica y nuevas formas de interacción social*. En Martín-Barbero, Jesús et al. (2005). *Tecnocultura y comunicación. Memorias de la X Cátedra Unesco de Comunicación Social*. Editores académicos: Pereira, José Miguel y Villadiego, Mirla. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, pp. 176-188.
- Giones, V. A., Serrat, M. (2010). La gestión de la identidad digital: una nueva habilidad informacional y digital. *BiD: textos universitarios de biblioteconomía i documentació*, 24. Recuperado el 1 de diciembre de 2013 de <http://bid.ub.edu/24/giones2.htm>
- Goffman, E. (1981). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- González, J. C. (2003). *Arquitectura, ciudad y nuevas miradas*. En Hernández, G. I. (2003). *Estética de la habitabilidad y nuevas tecnologías*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, CEJA.
- Hernández, G. I. (2003). *Estética de la habitabilidad y nuevas tecnologías*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, CEJA.
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona: editorial UOC.
- Hopenhayn, M. (2004). *Participación Juvenil y Política Pública: un modelo para armar*. Recuperado el 25 de septiembre de 2007 de http://www.abep.nepo.unicamp.br/site_eventos_alap/PDF/ALAP2004_409.PDF
- Hurtado, D. (2010). Los jóvenes de Medellín: ¿ciudadanos apáticos? En *Revista Nómadas* (32). Bogotá: Universidad Central, IESCO.
- Londoño, A. M., y Pinilla, V. E. (2009). El barrismo social de hinchas por Manizales, una práctica política y ciudadana. *Revista Austral de Ciencias Sociales*, 16.
- Macpherson, C. B. (1982). *La democracia liberal y su época*. Madrid: Alianza.
- Mcquail, D. (2000). *Introducción a la teoría de la comunicación de masas*. Barcelona: Paidós.
- Mateus, J. C. (2010). Jóvenes y política 2.0: ¿Del desencanto real al oportunismo virtual? En *Contratexto No. 18, revista de la Facultad de Comunicación*. Lima: Universidad de Lima.
- Martín, M. (1986). *La producción social de comunicación*. Madrid: Alianza.
- Muñoz, G. (2006). *Ciudadanías comunicativas*. Tesis doctoral para acceder al título de Doctor en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud. Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud, Facultad de Psicología. Manizales: Universidad de Manizales.

- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- Pateman, C. (1970). *Participation and democratic theory*. Cambridge: The University Press.
- Pisani, F., y Piotet, D. (2009). *La alquimia de las multitudes. Cómo la Web está cambiando el mundo*. Barcelona: Paidós.
- Piscitelli, A. (2002). *Meta-cultura: el eclipse de los medios masivos en la era Internet*. Argentina: La Crujía ediciones.
- Queau, P. (1995). *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Barcelona: Paidós.
- Rueda, R. (2009). Convergencia tecnológica: síntesis o multiplicidad política y cultural. En *Signo y Pensamiento*. No. 54 (enero-junio). Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Sabucedo, J. M. (1988). *Participación y política*. En J. Seoane, y A. Rodríguez (eds.), *Psicología Política*. Madrid: Pirámide.
- Reguillo, R. (1998). *El año dos mil, ética, política y estéticas: Imaginarios adscripciones y prácticas juveniles. Caso Mexicano*. En H. Cubides, M. C. Laverde, y C. C. E. Valderrama (eds.), *Viviendo a toda. Jóvenes, territorios culturales y nuevas sensibilidades*. Bogotá: Siglo del Hombre Editores.
- Saintout, F. (2009). *Jóvenes: el futuro llegó hace rato*. Buenos Aires: Prometeo libros.
- Schelemmer, E., Trein, D., y Oliveira, C. (2009). The Metaverse: Telepresence en 3D Avatar-Driven Digital-Virtual Worlds. @tic. *Revista d'innovació educativa* (2). Universidad de Valencia. ISSN: 1989-3477, pp. 26-32. Recuperado el 1 de diciembre de 2013 de <http://ojs.uv.es/index.php/attic/article/view/98/88>
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.
- Torrico, E. (2004). *Abordajes y periodos de la teoría de la comunicación*. Bogotá: Norma.
- Yory, C. M. (2007). *Topofilia o la dimensión poética del habitar*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, CEJA, (2ª ed.).

Páginas web y blogs consultados:

- Dexpierte (2013a). Disponible en <http://dexpierte.blogspot.com> consultado durante el mes de octubre.
- Dexpierte (2013b). Entrevista realizada por los investigadores a los integrantes del colectivo, vía Internet. Noviembre.

Mesa Amplia Nacional Estudiantil, MANE: <http://manecolombia.blogspot.com/>;
[https://es-es.facebook.com/pages/Mesa-Amplia-Nacional-Estudiantil-MANE Colombia/243604319024561](https://es-es.facebook.com/pages/Mesa-Amplia-Nacional-Estudiantil-MANE-Colombia/243604319024561)

Ruta Pacífica de Mujeres: www.facebook.com/rutapacifica.delasmujeres

Colombia Diversa: www.facebook.com/pagecolombiadiversa?fref=ts