



Gabriel Pérez Salazar
Editor

IDENTIDAD, MULTICULTURALIDAD Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Andrea Aguilar Edwards

Antonio Corona

Beatriz Coss Coronado

IDENTIDAD, MULTICULTURALIDAD Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

CUATRO APROXIMACIONES DESDE LA PERIFERIA



Gabriel Pérez Salazar
Editor

Gabriel Pérez Salazar
Andrea Aguilar Edwards
Antonio Corona
Beatriz Coss Coronado

Cuerpo Académico Comunicación, Cultura y Sociedad (UACOAH-CA 6)
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Autónoma de Coahuila
Unidad Saltillo
2016

Primera edición: junio de 2016

© Universidad Autónoma de Coahuila
© Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V. /
Ediciones DeLaurel

ISBN (DeLaurel): 978-607-97056-9-5

Reservados todos los derechos. Queda prohibida la reproducción o transmisión total o parcial del contenido de la presente obra en cualesquiera formas, sean electrónicas, mecánicas o por fotocopia, sin el consentimiento previo y por escrito de los titulares de los derechos.

Esta publicación fue financiada
con recursos del PIFI 2014

Junio de 2016



Ediciones DeLaurel
es una marca registrada de
Comercializadora y Editora de Libros, S. A. de C. V.

Coordinador editorial: Miguel Quintero
Diseño de portada y diagramación electrónica: Carina J. Haro Vázquez

Contenido



Presentación

Gabriel Pérez Salazar 5

Identidad y tecnologías de la información y la comunicación: una propuesta desde la teoría de sistemas

Gabriel Pérez Salazar 8

Del discurso a los hechos: el Estado mexicano y los pueblos indígenas de México

Andrea Aguilar Edwards 35

Videojuegos, identificación y agencia: por qué la diversidad no es suficiente

Antonio Corona..... 69

Competencias digitales: una habilidad del siglo XXI

Beatriz Coss Coronado 89

La identidad es la categoría central de los trabajos realizados al interior del cuerpo académico *Comunicación, Cultura y Sociedad*. Se trata de un elemento de la mayor relevancia a ser considerado en toda interacción social, y su abordaje es tan amplio y diverso como los trabajos que integran esta obra.

¿Cómo puede entenderse esta categoría? ¿En qué consiste la identidad? El primer capítulo tiene la intención de presentar un punto de partida en común, y se sustenta en una revisión de la manera en que esto ha sido trabajado, al menos desde que los cambios derivados de la Revolución Industrial en la civilización occidental, llevaron a los primeros acercamientos conceptuales sobre el ser social y los cada vez más evidentes procesos de distinción dados por la modernidad. La identidad, se propone, es una manera de entender las estructuras que intervienen en toda forma de relación, y es tanto de carácter cultural, como una forma de interpretar la realidad social.

Tales relaciones, como es evidente a partir de la Escuela Crítica de Frankfurt, se encuentran atravesadas por profundas desigualdades que se derivan del reparto inequitativo del poder. Este es el elemento común que une a los capítulos dos y tres. En su trabajo, Andrea Aguilar Edwards se centra en el tratamiento que el gobierno federal mexicano da a la población indígena, a partir de un análisis hecho al *Programa Especial para los Pueblos Indígenas 2014-2018*. Como sugiere la autora, entre el discurso oficial y las acciones específicas en materia de multiculturalidad y combate a la pobreza que atañen a la población indígena mexicana, hay una enorme brecha. Ante reiteradas declaraciones y propuestas, la evidencia de una prevalente pobreza y desigualdad, dejan claro que en el Estado mexicano hay de *facto* un tratamiento discriminatorio hacia la otredad dada por este sector de la población, que no

responde a las necesidades mínimas en materia de desarrollo económico, ni de respeto a su diversidad cultural. Ser indígena, constituye por sí mismo, un factor de desventaja en relación con otros grupos sociales.

De manera similar, ser latinoamericano, africano, o de Medio Oriente; ajeno a los perfiles raciales y económicos considerados por los grandes desarrolladores de videojuegos; constituye un factor que, toda proporción guardada, incide también en la agencia de quienes interactúan a través de las plataformas de videojuegos. Este es el asunto que Antonio Corona desarrolla en el tercer capítulo. Las representaciones raciales, étnicas y de género que se suelen presentar en la mayor parte de los videojuegos, tienen una incidencia directa en las posibilidades de acción a su interior; sugiere su autor. El asunto no es menor de ninguna manera. La identidad constituye un factor de segregación a partir de lo que se plantea en este capítulo, y tales estereotipos constituyen el reflejo de las estructuras hegemónicas presentes en los países centrales. La industria del videojuego evidencia de esta manera, cómo el ser distinto a esta concepción etnocentrista, impacta en la experiencia del videojuego, con la posibilidad de reforzar en sus usuarios, los desequilibrios que caracterizan las formas de relación entre el Norte y el Sur.

Estas desigualdades, expresadas en el trabajo que presenta Beatriz Coss Coronado, como las diferencias que existen entre las competencias tecnológicas que poseen los usuarios, es el tema que se desarrolla en el último capítulo de este libro. Se trata de un asunto que posee una doble vinculación con los procesos identitarios. En primer lugar, la auto-percepción de los usuarios en torno a sus capacidades, son parte de las narrativas que los sujetos establecen en torno a sí mismos y que Mead propone como uno de los componentes fundamentales de la identidad. Tanto si se poseen altas destrezas, como si no; esto es parte de lo que cada persona que utiliza las tec-

nologías de la información y la comunicación, establece como parte de su ser y que media su relación con los demás. El creerse ser capaz o incapaz (con todos los posibles grados intermedios) de emplear estos dispositivos para la satisfacción de sus intereses y/o necesidades, influye en lo que los demás pueden esperar de ellos al estar en línea, o en el caso más extremo, no estarlo en lo absoluto.

En un segundo plano (y en cercanía con algunos de los puntos específicos desarrollados en los capítulos de Antonio Corona Reyes, y de Gabriel Pérez Salazar), las competencias digitales inciden también en las diversas formas de manipulación de la representación asumida en el ciberespacio por cada sujeto. Se trata de procesos que, a pesar de las ayudas y tutoriales disponibles en línea, requieren de un mínimo de destrezas para su dominio. Lo que una persona presenta de sí misma, y que constituye aquello a partir de lo cual se establece una relación con el otro digital, depende de lo que una persona sabe hacer en primer lugar. Configurar un perfil, seleccionar una imagen de portada, dar cuenta de una trayectoria, y hacer un uso correcto de los recursos de interacción en línea; son acciones que construyen la identidad virtual de los usuarios. Así, entender en qué consisten las competencias digitales, que es el principal asunto en este cuarto capítulo; es adentrarse en los elementos que influyen en los procesos de representación en Internet.

Estas cuatro miradas sobre la identidad, las desigualdades (que son tanto culturales, como cognitivas y estructurales) y los procesos de relación en los espacios físicos y virtuales, representan el trabajo que ha sido emprendido desde nuestra participación en el cuerpo académico del que formamos parte. Esperamos que sean de su interés.

Gabriel Pérez Salazar, editor.
Saltillo, Coahuila, enero de 2016.

Identidad y tecnologías de la información y la comunicación: una propuesta desde la teoría de sistemas

Gabriel Pérez Salazar

..... ◀ RESUMEN ▶

Se presenta una revisión conceptual de la identidad, destacando en los resultados una doble dimensión operativa en los sujetos: tanto como estructura interpretativa, como base para una gran cantidad de relaciones sociales. En la parte final, con base en los resultados de diversos acercamientos empíricos previamente elaborados por el autor, se elabora una reflexión de esta noción, desde una visión sistémica, ubicando a la identidad como una operación que se manifiesta esencialmente a partir de la distinción entre entorno y sistema.

Palabras clave: identidad, teoría de sistemas, internet.

1. Introducción

Hablar de la identidad y de sus procesos de construcción, implica hacer referencia a un muy amplio y heterogéneo conjunto de definiciones conceptuales. Como en cualquier otra noción dentro de las Ciencias Sociales, es posible observar diversas posturas, tradiciones y marcos teóricos que es preciso considerar. Como veremos, en términos generales es posible hablar de procesos de distinción entre el *ego* y el *alter*, que ocurren a partir de todo tipo de interacciones sociales. En ellas, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), representan una mediación emergente a partir de la cual los sujetos enfrentan la realidad con que se relacionan. Abordar por tanto, la relación que existe entre dichos procesos identitarios y el uso de la tecnología, es observar una parte cada vez más importante del conjunto de matrices de sentido con que los seres humanos se ubican a sí mismos y a los demás.

El objetivo central del presente capítulo es hacer una revisión conceptual de la identidad en relación con los procesos comunicativos que se establecen a partir del uso de las TIC como mediación. Con base en los resultados que se han obtenido a partir de diversas aproximaciones empíricas, y apoyados en una revisión de lo que es posible entender por identidad; en la parte final se hará una propuesta teórica en torno a esta categoría, desde el marco dado por la Teoría de Sistemas (Von Bertalanffy, 1976; Luhmann y Giménez, 1984; Maturana y Varela, 1990). Se trata de un recorrido que inicia en lo conceptual, se adentra luego en la realidad social y culmina volviendo a la teoría, proponiendo una forma de entender la identidad que prácticamente no ha sido abordada con anterioridad.

2. Identidad

La identidad representa un problema conceptual que ha seguido una evolución que es posible reconocer desde las primeras reflexiones sociológicas que se derivan de la Revolu-

ción Industrial, y que en años recientes, ha recibido una renovada atención en función de los escenarios que suponen diversos cambios en el campo sociales, entre los que es posible mencionar los procesos de globalización y los entornos virtuales. Con base en una breve revisión de esta categoría, hablaremos del tránsito que ha implicado el abordaje de dicha noción, con la intención de proveer de un marco teórico que permita ubicar los procesos de interacción que tienen lugar en el ciberespacio, y que contribuyen a su construcción.

A partir de Giddens (1997), Branaman (2010) y Hall (2010), podemos decir que, desde muy diversas disciplinas, la conceptualización en torno al sujeto adquiere una clara importancia analítica, a partir de las transformaciones en las estructuras sociales, dadas a consecuencia de los procesos de industrialización, cuando la hiperespecialización y la distinción individual comienzan a influir en las formas de relación social. Algunos de los principales antecedentes que podemos mencionar se ubican en el campo de la psicología -a partir de Freud y la construcción del *yo*- y de la sociología, donde autores como Marx, Weber, Durkheim y Simmel hablan de las estructuras constituyentes del sujeto, noción que es retomada en la lingüística por Sassure y, entre las décadas de 1920 y 1930, en la psicología social por G. H. Mead.

Es precisamente a partir de la noción del *ser social*¹ de Mead (2009), que podemos relacionar buena parte de la discusión sobre la identidad que tuvo lugar durante la segunda mitad del siglo xx. Para este autor, el ser constituye una noción fundamental que permite entender la manera en que tienen lugar las interacciones en el plano social. Dicho ser, dice Mead, es una estructura que parte de la experiencia con los demás,

1 El autor se refiere al *self* en el original, que aunque puede ser traducido como sí mismo, en realidad implica un plano de relación social mucho más complejo, por lo que hemos optado por colocar el término ser en itálicas para representarlo.

y que media en toda relación que se establece. Se es, precisamente a partir de tales interacciones, en las que los procesos de comunicación contribuyen a establecer una distinción entre sí mismo y los otros.

El ser, como Branaman (2010) plantea, posteriormente da lugar a otras posturas y consideraciones, que se ubican tanto en el Posestructuralismo como en el Posmodernismo. Mientras que para Foucault conduce a nuevas formas de control social, para autores como Baudrillard y Bauman, el énfasis está puesto en los procesos de fragmentación que sufre la identidad a consecuencia de los masivos y veloces flujos de información a los que se ve expuesto el sujeto. En contraste, para Giddens y Beck, a pesar de dichos procesos, el individuo mantiene una esencia ontológica a lo largo del tiempo y de los múltiples entornos en los que puede ubicarse; aunque no sin altos niveles de ansiedad y confusión (Branaman, 2010).

La noción de Mead de que el ser implica una estructura que regula la manera en que tienen lugar las relaciones con los demás, ha sido recientemente retomada desde una dimensión socio-cognitiva por autores como Castells (1999), Giménez (2000) y Mandoki (2006). En términos generales, para estos autores la identidad se erige como una categoría que hace referencia no solo a la distinción con los demás, sino también como una matriz interpretativa a través de la cual el sujeto se ubica en relación con el mundo social al que pertenece.

De esta manera, en Mandoki (2006) la identidad es planteada como una serie de referentes colectivos que median las interacciones sociales y las interpretaciones que los sujetos hacen de su entorno, entre las que destacan la familia, la religión y otras instituciones sociales similares. Todo esto, sugiere esta autora, contribuye a la construcción de una estructura interpretativa del universo simbólico en el que se sitúa un sujeto y que se manifiesta tanto en esquemas explicativos, como en

diversas prácticas sociales. Como proponen Berger y Luckmann, se trata de una estructura que es a su vez estructurada:

Una vez que cristaliza [la identidad], es mantenida, modificada o aun reformada por las relaciones sociales. Los procesos sociales involucrados, tanto en la formación como en el mantenimiento de la identidad, se determinan por la estructura social. Recíprocamente, las identidades producidas por el interjuego del organismo, conciencia individual y estructura social, reaccionan sobre la estructura social dada, manteniéndola, modificándola o aun reformándola (2006: 214).

Para Giménez (2000), la pertenencia a colectivos es un constituyente identitario en el que se ubica a la familia como un punto inicial, y que se amplía en función de la incorporación de la persona a diversos círculos de la vida social.² Un sujeto puede pertenecer a una amplia variedad de colectivos que dan sentido a su interpretación del mundo, situación que, dice este autor, lejos de desdibujar su identidad, le transfiere justamente el rasgo de unicidad de que hablaban Giddens y Beck (en Branaman, 2010). Así, dicha pertenencia social es definida como la inclusión de una personalidad individual en una colectiva, hacia la que se experimenta una relación significativa, y que contribuye de manera relevante a la interiorización de un complejo simbólico que opera como un emblema de dicha colectividad (Giménez, 2000).

Giménez (2000), en concordancia con lo previamente propuesto por Mead (2009), sostiene que la identidad constituye un proceso de distinción que tiene lugar a partir de un conjunto de interacciones comunicativas, de una relación inter-

2 Mead (2009) ya había sugerido la idea de que el ser (*self*) se divide en múltiples seres (*selves*), en virtud de las distintas interacciones que se establecen con los demás.

subjetiva entre seres que emiten, reciben e intercambian una serie de conceptualizaciones e identificaciones mutuas. Para aproximarse a un enfoque aplicado del análisis de la identidad, Giménez (2000) propone tres aspectos que definen la ya mencionada unicidad reconocible de los sujetos: atributos identificadores, su trayectoria y su pertenencia a colectivos. Mientras que los atributos identificadores se refieren a aspectos físicos e idiosincráticos propios de las personas que permiten distinguirlos en su apariencia y comportamiento, su trayectoria tiene que ver con la historia de sus representaciones sociales ante los demás. Sin embargo, en función del abordaje del presente trabajo, la pertenencia a colectivos adquiere una relevancia especial.

Así, es claro que la identidad presenta al menos dos niveles de análisis: el que se refiere al sujeto en sí mismo, y el que distintos grupos construyen de sí de manera colectiva. Como Wolton (1999) y Giménez (2000) proponen, las identidades colectivas se construyen en torno a un núcleo determinado de símbolos y representaciones sociales. A partir de esto, consideramos que esta identidad colectiva en algunas ocasiones puede llevar a acciones que pueden no corresponder tanto a quienes las llevan a cabo en sí mismos, sino que más bien ocurren a partir de este constructo idiosincrático colectivo en nombre del cual se ejercen. En tales situaciones, es evidente que al menos una parte del sujeto – y su identidad individual – se expresan, pero sobre todo, hay una manifestación de la interiorización de los patrones culturales de dicho colectivo. Esto enfatiza la dimensión estructurante - estructurada que ya hemos visto en Berger y Luckmann (2006); se trata por lo tanto de una relación compleja en la que la esencia ontológica del ser y su contexto, están de forma constante y recíproca, influyendo y amoldando eso que ha sido llamado *identidad*, operando y configurándose continuamente en la relación con el otro.

Como hemos visto en Mead (2009), la identidad y los actos comunicativos guardan una relación *sine qua non*. Si bien en este autor la identidad, es el resultado de las relaciones con los demás, esto implica también que en toda enunciación, lo que se expresa es la ya reiterada esencia ontológica propuesta por Giddens y Beck. Si esto es así, entonces esta afirmación de Giddens recalca dicha naturaleza de la identidad: "no somos lo que somos, sino lo que hacemos" (1997: 96); y dentro de esto, en concordancia con Austin (1962), el sentido detrás de los actos comunicativos que llevamos a cabo.

Lo anterior, contribuye a la operacionalización de la identidad como categoría de análisis, con una particular relevancia desde el campo académico de la Comunicación. Si bien Mead (2009) hablaba de los procesos mentales que rodean la construcción y expresión del *ser*, dichos fenómenos resultan inabordables en sí mismos. Es por lo tanto el *acto social*, sugiere este autor, lo que posibilita el abordaje de la identidad desde las Ciencias Sociales. Pero esto es todavía más específico, ya que el acto social primordial, tanto en su elaboración como en su manifestación, está dado, en términos de Searle (1994), por el acto comunicativo. La identidad resulta entonces, en una noción cuya epistemología desemboca de forma inevitable en la comunicación. Empezar un análisis desde este eje, se sustenta en su ontología misma.

Abordar empíricamente el estudio de la identidad a partir de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), constituye entonces una problematización que es coherente con esta construcción conceptual de la categoría. Como es posible apreciar en los trabajos de autores como Hine (2004), Williams (2006), Guegana y Michinovb (2011), Shang, Chen y Huang (2012), Pérez-Chirinos (2012), Hooi y Cho (2013); una buena parte de las aproximaciones al objeto de estudio, se centran en las representaciones que se hacen del *self* en los entornos virtuales, y de las implicaciones que tienen las

discontinuidades espacio - temporales que imperan, en estas formas de relación. Con base en Levy (1999), podríamos decir que la representación de la persona en la virtualidad cotidiana³ conlleva una serie de ajustes en los procesos de expresión identitaria que resultan de las interacciones en tales espacios. Como veremos más adelante a partir de los resultados obtenidos en las distintas aproximaciones empíricas que hemos realizado, la virtualización implica amplios márgenes de manipulación signíca, además de formas de relación de naturaleza distinta a las que ocurren de manera presencial. Ello, conduce a la indagación de lo que la pertenencia a diversos grupos implica en materia de identidades colectivas, y de la manera en que se interactúa con un *alter* que puede manifestarse de manera irruptora, cuando lo comunicativo tiene a las TIC como mediación.

Como hemos planteado en este apartado, abordaremos la identidad como un constructo conceptual, que tiene la intención de entender los procesos de distinción entre el sujeto y el resto del sistema social con quienes establece relaciones, y a partir de las cuales se ubica y autodefine. En concordancia con los autores que hemos revisado, se trata de una estructura en el más amplio de los sentidos, que se manifiesta tanto en las interpretaciones como en las expresiones y, en general, en todas las formas de interacción en las que dicho sujeto participa. Enseguida, haremos una breve descripción de la manera en que hemos trabajado este asunto desde una perspectiva empírica, destacando algunas de las dimensiones que la identidad implica, entre las que destaca la pertenencia a colectivos.

3 Con ello hacemos referencia al trabajo de Goffman (2006), quien es uno de los autores más frecuentemente citados en los abordajes que hemos encontrado en relación con la identidad en línea.

3. Abordajes empíricos de la identidad en línea: representaciones del yo y pertenencia a colectivos

La identidad, como hemos ya establecido, tiene en la interacción social su esencia constituyente. Si las formas de relación social de alguna manera cambian a consecuencia del uso emergente de un conjunto de herramientas tecnológicas, es pertinente preguntarse cómo se manifiesta esto en algunas de las categorías que el marco teórico relaciona a partir de la identidad. De esta manera, hemos realizado durante el último lustro, diversas aproximaciones en torno a este objeto de investigación, entre las que destacan tres trabajos por la trascendencia de sus conclusiones: la representación de la identidad en redes sociales (Pérez Salazar et al, 2012), las formas de relación que tienen lugar al interior de grupos públicos en Facebook en los que participan seguidores de la Santa Muerte (Pérez Salazar y Gervasi, 2014), y en tercer lugar, el sentido que se construye a partir de un fenómeno viral de alcance global, dado por el meme *Harlem Shake* (Pérez Salazar, Aguilar y Guillermo, 2014). Como se verá, en los tres casos destaca un elemento categórico relacionado con la identidad: la pertenencia a colectivos. Así, hablaremos en primer lugar, de algunas de las implicaciones que en la actualidad presenta la interacción social mediada por Internet, para luego presentar algunos de los hallazgos de investigación más relevantes en nuestro trabajo de campo, todo ello como base para el apartado que cierra este trabajo, en el que propondremos un abordaje de la identidad desde la Teoría General de los Sistemas Sociales.

Cuando Levy (1999) se refiere a lo virtual, establece que se trata de una condición que se opone a lo actual, es decir, a lo que es en un momento dado, a lo que se manifiesta de manera concreta en una situación determinada. Desde lo comunicativo, lo virtual representa un conjunto de posibilidades que se encuentran atravesadas por dos dimensiones concretas: el tiempo y el espacio. Para este autor, las tecnologías

de la información y la comunicación constituyen dispositivos que median en la interacción humana, dando lugar a situaciones en las que estas dos dimensiones se encuentran en un continuo estado de tensión. De ello podemos decir que todo acto comunicativo virtual, es aquel en el que hay una puesta en común en la que tiene lugar un rompimiento en el tiempo y/o en el espacio, que es absolutamente intrínseco a éste. Por ejemplo, y como lo hemos establecido previamente (Pérez Salazar, 2012), en el proceso que implica la comunicación a través de un correo electrónico, los participantes frecuentemente se ubican en una situación en la que no hay cercanía física en torno a dichas dimensiones. Se dice que dicho mensaje es virtual, dado que el tiempo y espacio en el que ocurre el proceso comunicativo, es de carácter subjetivo. En este caso, la comunicación ocurre bajo circunstancias de tiempo y de lugar, que se ubican en relación con cada uno de los sujetos involucrados. El *cuándo* y el *dónde* de dicho acto, son, como ya se ha planteado, una situación problemática, hasta el momento de su actualización. A diferencia de la comunicación que tiene lugar cara a cara, en la comunicación virtual es indeterminable *a priori* la forma exacta en que ocurrirá la actualización del acto comunicativo.

Lo anterior supone una serie de consideraciones en los procesos de interacción, que han sido abordadas desde hace décadas. Es quizás el trabajo de Rheingold (1996) uno de los primeros en plantear con mayor claridad algunas de las implicaciones que traen aparejadas estas formas de relación virtual. Por un lado, señala este autor, la no co-presencialidad modifica la manera en que los miembros de las comunidades en línea se relacionan. Giddens (1997) planteaba ya en torno a la identidad, una reflexividad en torno al yo que se extendía al cuerpo. Al virtualizar esta variable, Rheingold (1996) hablaba de importantes cambios en relación con los entornos físicos. Aspectos como la edad, raza y sexo, podían adquirir una vaguedad e imprecisión tales, que disminuían su inci-

dencia en la manera en que los usuarios interactuaban; o al menos, esto era lo que se suponía.

Estos abordajes han atravesado por un proceso de evolución derivado de las maneras de representación simbólica de aquellos elementos que dan indicios de la identidad. Los cambios en los dispositivos, se reflejan dramáticamente en la problematización del objeto de estudio. Cuando Rheingold hace sus primeras aproximaciones empíricas, las interfaces disponibles en aquella época, sólo permitían el uso de caracteres de texto. Prácticamente no existía la posibilidad de utilizar recursos gráficos que llevaran a otro tipo de significaciones relativas a la esencia del ser. Esta se limitaba casi siempre, a la elección de un nombre de usuario.

Esta situación cambió en pocos años, y para finales de la década de 1990, los ambientes gráficos empezaron a ser cada vez más extendidos en aquellas plataformas que eran empleadas en la interacción en línea. Así, el trabajo inicial de Rheingold es actualizado y ampliado por el acercamiento etnográfico realizado por un grupo de autores entre los que destaca Hine (2004). Con base en los planteamientos de Goffman (2006), esta autora hace un detallado análisis de las manipulaciones sígnicas que los usuarios emplean para representarse a sí mismos en la virtualidad. Como ya hemos adelantado, los rompimientos espaciales favorecen la adopción de una amplia variedad de recursos expresivos, a través de los cuales los usuarios se presentan ante los demás. Como encontramos en uno de los primeros trabajos que hicimos desde esta perspectiva (Pérez Salazar et al, 2012), quienes utilizan las TIC cuentan en la actualidad no sólo con la posibilidad de elegir un nombre de usuario (como ocurría en las décadas de 1970 y 1980, cuando, como ya hemos dicho, Rheingold hizo sus primeras observaciones), sino que se han ido agregando otras formas de representación del yo, entre las que destacan las imágenes de perfil y los avatares en 3D que ciertos servicios

posibilitan; además de las relativamente amplias descripciones y auto-narraciones que un usuario puede hacer de sí mismo en sus perfiles de Facebook y Twitter.

De esta manera, Van House (2007) ha observado que los usuarios no siempre eligen elementos signícos que reflejen de manera análoga su identidad física. Algunos de los atributos identificadores que Giménez (2000) proponía, cuentan gracias a estas mediaciones tecnológicas, la posibilidad de ser manipulados a discreción por cada persona. En este sentido, en el ya mencionado trabajo de campo (Pérez Salazar *et al*, 2012), encontramos que de los participantes en la encuesta realizada en estudiantes universitarios de la zona metropolitana de Saltillo, Coahuila; el 69% dijeron no revelar nunca elementos relacionados con su identidad sexual; si bien ésta podía ser inferida de alguna manera, dado que en el 83%⁴ de los casos mostraban su rostro en sus imágenes de perfil.

Varias de las tendencias identificadas por Hine (2004) relativas a la forma en que los usuarios se presentan a sí mismos en línea, han sido confirmadas en otros trabajos más recientes. Shang, Chen y Huang (2012) se enfocan en el posible anonimato que puede ser logrado a través de las plataformas de interacción en línea. De manera clara, encuentran que las formas de interactuar de usuarios anónimos suelen ser distintas a las de quienes mantienen atributos identificadores como su nombre y/o foto de perfil que corresponda a su persona. En términos generales, estos primeros pueden ser más directos, con expresiones que incluso llegan a ser agresivas. De forma similar, Hooi y Cho (2013) sostienen que aquellos usuarios que emplean avatares con mayores coincidencias con su identidad real, tienen a actuar de forma más honesta.

⁴ Esto resulta de sumar las respuestas Frecuentemente (46%) y Siempre (37%), al preguntar sobre la frecuencia con que mostraban su rostro en sus imágenes de perfil (Pérez Salazar *et al*, 2012: 229).

Cuando realizamos un análisis de las formas en que se relacionaban usuarios de Facebook al interior de grupos dedicados al culto a la Santa Muerte (Pérez Salazar y Gervasi, 2014), en algunos casos pudimos confirmar lo ya mencionado a partir de Shang, Chen y Huang (2012). En efecto, personas que no exhibían atributos identificadores que los relacionaran con un nombre concreto, o una foto de perfil en la que se mostrara su rostro, eran quienes llevaban a cabo con mayor frecuencia expresiones en las que se atacaban las creencias de los seguidores de la ya mencionada devoción. Sin embargo, esto no era así en todos los casos, y pudimos observar situaciones en las que usuarios que mostraban un nombre y una foto de perfil de un rostro,⁵ igual presentaban este tipo de conductas. En estos usuarios, la lejanía física pareciera ser un elemento más que suficiente para llevar a cabo insultos y denostaciones dirigidas tanto a los seguidores de la Santa Muerte, como al objeto mismo de la veneración. La virtualización del espacio de interacción sugiere una oportunidad de minimizar las consecuencias de esta clase de actos que, bajo otras circunstancias,⁶ bien podrían haber tenido un desenlace distinto a sólo una más o menos acalorada discusión limitada al intercambio de agresiones verbales en línea. El asunto central en este segundo abordaje, estuvo dado por las estrategias discursivas empleadas en este tipo intervenciones violentas, a partir de lo cual fue posible inferir lo relativo a la dimensión colectiva de la identidad, que según Giménez (2000), constituye uno de los referentes más relevantes en este sentido. Como mostramos en su oportunidad (Pérez Sala-

5 Ciertamente, no tenemos forma de comprobar si en efecto ese era realmente su nombre y su fotografía; sin embargo, tal parecía ser el caso, en virtud de otras interacciones sostenidas con otros usuarios en las que se parecía confirmar su aparente identidad.

6 Muy distinto hubiera sido, en el caso de haber llevado a cabo este tipo de expresiones en alguno de los templos dedicados a la Santa Muerte que se encuentran en diversas zonas del norte de México, y que se encuentran frecuentemente custodiadas por personas civiles armadas.

zar y Gervasi, 2014), al presentarse expresiones que de alguna manera atacaban ya sea a los devotos de la Santa Muerte, o al complejo simbólico inherente a dicha veneración; uno de los recursos más frecuentemente empleados estuvo dado precisamente por dicha pertenencia. Ante la falta de respeto a la sacralización del espacio simbólico (Derrickson, 2008) dado por los grupos en Facebook observados, las formas de enfrentamiento con ese *alter* irruptor, hacían alusión al grupo, al sentido de pertenencia con otros seguidores de esta veneración. Si como hemos planteado al inicio de este trabajo, la identidad es un asunto de distinción, en este caso se evidencia la existencia de un *yo* que de forma colectiva se transforma en un *nosotros* que se opone de forma contundente a ese *otro* que trastoca lo que de otra manera, suelen ser espacios de relativamente tranquila veneración y de relación con otros devotos con los que, dado el carácter más bien marginal que tiene la Santa Muerte, posiblemente no se tendría otra forma de interactuar, en concordancia con lo sugerido por Williams (2006).

En el tercer trabajo que emprendimos en torno a la identidad en línea durante este periodo (Pérez Salazar, Aguilar y Guillermo, 2014), se llevó a cabo un estudio de los sentidos construidos en relación con la reinterpretación del meme⁷ dado por el video viral *Harlem Shake*.⁸ Entre los principales hallazgos reportados, destaca nuevamente el sentido de pertenencia como expresión identitaria. Con base en un grupo de discusión realizado con quienes llevaron a cabo la producción de una versión local de dicho *holomeme*,⁹ se llegó a la conclusión de que tal enunciación era un acto de afirmación de la existencia de un *yo* colectivo, que se presenta frente a una alteridad da-

7 Con base en Dawkins (1976), un meme está dado por cualquier unidad cultural que es replicada, lo cual incluye este tipo de videos reelaborados por una gran cantidad de usuarios.

8 Video viral que durante inicios de 2013, dio lugar no solo a más de 50 millones de reproducciones del video original, sino que en abril de 2015, aún contaba con 7.8 millones de versiones distintas, según el buscador de YouTube.

da por el resto de videos hechos por otros colectivos. Esto fue reforzado por los rasgos de identidad presentes en el video en cuestión, en el que se incorporaron elementos representativos de la institución de la que formaban parte los participantes.¹⁰ Como manifestamos en dicho trabajo, reconocemos en la reelaboración de dicho meme un representamen cuyo objeto semiótico periciano puede ser expresado como: *aquí y ahora, somos parte de esta universidad. Este baile nos hace visibles a los demás.*

Como hemos observado a partir de los resultados antes mencionados, la identidad en línea constituye un asunto que, ante todo, da lugar a la construcción de una representación. De forma más o menos consciente, los usuarios eligen cómo mostrarse ante los demás, eligiendo los signos visuales y lingüísticos que construyan su yo virtual. Igual que ocurre en los entornos físicos, esto se ve además reforzado por cada acción, por cada enunciación que el usuario lleve a cabo, más allá de su imagen de perfil y de su auto-descripción general. Los planteamientos de Goffman (2006) en torno a la presentación de las personas, son igualmente válidos en lo virtual, quizá con la única salvedad de que los atributos físicos en un momento dado pueden estar sujetos a procesos de manipulación en los que se tenga un mayor control. Si en la interacción cara a cara aspectos como la estatura, la complejión y la raza son difíciles de alterar; esto no es necesariamente así en lo virtual, debido a la mediación tecnológica y a los rompimientos espacio-temporales de los que ya hemos hablado.

9 Durham (1991) llama holomemes al repertorio cultural completo de las variaciones que presenta un meme determinado, incluyendo aquellas formas latentes o aún no expresadas. En el caso de Harlem Shake, esta noción resulta particularmente útil, dadas las muchas maneras distintas en que el meme fue reelaborado, manteniendo sin embargo en la mayor parte de los casos, una enunciación canónica claramente identificable.

10 Concretamente, estos rasgos estuvieron dados por la botarga que representa la mascota de la Universidad Autónoma de Coahuila, el lobo; así como la locación del video producido, que es uno de los edificios emblemáticos de la institución: el Ateneo Fuente.

No obstante, como Giménez (2000) apuntaba, la construcción de una serie de atributos que los demás asignan a una persona, es mucho más complejo que la mera apariencia. Si bien se trata de un componente importante, como ya hemos sugerido, esto implica también lo ya mencionado a partir de Giddens (1997): uno es lo que uno hace. Así, la identidad de un usuario en Twitter, por ejemplo, está dado por muchos más elementos que sólo su imagen de perfil, el diseño del fondo de su *timeline* y su descripción personal. Cada *tweet*, cada imagen, cada *retweet* y cada acto conducen a la construcción de su identidad ante los demás.

Es claro entonces que la identidad, tal como ha sido planteada en las referencias y antecedentes teóricos, constituye un concepto sumamente complejo en su definición y en su análisis. Sin embargo, podemos hablar de ella como de una estructura estructurante (Berger y Luckmann, 2006), que opera hacia el interior del sujeto como matriz interpretativa (Mandoki, 2006; Mead, 2009; Castells, 1999); y hacia su exterior, como reflejo del ser (Giddens, 1997; Giménez, 2000); todo ello, a partir de la interacción y la distinción con los demás (Branaman, 2010; Hall, 2010). En términos de las mediaciones tecnológicas dadas por las TIC, esto además permite un cierto grado de manipulación signífica en torno a las representaciones que los usuarios hacen de sí mismos. A ello, debe sumarse la trayectoria performativa de cada sujeto, construida a través de cada enunciación, y que contribuye a la construcción de su ser en línea como es percibido por sí mismo y los demás.

4. Hacia un abordaje de la identidad desde la Teoría General de Sistemas.

La Teoría General de Sistemas (TGS), como ha sido planteada por autores como Von Bertalanffy (1976), Luhmann (1984) y Maturana y Varela (1990) (entre otros), constituye un para-

digma que, reconociendo la complejidad de la realidad social, permite enunciar con precisión el problema que plantean las múltiples interconexiones e influencias que se establecen entre los elementos que componen un sistema social. Rebasa los propósitos del presente trabajo discutir su origen y epistemología, por lo que nos concentraremos en la presentación de una serie de indicios que posibiliten transitar hacia una comprensión de la identidad como constructo conceptual, desde esta perspectiva.

Como hemos establecido en la primera parte de este trabajo, todo apunta a que la identidad es, al menos en parte, un proceso de distinción. Este es precisamente uno de los asuntos básicos planteados desde la TGS: qué es entorno y qué forma parte del sistema. Propondremos entonces que la identidad es, en primer lugar, una estructura que permite la clausura operacional de lo que Mead (2009) llamaba el *yo social*. Todo sistema de conciencia existe porque dicha forma de relación tiene lugar. Más allá de la aparente tautología que dicha propuesta podría suponer, tal vinculación puede ser planteada como el punto de correspondencia entre el sistema fisiológico que posibilita el ser, y su esencia cognitiva, en tanto ente que se asume a sí mismo en su existencia, como *algo* distinto a lo que le rodea. En términos de Luhmann (1984), podríamos decir que la identidad constituye una condición autorreferencial del sistema de conciencia reconociéndose a sí mismo en oposición a su entorno, y en particular, hacia otros sistemas de conciencia con los que se relaciona.

Entendida la identidad como una condición estructural autorreferencial, es importante establecer que se ubica como parte de un sistema sujeto permanentemente a una serie de acoplamientos estructurales¹¹ que permiten ajustar sus elementos en aras de un equilibrio interno (homeostasis), a partir de los flujos de información provenientes del entorno. Esto subraya la naturaleza estructural de la identidad. Si se entiende una es-

estructura como las interrelaciones más o menos estables entre las partes o componentes de un sistema que pueden ser identificadas en un momento dado (Arnold y Osorio, 1998), es precisamente esta relativa estabilidad a lo largo del tiempo, la manifestación de la identidad reconocible de manera longitudinal de la que hablaban Giddens y Beck (en Branaman, 2010).

Sin embargo, dado que la identidad puede referirse a un conjunto de relaciones de carácter tanto interno (en su autorreferencialidad) como externo (al ajustarse en función del entorno), proponemos que presenta por lo tanto una naturaleza *sui generis*, al manifestarse tanto como estructura primaria, como hiperestructura. En esta dimensión interna, consideramos que la estructura primaria que plantea la identidad, opera desde la función interpretativa señalada por Mead (2009) y Castells (1999). El procesamiento que lleva a cabo el sistema sobre la información que recibe del entorno a partir de los acoplamientos estructurales en los que participa, opera como un tamiz (Mandoki, 2006) que ubica dicha información en sus estructuras internas. Dichas estructuras son además, el resultado de todos aquellos acoplamientos que han tenido lugar en el pasado, por lo que la autorreferencialidad de la que hemos hablado, de ninguna manera debe entenderse como una operación de aislamiento, sino más bien, de preservación de la estructura misma ante el *alter*, ante el entorno en el que se ubica el sistema.

Es claro por lo tanto esta otra expresión de la identidad, como hiperestructura que no solo posibilita las relaciones con el exterior del sistema, sino que además es la base para los ajustes internos que permiten al sistema seguir llevando a cabo

11 Según Maturana y Varela (1990), los acoplamientos estructurales tienen lugar cuando dos o más unidades autorreferenciales establecen interacciones en las que pueden intercambiar información y/o energía, de manera más o menos estable y recurrente a lo largo del tiempo, manteniendo sin embargo cada una su organización interna.

operaciones autopoieticas.¹² Reiteramos que la identidad posee entonces una doble articulación, dado que se construye desde el *alter* (el entorno), pero al interior, se manifiesta como estructura de sentido, que vuelve al entorno inevitablemente, reflejando lo que se es.

Hasta este punto, hemos sugerido que la identidad es una operación de distinción que va del entorno al sistema y viceversa. Esto, es importante recalcarlo, ocurre sin importar el punto de vista en el que se ubique el observador; es decir, se trata de una forma de entender la identidad que es posible aplicar tanto a sistemas de conciencia individuales (es decir, los seres sociales descritos por Mead, 2009), como a los sistemas colectivos integrados por diversos sistemas de conciencia. La llamada *identidad colectiva*¹³ que ha sido trabajada desde la Psicología Social (Tajfel, 1984), opera en términos generales, bajo estas mismas consideraciones.

Así, la noción general dada por la identidad como una estructura que es de carácter tanto *endo* como *exo*, puede ser aplicada a una de las dimensiones que ha destacado en los resultados del trabajo de campo que hemos realizado, y que desde la Sociología clásica Giménez (2000) menciona: la pertenencia a colectivos. En este caso, el entorno del sistema está dado por una complejidad similar: otros colectivos y otros sistemas de conciencia con los cuales ocurren también una infinidad de acoplamientos estructurales, a partir de los cuales el sistema se ajusta de forma interna, cuando es necesario, para mantener su existencia. El *alter* es igualmente impor-

12 La autopoiesis según Maturana y Varela (1990) se refiere a la autonomía con que un sistema determinado es capaz de mantenerse como tal a lo largo del tiempo.

13 Tajfel define la identidad colectiva como "aquella parte del autoconcepto del individuo que se deriva del conocimiento de su pertenencia a un grupo (o grupos) social junto con el significado emocional y valorativo asociado a dicha pertenencia" (1984: 292).

tante en los procesos de autorreferencialidad, y las estructuras internas de sentido de la misma forma, se orientan hacia la distinción. Por ejemplo, en el caso de los seguidores de la Santa Muerte en Facebook, el sistema dado por la identidad colectiva, de manera enfática recalca el *nosotros* ante el otro individual¹⁴ o colectivo¹⁵ al que se hacía alusión en los enfrentamientos discursivos.

Regresando al asunto dado por la relación que existe entre el sistema de conciencia y el sistema fisiológico que posibilita la existencia del sujeto social (en tanto soporte orgánico); conviene abundar un poco más en ello, en virtud de los atributos identificadores propuestos por Giménez (2000) que abordamos en la parte inicial. En el caso del ser social, es evidente que se establece una retroalimentación entre dicho sistema fisiológico, y la noción que se tiene y que se muestra de sí mismo ante el *alter*. La reflexividad en torno al cuerpo que Giddens (1997) sugería, se suma al complejo de factores que construyen esta estructura que es la identidad. El reconocimiento de la complejidad física, raza, estatura y otros elementos similares que ya hemos señalado, se incorpora a la auto-narrativa, es decir, a la estructura de narración ontogénica¹⁶ (Maturana y Varela, 1990) que definen el ser que se *es* y que se proyecta en todo acoplamiento estructural. Hay en este caso, una evidente interrelación de sistemas, el fisiológico, el de conciencia y el social; que hablan de la persona con quien se está interactuando.

14 Dado usualmente por quien llevaba a cabo de manera personal las agresiones que ya hemos descrito anteriormente.

15 Como pudimos observar, en muchas ocasiones había interacciones comunicativas en las que se denostaba no solo al otro, sino al grupo al que se percibía que formaba parte. De manera concreta, se hacía alusión a otras denominaciones religiosas con un posicionamiento simbólico de carácter hegemónico, generalmente la católica, aunque también grupos protestantes como Evangélicos y Testigos de Jehová (Pérez Salazar y Gervasi, 2014).

16 Estos autores hablan de la ontogenia como el "historial del cambio estructural de una unidad sin que esta pierda su organización" (Maturana y Varela, 1990: 6).

Sin embargo, como ya lo hemos discutido, la virtualidad implica la posibilidad de modificar en este renglón, la hiperestructura identitaria. La manipulación signica de lo corpóreo en el ciberespacio rompe de alguna manera con lo que en la relación cara a cara es inevitable. Dado que esto ha sido ya abordado previamente, no repetiremos lo ya dicho, baste con recalcar la incidencia que tienen las TIC en los acoplamientos estructurales que tienen lugar a través de su mediación; aspecto que en sí mismo, constituye un sistema adicional, no sólo en lo identitario, sino en todo proceso de interacción humana.

Consideraciones finales

Uno de los objetivos de investigación de los que han partido las distintas aproximaciones empíricas que han sido mencionadas, guarda cierta relación con las preocupaciones expresadas por Baudrillard y Bauman (en Branaman, 2010) desde el Posmodernismo: ante los masivos y cada vez más rápidos flujos de información a los que se ve sometida la esencia ontológica del ser a partir del uso de las TIC, ¿en qué medida se modifican, si es que es tal el caso, las distintas dimensiones que implica la expresión identitaria?

Como hemos encontrado en el trabajo de campo realizado, dichas mediaciones tecnológicas operan en más de un sentido en las interacciones sociales a partir de las cuales se construye, reconfigura y enuncia la identidad. Por un lado, como observamos en el caso de la veneración a la Santa Muerte en Facebook, el espacio de relación social se amplía. El culto religioso ya no solo tiene lugar en sitios relativamente privados como templos o el entorno doméstico, sino que la virtualidad se constituye en un espacio de convergencia de lo sagrado y de lo profano, donde los límites no son del todo precisos, y tampoco en algunos casos, respetados. Las posibilidades de interacción son, por lo tanto, mucho más amplias, con los riesgos que ello implica por un lado, pero también con las

posibilidades que se brindan al sujeto para, en su caso, renegociar consigo mismo y con su comunidad, su estructura interpretativa. A partir de ello, la expresión de la identidad, lejos de desdibujarse, más bien tiende a reforzar la pertenencia a colectivos significativos, como parte del *sí mismo*. El enfrentamiento con el *alter*, no necesariamente conduce, como lo hemos observado, a un abandono de lo que se es, por lo menos en lo discursivo. En términos sistémicos, las operaciones autopoiéticas no hacen sino consolidar la distinción con el entorno bajo estas circunstancias.

Dichas operaciones parecen contribuir además a la conformación de sistemas plurales -de *colectividades* en términos clásicos- como observamos en el trabajo hecho en torno a los sentidos elaborados a partir de la reelaboración del meme *Harlem Shake*. La virtualidad, en este caso, llevó nuevamente al enfrentamiento simbólico con otros sistemas de índole tanto congregada como individual, dados por todas las enunciaciones de dicho video que fueron consumidas, y ante las cuales surgió en los sujetos participantes la necesidad de enunciar su propia existencia, de declarar esta parte de su identidad colectiva.

Otro de los sentidos en los que las TIC como mediación operan en términos de la identidad, tiene que ver con lo que ha sido discutido en torno a la virtualización. Plataformas como Facebook y Twitter se convierten en estructuras de acoplamiento en términos sistémicos, que como tales, influyen en la forma en que se intercambia información. Se trata, haciendo alusión al trabajo de Maturana y Varela (1990), de una especie de membrana a través de la cual los sistemas de conciencia pueden establecer sistemas de orden superior. Dichos órdenes superiores están evidentemente dados por los colectivos a los que hemos hecho referencia, y en los que hay dos dimensiones en términos espaciales que se presentan de manera simultánea. Como encontramos en Pérez Salazar *et*

al (2012), los usuarios emplean estas tecnologías en primer lugar para mantener el contacto con personas a las que conocen en lo físico; sin embargo, a ello se sobrepone en algunos casos, el contacto con sujetos cuya ubicación es remota en tiempo y espacio.

Desde esta perspectiva, las TIC en sí mismas no pueden ser concebidas como sistemas, al menos no en términos sociales, sino como estructuras de relación que se encuentran sujetas a una serie de posibilidades y limitaciones definidas por quienes las proveen. De esta manera, al ocurrir un acoplamiento estructural entre dos sistemas de conciencia, hay en realidad dos planos de estructuración en los que esto ocurre. El primero, está dado por las estructuras sociales presentes en todo tipo de relación, y el segundo, por aquello que puede -o no- ocurrir en términos técnico-operativos. Dichas tecnologías, no hay que olvidarlo, no son de ninguna manera neutrales, sino que están sujetas a una serie de operaciones estructurales internas que parten de un modelo comercial, y que se constituyen en una mediación / membrana que no solo manifiesta aquellos sesgos que le son inherentes, sino que dada su naturaleza digital, posibilitan otros acoplamientos estructurales y flujos de información que van más allá de las relaciones entre los sujetos (y que dependiendo el caso, puede ser meramente instrumentales o en algunos casos, francamente intersubjetivas). Con esto, nos referimos de manera explícita a la existencia de operaciones dentro de dicha membrana-interface, que desde disciplinas como la mercadotecnia, son conocidas como *perfil de target* (asunto de representación claramente identitaria, en virtud de que alude a lo que se es en términos de variables como lugar de residencia, patrones de consumo y relaciones que se establecen), y que es objeto de un intercambio comercial que surge como contraparte de la prestación del servicio en cuestión.

Así, la digitalidad como infraestructura operativa, conlleva una serie de factores incidentes en los que, en las llamadas *redes sociales*, tienen lugar operaciones en las que mientras sus operadores obtienen un beneficio económico, el *ego* y el *alter*, cada uno entendido desde su dimensión sistémica, mantienen sus límites entre sí, a la vez que se influyen mutuamente a partir de acoplamientos estructurados en tantos niveles como la tecnología lo posibilita.

Finalmente, diremos que la identidad, esta noción en torno a la cual hemos trabajado, hace referencia a una serie de operaciones y estructuras de carácter profundamente sistémico. Entenderla desde esta perspectiva, la ubica como un fenómeno absolutamente complejo, como siempre lo ha sido en su esencia, aunque no siempre abordada así; y donde las tecnologías de la información y la comunicación contribuyen a su modificación: consolidando la relevancia de lo físicamente cercano, actualizando algunas de las posibilidades de acoplamientos estructurales, que de otra manera hubieran quedado en el plano de lo meramente posible; y además de todo lo anterior, dando la posibilidad de manipular los signos con lo que cada usuario, de forma consciente o inconsciente, se presenta ante los demás, en cada uno de los actos comunicativos que lleva a cabo y a través de los cuales construye el sistema social del que forma parte.

- Arnold, M. y Osorio, F. (1998). Introducción a los conceptos básicos de la teoría general de sistemas. *Cinta de Moebio*, 3, <http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/moebio/03/frprinci.htm>
- Austin, J. (1962). *How to do things with words*. Oxford: Oxford university press.
- Berger, P. L. y Luckmann, T. (2006). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Branaman, A. (2010). Identity and social theory. En Elliot, A. (Ed.) *The Routledge Companion to Social Theory*, pp. 135-155. Londres: Routledge.
- Castells, M. (1999). *La sociedad red. El poder de la identidad*. México: Siglo XXI.
- Dawkins, R. (1976). *The Selfish Gene*. Nueva York: Oxford University Press.
- Derrickson, K. (2008). Second Life and The Sacred: Islamic Space in a Virtual World, *Digital Islam*, <http://www.digitalislam.eu/article.do?articleId=1877>, 2008.
- Durham, W. H. (1991). *Coevolution: Genes, Culture and Human Diversity*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Giddens, A. (1997). *Modernidad e identidad del yo*. Barcelona: Península.
- Giménez, G. (2000). Materiales para una teoría de las identidades sociales. En Valenzuela Arce, J. M. (Coord.). *Decadencia y auge de las identidades*, pp. 45-78. México: El Colegio de la Frontera Norte / Plaza y Valdés.
- Goffman, E. (2006). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Guegana, J. y Michinob, E. (2011). Communication via Internet et dynamiques identitaires: une analyse psychosociale. *Psychologie française*, 56, 223-238.
- Hall, S. (2010). *Sin garantías: Trayectorias y problemáticas en estudios culturales*. Popayán, Colombia: Envión Editores.
- Hooi, R. y Cho, H. (2013). Deception in avatar-mediated virtual environment. *Computers in Human Behavior*, 29, 276-284.
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona: UOC.
- Levy, P. (1999). *Qué es lo virtual*. Barcelona: Paidós.

- Luhmann, N. (1984). *Sistemas sociales. Lineamientos para una teoría general*. México: Anthropos / Universidad Iberoamericana / Centro Editorial Javerino.
- Mandoki, K. (2006). *Prácticas estéticas e identidades sociales*. México: CONACULTA.
- Maturana, H. R., y Varela, F. J. (1990). *El árbol del conocimiento: las bases biológicas del conocimiento humano*. Madrid: Debate.
- Mead, G. H. (2009). *Mind, self, and society: From the standpoint of a social behaviorist*. Chicago: University of Chicago Press.
- Pérez-Chirinos, V. (2012). Identidad y redes sociales: construcción narrativa del yo hipertextual. *Austral Comunicación*, 1 (1), 9-25.
- Pérez Salazar, G. (2012). *Internet como medio de comunicación. Teoría y análisis de actos comunicativos en los entornos virtuales*. México: Plaza y Valdés / UAdeC.
- Pérez Salazar, G. et al (2012) "Uso de imágenes en los perfiles de usuarios de Facebook: el caso de la región sureste de Coahuila". En Gervasi, F. y De la Peña, G. (Coords.) *Memorias del XXIV Encuentro Nacional de la AMIC, Saltillo, Coahuila*.
- Pérez Salazar, G., Aguilar, A. y Guillermo, E. (2014). El meme en Internet. Usos sociales, reinterpretación y significados, a partir de Harlem Shake. *Argumentos, Estudios Críticos de la Sociedad*. Núm. 75, 79 - 102.
- Pérez Salazar, G. y Gervasi, F. (2014). Santa Flaquita, líbranos de los trolls. El sentido de pertenencia en expresiones identitarias en torno al culto a la Santa Muerte en Facebook. *Religioni e Società. Rivista di scienze sociali della religione*, XXIX, 78, 84-102.
- Rheingold, H. (1996). *La comunidad virtual: una sociedad sin fronteras*. Barcelona: Gedisa.
- Searle, J. (1994). *Actos del habla. Ensayo de filosofía del lenguaje*. Buenos Aires: Planeta.
- Shang, R. A, Chen, Y. C. y Huang, S. C. (2012). A private versus a public space: Anonymity and buying decorative symbolic goods for avatars in a virtual world. *Computers in Human Behavior*, 28, 2227–2235.

- Tajfel, H. (1984). Grupos humanos y categorías sociales. Barcelona: Herder.
- Williams, J. P. (2006). Authentic Identities: Straightedge Subculture, Music, and the Internet. *Journal of Contemporary Ethnography*, 35, 173-200.
- Van House, N. (2007). "Flickr and Public Image-Sharing: Distant Closeness and Photo Exhibition". Computer Human Interface '07 extended abstracts on Human factors in computing systems. *CHI EA '07 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 2717-2722. DOI: 10.1145/1240866.1241068.
- Von Bertalanffy, L. (1976). *Teoría general de los sistemas*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Wolton, D. (1999). *Sobre la Comunicación*. Madrid: Acento.

Del discurso a los hechos: el Estado mexicano y los pueblos indígenas de México¹

Andrea Aguilar Edwards

RESUMEN

En este trabajo se presenta un análisis de contenido del Programa Especial para los Pueblos Indígenas 2014-2018, del gobierno mexicano, a partir del Modelo para la mediación dialéctica de la comunicación social (Piñuel, 2002). Este modelo permite trascender la simple identificación de datos de carácter intra-textual, hacia la descripción de las situaciones y el contexto implicados en la producción de dicho texto como elementos determinantes de su contenido, con el objeto de formular un sistema conceptual explicativo de la relación actual del Estado mexicano con su población indígena.

Palabras clave: multiculturalidad, pueblos indígenas, Estado mexicano

1 Este trabajo fue publicado previamente en la revista *Configurações*, núm. 14 (2014).

1. Introducción

En el marco de la creciente preocupación por la multiculturalidad y los procesos de integración de los pueblos, en plena expansión de un sistema globalizado, es importante destacar el hecho de que la diversidad cultural, étnica y social, existe no sólo entre las diversas sociedades, sino al interior de las mismas. En este trabajo se aborda el fenómeno de la multiculturalidad en México, enfocando el caso específico de los pueblos indígenas que cohabitan el territorio nacional y su lucha permanente por hacer valer su cultura y sus derechos. Se parte de una visión general del contexto histórico de la relación del Estado mexicano y su población indígena, como factor de análisis para la comprensión de la situación actual del fenómeno multicultural, y la propuesta política y social del gobierno en turno.

Es importante señalar que este trabajo forma parte del proyecto *Multilevel governance of cultural diversity in a comparative perspective: EU-Latin America*, auspiciado por la Comisión Europea, y se enfoca al caso particular de México, sin desconocer el hecho de que otros países latinoamericanos enfrentan una situación similar². Como primer avance, se identifican las estrategias del gobierno federal mexicano enfocadas al desarrollo de los pueblos indígenas, durante los cinco sexenios previos a la administración actual del presidente Enrique Peña Nieto. Se registra el seguimiento del movimiento indígena durante el mismo período, destacando uno de los acontecimientos sociales de mayor trascendencia en México y en la opinión pública internacional: el levantamiento armado de los pueblos indígenas en Chiapas, en 1994, como principal referente para el análisis del proceso político-social que precede al establecimiento de las actuales políticas públicas y estrategias del gobierno mexicano.

2 Ver el caso de Chile en Boccara y Boladís (2010), el caso de Colombia en Restrepo (2011), y diversos estudios de nivel latinoamericano en Pequeño (2009), Stavenhagen (2002) y Fernández y Argüello (s/f).

2. *El tema del multiculturalismo*

Para efectos de este trabajo entenderemos por *multiculturalismo* al reconocimiento de las diferencias sociales, étnicas, culturales, religiosas, y aquellas que definan una característica distintiva de la idiosincrasia de un grupo, en el diseño de un sistema social que garantice la equidad y la armonía de intereses. El *multiculturalismo* se concibe entonces relacionado con la forma en que los gobiernos administran los recursos y diseñan las políticas públicas. Es decir, para que la multiculturalidad presente en un país, en forma natural, se traduzca en un sistema *multiculturalista*, debe mediar un proyecto social capaz de insertar a todos en igualdad de derechos y de oportunidades para ejercerlos.

La etnicidad es hoy un factor determinante de los lineamientos que dictan los organismos internacionales de desarrollo para la elaboración de políticas públicas. Entre ellos, los de mayor influencia, como la Organización de las Naciones Unidas³(ONU) y el Banco Mundial⁴ (BM), entre otros, consideran el reconocimiento de la diversidad cultural no solo como un derecho, sino como un requisito para lograr un desarrollo social que no se traduzca en un conflicto de identidad.

El éxito de las políticas multiculturales para lograr su objetivo declarado, que es abatir la inequidad en el acceso a los índices de bienestar, depende, Según Cardoso (2007), del papel que éstas asignen a la diferencia cultural como productora de condiciones de desigualdad social. El autor argumenta el hecho de que, aun cuando queda claro que los organismos internacionales de desarrollo mencionan la diversidad cul-

3 La Declaración de la ONU sobre los derechos de los pueblos indígenas fue aprobada por mayoría de la Asamblea General, en Nueva York, el 13 de septiembre de 2007.

4 Pueden consultarse las políticas del Banco Mundial para la atención a los pueblos indígenas en: <http://www.bancomundial.org/temas/resenas/indigenas.htm>

tural como un factor de desigualdad, refiriéndose a los sistemas de relaciones sociales en los que la diferencia cultural se utiliza para clasificar jerárquicamente a los grupos, es decir, a las relaciones interétnicas, con frecuencia existe una contradicción a la hora de poner en práctica las políticas públicas multiculturales, ya que el interés se pone principalmente en la cultura y no en las relaciones sociales. El problema en México ha sido que, como resultado de ese enfoque, las acciones de gobierno, durante décadas —o sexenios— se centraron, en el mejor de los casos, en difundir el valor de las culturas que se perciben *discriminadas*, como si la discriminación fuera producto del desconocimiento entre los diversos grupos y no del sistema social.

Intentar explicar la desigualdad en razón de la diferencia cultural por sí misma, sin considerarla dentro del sistema de relaciones sociales que la jerarquiza, tiene algunas consecuencias indeseables. Cardoso (2007) enfatiza que esta postura avala políticas de deferencia con indiferencia, porque recicla las teorías que imputan a los desposeídos la causa de su desposesión al obstinarse en perpetuar una cultura inadecuada a la vida moderna, con la notable diferencia de que ahora se les tolera celebrando el derecho a la diferencia. En este sentido, es claro que al resaltar la singularidad de cada grupo cultural, se fomenta la fragmentación extrema de aquellos a quienes la sociedad dominante ha etiquetado como indígenas. El autor enfatiza que, por el contrario, si las políticas multiculturales en verdad pretenden eliminar las asimetrías sociales que se justifican por la diversidad cultural, resulta indispensable entender que la etnicidad es una forma de clasificación de las relaciones sociales entre grupos que participan en un mismo sistema social (Cardoso, 2007:18).

Los pueblos indígenas en México han demostrado a través de sus demandas y manifestaciones públicas a lo largo de la historia, la clara conciencia de su derecho a ser contempla-

dos como parte de la estructura social, política y económica del país⁵. Sin embargo, son los gobiernos mexicanos quienes parecen no haber tenido la misma claridad, o teniéndola, no han sido capaces de instrumentar los mecanismos necesarios para lograr la verdadera inserción de esta población en la vida nacional, como sujetos de derecho, en igualdad de circunstancias que el resto de los mexicanos. Aunque aún cabe otra posibilidad: que hayan optado por perpetuar la condición de desigualdad para garantizar el sometimiento de un sector de la población crítico y contestatario, como históricamente lo han sido la mayoría de los pueblos indígenas en México.

2.1. El perfil de la diversidad étnica en México

En México existen 68 etnias, constituidas en 68 pueblos indígenas, a los que corresponden las 68 lenguas que se hablan en el país hasta el día de hoy⁶. Dispersos en diversas comunidades, estos pueblos mantienen sus diferencias culturales, lingüísticas, políticas y religiosas, pero comparten una característica en común que trasciende la multiculturalidad: su incansable y permanente lucha por reclamar la legitimidad de sus derechos. Porque en México, como quizá en muchos otros países, la discriminación ha sido una forma más de asumir el multiculturalismo.

Los grupos indígenas conforman un importante sector de la población mexicana y son claramente identificados como los pueblos originarios del país. Su riqueza histórica y cultural le da sentido de pertenencia e identidad al pueblo de México, y

5 Los procesos de movilización indígena en México tienen una larga historia que ha sido documentada desde la época colonial, por diversos autores como: Reina (1980), Sarmiento y Mejía (1988), Knight (1995), y Valladares (2008) registrando diversos periodos de protesta indígena que oscilan entre la rebelión y la negociación con el Estado mexicano.

6 Según el Diario Oficial, del Miércoles 30 de abril de 2014, en su Décima Sección-Extraordinaria.

son el tema recurrente de discursos políticos cuando se trata de convocar los valores que promueven el arraigo y la cohesión nacional, o bien cuando se trata de ofertar un producto de consumo para el turismo internacional. Sin embargo, la exaltación de su riqueza, aún por el propio gobierno, no parece coincidir con la posición que éste les asigna en el ámbito de las políticas de desarrollo social, a pesar de ser casi un diez por ciento de la población total del país.

En la siguiente tabla puede observarse un resumen de la densidad de la población indígena y su distribución étnica, lo que implica además, la diversidad de lenguas que se hablan hoy en México.

Tabla 1: Pueblos indígenas y lenguas predominantes en México en 2010

	Personas	Porcentaje
Población total	112, 336, 538	100
Población indígena	11, 132, 562	9.9
Náhuatl	2, 587, 452	23.2
Maya	1, 500, 441	13.5
Zapoteco	771, 577	6.9
Mixteco	771, 455	6.9
Otomí	623, 121	5.6
Tzeltal	583, 111	5.2
Tsotsil	535, 117	4.8
Totonaco	407, 617	3.7
Mazahua	336, 546	3.0
Mazateco	336, 158	3.0
Ch'ol	283, 797	2.5
Huasteco	237, 876	2.1
Chinanteco	207, 643	1.9
Mixe	194, 845	1.8
Tarasco / Purépecha	193, 426	1.7
Tlapaneco	167, 029	1.5
Otras lenguas	1, 395, 351	12.5

Fuente: Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI)

La población indígena se localiza principalmente en la parte centro y sur del país. En los estados que concentran la mayor cantidad de pobladores indígenas, la proporción rebasa, en promedio, el 20% de la población total. En el estado de Yucatán rebasa el 50%. La densidad, a nivel de los municipios, es mayor.

De los 624 municipios donde más del 40% de la población es indígena, en 426 los porcentajes de población en situación de pobreza son superiores al 80%. Asimismo, 271 municipios indígenas presentan condiciones de pobreza extrema en más del 50% de su población, concentrados en los estados de Chiapas, Guerrero, Oaxaca y Veracruz.⁷

En todos los casos, las comunidades indígenas se encuentran asentadas en las zonas marginadas del desarrollo urbano⁸. Muchos de ellos incluso lejos de las manchas urbanas, en áreas de difícil acceso, por supuesto sin ningún tipo de servicio básico. Una de las opciones a su alcance ha sido migrar a las ciudades, donde, si les va bien, pueden sumarse a engrosar los cinturones de miseria que rodean a las grandes concentraciones urbanas.

Más allá del discurso de la diversidad y el multiculturalismo como la panacea para implantar –o restaurar– los valores universales del bien común y el respeto a los derechos humanos desde una perspectiva ideológica, que sin duda es importante, se hace necesario articular ese discurso con las acciones concretas del Estado para resolver el drama que subyace, en términos de miseria, desde un proyecto que contemple soluciones estructurales más allá de las prácticas asistenciales que han caracterizado a todos los planes de desarrollo nacional en México.

7 De acuerdo con datos publicado en el Diario Oficial en 30 de abril de 2014, en su décima sección extraordinaria.

8 INEGI, Censo poblacional 2010

La diversidad y la multiculturalidad en México, son sinónimos de fragmentación, de debilidad política que cancela cualquier alternativa de desarrollo social auténtico y reproduce los viejos esquemas de la política nacional, con algunos matices en el discurso, que no trascienden a los hechos.

2.2. El perfil institucional mexicano

La adopción del modelo neoliberal en México implicó la alineación a un proyecto multiculturalista centrado en el reconocimiento de la diversidad cultural como base de la identidad nacional. Sin embargo, ese reconocimiento se produce en los términos que algunos analistas como Charles R. Hale (Valladares, 2008) han señalado, al afirmar que en el discurso multiculturalista no todas las organizaciones indígenas tienen cabida, en tanto que el reconocimiento de las mismas responde, en gran medida, a los intereses de agencias supranacionales, como el Banco Mundial, para quienes existen dos clases de la expresión de la etnicidad: una, que construye capital social y es digna de ser estimulada, y otra que es disfuncional al modelo neoliberal, porque genera conflictos y disenso. Hale usa el término de “el indio permitido”, afirmando que los gobiernos utilizan los derechos propios de la multiculturalidad para dividir y domesticar a los movimientos indígenas.

En México, el discurso del multiculturalismo se ha operacionalizado con base en la creación de organismos, comisiones y/o dependencias para atender los problemas de los pueblos indígenas, a partir de un criterio de reconocimiento de su naturaleza identitaria acotado en función de su compatibilidad con el modelo neoliberal.

La crisis provocada por el movimiento zapatista en 1994, por su visibilidad en el plano internacional a través de los medios de comunicación, el activismo del Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN), las movilizaciones de apoyo des-

de diversas partes del mundo, y la presencia de observadores extranjeros en México durante el conflicto y en los años posteriores, motivó la acción del Estado, cuyas propuestas de solución se formularon casi exclusivamente en el aspecto legislativo. Sólo en la década de 1990 y primera mitad de la década de 2000 se realizaron 222 modificaciones, incluyendo constituciones estatales, códigos penales, civiles y sobre justicia indígena, además de diversas leyes en materia de salud, educación, cultura, procuración de justicia, derechos humanos y medio ambiente.⁹ Sin embargo, a pesar del trabajo legislativo, las condiciones de desigualdad y exclusión de los pueblos indígenas prevalece, y en muchos rubros, como el de la pobreza, se ha exacerbado.¹⁰

El actual gobierno de México ha reconocido, en el discurso oficial, la problemática que enfrentan los pueblos indígenas. El diagnóstico presentado por la *Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas*, designada por el actual gobierno, expone en forma detallada las condiciones de marginación desde el ámbito de los derechos humanos, el desarrollo social y económico, así como la condición de exclusión de los pueblos indígenas en las actividades de diseño y coordinación intergubernamental. La propuesta que integra el *Programa Especial para los Pueblos Indígenas 2014-2018*, parece integrar —en el discurso— las acciones con las que el gobierno del presidente Peña Nieto se propone dar solución a la problemática. Sin embargo, justo en el momento de la redacción de este texto, el 31 de octubre de 2014, aparece en diversos medios la información acerca del *Proyecto de Egresos de la Federación*, para el 2015, que el presidente Peña Nieto presentó ante la Cámara de Diputados, en la que contempla un incremento al presu-

9 Según el registro oficial de la Cámara de Diputados disponible en: http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/ref/cpeum_crono.htm

10 Ver el Diagnóstico presentado por la Comisión para los Pueblos Indígenas, en el Diario Oficial, del 30 de abril de 2014. Décima sección extraordinaria.

puesto destinado para la atención a los pueblos indígenas del 0.47%.¹¹ Estos son, entre otras cosas, los hechos.

3. *Marco metodológico*

El análisis de contenido es el conjunto de procedimientos interpretativos, para el estudio de productos textuales de procesos de comunicación previamente registrados, que basados en técnicas de medición –cuantitativas y/o cualitativas– según Piñuel (2002), tienen por objeto elaborar y procesar datos relevantes sobre las condiciones en que se han producido aquellos textos, o sobre las condiciones que puedan darse para su empleo posterior. De acuerdo con el autor “los textos remiten a un universo de prácticas sociales y cognitivas, donde cualquier interacción comunicativa cobra unos límites particulares que son mediados y mediadores de aquellas prácticas a las que sirve”.

El presente análisis, se enfoca en el *Programa Especial de los Pueblos Indígenas 2014-2018*¹², como producto textual de un largo proceso de comunicación (que se describe en el apartado teórico de este trabajo), cuyos interlocutores reconoceremos en forma genérica como: *la población indígena y el Estado Mexicano*, con el objeto de procesar algunos datos relevantes acerca de las condiciones en que éste se produjo.

Como corresponde a un análisis de contenido, el objetivo es lograr la emergencia de ese sentido latente que trasciende la superficie material del texto y que procede de las prácticas sociales e institucionales, que recurren al discurso oficial –legal– para facilitar su interacción.

Como señala Bardin (en Piñuel y Gaitán, 1995), el análisis de

11 <http://pulsoslp.com.mx/2014/10/31/gobierno-plantear-aumento-a-presupuesto-para-pueblos-indigenas-en-0-47/>

12 Aprobado por decreto presidencial del Gobierno de la República Mexicana, publicado en el Diario Oficial, el miércoles 30 de abril de 2014, en su Décima Sección Extraordinaria.

contenido se convierte en una empresa de *des-ocultación* o *revelación de la expresión*, donde, ante todo, interesa indagar sobre lo escondido, lo latente, lo no aparente, lo potencial, lo inédito (lo no dicho) de todo mensaje. Desde esta perspectiva, la intención fue ampliar el campo de estudio, hacia una dimensión no manifiesta del *Programa Especial de los Pueblos Indígenas 2014-2018* que, por ser una construcción compleja, requirió de la definición de variables que orientaran la búsqueda desde las condiciones contextuales y, por lo tanto, desde las circunstancias de producción y recepción de dicho documento. En ese sentido, se abordó el análisis a partir del modelo de la *Mediación Dialéctica de la Comunicación Social* (MDCS) que, de acuerdo con Piñuel (2002), permite formular un sistema conceptual especializado en la descripción, explicación y predicción de los *cambios* que experimentan o pueden experimentar los sistemas de comunicación propios de nuestras sociedades.

Este modelo incorpora los avances teóricos de diversos campos, entre los que destacan: la Dialéctica, y la Teoría de Sistemas, para ampliar la observación y el análisis desde una perspectiva que reconoce la complejidad de los fenómenos y facilita la comprensión de los procesos sociales, sobre todo de aquéllos en los que la Comunicación se encuentra implicada.

Para aplicar el MDCS, es necesario partir de la idea de que un sistema de comunicación social, y los constantes cambios que experimenta, no pueden ser percibidos si no se establece primero una clara diferenciación entre los componentes y relaciones que son específicos del propio sistema de comunicación (SC), y los componentes y relaciones que son específicos de otros sistemas. Piñuel, abunda en la explicación de la siguiente manera:

Una vez efectuada esa diferenciación, los cambios de los sistemas de comunicación (SC) sólo pueden explicarse examinando las relaciones de apertura que dicho sistema mantiene

con otros dos sistemas generales: el sistema social (SS) y el sistema ecológico-adaptativo (SE), cuyo específico inventario de componentes genéricos y de relaciones internas (estructurales y funcionales) es igualmente proporcionado por dicho modelo (cfr. Martín Serrano et al., 1981; Martín Serrano, 1989, Piñuel, 1989, y Piñuel & Gaitán, 1995). La concepción de los sistemas de comunicación (SC), de los sistemas sociales (SS) y de los sistemas ecológico-adaptativos (SE) como sistemas abiertos entre sí, nos permite describir la transformación de cada uno de esos tres sistemas en términos de una mediación dialéctica *intersistémica*, es decir, concibiendo la transformación interna de un determinado sistema como el producto de la influencia externa que ejercen sobre él los sistemas restantes, y viceversa. (Piñuel, 2002:5)

Con base en estadísticas centradas en el recuento de datos (técnicas cuantitativas), y procedimientos lógicos basados en la combinación y contrastación de categorías (técnicas cualitativas) fue posible elaborar y procesar algunos datos relevantes sobre las condiciones en que el *Programa Especial de los Pueblos Indígenas 2014-2018* fue producido, y las que pudieran presentarse en su posterior ejecución.

Las categorías de análisis en las que se basó el procedimiento interpretativo, fueron diseñadas como una adaptación del modelo de la MDCS, al objetivo de este trabajo, cuyos componentes se asumen de la siguiente manera:

1. **El sistema de comunicación.** Entendido como el *Programa Especial de los Pueblos Indígenas 2014-2018*, en su calidad de producto textual de un proceso de comunicación, que se convierte a su vez en un sistema que facilita la interacción mediada del Estado mexicano y la población indígena en el país.

2. **El sistema social.** Entendido como el conjunto de instituciones, organismos y procesos de la sociedad civil, que determinan la superestructura y los patrones de comportamiento de la población en general.
3. **El sistema ecológico-adaptativo.** Entendido como el conjunto de instituciones, organismos y procesos de la sociedad civil, que operan en favor de una sostenibilidad, de largo plazo, en la relación del sistema de comunicación y el sistema social.

Más allá de la identificación intra-textual de la estructura que adopta el *Programa Especial de los Pueblos Indígenas 2014-2018*, lo más interesante resulta ser el conocimiento que se produce a partir de los contextos donde se inscribe este material de análisis, así como la descripción de las situaciones y entornos implicados en su producción, y la identificación de las estructuras que rigen la conducta de los individuos, grupos, o instituciones emisoras y receptoras, en los procesos de comunicación que le dieron origen. Se trata pues, de un análisis de contenido vertical (de un solo caso), descriptivo, a un objeto de estudio refutable, y desarrollado a partir de fuentes documentales primarias.

4. Resultados del análisis

4.1. Modelo de Mediación Dialéctica de la Comunicación

Partiendo de la identificación de los tres sistemas que interactúan (SC, SS y SE) y sus componentes genéricos, se analizan las relaciones internas de carácter, tanto estructural, como funcional, que constituyen los elementos mediadores de la relación –dialéctica– intersistémica.

Tabla 2: Sistema de comunicación (SC)
Programa Especial de los Pueblos Indígenas 2014-2018

Componentes genéricos	Relaciones internas	
	Estructurales	Funcionales
Mensaje: <i>Plan de trabajo de nivel Federal</i>	Tiene un carácter oficial, al ser aprobado por decreto presidencial.	Se opera a través de la Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas, como responsable del seguimiento y ejecución de las acciones.
Actores: <i>Estado Mexicano</i> <i>Población indígena</i>	Es de observancia obligatoria para todos los niveles de gobierno.	
Lenguaje: <i>Discurso Oficial</i>	Posee autoridad, con injerencia en todas las dependencias de la administración pública relacionadas con la población indígena.	Comparte responsabilidad con la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, y la Secretaría de la Función Pública, para el cumplimiento de los objetivos y la rendición de cuentas.
Medio: <i>Política Pública</i>		

Fuente: elaboración propia.

Tabla 3: Sistema social (SS)

Componentes genéricos	Relaciones internas	
	Estructurales	Funcionales
<p>La estructura oficial: antecedentes históricos de la política nacional, en relación con la atención a los pueblos indígenas, en los últimos treinta años.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. En el discurso 2. En los hechos 	<p>Centralización de los programas federales, como condición que retrasa o inhibe la cobertura y la aplicación de los recursos.</p> <p>Autonomía de los poderes Estatal y Municipal, que en ocasiones no favorece la coordinación y la suma de esfuerzos.</p>	<p>Ideologías e intereses partidistas diversos y, en ocasiones, antagónicos.¹³</p> <p>Con frecuencia se ponderan acuerdos y alianzas por encima de las disposiciones constitucionales.¹⁴</p>
<p>La respuesta colectiva de los pueblos indígenas: antecedentes históricos del movimiento indígena, en los últimos treinta años.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. En el discurso 2. En los hechos 	<p>Escasa o nula relación formal entre los niveles de gobierno.</p> <p>Escaso presupuesto.</p> <p>Falta de continuidad de los programas y políticas públicas, de un sexenio a otro.</p> <p>Falta de mecanismos formales de evaluación y seguimiento.</p>	<p>Burocracia</p> <p>Corporativismo</p> <p>Baja calidad en la educación¹⁵</p> <p>Existe un sesgo en la educación relacionado con la posición económica.¹⁶</p>

Fuente: elaboración propia.

13 Existen innumerables registros en notas de prensa y medios electrónicos, que dan cuenta de controversias entre los representantes de los diversos partidos. Algunas de ellas han llegado a trascender al interior del Congreso dificultando los procesos de diálogo.

14 Poco después de su toma de protesta como Presidente de México, Enrique Peña Nieto propuso la creación de un grupo aliado, con representación de los partidos mayoritarios, tomando decisiones que son competencia del Congreso, al margen de éste.

15 Pueden consultarse los indicadores oficiales en: http://www.enlace.sep.gob.mx/content/gr/docs/2013/historico/00_EB_2013.pdf

16 La mejor atención y nivel académico se concentra en las escuelas privadas. Las escuelas públicas no tienen la capacidad suficiente para atender la demanda y el nivel académico, por lo general, es bajo.

Tabla 4: Sistema ecológico adaptativo (SEA)

Componentes genéricos	Relaciones internas	
	Estructurales	Funcionales
Organismos internacionales abrogándose la autoridad de normar las políticas de multiculturalidad e <i>inclusión</i> de los pueblos indígenas en el mundo.	La gran mayoría de los organismos de carácter internacional, e incluso los nacionales, dependen directamente de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) o bien, operan con fondos de la misma organización. ¹⁷	Se parte de una visión unilateral, centrada en el neoliberalismo El concepto de inclusión es acotado en función de las condiciones que garanticen la preservación del sistema capitalista. Las demandas auténticas y diferenciadas de los grupos indígenas no tienen cabida en la política internacional. Los indios de México siguen sin ser escuchados en su carácter de sujetos de derecho. Se concibe la problemática, desde una perspectiva de asistencialismo social.
Los medios masivos de comunicación	Concentración de la oferta mediática en dos grandes grupos empresariales Legitimación de empresas de medios preponderantes en la Reforma de Telecomunicaciones de 2014 ¹⁸	Manejo de información sesgada en función de la agenda política Nulo espacio para medios alternativos, independientes o proyectos de la sociedad civil.

Fuente: elaboración propia.

17 Puede revisarse el informe sobre las acciones desarrolladas por diferentes organismos internacionales para la promoción de los derechos de los pueblos indígenas, hasta el año de 1999 en: <http://www.summit-americas.org/Indigenous/W-Group-Oct99/Instituto%20Indigenista%20Americano.htm>

18 Ver el Diario Oficial de la Federación del 14 de julio de 2014, disponible en: http://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5352323&fecha=14/07/2014

4.2. El sistema social en la relación Estado-población indígena

Entender a cabalidad la naturaleza de la relación del Estado y la población indígena en México, demanda un análisis a profundidad del conjunto de relaciones, naturales e impuestas, que ambos han construido a lo largo de la historia; esa perspectiva ha sido abordada puntualmente por diversos autores, como: Valladares (2008), Bárcenas (2004), Gómez (2004), Knight (1995), Sarmiento y Mejía (1988), y Reyna (1980), entre otros.

En la actualidad, esa relación se produce en medio de las tensiones que el sistema-mundo introduce en el terreno de la economía, los derechos humanos, la política de multiculturalidad —que, más que responder a las necesidades de los pueblos indígenas, parece orientada a normar criterios—, además de una serie de contingencias políticas que elevan las dificultades para lograr el óptimo desarrollo de los pueblos, en términos de bienestar social, especialmente cuando se vive en una situación de economía precaria, como es el caso de México. En este proceso, los esfuerzos por entablar una comunicación abierta, fluida y productiva, parecen ser, en primera instancia, el recurso más valioso para lograr la armonización de intereses y el establecimiento de acuerdos, que si bien no son suficientes para resolver los problemas de fondo, sí lo son para crear las condiciones propicias que faciliten la búsqueda de soluciones concretas. Sin embargo,

El proceso de reforma del Estado que ha vivido el país, ha significado el fin del *Estado de bienestar social*. El mexicano fue un Estado cuya política social, heredada de la revolución de 1910, lo situó como paternalista, subsidiador (sic) del desarrollo y redistribuidor de la riqueza. Sin embargo, a partir de la reforma del Estado y con el argumento de su ineficiencia por sus prácticas corruptas y clientelares en la distribución de los recursos federales, así como por su incapacidad para pagar la deuda exter-

na, su ineficiencia en la administración de las más de 1.000 empresas que poseía, se dio inicio al desmantelamiento de una estructura económica y política incapaz de generar un crecimiento, tanto a nivel macro económico, como para revertir el proceso de empobrecimiento de amplias capas sociales. (Valladares, 2008: 291)

Desde esta óptica, examinar el contexto histórico se vuelve una condición para comprender la naturaleza intrínseca de la actual relación: Estado-población indígena. Es decir, no sería posible entender el proceso de comunicación que el gobierno de Enrique Peña Nieto pretende entablar con los pueblos indígenas a través de un aparato burocrático político-administrativo, cuya operación depende en última instancia de la Secretaría de Gobernación¹⁹, si no tenemos una mínima referencia del pasado, por lo menos del pasado reciente, en la historia de esa relación. En este sentido, resulta particularmente interesante la perspectiva de Castellanos (2000:7), cuando dice:

Las relaciones entre etnia, Estado y nación tienen su origen en múltiples experiencias históricas, particularmente en el colonialismo y en distintos momentos del proceso de formación de las naciones modernas y de la expansión capitalista en sus diversas modalidades; por ello, examinar el contexto histórico es condición para comprender su naturaleza.

A continuación se presenta una breve síntesis de los puntos de encuentro y desencuentro en la relación del Estado mexicano y sus pueblos indígenas, durante los últimos treinta años,

19 En México, la Secretaría de Gobernación es el equivalente a los Ministerios del Interior en otros países. Históricamente ha sido la encargada de reprimir los movimientos populares.

que han impregnado la vida nacional de un clima de tensión que aún sigue vigente. Los datos se presentan a partir de dos variables: (1) la política social en materia de derechos indígenas de los cinco períodos de gobierno que antecedieron a la administración de Enrique Peña Nieto y (2) el movimiento indígena, durante el mismo período.

La información en cada una de las variables se presenta desde dos indicadores: el *discurso*, cuyos datos fueron extraídos de documentos oficiales, en su calidad de fuentes primarias, y que consisten, por un lado: en los Planes de Desarrollo que cada presidente hizo público al inicio de su mandato, y por el otro: los comunicados provenientes de la dirigencia del movimiento indígena²⁰. El segundo indicador en cada variable se denomina *los hechos*, cuya información fue extraída de registros hemerográficos y documentos públicos del Centro de Estudios Latinoamericanos²¹.

Se trata de esquematizar la relación sincrónica y diacrónica de los discursos y los hechos, de los dos actores sociales que protagonizan, en México, la historia imperfecta de la multiculturalidad.

20 Aunque para facilitar la lectura se divide la información en cinco tablas que concentran cada uno los datos de un sexenio en particular, el análisis diacrónico atraviesa en forma vertical a todos ellos. En este sentido, la lectura consecutiva de las tablas 5, 6, 7, 8 y 9, permite visualizar fácilmente la línea del tiempo relacionada con los principales acontecimientos que han marcado la relación Estado Mexicano-población indígena, durante las últimas tres décadas, de una forma esquemática.

21 Existe sin embargo, una vasta producción de textos que abordan detalladamente la historia de los movimientos sociales en México. Una interesante historia que da cuenta, además del movimiento por los derechos de la población indígena, los movimientos agrarios en su lucha por la tierra, los movimientos sindicales y los movimientos estudiantiles; todos ellos con demandas específicas hacia el gobierno en turno, que van desde el reconocimiento de una identidad cultural, hasta la solución de problemas concretos; todos ellos respondiendo a ideologías propias, que coyunturalmente se han cruzado, sumando fuerzas, en lo que se conoce como la historia de la guerrilla mexicana. Un complejo entramado que, sin duda, merece ser objeto de un análisis posterior.

Tabla 5: La relación Estado-población indígena, en México, de 1982 a 1988

<i>Análisis sincrónico</i>				
Períodos presidenciales en México	Política social en materia de derechos de los indígenas (según se plantea en el Plan Nacional de Desarrollo correspondiente a cada sexenio)		Movimiento indígena (según registros hemerográficos y del Centro de Estudios Latinoamericanos)	
	El discurso	Los hechos	El discurso	Los hechos
1982-1988 Miguel de la Madrid Hurtado	No se menciona a la población indígena en absoluto. ²²	Ninguna acción dirigida específicamente a los pueblos indígenas.	No se encontraron registros de ningún tipo de pronunciamiento de la población indígena durante este sexenio.	Durante la década de 1970, había tenido lugar la intensa persecución del Estado desarticulando diversos grupos políticos, opositores al gobierno, que se habían consolidado desde la década de 1960, y en los que destacaba la participación de algunos miembros de comunidades indígenas sumados a la guerrilla urbana, en los Estados de Chiapas y Guerrero.

Análisis diacrónico

Fuente: elaboración propia.

22 El enfoque prioritario en todos los rubros está centrado en medidas económicas. Su prioridad es abatir la crisis y relacionarse con mercados internacionales

Tabla 6: La relación Estado-población indígena, en México, de 1989 a 1994

Análisis sincrónico				
Períodos presidenciales en México	Política social en materia de derechos de los indígenas (según se plantea en el Plan Nacional de Desarrollo correspondiente a cada sexenio)		Movimiento indígena (según registros hemerográficos y del Centro de Estudios Latinoamericanos)	
	El discurso	Los hechos	El discurso	Los hechos
1988-1994 Carlos Salinas de Gortari	No se menciona a la población indígena en absoluto. ²³	Ninguna acción dirigida específicamente a los pueblos indígenas.	Enero 1994: 1ª. Declaración de la Selva Lacandona exigiendo: “trabajo, tierra, techo, alimentación, salud, educación, independencia, libertad, democracia, justicia y paz” El ejército zapatista propone un movimiento nacional por justicia y democracia 2ª. Declaración de la Selva Lacandona: “Replantear el problema del poder, libertad y justicia”	Un ejército de indígenas (muchos de ellos armados) declaran la guerra al gobierno mexicano en el estado de Chiapas. Se suman 38 municipios.
		Tras el levantamiento de los pueblos indígenas, se crea la Comisión Nacional de Intermediación (CONAI) y la Comisión para el Diálogo y la Mediación por la Paz, integrada por legisladores		Diversos organismos de la sociedad civil y observadores extranjeros se reúnen en San Cristóbal de las Casas (Chiapas) Se lleva a cabo la Convención Nacional Democrática, convocada por el EZLN

Análisis diacrónico

Fuente: elaboración propia.

23 Lo más cercano es un plan de modernización en el medio rural a fin de contener la migración rural a centros urbanos.

Tabla 7: La relación Estado-población indígena, en México, de 1995 a 2000

Periodos presidenciales en México	Análisis sincrónico			
	Política social en materia de derechos de los indígenas (según se plantea en el Plan Nacional de Desarrollo correspondiente a cada sexenio)		Movimiento indígena (según registros hemerográficos y del Centro de Estudios Latinoamericanos)	
	El discurso	Los hechos	El discurso	Los hechos
1995-2000 Ernesto Zedillo Ponce De León	Se menciona a los indígenas en un solo apartado, con título: “Justicia para los pueblos indígenas”, que expone el compromiso expreso del Gobierno con “la búsqueda y refuerzo de mecanismos que agilicen la administración de justicia para los pueblos indígenas”. ²⁴	Se introducen procedimientos administrativos para ofrecer defensoría y asesoría legal a los indígenas, en su idioma. El gobierno dicta sentencia a dos de los presos políticos acusándolos del delito de terrorismo. El presidente Zedillo rechaza los aspectos fundamentales de los acuerdos de San Andrés. Diciembre 1997: 45 indios tzotziles, en su mayoría mujeres y niños, pertenecientes a un grupo de simpatizantes del EZLN, son asesinados por un comando de “Guardias Blancas” ²⁵ en Acteal, una comunidad situada a 50 kilómetros de San Cristóbal.	Enero 1995: 3°. Declaración de la Selva Lacandona, propone un “Movimiento para la liberación nacional” Enero 1996: 4°. Declaración de la Selva Lacandona, propone la “construcción de un nuevo modelo político en el país El EZLN denuncia una violación por parte del gobierno a la ley para el diálogo, previamente establecida, y una provocación a la paz.	Movilizaciones de nivel nacional e internacional a favor de los pueblos indígenas mexicanos Más de 500 representantes de los pueblos indígenas se reúnen en el Foro Nacional Especial de Cultura y Derechos Indígenas. Se integra el Congreso Nacional Indígena (CNI) Inician los “Diálogos de San Andrés” entre representantes indígenas y del Gobierno Federal

Análisis diacrónico

24 Los mencionados esfuerzos se desglosan aludiendo a la formación de intérpretes en lenguas indígenas, y la garantía de contar con un traductor en todos sus procesos legales, así como “realizar una mayor y más eficaz difusión de sus deberes y derechos y de los procesos jurídicos que les atañen”.

25 Se denomina “Guardias Blancas”, no solo en Chiapas, sino en otras partes del país, a los grupos armados al servicio de grandes latifundistas, cuya función es proteger a éstos de invasiones por parte de ejidatarios o indígenas. En el caso concreto

Tabla 7: La relación Estado-población indígena, en México, de 1995 a 2000

Análisis diacrónico	Análisis sincrónico				
	Periodos presidenciales en México	Política social en materia de derechos de los indígenas (según se plantea en el Plan Nacional de Desarrollo correspondiente a cada sexenio)		Movimiento indígena (según registros hemerográficos y del Centro de Estudios Latinoamericanos)	
		El discurso	Los hechos	El discurso	Los hechos
		<p>Febrero 1998: La Secretaría de Gobernación inicia una campaña para sacar del país a miles de extranjeros que hacen activismo político.</p> <p>El gobierno federal mantiene su negativa para reconocer como válida la Ley de Derechos y Culturas Indígenas.</p> <p>Hacia el final del sexenio se llevan a cabo reformas constitucionales encaminadas a salvaguardar los derechos indígenas.</p> <p>Construcción de caminos que conectan algunos de los poblados indígenas con el centro urbano.</p>	<p>El Congreso Nacional Indígena exige respeto a los acuerdos de San Andrés.</p> <p>5ª. Declaración de la Selva Lacandona propone: que la Ley de Derechos y Culturas Indígenas se lleve a una consulta nacional.</p>	<p>Se suspende el diálogo</p> <p>Se celebra un mitin en la explanada de Ciudad Universitaria.</p> <p>Más de mil indios zapatistas acuden en autobús a la ciudad de México para participar en el mitin con estudiantes.</p> <p>Marzo 1999: Se celebra la consulta nacional sobre derechos y culturas indígenas promovida por el EZLN</p> <p>95% de los electores pide respetar la integridad y los derechos indígenas.</p>	

Fuente: elaboración propia.

de Chiapas, las “Guardias Blancas” están al servicio de los dueños de haciendas cafetaleras que poseen miles de hectáreas de las mejores tierras en ese Estado. La mayoría de los propietarios de las haciendas cafetaleras son extranjeros y algunos mexicanos descendientes de extranjeros, que viven en países europeos.

Tabla 8: La relación Estado-población indígena, en México, de 2001 a 2006

Análisis sinérgico				
Periodos presidenciales en México	Política social en materia de derechos de los indígenas (según se plantea en el Plan Nacional de Desarrollo correspondiente a cada sexenio)		Movimiento indígena (según registros hemerográficos y del Centro de Estudios Latinoamericanos)	
	El discurso	Los hechos	El discurso	Los hechos
2001-2006 Vicente Fox Quezada	Se aborda el tema de los pueblos indígenas en el plano de la retórica, sin definir objetivos ni estrategias concretas. No se profundiza en el análisis o descripción de sus condiciones de vida. ²⁷	Diciembre 2000: Como presidente electo, Vicente Fox anuncia que retirará al ejército de la zona de conflicto. Estas acciones no se llevan a cabo.	El EZLN acepta reanudar el diálogo con el gobierno federal.	Marzo 2001: Un contingente de indios zapatistas marchan a la ciudad de México para presentarse en el Congreso de la Unión.
				Una mujer indígena, en representación del movimiento, pronuncia un discurso ante la cámara de Senadores, en la máxima tribuna de la Nación. A partir de entonces, no hay evidencia de ningún tipo de actividad organizada, por parte de los pueblos indígenas.

Análisis diacrónico

Fuente: elaboración propia.

27 “Apoyar el proceso de desarrollo integral indígena dentro del contexto nacional creando las condiciones para lograr una comunicación e interacción efectiva con diversos sectores de la sociedad, además de establecer programas gubernamentales de gran trascendencia que combatan los problemas estructurales que han obstaculizado o limitado el desarrollo de los pueblos indígenas, con el propósito de mejorar su nivel de vida”... “Propiciar la participación directa de los pueblos indígenas en el desarrollo nacional y combatir los rezagos y las causas estructurales de su marginación con pleno respeto a sus usos y costumbres”.

Tabla 9: La relación Estado-población indígena, en México, de 2007 a 2012

Análisis diacrónico	Análisis sincrónico				
	Periodos presidenciales en México	Política social en materia de derechos de los indígenas (según se plantea en el Plan Nacional de Desarrollo correspondiente a cada sexenio)		Movimiento indígena (según registros hemerográficos y del Centro de Estudios Latinoamericanos)	
		El discurso	Los hechos	El discurso	Los hechos
2007-2012 Felipe Calderón Hinojosa	<p>La población indígena ocupa un espacio considerable y una ponderación relevante en el contexto del PND.</p> <p>Se reconoce de manera explícita la riqueza de su cultura, como patrimonio nacional y se argumenta detalladamente su condición marginal, destacando de manera puntual los rezagos que enfrentan.²⁸</p>	<p>Se llevan a cabo una serie de programas asistenciales, enfocados a proveer de servicios de salud, alimentarios y educativos.</p> <p>No se encontró evidencia de otro tipo de acciones tendientes a insertar a la población indígena en la dinámica social y económica, con una proyección de largo plazo.</p>	<p>No hay evidencia de ningún tipo de pronunciamiento o declaración pública por parte de los pueblos indígenas durante este sexenio.</p>	<p>No hay evidencia de ningún tipo de actividad organizada, por parte de los pueblos indígenas durante este sexenio.</p>	

Fuente: elaboración propia.

28 Se señala particularmente: la desnutrición y deficiencias nutricionales, la mortalidad y morbilidad, el rezago educativo, la desigualdad de género, y los problemas derivados de la migración. “Desgraciadamente, los pueblos y comunidades indígenas aún no disfrutan de una situación social y económica propicia para el mejor desarrollo humano; se caracterizan por vivir en altos niveles de pobreza y en una situación de significativa desventaja. El combate al rezago social de los pueblos y las comunidades indígenas representa una de las áreas de política pública de mayor relevancia para el desarrollo armónico de México. Es fundamental que las políticas públicas que impulse el Gobierno Federal, en coordinación con las entidades federativas y los municipios, tengan un carácter específico en la perspectiva integral del Desarrollo Humano Sustentable para incrementar las capacidades de los pueblos y las comunidades indígenas”

4.3. El Programa Especial de los Pueblos Indígenas (PEPI) 2014-2018

4.3.1. El discurso

La descripción de la *Nueva política de inclusión y desarrollo de los Pueblos Indígenas* en los propios términos del PEPI plantea lo siguiente:

La visión que el Gobierno Federal tiene para el horizonte sexenal es que los pueblos y comunidades indígenas vivan en condiciones sociales y económicas dignas, dentro de un marco de igualdad e interculturalidad.

El Gobierno de la República impulsa políticas públicas que respetan sus derechos y su identidad, que propicien la participación y la autogestión de sus procesos de desarrollo. La política hacia el sector se caracteriza por promover la transversalidad y la integralidad de las propuestas y acciones de política pública.

Particularmente, en el marco del Plan Nacional de Desarrollo 2013-2018, la Meta Nacional 2, “México Incluyente”, engloba los objetivos y las acciones dirigidas a combatir la pobreza y la desigualdad. El objetivo es: hacer realidad un país donde se asegure el ejercicio efectivo de los derechos sociales, económicos y culturales.

El Gobierno de la República se plantea impulsar una sociedad con equidad, cohesión social e igualdad de

28 Se plantea como objetivo: “Incorporar plenamente a los pueblos y a las comunidades indígenas al desarrollo económico, social y cultural del país con respeto a sus tradiciones históricas y enriqueciendo con su patrimonio cultural a toda la sociedad.

La primera de siete estrategias es: “Constituir la atención a los indígenas en un objetivo estratégico transversal para toda la Administración Pública Federal”

oportunidades. Esto es una política social de nueva generación, enfocada en alcanzar una sociedad de derechos ciudadanos y humanos plenos que contribuya a cerrar las brechas sociales. Esto implica hacer efectivo el ejercicio de los derechos sociales de todos los mexicanos, a través del acceso a: servicios básicos, agua potable, drenaje y saneamiento, electricidad, seguridad social, educación, alimentación y vivienda digna.

Este objetivo es más relevante cuando se refiere a la población indígena, de ahí que la Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas tiene la responsabilidad de orientar eficazmente, las políticas, los programas y proyectos, del gobierno hacia la promoción del desarrollo integral y sustentable de los pueblos y comunidades indígenas.

Existe un compromiso del Gobierno Federal para mejorar las condiciones de vida de la población indígena y combatir esta realidad de pobreza y marginación, a través de políticas y acciones públicas que les permitan a los Pueblos Indígenas tener acceso a mejores condiciones de educación, salud, vivienda, infraestructura básica e ingreso.

Con este discurso como base, y después de un ejercicio de consulta y validación de su Consejo Consultivo, según lo expuesto en el documento oficial, la CDI definió una estrategia de trabajo considerando cinco ejes estratégicos de atención:

- Derechos Indígenas y Acceso a la Justicia, impulsando la armonización legislativa, el apoyo legal a indígenas encarcelados o sujetos a algún tipo de proceso penal, agrario o administrativo.
- Desarrollo Social, a través del cual se dotará de más y mejor infraestructura básica a las comunidades y hogares in-

- dígenas, además de atender las necesidades de alimentación, salud, educación, vivienda e infraestructura básica.
- Desarrollo Económico, el cual considera la promoción de fuentes de ingreso monetario y no monetario para las comunidades y familias indígenas.
 - Participación de la sociedad indígena y coordinación intergubernamental, en la planeación y gestión del desarrollo de los Pueblos Indígenas.

Preservación y fomento de la cultura de los Pueblos Indígenas como patrimonio nacional y elemento articulador de los otros cuatro ejes de atención.

4.3.2. Los hechos

Aunque existen evidencias de la actividad de la Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas en la cobertura informativa de algunos medios nacionales, sobre todo en lo que se refiere a las reuniones de acuerdos sostenidas entre el representante de dicha comisión y grupos de representación indígena, no se dispone, a la fecha, de información oficial de carácter público, que nos permita elaborar una valoración sobre el avance en el logro de sus objetivos, lo cual es comprensible dado el corto período de tiempo transcurrido desde el inicio de la gestión de este organismo.

Sin embargo, a partir del análisis de contenido desde la Mediación Dialéctica de la Comunicación Social, se identifican algunos elementos contextuales, que de manera natural introducen una idea de escepticismo con relación a la viabilidad del programa, que tienen que ver principalmente con las condiciones económicas, sociales y políticas por las que atraviesa hoy el Estado mexicano y que se abordan a continuación.

5. Conclusiones

El discurso recurrente del gobierno mexicano en torno al combate de la pobreza extrema y el compromiso de velar por la democracia y el buen manejo de los recursos federales, ha sido retomado por todos los presidentes, sin excepción, desde hace poco más de cuatro décadas; mientras las condiciones de pobreza, la marginación y los conflictos internos de la clase política —muchos de ellos evidenciando actos de corrupción— siguen en aumento. El tema de la multiculturalidad que aparece en la agenda política, como uno de los rubros de mayor interés para el gobierno, no acaba de definirse en términos de una estrategia clara para asumir esa realidad, desde una estructura social, política y económica capaz de armonizar las diferencias en términos de igualdad de oportunidades y justicia para todos.

Aunque los derechos de los indígenas son reconocidos en el *Programa Especial de los Pueblos Indígenas 2014-2018*, no se percibe un esfuerzo paralelo del Estado, ni la voluntad política para generar las condiciones propicias que garanticen su ejecución desde el punto de vista institucional. El desconocimiento en materia legislativa por parte de la población indígena, los procedimientos burocráticos, el escaso dominio del tema por el personal encargado de dichos procesos, la dificultad que impone el idioma y los *candados* prediseñados para cooptar la autonomía de los pueblos indígenas, desalienta las iniciativas de búsqueda de soluciones a través de la vía institucional.²⁹

El diagnóstico que presenta la Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas, da cuenta de una realidad que se retoma medianamente en el planteamiento de los objetivos y el diseño de estrategias del *Programa Especial de los Pueblos*

29 Fuentes testimoniales primarias

Indígenas 2014-2018, pues no contempla ningún tipo de acciones tendientes a promover los cambios estructurales necesarios, limitándose a reproducir las prácticas asistencialistas.

La oferta de servicios que el programa plantea en favor de las comunidades indígenas, el nivel de gestión implicado y la magnitud de la cobertura necesaria, no sólo por la cantidad de comunidades indígenas que existen en México, sino por su dispersión geográfica a lo largo del territorio nacional, demandan una fuerte inversión económica. En este sentido, la propuesta del 0.47% de incremento presupuestal designado a este rubro presentada por el presidente Peña Nieto al Congreso, sólo puede considerarse como un dato que permite comprobar –en los hechos– la falta de voluntad política y la nula viabilidad del mencionado programa.

El bajo nivel educativo, en todos los niveles de formación, que se registra en los propios parámetros del gobierno federal, nos dan un indicio de la problemática originaria de una larga cadena de impactos visibles en la sociedad mexicana, que inicia con una producción en serie de ciudadanos poco informados y poco ejercitados en la práctica de las habilidades cognitivas que garanticen un perfil crítico de su entorno. Por lo tanto, la búsqueda de programas educativos de mayor calidad por parte de un sector de la población, se orienta a la oferta de las escuelas privadas, creando un sesgo en la educación relacionado con la posición económica. Este solo hecho, contribuye a polarizar la desigualdad social. En estas condiciones, en México, se vuelve extremadamente difícil paliar la pobreza y la desigualdad a través de la educación, y el acceso a ésta, en el caso de los indígenas, sigue siendo una asignatura pendiente.

Por otra parte, la permisividad del gobierno mexicano hacia los medios de comunicación, particularmente las televisoras, que hace posible la existencia de monopolios de la informa-

ción y de una oferta mediática que pondera el entretenimiento, han abonado a la formación de individuos con una escasa conciencia social que, a su vez, se traduce en prácticas individualistas y en una escasa –o nula– participación de la ciudadanía en los procesos de transformación que requiere el país. Ante este panorama se radicalizan, no sólo las posiciones de los grupos inconformes, sino las medidas represivas del Estado, en una lucha de fuerzas a todas luces desigual –en términos de poder–, donde las protestas de grupos conscientes de la sociedad civil, incluidos los grupos indígenas, buscan compensar este desequilibrio recurriendo a cobrar visibilidad en la esfera pública, logrando la solidaridad internacional, y afectando la imagen de los diferentes niveles de gobierno, principalmente en los estados del sur. Los medios de comunicación con mayor poder de cobertura –los monopolios alineados con el gobierno– contribuyen a la represión ejercida por el Estado mexicano, aportando una versión sesgada de las protestas e induciendo una imagen de vandalismo y delincuencia que el gobierno utiliza para justificar la represión violenta, con el aval de los medios a su favor³⁰.

Retomando el sentido del análisis de contenido al *Programa Especial para los Pueblos Indígenas 2014-2018*, aprobado por decreto presidencial el 30 de abril de 2014, desde el marco contextual que determina la mediación dialéctica de la comunicación social, puede afirmarse que existe un alto nivel de incongruencia entre la expresión intra-textual y la realidad contextual. Es decir, entre los objetivos que el Estado dice perseguir, y la evidencia de sus acciones ante las demandas de la misma población a la que dice proteger.

30 Las críticas hacia los medios alineados al gobierno, en el conflicto reciente originado por la desaparición y muerte de 43 estudiantes normalistas en el Estado de Guerrero, han sido tema recurrente en la información presentada por medios internacionales, algunos medios nacionales independientes, y en los medios sociales en Internet, durante el último trimestre del 2014.

El sistema ecológico adaptativo, representado en este análisis –además de los medios de comunicación– por los diversos organismos internacionales que norman las políticas de multiculturalidad e *inclusión* de los pueblos indígenas en el mundo, no logran establecer las condiciones para una relación sustentable entre el Estado mexicano y su población indígena, poniendo en relieve la necesidad de un diálogo renovado y un esfuerzo de negociación que atienda los aspectos fundamentales del debate, con una vocación conciliadora auténtica, desde una perspectiva humana, más que política.

- Boccara, Guillaume y Boladis, Paola (2010). *¿Qué es el multiculturalismo? La nueva cuestión étnica en el Chile neoliberal*. Revista de Indias. Vol. LXX. Num. 250. Págs. 651-690. ISSN: 0034-8341 doi:10.3989/revindias.2010.021
- Cardoso de Oliveira, Roberto (2007). Etnicidad y Estructura Social. UAM-UIA-CIESAS. México.
- Cerda, Alejandro (2007). *Multiculturalidad y educación intercultural. Entre el neoindigenismo y la autonomía*. Revista Andamios. Volumen 3. Número 6. pp. 97-135
- Fernández, Julio y Argüello, Jaqueline (s/f). *Aspectos constitucionales del multiculturalismo en América Latina*. Pensamiento Constitucional. Año XVI. Número 16. ISSN 1027-676
- Gobierno Federal Mexicano. Diario oficial. Miércoles 30 de abril de 2014. Décima Sección Extraordinaria.
- Gobierno Federal Mexicano. Diario oficial. Lunes 14 de julio de 2014.
- INEGI (2010). Censo poblacional. <http://www.censo2010.org.mx/>
- Knight, Alan (1995). *Continuidades históricas en los movimientos sociales*. Paisajes Rebeldes. Una larga noche de rebelión indígena. Coord. Jane Dale Lloyd y Laura Pérez Rosales. Universidad Iberoamericana. México.
- López Bárcenas, Francisco, et, al. (2001). *Los derechos indígenas y la reforma constitucional en México*. Serie Derechos Indígenas No. 1. Centro de Orientación y Asesoría a Pueblos Indios. México.
- López Bárcenas, Francisco (2004). *La lucha por la autonomía indígena en México: un reto al pluralismo*. El Estado y los indígenas en tiempos del PAN. Neoindigenismo, legalidad e identidad. Coord. Aída Hernández, Sarela Paz y Teresa Sierra, 207-331. Cámara de Diputados-CIESAS-Porrúa. México.
- Pérez Ruiz, Maya Lorena (2005). *¡Todos somos zapatistas! Alianzas y rupturas entre el EZLN y las organizaciones indígenas en México*. INAH. México.
- Pequeño, Andrea (2009). *Participación y políticas de mujeres indígenas en contextos latinoamericanos recientes*. FLACSO. Ecuador.
- Piñuel Raigada, José Luis (2002). *Epistemología, metodología y técnicas del análisis de contenido*. Estudios de Sociolingüística. 3(1). Pp. 1-42. España.

- Piñuel Raigada, J.L. y Gaitán Moya, J.A. (1995). *Metodología general. Conocimiento científico en investigación en la comunicación social*. Editorial Síntesis. España.
- Restrepo, Eduardo (2011). *Etnización y multiculturalismo en el bajo Atrato*. Revista Colombiana de Antropología. Vol. 47. Núm. 2. Pp. 37-68. Instituto Colombiano de Antropología e Historia. Colombia.
- Reina, Leticia (1980). *Rebeliones campesinas en México (1819-1906)*. Siglo XXI. México.
- Sarmiento, Sergio y Consuelo Mejía (1988). *La lucha indígena un reto a la ortodoxia*. Siglo XXI. México.
- Stavenhagen, Rodolfo (2002). *Identidad indígena y multiculturalidad en América Latina. Araucaria*. Volumen 4. Número 7. Universidad de Sevilla. España.
- Valladares, Laura (2001). *El debate indio sobre la ciudadanía multicultural en México: La revuelta por la dignidad*. Boletín Antropológico 53: 313334, septiembre-diciembre. Centro de Investigaciones Etnológicas-Museo Arqueológico-Universidad de los Andes.
- Valladares, Laura (2008), *La política de la multiculturalidad en México y sus impactos en la movilización indígena: avances y desafíos en el nuevo milenio*. En Identidades, etnicidad y racismo en América Latina. Ed. Fernando García (289-308).. Colección 50 años FLACSO. Ecuador.
- Velasco, Ambrosio (2004). *Multiculturalismo, nación y federalismo*. Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales. Año/volumen XLVII. Número 191. UNAM. México. Pp 68-85.

Videojuegos, identificación y agencia: por qué la diversidad no es suficiente

Antonio Corona

RESUMEN

El presente texto propone la problematización del proceso de identificación del jugador con su avatar en el acto de juego, teniendo en cuenta que dicho proceso se encuentra íntimamente relacionado con la percepción de la agencia del jugador en relación con su agencia social. Se plantea que, a raíz de lo que se sabe respecto a la representación racial, cultural y de género en la industria del videojuego y sus productos, el proceso de identificación con el avatar podría llevar a los muchos (y cada vez más) jugadores que se encuentran fuera del centro cultural de la industria, a interiorizar significados problemáticos respecto a las relaciones de poder en el mundo real, y que es menester ir más allá de la representación de la diversidad al estudiar el videojuego desde las humanidades y las ciencias sociales, problematizando el proceso mismo de identificación y teniendo en cuenta sus consecuencias para el estudio del videojuego como fenómeno cultural.

Palabras clave: identificación, agencia, *game studies*, representación, identidad.

1. Introducción

El estudio del videojuego desde el punto de vista de la cultura, es un emprendimiento relativamente nuevo tanto para las humanidades como para las ciencias sociales. Las preconcepciones sobre este medio han dificultado tanto la investigación como el consenso académico respecto a la forma en que el fenómeno debe ser abordado. Estas preconcepciones no solo se dan respecto al videojuego desde afuera sino también desde adentro de las comunidades y redes formadas por jugadores que incorporan el acto del juego a su identidad.

Si bien en los últimos años el estudio del videojuego se ha liberado de (o al menos ha problematizado) algunas de estas preconcepciones, como la existencia de una cultura del videojuego (Shaw, 2010) y el concepto del círculo mágico¹ (Malaby, 2007), existen aún muchas nociones preestablecidas que es necesario revisar para poder comprender a fondo este fenómeno desde distintos enfoques sociales y culturales. Una de estas nociones (lamentablemente prevalente en los centros de la industria²) es que la gran mayoría de los jugadores son hombres, blancos y jóvenes (Carlson y Corliss, 2011; Shaw, 2010; Shaw, 2011). Las prácticas de localización y la exagerada sexualización de los personajes femeninos (Beasley y Standley, 2002; Downs y Smith, 2009; Ivory, 2006) evidencian que el

1 El término *círculo mágico*, cuya creación es adjudicada al historiador holandés Johan Huizinga (Nieuwdorp, 2005), se refiere a “un mundo temporal dentro del mundo ordinario, dedicado a la ejecución de un acto aparte” (Huizinga, 1955 p. 23). Dicho término ha sido adoptado por una gran cantidad de teóricos del diseño de videojuegos para denominar a la barrera que “protege” al mundo virtual del videojuego del mundo real del jugador: “en un sentido muy básico, el círculo mágico (...) es donde el juego se lleva a cabo. Jugar un juego significa entrar en un círculo mágico, o tal vez crear uno cuando el juego comienza”. (Salen y Zimmerman, 2003 p. 3).

2 Por centro de la industria nos referimos a aquellas regiones en las que se lleva a cabo la mayor parte de la producción de videojuegos, y cuyos mercados de consumo son también el enfoque principal de los mismos en el ámbito comercial.

perfil del *jugador* está estrechamente ligado en la visión de la industria con la identidad masculina joven y, generalmente, de raza blanca (Leonard, 2006; Dietrich, 2013). En contraste, gran cantidad de estudios han encontrado que el consumo y uso habitual de distintos géneros de videojuego está mucho más diversificado de lo que se creía con anterioridad (Williams, Yee y Caplan, 2008; Griffiths, Davies y Chappel, 2004; Jones, 2003), desmintiendo el estereotipo prevaleciente.

Está de más mencionar que la diversidad en el consumo de videojuegos no encuentra un paralelo en la diversidad de representación: en concordancia con la idea errónea que mantiene la industria de videojuego respecto a su demográfico, la mayoría de los juegos de gran impacto comercial cuentan con protagonistas masculinos y caucásicos (Corona, 2013; Dietrich, 2013; Williams *et al.*, 2009). Los personajes femeninos son mostrados de manera sobre-sexualizada (Díez, Fontal y Blanco, 2004; Díez *et al.*, 2014; Downs y Smith, 2009; Ivory, 2006) y algunos grupos racializados, como las culturas de medio oriente, son siempre presentados como el enemigo (Höglund 2008; Šisler, 2008).

Sin lugar a dudas, la diversidad en la representación (y la calidad de la misma) son cuestiones serias que aquejan a la industria del videojuego; sin embargo, el problema va más allá de la representación: para ejercer la crítica respecto a la manera en que los videojuegos enmarcan y limitan la diversidad y la diferencia, quedarnos en el campo de la representación significaría negar la naturaleza de este medio y las características que lo distinguen de otros medios, y por lo tanto estudiarlo de una manera miope. Un estudio crítico sobre el videojuego debe de tener en cuenta la naturaleza interactiva y configurativa del mismo (Frasca, 2004; Corona, 2015a), y partir de ello para comprender adecuadamente la manera en que el jugador se involucra con el juego, y la problemática que se desprende de este involucramiento.

Como ya se mencionó, la investigación reciente demuestra que la práctica del juego está inserta, en mayor o menor grado, en todos los segmentos de la población. Si sabemos, entonces, que la práctica del juego está más generalizada que nunca, es necesario reflexionar sobre *a qué se juega*: en el acto de juego, ¿qué identidad nos estamos probando? Para discutir esto, es necesario reflexionar sobre la relación entre dos conceptos de suma importancia para el estudio del acto de jugar: la agencia del jugador y el proceso de identificación.

2. Identificación en el acto de jugar

Para poder definir el proceso de identificación en el juego, primero tendríamos que delimitarlo precisamente como un proceso, del cual el primer paso es el momento en que el usuario reconoce un elemento de la composición visual como manifestación de su voluntad (al ver al personaje de Mario y comprobar que obedece los comandos que le enviamos, lo reconocemos como el elemento de la composición visual sobre el cual tenemos control). El término avatar se utiliza regularmente para denominar a dicho elemento (Waggoner, 2009)³. La acepción original del término *avatar* como encarnación de una deidad en el plano terrenal (Partridge, 2005), insinúa el motivo de la adopción del término en el ámbito electrónico: el factor de representación de una voluntad externa al universo diegético.

El proceso de la identificación del jugador con su avatar en el acto de juego, y las consecuencias de dicho proceso para la identidad del jugador, son objeto de interminable discusión en el ámbito de los Game Studies. Para efectos de este texto, retomaremos el modelo propuesto por Klimmt, Hefner y Vorderer (2009), según el cual se define a la identificación en

³ La utilización del término avatar para designar a este elemento fue popularizada por los programadores Chip Morningstar y Joseph Romero en la creación del videojuego Habitat.

el acto de juego como un desplazamiento temporal en la auto-percepción del jugador mediante la adopción de características deseables del avatar; es decir, la apropiación momentánea de aquellas características que nos parecen deseables en el personaje controlado.

Desde esta perspectiva, un cambio en el auto-concepto significa un cambio en la estructura conceptual con la que se asocia el yo: la identificación puede ser expresada como un incremento temporal en la activación de asociaciones entre el concepto de ‘yo’ del jugador y los conceptos que describen a la persona objetivo (personaje mediático) (Klimmt, Hefner y Vorderer, 2009 p. 357, traducción propia).

Si bien esta definición de identificación en el acto de juego resulta más sintética, más operacionalizable y menos absolutista que otros intentos por describir la identificación en el videojuego, no quiere esto decir que no cuente con su propia problemática. Específicamente, Klimmt, Hefner y Vorderer aseguran que la identificación del jugador con su personaje es mayor y más frecuente en videojuegos con una gran carga narrativa (2009 p. 358); sin embargo, la proliferación de videos tipo *Let's play*⁴ en plataformas como Twitch y YouTube nos muestran que muchos jugadores, incluso al enfrentarse con un juego completamente configurativo como es el caso de Minecraft, presentan altos grados de identificación con sus personajes. Si bien pudiera argumentarse que un personaje sin características definitorias marcadas (como es el caso de

4 El género *Let's Play* consiste en la documentación de la práctica de juego de un usuario con un videojuego en específico, acompañada de comentarios por parte del jugador (White, 2013). Dicho género ha gozado un ascenso súbito en popularidad en los últimos años. Actualmente, el canal más popular (y rentable) de YouTube le pertenece a un autor del género *Let's Play*: el jugador sueco Felix Arvid Ulf Kjellberg, mejor conocido por su nombre de usuario, PewDiePie (Cohen, 2015).

Minecraft Steve, el avatar del jugador en Minecraft) no puede generar en el jugador un proceso de identificación al no tener rasgos deseables que éste pudiera atribuirse momentáneamente, esto no excluye el hecho de que el jugador mismo atribuya ciertas características al avatar (ya sea de manera arbitraria o como resultado de la asociación de eventos en un proceso narrativo), para después asumirlas como temporalmente propias mediante el proceso de identificación mencionado. Como sabemos, el papel de la narrativa en la identidad y la formación del yo ha sido dilucidado por muchos pensadores (Dennett, 1992; Giddens, 1991; Ricoeur, 1991). En este caso, la ausencia de una carga narrativa en la interacción no necesariamente implica la ausencia de una narrativa en el proceso mental del individuo que juega, del mismo modo que la ausencia de una narrativa en la secuencia de eventos del mundo real no implica que dichos eventos no sean hilados narrativamente en la consciencia del ser humano.

El proceso de identificación es uno de los mayores potenciales del videojuego como herramienta de enseñanza o de concientización, pero también es una problemática. En los términos aquí planteados y basados en la definición de Klimmt, Hefner y Vorderer (2009) (como asunción de características deseables), la identificación está íntimamente ligada a la agencia del jugador en el mundo de juego. Esta idea no es nueva: muchas definiciones del concepto de identificación en el juego establecen una relación de mayor o menor grado con la percepción de la agencia o la sensación de empoderamiento; sin embargo, esta relación rara vez se problematiza.

A continuación revisaremos el concepto de agencia del jugador, su relación con la identificación, y las razones por las cuales esta relación debe ser una de las principales preocupaciones del estudio del acto de jugar en México, en Latinoamérica y en todas aquellas regiones que se encuentran fuera del centro de la industria. Para esto es necesario, sin embar-

go, revisar primero el concepto de agencia social, ya que en el proceso de identificación del jugador, las percepciones del mismo respecto a su agencia como jugador y su agencia social están íntimamente relacionadas.

2.1. Agencia social

Barker define al concepto de *agencia* como “la capacidad socialmente determinada de actuar y hacer diferencia” (2004, p. 4). Cabe acotar, sin embargo, que existe una diferencia entre el concepto de agencia como extensión del principio filosófico de libertad y el concepto de agencia como la capacidad de actuar socialmente. Esta dicotomía se reduce, según el propio Barker (2003, 2004), a la diferencia entre la agencia auto-constituyente y la agencia socialmente construida. Dado que es imposible (fuera de los ámbitos especulativos de la Filosofía) pensar en un individuo completamente auto-constituido, libre de toda determinación externa, la noción de la agencia como libertad absoluta resulta totalmente inoperante para cualquier fin pragmático. Para hablar de agencia, entonces, debemos hablar de determinación social; lo que es más, debemos tener en cuenta que dicha determinación es producto de una distribución asimétrica y diferenciada dictada por las relaciones de poder. Al ser determinada socialmente, la agencia se encuentra distribuida asimétricamente en la población: aquellos individuos con mayor poder económico, conocimientos o relaciones sociales cuentan con una mayor agencia que los sujetos relegados a la periferia, mientras que la agencia de todos se encuentra enmarcada y delimitada por la configuración (estructura) sociocultural.

Anthony Giddens insiste en la consideración del sujeto como un agente que construye (y/o preserva) un orden social que a su vez lo determina (1984, pp. 17-19). Así pues, la estructura y el sujeto serían mutuamente constituyentes, co-existiendo y formando el uno al otro en una especie de simbiosis que Giddens llama *la dualidad de la estructura*. (1979, p. 5; 1984, p.

25). El enfoque de Giddens y su Teoría de la Estructuración caen más en el lado epistemológico de la moneda que en el lado deconstructivo, y la pronunciación de Giddens en este sentido es ambigua en el mejor de los casos (McLennan, 1984 p. 124-125). Sin embargo, es útil rescatar la insistencia de Giddens en vincular el poder de agencia con la identidad mediante el concepto de trazas de memoria⁵, a las que Giddens señala como el mecanismo mediante el cual la estructura se internaliza en el sujeto y permite, al tanto que delimita, su posibilidad de acción. Debido a que las trazas de memoria de Giddens se conforman como un agregado de conocimientos que se amasa cronológicamente, la temporalidad y la narrativa son prerrequisito de la identidad.

La identidad de la persona no se encuentra en el comportamiento, ni —a pesar de su importancia— en la reacción de los otros, sino en la capacidad de mantener una narrativa particular. La biografía del individuo, si ha de mantener interacción regular con otros en el mundo cotidiano, no puede ser totalmente fictiva. Debe continuamente integrar eventos que ocurren en el mundo externo, y organizarlos dentro de la propia 'historia' continua (Giddens, 1991, p. 54).

En este sentido, la identidad para Giddens (1991) requiere una temporalidad que culmine en el presente, generando una narrativa, lo que este autor llama *narrative of the self*, idea que adjudica al advenimiento del romanticismo y de la noción del amor romántico. La agencia de Giddens presupone una identidad (tal como lo evidencia su inclusión del conoci-

5 Aunque podría existir cierto grado de debate respecto a la traducción adecuada del original *memory traces*, es nuestro parecer que 'rastros de memoria' tiene una connotación demasiado vestigial, mientras que 'trazos de memoria' pareciera insinuar una actividad deliberada; por esta razón se elige 'trazas de memoria', dado que la palabra traza en sus múltiples acepciones cubre ambos extremos del espectro de significado.

miento reflexivo en el proceso) y por lo tanto, una narrativa personal o, por lo menos, un agregado de experiencias respecto al sistema y al propio papel en el mismo. Este enfoque es de gran importancia para la comprensión del proceso de interacción del jugador con el videojuego, teniendo en cuenta que este hila y relaciona los significados dispersos en el mismo mediante su práctica de juego (Corona, 2015a).

2.2. *Agencia del jugador*

Michael Mateas define a la agencia del jugador como “la sensación de empoderamiento que deviene del tener la capacidad de ejercer acciones en el mundo [virtual] cuyos efectos estén relacionados con la intención del jugador” (2001, p. 2). El mismo Mateas (2003) acota oportunamente que esta agencia depende “de lo que se comunica entre el sistema técnico y la persona, no solamente de hechos técnicos como el conteo del número de acciones sistemáticas que están disponibles a cada momento” (Respuestas, apartado 5, traducción propia). Es decir, para poder saber qué grado de agencia experimenta un jugador es necesario tener en cuenta la experiencia de dicho jugador, y no solamente las posibilidades del sistema de reglas. Esta acotación es de gran importancia ya que, por un lado, niega la idea de que la agencia sea una característica inherente al juego mismo (prevalente en perspectivas *juego-céntricas* como la de Jesper Juul (Juul, 2011; Björk y Juul, 2012)), y por otro nos deja claro que no es importante la cantidad de acciones disponibles al jugador, sino la importancia de dichas acciones en el mundo de juego y la sensación de empoderamiento que el jugador experimenta como resultado de ellas. Podría argumentarse que, para los estudios críticos, la agencia del jugador es el elemento de mayor importancia del videojuego, y la característica que lo distingue de cualquier otro medio y que le confiere un enorme potencial. Al ser un medio interactivo a través del cual el jugador crea significados, el videojuego otorga una posibilidad única de experiencia: la de probarse, cual disfraz, la agencia del Otro.

Es menester diferir con la definición de Mateas respecto a la agencia de juego en un punto clave: la agencia del jugador no necesariamente conlleva una sensación de empoderamiento. Si bien podría argumentarse que dicha sensación está presente en muchos títulos (tal vez incluso la mayoría de ellos), también es cierto que existe una gran cantidad de videojuegos que hacen uso de una transgresión o reducción (y no un aumento) de la agencia para lograr la inmersión del jugador. Fuera de títulos independientes cuyo objetivo explícito es concientizar sobre las realidades de la Otredad, el ámbito comercial contiene ejemplos como *GTA IV*, título en el cual el jugador debe asumir la identidad (y la falta de agencia dentro del marco legal y social) de un inmigrante en los Estados Unidos (Corona, 2011), y algunos títulos del género terror/supervivencia, el cual depende de evocar la sensación de impotencia para infundir miedo en el jugador. Este tipo de títulos, más que una fantasía de empoderamiento, provocan el efecto contrario: el disfrute mediante la simulación del desapoderamiento ante las circunstancias.

Es así que, mientras que la agencia es la capacidad socialmente determinada de actuar y hacer diferencia, la agencia del jugador es su capacidad (determinada por las reglas) de ejercer un cambio sobre el universo del juego. La diferencia entre ambos términos pareciera fácil de aprehender; el primero se refiere a un proceso social mientras que el segundo a una característica procedimental de un sistema ficticio. Sin embargo, la existencia de una analogía entre ambos es innegable, y es precisamente esta analogía la que provoca la sensación de empoderamiento (o en su debido caso, desapoderamiento). Podemos establecer que la sensación de empoderamiento/desapoderamiento surge de la diferencia percibida por el jugador entre su agencia como jugador (la capacidad de ejercer cambios en el mundo de juego) y su agencia social: el empoderamiento se da cuando la agencia del jugador es mayor a su agencia social. El desapoderamiento en el caso

contrario: cuando la agencia del jugador es menor a su agencia social en ciertos aspectos.

Si retomamos la idea de la dualidad de la estructura de Giddens (1979; 1984), sería necesario actualizar los términos para no caer en confusiones estructuralistas. Más allá de las carencias del estructuralismo como teoría social, existe ya en el videojuego un paralelo muy marcado entre la co-constitución *agencia del jugador / sistema de reglas* y la co-constitución *agencia (del actor) social / estructura social*. En este caso, para fines de ilustrar la problemática de la identificación en relación con la agencia del jugador, la co-constitución que nos interesa no es la de la agencia del jugador con el sistema de reglas, sino la de la identificación del jugador con la representación de otras individualidades. Escribe Poulin (2009), partiendo de Ricoeur:

Si la mismidad parte de una red de subjetividades, una estructura universal completada por cada individuo, entonces los videojuegos pueden ser concebidos como la mediación y encarnación lúdica de las estructuras universales y ontológicas. No solo estarían los videojuegos enraizados en terreno antropológico, sino que también estarían conectados con una necesidad humana de ser un “yo” en relación con una red de individualidades, así como un pronombre sólo existe en relación con un trasfondo gramático (p. 373-374, traducción propia).

El término clave a retomar aquí es *red de individualidades*. Como ya hemos visto, el proceso de identificación en el acto de juego se encuentra delimitado al jugador y su avatar; sin embargo, no significa esto que la identificación prescindiera de las otras representaciones existentes en el juego: más bien, son éstas las que constituyen precisamente al avatar por oposición dialéctica.

3. Consecuencias

Si bien, como hemos visto, existen casos en los que la agencia del jugador se ve reducida o transgredida por el juego, me parece que no es exagerado asegurar que en la mayoría de los videojuegos (específicamente de los que se ocupan de la representación de espacios que evocan a los reales) la agencia del jugador sobre el mundo de juego (es decir, la representación de la agencia social del personaje que maneja) es mayor que la agencia social del jugador en su propio entorno, lo cual resulta, como ya se ha planteado, en una sensación de empoderamiento. Sin embargo, el empoderamiento requiere por fuerza de un receptáculo del poder: después de todo, el poder es siempre una función social y solo puede ser definido en relación con la ausencia del mismo en otros miembros de la sociedad. Volvamos a la *identidad lúdica* inferida por Poulin (2009). Si, como propone este autor, los videojuegos están “conectados con una necesidad humana de ser un yo en relación con una red de individualidades, así como un pronombre sólo existe en relación con un trasfondo gramático” (p. 374), tendríamos que suponer que el proceso de identificación con un avatar en el acto de juego requiere por fuerza la definición de la alteridad, del otro, de una red de individualidades (avatars, en el caso de los juegos en línea, o solamente representadas en el caso de los juegos tradicionales de un solo jugador) que enmarcan y definen la agencia del avatar, y por lo tanto del jugador. Es aquí donde se hace patente la profundidad del problema: al establecer a un personaje como *yo lúdico* del jugador, se establece también un *otro lúdico*, con el cual no hay identificación (Corona, 2015b).

Si la identificación en el videojuego es, como dicen Klimmt, Hefner y Dorvarer (2009), la asunción de características deseables, entonces queda preguntar qué características resultan deseables. Pareciera, de acuerdo a los estudios realizados (Dietrich 2013; Glaubke, Miller, Parker y Espejo, 2001), que al menos para la industria del videojuego, la raza es una de

estas características: como ya se ha mencionado, una gran cantidad de los videojuegos con más éxito comercial presentan protagonistas masculinos, jóvenes de raza blanca. Si bien los videojuegos son utilizados en la actualidad por un abanico de usuarios sin precedentes, la creación de los mismos se encuentra centralizada tanto territorial como económicamente en unas cuantas *mecas* y compañías productoras, todas ellas de países desarrollados (Carlson y Corliss, 2001; Consalvo 2006). Esta centralización de producción también implica una centralización de contenidos: las percepciones, gustos y prácticas de mercados importantes, como los Estados Unidos y Japón, son prioritarias en el proceso creativo, y los contenidos son diseñados y/o alterados para serle más agradables a los mercados con mayor poder de consumo (Carlson y Corliss, 2011).

La consecuencia es que, en el caso de la mayoría de los jugadores en los países y regiones que conforman la periferia de la industria (e incluso en el mismo centro, para jugadores cuya condición social, de género o racial los deja fuera de la representación), el proceso de identificación conlleva la apropiación de características deseables, no en una versión poderosa del mismo grupo cultural del jugador, sino de un miembro de otro grupo cultural.

Siendo esto así, se avizora el mayor problema: una mayor diversidad en la representación de personajes dentro del mundo de videojuego no resuelve el problema de la diferencia. Incluso una mejor y más apropiada representación (es decir, una mejora cualitativa en la manera en que se representan a las culturas ajenas al centro) no resolvería este problema, mientras el proceso de identificación se siga dando con personajes hegemónicos, y continúe provocando placer de empoderamiento en el jugador. Hemos propuesto que el placer de empoderamiento resulta de la percepción del usuario de una diferencia entre su agencia como jugador y su agencia

social, y que de este placer de empoderamiento se deriva la selección de las características deseables que el jugador apropia en el proceso de identificación; en el caso del jugador considerado por la industria como su mercado central (hombre blanco joven de habla inglesa), dicho proceso no supone una disonancia. En el caso de cualquier otro jugador, hay que considerar en dicho proceso la problemática de la diferencia: en este caso, las características deseables que el jugador interioriza están representadas como propias de otro grupo cultural; no sólo eso, sino que debido a la oposición dialéctica en la mecánica de juego entre el avatar y el resto de los personajes, se insinúa la ausencia de dichas características en cualquier otro individuo representado (Corona, 2015b). El jugador, sea cual fuere su contexto social, debe identificarse con un personaje caucásico y masculino, y asumir como regla ineludible del juego la capacidad superior de agencia del hombre blanco occidental. “La estructura mecánica del videojuego provoca una otredad que está, en el mejor de los casos, desprovista de humanidad, y en el peor, reducida *al espectáculo del otro*” (Corona, 2015b p.11). Yendo más allá, podríamos preguntarnos si acaso la identificación con personajes hegemónicos no podría llegar a provocar que el jugador asuma que ciertas características demográficas (raza, nacionalidad, género) están irremediabilmente ligadas con la agencia social, al repetirse constantemente esta asociación en cada videojuego que consume. No olvidemos que este es un medio configurativo e iterativo, en el cual la extracción de significados resulta de la interacción constante con un sistema de reglas (Frasca, 2004; Corona, 2015a).

4. Consideraciones finales

Si bien ya hemos visto cómo puede resultar problemático el proceso de identificación y la percepción de la agencia del jugador, también existe la posibilidad contraria: podría argumentarse que la exposición constante a personajes hegemónicos con gran capacidad de agencia tendría el potencial

para concientizar a los jugadores respecto a la injusticia en las limitaciones sociales de su propia agencia. Debido a la facilidad con que surge la comparación entre la agencia del individuo y la agencia del jugador, mucho se ha hablado acerca del potencial del videojuego para afectar la agencia del individuo en el mundo real, o al menos la manera en que éste concibe y se relaciona con dicha agencia. La experimentación con un sistema simple⁶ como el videojuego tiene el potencial de servir a los miembros marginales de la sociedad para experimentar con un grado de autodeterminación que, por su sitio relegado dentro de la sociedad, no forma parte de su realidad cotidiana (Portnow, 2014). Esto, sin embargo, no está libre de su propia problemática: Charles (2009) propone que la autodeterminación ilusoria provocada por la fantasía del empoderamiento evita que el individuo busque su propia autonomía y liberación, ya que cree poseerla desde un principio. Charles llama a este aparente fenómeno *ilusión de agencia* y retoma reflexiones de otros autores para argumentar que la agencia del jugador es, en el mejor de los casos, reactiva y, en el peor, totalmente ficticia. Esta posición es un tanto radical, y otorga demasiado poder al proceso de identificación del jugador con el avatar en la constitución de su identidad. Por otro lado, pudiera argumentarse que la aceptación del férreo sistema de reglas del videojuego podría aumentar la pasividad ante realidades similarmente opresivas. En cualquier caso, Charles trae a colación un punto de gran importancia para el estudio del videojuego (especialmente desde la periferia de la industria y los países con alto consumo y poca producción): que la agencia del jugador, si bien puede ser canalizada para resultar en una mayor concientización, debe estar siempre debidamente problematizada. Si hemos

6 Aunque el sistema de reglas del videojuego puede alcanzar instancias de gran complejidad, sigue resultando simple al compararlo con los intrincadísimos sistemas de poder que el jugador experimenta en el mundo real, y los cuales enmarcan y limitan su agencia social.

de asegurar que existe (al menos la posibilidad de) una relación conceptual entre la agencia del jugador y la agencia del individuo en la sociedad, es necesario tomar en cuenta las posibles repercusiones negativas de dicha relación, así como las responsabilidades que se desprenden de ella, tanto para el creador como para el jugador y el académico. Negar categóricamente la posibilidad de una injerencia negativa del proceso de identificación con el avatar cierra las puertas al otro lado de la moneda: la posibilidad de concientizar y empoderar al jugador con respecto a su situación en el mundo, al permitirle asumir una subjetividad ficticia desde una posición crítica y autoconsciente.

- Barker, C. (2003). *Cultural Studies: Theory and Practice*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Barker, C. (2004). *The Sage Dictionary of Cultural Studies*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Beasley, B., y Standley, T. (2002). Shirts vs Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games. *Mass Communication & Society*, 5(3), 279-293.
- Björk, S., & Juul, J. (2012). "Zero-Player Games." Trabajo presentado en *Conference on the Philosophy of Computer Games*. Madrid, España.
- Carlson, R. y Corliss, J. (2011). Imagined commodities: Video game localization and mythologies of cultural difference. *Games and Culture*, 6(1), 61-82. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Charles, A. (2009). Playing with One's Self: Notions of Subjectivity and Agency in Digital Games. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 3(2), 281-294.
- Cohen, J. (2015, septiembre 6). PewDiePie first YouTube channel to hit 10 billion views. *TubeFilter*. Recuperado de <http://www.tubefilter.com/2015/09/06/pewdiepie-youtube-10-billion-views/>
- Consalvo, M. (2006). Console video games and global corporations: Creating a hybrid culture. *New Media & Society*, 8(1), 117-137. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Corona, A. (2011). *Representación étnica y de género en los 5 videojuegos de acción multiplataforma más vendidos de la séptima generación*. (Tesis de maestría, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey).
- Corona, A. (2013). Jugando a ser blanco: Cantidad y calidad de la representación étnica en los videojuegos más vendidos de la séptima generación. En G. de la Peña y F. Gervasi, *Memorias del Encuentro de la Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación (AMIC) 2012*, 31-43. Saltillo, México. ISBN: 978-607-95511-2-4
- Corona, A. (2015a). *GTA México: Análisis unitario de la configuración espacial en tres versiones de GTA: San Andreas modificadas por jugadores mexicanos*. (Disertación Doctoral, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey).

- Corona, A. (2015b). El otro lúdico: el problema de la representación de la otredad en el videojuego. *Razón y Palabra*, 92. http://www.razonypalabra.org.mx/N/N92/Varia/38_Corona_V92
- Dennett, D. (1992). *The self as a center of narrative gravity*. En F. Kessel, P. Cole, D. Johnson y M. Hakel (eds.), *Self and consciousness: Multiple perspectives*. Florence: Taylor & Francis.
- DeVane, B. y Squire, K. (2008). The meaning of race and violence in Grand Theft Auto: San Andreas. *Games and Culture*, 3(3-4), 264-285. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Dietrich, D. R. (2013). Avatars of Whiteness: Racial expression in video game characters. *Sociological Inquiry*, 83(1), 82-105. Hoboken: Wiley Publishing.
- Díez, E. J., Fontal, O., y Blanco, D. (2004). Los videojuegos desde la perspectiva de género: roles y estereotipos. Presentado en el *Foro de Tecnología Educativa y Atención a la Diversidad*. Murcia, España.
- Díez Gutiérrez, E. J., Terrón Bañuelos, E., García Gordón, M., Rojo Fernández, J., Cano González, R., Blanco Jorrín, D. y Bandiera, B. (2014). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Madrid: CIDE: Instituto de la Mujer.
- Downs, E. and Smith, S. (2009). Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis. Trabajo presentado en la *Reunión anual de la International Communication Association*, Nueva York, NY.
- Frasca, G. (2004). Videogames of the Oppressed. En N. Wardrip-Fruin y P. Harrigan (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge: MIT Press.
- Giddens, A. (1979). *Central Problems in Social Theory: Action, Structure, and Contradiction in Social Analysis*. Los Angeles: University of California Press.
- Giddens, A. (1984). *The Constitution of Society: Outline of the Theory of Structuration*. Cambridge: Polity.
- Giddens A. (1991). *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Cambridge: Polity.
- Glaubke, C. R., Miller, P., Parker, M. A., y Espejo, E. (2001). *Fair Play? Violence, Gender and Race in Video Games*. Oakland: Children Now.
- Höglund, J. (2008). Electronic empire: Orientalism revisited in the military shooter. *Game Studies*, 8(1). Recuperado de <http://gamestudies.org/0801/articles/hoeglund>

- Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Boston: The Beacon Press.
- Ivory, J. D. (2006). Still a Man's Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games. *Mass Communication & Society*, 9(1), 103-114. Nueva York: Routledge.
- Juul, J. (2011). *Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Klimmt, C., Hefner, D. y Vorderer, P. (2009). The Video Game Experience as "True" Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players' Self-Perception. *Communication theory*, 19(4), 351-373. Thousand Oaks: Sage Publishing.
- Leonard, D. J. (2006). Not a Hater, Just Keepin' It Real: The Importance of Race- and Gender-Based Game Studies. *Games and Culture*, 1(1), 83-88. Thousand Oaks: Sage Publishing.
- Malaby, T. (2007) Beyond Play: A New Approach to Games. *Games and Culture*, 2(2). Pp. 95-113. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Mateas, M. (2001). A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games. *Digital Creativity*, 12(3), 140-152. Londres: Taylor & Francis.
- Mateas, M. (2003). Interaction and Agency. *Grand Text Auto*. Recuperado de <http://grandtextauto.org/2003/08/06/interaction-and-agency/>
- Mayra, F. (2008). *Games and Culture: An introduction to Game Studies*. Londres: Sage Publications.
- McLennan, G. (1984). Critical or Positive Theory? A Comment on the Status of Anthony Giddens' Social Theory. *Theory, Culture & Society*, 2(2), 123-129. Thousand Oaks: Sage Publishing.
- Nieuworp, E. (2005). The Pervasive Interface: Tracing the Magic Circle. Ponencia presentada en la Conferencia Internacional de DiGRA. Vancouver, Junio 16-20.
- Partridge, C. (2005). *Introduction to World Religions*. Augsburg: Fortress.
- Portnow, J. [ExtraCreditz]. (2014, mayo 9) *How Games Empower Us - Education: Agency [Archivo de video]*. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=T39kYzzv_3Q
- Poulin, P. (2009). Phenomenology. En B. Perron y Wolf, M. (eds.) *The Video Game Theory Reader 2*. (pp.372-373). Londres: Routledge.
- Ricoeur, P. (1991). Narrative identity. *Philosophy today*, 35(1), 73-81. Chicago: DePaul University.

- Šisler, V. (2008). Digital Arabs Representation in video games. *European Journal of Cultural Studies*, 11(2), 203-220. Thousand Oaks: Sage Publishing
- Shaw, A. (2010). What is video game culture? Cultural studies and game studies. *Games and Culture*, 5(4), 403-424. Thousand Oaks: Sage Publishing
- Shaw, A. (2011). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *Games and Culture*, 14(1), 28-44. Thousand Oaks: Sage.
- Waggoner, Z. (2009). *My avatar, My Self: Identity in video role-playing games*. Jefferson: McFarland.
- White, P. (2013, abril 18). Fan fiction more creative than most people think. *Kansas State Collegian*. Recuperado de <http://www.kstatecollegian.com/2013/04/18/fan-fiction-more-creative-than-most-people-think/>
- Williams, D., Yee, N., y Caplan, S. E. (2008). Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(4), 993-1018.
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., y Ivory, J. (2009). The virtual census: Representations of gender, race and age in video games. *New Media & Society*, 11(5), 815-834. Thousand Oaks: Sage Publishing.

Competencias digitales: una habilidad del siglo XXI

Beatriz Coss Coronado

RESUMEN

El siglo XXI requiere que los usuarios de las TIC desarrollen una serie de habilidades para buscar y organizar información digital, crear y publicar contenidos multimedia y comunicarse mediante las redes sociales, entre otros. Esta habilidad ha sido denominada una competencia digital, a partir de los diferentes enfoques conceptuales para evaluar las capacidades de los usuarios de la Web 2.0. Hoy las universidades contemporáneas tienen el reto de formar usuarios críticos de las TIC, así como desarrollar en los universitarios las competencias digitales necesarias que les permitan resolver problemas de su vida cotidiana y profesional. Este documento parte del concepto de competencias digitales en donde se presenta una revisión teórica del término y se abordan los instrumentos que buscan evaluar las capacidades de los usuarios de las TIC, con el propósito establecer un marco conceptual e indicadores que nos permitan valorar las competencias digitales de los estudiantes de una universidad pública del norte del país.

Palabras clave: competencias digitales, tecnologías de la información y comunicación, jóvenes universitarios.

1. Introducción

El estudio de las competencias digitales desde la comunicación cobra importancia, debido a que las nuevas generaciones y en especial los jóvenes universitarios disponen de una serie de herramientas que les permiten comunicarse e interactuar en un mundo cada vez más complejo y que al mismo tiempo demanda no solo de un conocimiento tecnológico, sino de un uso crítico; dando lugar a nuevas habilidades relacionadas con: el manejo de *software*, la búsqueda, intercambio y sistematización de la información, producción de contenidos digitales en línea, uso de redes sociales, entre otros.

En este capítulo se presenta una revisión de la noción de competencias digitales, con el propósito de plantear su definición, dimensiones, categorías e identificar las habilidades relacionadas con este término para evaluar el nivel de competencias digitales de los usuarios del siglo XXI.

El concepto de competencia digital es un término polisémico que ha sido abordado en los últimos años, por teóricos y organizaciones internacionales como la UNESCO y la Comunidad Europea. A continuación, se presentan algunas nociones del término de competencia digital referidos en la literatura, tanto en el ámbito teórico, como en el ámbito de las organizaciones internacionales. Con base en los siguientes autores, se intenta construir un marco conceptual inicial que permita precisar el término de competencia digital¹.

2. De la competencia a la competencia digital

De acuerdo con Tobón (2006) el término de competencia tiene múltiples definiciones y diversos enfoques según los apor-

¹ Este apartado forma parte de los antecedentes del capítulo *Redes cognitivas y competencias digitales: propuestas para un abordaje sistémico* de Salazar Pérez, G., Coss Coronado, B. y Martínez Ayala, S. (2015). En Ortiz Herderson, G. y Garay Cruz, L.M. (Coords). *Comunicación, cultura y educación. Nueve aproximaciones al estudio de las tecnologías digitales*. México: Universidad Autónoma Metropolitana-Unidad Lerma-Juan Pablos.

tes disciplinares, sus antecedentes se remontan hacia 1960 con base en las contribuciones de Skinner y Chomsky. La noción de competencia implica procesos cognitivos que están relacionados con las habilidades que aplica un individuo para la solución de problemas específicos; dependiendo el proceso cognitivo se pueden establecer diferentes tipos de competencias, por ejemplo competencias lectoras, matemáticas, laborales, informacionales y digitales entre otras. Ya en 1965 Chomsky plantea el expresión de competencia, al introducir el concepto de competencia lingüística al referirse a la gramática generativa, es decir, al conjunto de pautas que permiten generar todas y cada una de las manifestaciones lingüísticas de una lengua (en Martínez López, 2009).

Paul Gilster es uno de los primeros autores que precisa la noción de competencia digital cuando la definió en 1997 como “la habilidad de entender y utilizar la información en múltiples formatos de una amplia variedad de fuentes cuando se presenta a través de ordenadores” (Larraz, Espuny y Gisbert, 2012, p. 8). Asimismo Lankshear y Knobel “la consideran como un conjunto de competencias o habilidades específicas que llaman *truthcentric*” (en Larraz, Espuny y Gisbert, 2012, p. 8).

En síntesis, las definiciones anteriores establecen que las competencias son un conjunto de habilidades específicas en los usuarios. Enseguida, se presentan una serie de teóricos que formulan un conjunto de componentes o ámbitos para definir de una forma más específica la noción de competencia digital.

Por ejemplo, Jordi Adell (2008) propone un mapa conceptual con los cinco componentes de la competencia digital:

- a. Competencia informacional: conjunto de conocimientos, habilidades y destrezas para trabajar con información; sa-

- ber enunciar un problema de información, es decir, buscar, gestionar, organizar, analizar y evaluar ; crear nueva información y finalmente difundirla.
- b. Competencia tecnológica: manejo de toda la tecnología que nos rodea (teléfonos móviles, cámara fotografía, GPS, entre otros).
 - c. Alfabetizaciones múltiples: formación en los distintos lenguajes (textual, visual, sonoro e icónico).
 - d. Competencia cognitiva genérica: ser críticos y selectivos con la información, para después convertirla en conocimiento.
 - e. Ciudadanía digital: preparación para vivir en un mundo digital y ser buenos ciudadanos digitales.

Al mismo tiempo, Jordi Vivancos (2008), destaca tres posibles alfabetizaciones a modo de componentes de la competencia digital: alfabetización informacional, alfabetización TIC y alfabetización en comunicación audiovisual. También, Boris Mir (2009, p. 11), define la competencia digital como “la combinación de conocimientos y habilidades, en conjunción con valores y actitudes, para alcanzar objetivos con eficacia y eficiencia en contextos y con herramientas digitales”, además propone cinco ámbitos competenciales:

- a. **Ámbito de aprendizaje:** aprender y generar conocimientos, productos y procesos.
- b. **Ámbito de la información:** obtener, evaluar y organizar información en formatos digitales.
- c. **Ámbito de la comunicación:** comunicarse, relacionarse y colaborar en entornos digitales.
- d. **Ámbito de la cultura digital:** actuar en forma responsable, cívica y segura.
- e. **Ámbito de la tecnología:** utilizar y gestionar dispositivos y entornos de trabajo digitales.

De acuerdo con Área (2012, ¶ 20-25), las competencias involucradas en la alfabetización ante la cultura digital son:

- a. Competencia instrumental: relativa al dominio técnico de cada tecnología y de sus procedimientos lógicos de uso. Es decir, adquirir el conocimiento práctico y habilidades para el uso del hardware (montar, instalar y utilizar los distintos periféricos y aparatos informáticos) y del software o programas informáticos (bien del sistema operativo, de aplicaciones, de navegación por Internet, de comunicación, entre otras.)
- b. Competencia cognitivo-intelectual: relativa a la adquisición de los conocimientos y habilidades cognitivas específicas que permitan buscar, seleccionar, analizar, interpretar y recrear la enorme cantidad de información a la que se accede a través de las nuevas tecnologías así como comunicarse con otras personas mediante los recursos digitales. Es decir, aprender a utilizar de forma inteligente la información tanto para acceder a la misma, otorgarle significado, analizarla críticamente y reconstruirla personalmente.
- c. Competencia sociocomunicacional: relativa al desarrollo de un conjunto de habilidades relacionadas con la creación de textos de naturaleza diversa (hipertextuales, audiovisuales, icónicos, tridimensionales, etc.), difundirlos a través de diversos lenguajes y poder establecer comunicaciones fluidas con otros sujetos a través de las tecnologías. Asimismo supone adquirir y desarrollar normas de comportamiento que impliquen una actitud social positiva hacia los demás como puede ser el trabajo colaborativo, el respeto y la empatía en redes sociales.
- d. Competencia axiológica: relativa a la toma de conciencia de que las tecnologías de la información y comunicación no son asépticas ni neutrales desde un punto de vista social, sino que las mismas inciden significativamente en el entorno cultural y político de nuestra sociedad, así como a la adquisición de valores éticos y democráticos con relación al uso de la información y de la tecnología evitando

conductas de comunicación socialmente negativas.

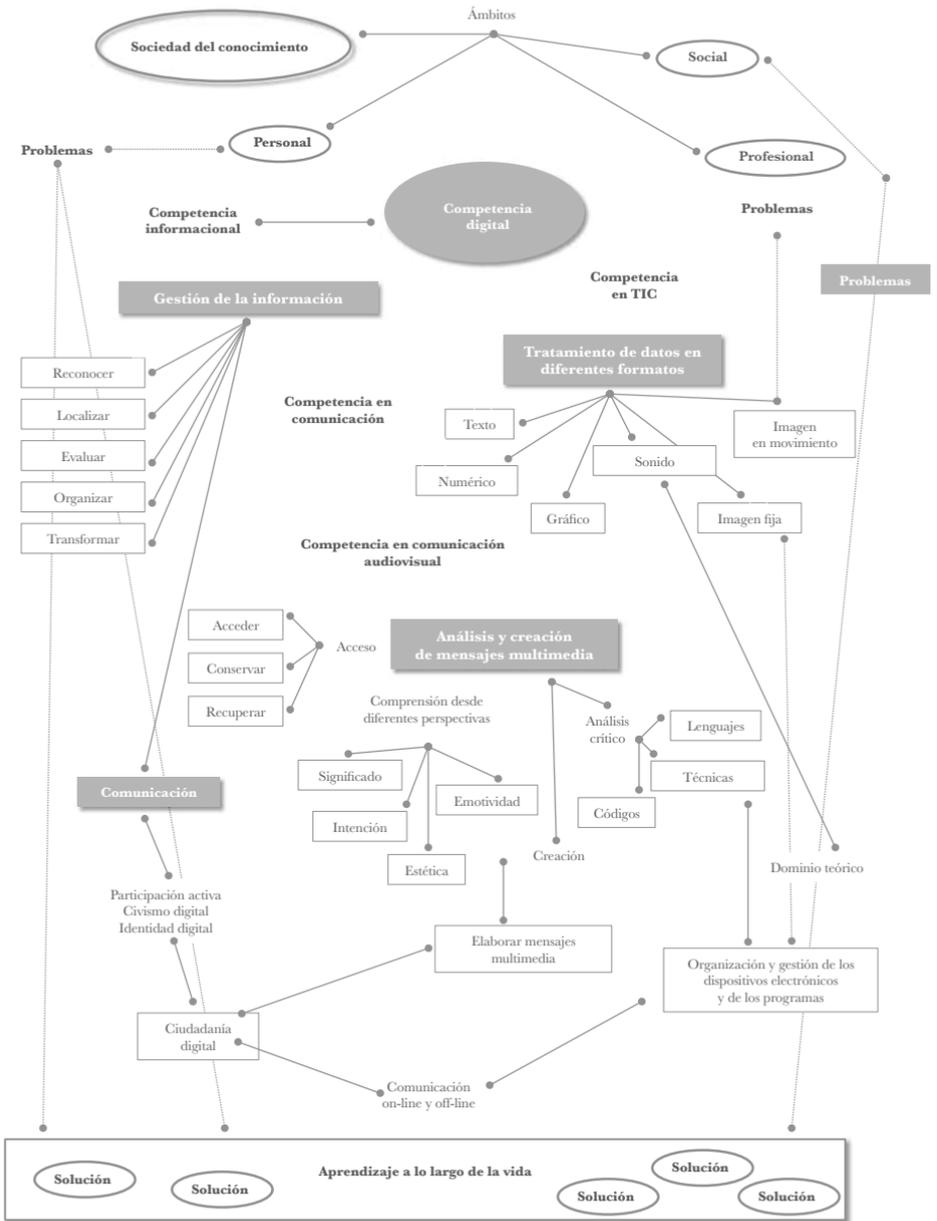
- e. Competencia emocional: relativa al conjunto de afectos, sentimientos y pulsiones emocionales provocadas por la experiencia en los entornos digitales. Éstas tienen lugar bien con las acciones desarrolladas en escenarios virtuales, como pueden ser los videojuegos, o bien con la comunicación interpersonal en redes sociales. La alfabetización de esta dimensión tiene que ver con el aprendizaje del control de emociones negativas, con el desarrollo de la empatía y con la construcción de una identidad digital caracterizada por el equilibrio afectivo-personal en el uso de las TIC.

Finalmente, Larraz, Espuny y Gisbert (2012) consideran que la competencia digital permite a los individuos enfrentarse a los problemas que plantea la sociedad del conocimiento desde el ámbito (personal, profesional y social) y además requiere de cuatro competencias:

1. Competencia informacional: gestión de la información digital.
2. Competencia en comunicación audiovisual: análisis y creación de mensajes multimedia.
3. Competencia TIC: tratamiento de datos en diferentes formatos.
4. Competencia en comunicación: participación, civismo e identidad digital.

En la Figura 1 se muestran los pasos a seguir a partir del ámbito de las distintas competencias planteadas por este autor.

Figura 1. Competencias digitales.



Fuente: Larraz, Espuny y Gisbert (2012)

Enseguida se presentan las posturas establecidas por dos entidades internacionales que definen el término de competencia digital. En primer lugar, la Comisión Europea (2005, p. 21) define que “la competencia digital entraña el uso seguro y crítico de las Tecnologías de la Sociedad de la Información (TSI) para el trabajo, el ocio y la comunicación. Se sustenta en las competencias básicas en materia TSI: el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de internet”.

Por su parte, la Comisión Europea (*European Commission*, 2006) realiza una serie de recomendaciones sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, sobre la competencia digital dice que comporta el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información (TIC) para el trabajo, el ocio y la comunicación. Se sustenta en las competencias básicas en materia de TIC: el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet. La Tabla 1, muestra la evolución del término de competencia digital con base en la literatura presentada en párrafos anteriores.

Tabla 1: Evolución en la conceptualización de las competencias digitales

Término	Orientación	Procesos cognitivos	Referencia
Competencia lingüística	Conocimiento	Generar manifestaciones lingüísticas de una lengua	Chomsky, 1965
Competencia digital	Habilidad	Gestionar la información en múltiples formatos	Paul Gilster, 1997
Competencia digital	Habilidad	Conjunto de competencias específicas	Lankshear y Knobel, 2005
Competencia digital	Competencias básicas	Uso crítico de las TIC Actitud crítica frente a la información y transformarla en conocimiento	Comisión Europea, 2005

Competencia digital	Competencias clave para el aprendizaje permanente	Uso crítico de la TIC Producción de contenidos Participación y comunicación en redes a través de internet	Comisión Europea, 2006
Competencia digital (informativa, tecnológica, alfabetización múltiple, cognitiva, ciudadanía digital)	Componentes	Gestionar información Manejo de las TIC Creación de lenguajes (textual, visual, sonoro e icónico) Actitud crítica frente a la información y transformarla en conocimiento Formación como ciudadanos digitales	Jordi Adell, 2008
Alfabetización (informativa, TIC, comunicación audiovisual)	Componentes	Gestionar información Manejo de las TIC Creación de lenguajes (visual y sonoro)	Jordi Vivancos, 2008
Competencia digital	Combinación de conocimientos, habilidades y actitudes	Generar conocimientos Gestionar información en formatos digitales Comunicarse en entornos virtuales Actuar de forma cívica y segura Gestión de las TIC	Boris Mir, 2009
Competencia digital (personal, profesional y social)	Ámbitos	Gestión de información digital Creación de mensajes multimedia Tratamiento de datos en distintos formatos Propiedades e identidad digital	Larraz, Espuny y Gisbert
Competencias (instrumental, cognitivo intelectual, sociocomunicacional, axiológica, emocional)	Combinación de conocimientos, habilidades y actitudes	Manejo de la TIC Actitud crítica frente a la información Producción y difusión de textos (hipertextuales, audiovisuales, icónicos, etc.) Actitud crítica con los demás y empatía en redes sociales Conciencia de impacto de las TIC en el entorno cultural, político y social Sentimientos provocados por la experiencia en entornos digitales Construcción de una identidad digital	Manuel Área, 2012

Fuente: elaboración propia.

Con base en los antecedentes y en la revisión teórica anteriormente expuesta, se puede afirmar que existe una diversidad de definiciones, sin embargo todas destacan que las competencias digitales son una serie de habilidades relacionadas primero,

con el uso crítico de las TIC y en segundo lugar con la capacidad de los usuarios para recuperar información para gestionar conocimiento, administrar contenidos digitales, producir y publicar contenidos en línea, así como la participación ciudadana y comunicación en los nuevos entornos digitales.

3. La evaluación de las competencias digitales y los jóvenes universitarios

A partir de algunos estudios sobre la evaluación de las competencias digitales se encontró que dichas investigaciones sólo buscan medir el nivel de competencias a partir de la aplicación de instrumentos, que al final solo reportan los niveles de competencia digital como básico, medio y avanzado, y por lo tanto no evidencian cabalmente el desempeño en situaciones reales.

A continuación, se describen de forma general diferentes instrumentos que buscan medir las competencias digitales, cabe destacar que no representan el total de instrumentos, sólo son una muestra de los esfuerzos que hoy realizan algunas universidades u organizaciones del mundo para evaluar las competencias digitales de los usuarios, con el fin de plantear propuestas para su desarrollo.

3.1 Inventario de competencias TIC [INCOTIC]

INCOTIC-grado² es una herramienta diseñada para realizar una evaluación autodiagnóstica de la competencia digital de los estudiantes de primer grado, con el fin de ajustar la planificación de la docencia de esta competencia cuando es necesario (Gisbert, Espuny y González, 2011).

Este instrumento tiene dos objetivos:

² Cuestionario elaborado por el Grupo de Investigación ARGET (*Applied Research Group in Education and Technology*) de la *Universitat Rovira i Virgili*.

- a. Obtener información sistematizada sobre la percepción del estudiante del primer año sobre su nivel de competencia digital
- b. Realizar una autoevaluación diagnóstica de los estudiantes de primer año con respecto a su nivel de competencia digital

3.2 Instant Digital Competence Assessment (iDCA)

El instant DCA (*Digital Competence Assessment*) o iDCA, es un instrumento³ diseñado por un grupo de investigadores italianos (Calvani, Fini y Ranieri, 2009), es gratuito y está disponible en tres versiones, para estudiantes de educación primaria, educación secundaria y escuela superior (entre 15-16 años).

Está elaborado a partir de una serie de preguntas para evaluar conocimientos y habilidades relacionadas con la competencia digital. Según los autores (Calvani, Fini y Ranieri, 2009) su aplicación no significa evaluación en el sentido más tradicional, sino que busca impulsar al estudiante a reflexionar sobre los temas de la competencia digital, y de esta forma el profesor cuenta con información para futuros trabajos y proyectos. Con esta prueba, el estudiante recibe de inmediato sus propios resultados y una serie de explicaciones sobre las posibles dificultades encontradas y aspectos a desarrollar (en Mon, Esteve, Cervera, Gisbert, 2013).

Además el instrumento, incluye tres dimensiones centrales:

1. La dimensión tecnológica, los ítems se centran en la comprensión de situaciones comunes que las personas pueden encontrarse en la vida cotidiana o al trabajar con el ordenador

3 Cuestionario elaborado en el marco del *National Research Project "Internet and Schools: Problems of Accessibility, Equality Policies, and Information Management"*.

2. La dimensión cognitiva, en la que se abordan los aspectos relacionados con la búsqueda, el procesamiento y la gestión de la información, datos y fuentes de referencia
3. La dimensión ética, que se refiere a comportamientos más o menos adecuados en el uso de las tecnologías en general, y en Internet en particular.

3.3 International Computer Driving License (ICDL)

El *International Computer Driving License (ICDL)*, es un estándar de competencia reconocido en el ámbito internacional. El ICDL certifica al usuario sobre sus conocimientos básicos de informática y capacidad para utilizar una computadora personal y las aplicaciones comunes.

El ICD está disponible en más de 28 idiomas y más de 150 países participan en estos programas. El usuario de esta prueba es la ciudadanía en general, que independientemente de su nivel académico y/o profesión requiera acreditar sus conocimientos y habilidades sobre las TIC.

Esta iniciativa, surgió a través del Consejo de Asociaciones Profesionales de Tecnologías de la Información (CEPIS) para promover y aumentar la competencia de los europeos en el uso de las TIC, prueba que ha sido recomendada por la Comisión Europea (en Mon, et al 2013).

La licencia ICDL, es modular y cubre las siguientes áreas:

- a. Conceptos básicos de las TIC
- b. Uso del computador y administración de archivos
- c. Procesador de textos
- d. Hojas de cálculo
- e. Uso de base de datos
- f. Presentaciones
- g. Internet y comunicación

3.4 PISA y las habilidades TIC

El Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA)⁴ es un proyecto promovido por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), “cuyo objetivo es evaluar la formación de los alumnos cuando llegan al final de la etapa de enseñanza obligatoria, hacia los 15 años” (OCDE, s.f., p.3).

Dicho programa, permite obtener información detallada sobre los factores que influyen en el desarrollo de habilidades y actitudes en el hogar, escuela e investiga las implicaciones para la formulación de políticas.

Las competencias evaluadas en este programa son: la lectura, las matemáticas y la competencia científica. La evaluación se centra en el dominio de los procesos, la comprensión de los conceptos y la habilidad de actuar en distintas situaciones dentro de cada dominio (OCDE, s.f.). En el 2009 se evaluó a los estudiantes de 19 países en el uso de las computadoras, la navegación en la red y la evaluación de la información en Internet (en Mon, et al 2013) y a partir del 2012, se ha establecido una evaluación complementaria centrada en las habilidades TIC.

3.5 iSkills Assessment

Finalmente, el instrumento iSkills, es una prueba para evaluar el pensamiento crítico y las habilidades para resolver problemas que poseen los estudiantes en un entorno digital. Fue diseñado por *Educational Testing Service* (ETS), institución que busca mejorar la calidad y la equidad en la educación; mediante el diseño de instrumentos de evaluación a distintos niveles (en Mon, et al 2013). Según esta institución, desarrollan y administran más de 50 millones de pruebas al año,

⁴ PISA corresponde a las siglas del programa según se enuncia en inglés: Programme for International Student Assessment.

principalmente en Estados Unidos, entre las que destacan el test que mide la fluidez y conocimientos en el idioma inglés, conocido como *Test Of English as a Foreign Language* (TOEFL), el *Test of English for International Communication* (TOEIC), aceptado como el examen de inglés profesional para personas para quienes no es lengua materna, y la prueba general *Graduate Record Examinations* (GRE) es un examen estandarizado y constituye uno de los requisitos de admisión en las escuelas de Estados Unidos (en Mon, *et al* 2013).

El iSkills es una prueba basada en evidencias, con una duración de una hora y con tareas que implican la capacidad del individuo para navegar, evaluar críticamente y entender la información a través de las TIC, está basada en los estándares de la Asociación de Universidades y Bibliotecas de Investigación (ACRL). Esta evaluación divide la alfabetización digital en siete tipos de tareas:

- a. La definición, comprender y expresar el alcance de un problema
- b. El acceso, recuperar la información en entornos digitales
- c. La evaluación, revisar si la información da respuesta a los problemas planteados
- d. La administración, gestionar y organizar la información para poder recuperarla
- e. La integración, interpretar y representar la información mediante herramientas digitales
- f. La creación, modificar, aplicar, diseñar y construir con dicha información en entornos digitales
- g. La comunicación, difundir información adaptada a un público en particular y en un formato digital efectivo

En resumen, y cómo se expresó en líneas anteriores estos instrumentos o pruebas estandarizadas si bien, en una primera valoración indican el nivel de competencias de los usuarios, no es suficiente su aplicación; debido a que la intención de

evaluar una competencia digital requiere sin lugar a dudas de una serie de actividades en escenarios reales, que permitan observar el desempeño de los usuarios frente a las herramientas y aplicaciones que ofrecen las TIC.

4. Entornos virtuales 3D: un nuevo escenario para la evaluación de la competencia digital

De acuerdo con Cohen, Manion y Morrison (2007) y Redecker (2013), explorar otros instrumentos y estrategias de evaluación por ejemplo, actividades de *role-playing*, la realización de prácticas, el trabajo en equipo o las simulaciones) quizás permita a los investigadores contar con nuevos elementos para redefinir nuevas estrategias para evaluar las competencias digitales de los usuarios del siglo XXI (en Mon, *et al* 2013).

En esta línea, ya existen algunas investigaciones (Clarke y Dede, 2009, Quellmalz, Silbergliitt, y Timms, 2011; Spires *et al*, 2011) que han empezado a utilizar los entornos virtuales 3D (MUVES, según sus siglas en inglés), para el desarrollar nuevos instrumentos de evaluación y que a su vez permitan realmente evaluar las capacidades digitales de un usuario.

Al mismo tiempo, Allen y Demchak (2011) y Atkins (2009) señalan los entornos virtuales 3D, como por ejemplo *Second Life u OpenSimulator*, que son comunidades online que simulan espacios físicos en tres dimensiones, reales o no, y que permiten a los usuarios a través de sus avatares, interactuar entre sí y utilizar, crear e intercambiar objetos, y por lo tanto, realizar actividades más complejas (en Mon, *et al* 2013).

5. Consideraciones finales

A partir de la revisión teórica sobre la noción de competencia digital, sus distintas acepciones y los instrumentos para evaluar las capacidades digitales de los usuarios del siglo XXI, a continuación se presentan una serie de reflexiones con la intención de profundizar en torno a este campo.

El concepto de competencia digital es un término polisémico debido a su construcción conceptual, para algunos teóricos solo se trata de una habilidad o capacidad y para otros representa la posibilidad de asignar una serie de componentes o dimensiones que complejizan su evaluación en términos del uso y aplicación de las herramientas de la *Web 2.0*.

Por otro lado, la competencia digital implica también el uso crítico de las TIC, es decir, que los ciudadanos o universitarios utilicen las herramientas con el propósito de gestionar información para gestionar conocimiento, entre otras actividades que demandan un conjunto de capacidades más complejas, como la producción y publicación de contenidos digitales o la participación ciudadana a través de las TIC para la solución de problemas de la vida cotidiana.

Queda claro la necesidad de realizar estudios empíricos que nos permitan realmente evaluar las competencias digitales y no solamente cotejar las capacidades digitales de un usuario, solo en función de pruebas o instrumentos clásicos. El reto ahora está en la instrumentación de otro tipo de pruebas o simulaciones que permitan recrear escenarios más reales para valorar las competencias digitales de los usuarios del siglo XXI.

Otra aspecto que es importante estudiar es la relación que hay entre las competencias digitales y la identidad, con el propósito de comprender en qué medida las competencias de un usuario le permiten proyectarse en los distintos espacios virtuales, considerando que entre más competencias desarrolle un individuo, mayores posibilidades tendrá de producir y difundir sobre sí mismo.

Finalmente y considerando la relevancia de la investigación de las competencias digitales desde el campo disciplinar de la Comunicación, su estudio debe plantear la combinación de estrategias metodológicas cuantitativas y cualitativas que permitan describir en términos más objetivos la evaluación de las competencias digitales, tanto en los ciudadanos, como en los universitarios.

- Adell, J. (2010). Mapa conceptual de las competencias digitales [video]. Recuperado de <http://carraud.blogspot.mx/2010/10/jordi-adell-que-es-la-competencia.html>
- Area-Moreira, M. y Ribeiro-Pessoa, M. T. (2012). De lo sólido a lo líquido: Las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. *Revista Comunicar*, 19 (38). Recuperado de <http://www.revistacomunicar.com/indice/articulo.php?numero=38-2012-03>
- Gisbert Cervera, M., Espuny Vidal, C. y González Martínez, J. (2011). In-cotic. Una herramienta para la @utoevaluación diagnóstica de la Competencia digital en la universidad. *Profesorado. Revista curriculum y formación del profesorado*, 15 (1). Recuperado de: <http://www.ugr.es/~recfpro/rev151ART5.pdf>
- Larraz, V., Espuny, C. y Gisbert, M. (2012). La presencia de la competencia digital en la Universidad. Recuperado de <http://repositorial.cuaed.unam.mx:8080/jspui/handle/123456789/3212>
- Martínez López, F.J. (2009). La Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y las competencias básicas en educación. *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 2(3),15-26. Recuperado de <http://www.cepcuevasolula.es/espinal>
- Mir, B. (2009). Competencia digital, competencia metodológica. Recuperado de http://bmir.lamiradapedagogica.net/competenciasdigitales/BORIS_MIR_Competencia_digital_competencia_metodologica_Julio_2009.swf
- Mon, Francesc Esteve; Cervera, Mercè Gisbert (septiembre-diciembre, 2013). Competencia digital en la educación superior: instrumentos de evaluación y nuevos entornos. *Enl@ce: Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 10(3). Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articuloBasic.oe?id=82329477003>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. (s.f). El programa PISA de la OCDE. Qué es y para qué sirve. Recuperado de: <http://www.oecd.org/pisa/39730818.pdf>
- Tobón, S. (2006). Aspectos básicos de la formación basada en competencias. Talca: Proyecto Mesesup. Recuperado de: http://www.urosario.edu.co/CGTIC/Documentos/aspectos_basicos_formacion_basada_competencias.pdf

SOBRE LOS AUTORES



GABRIEL PÉREZ SALAZAR

Doctor en Ciencias Políticas y Sociales, con orientación en Ciencias de la Comunicación, por la Universidad Nacional Autónoma de México. Ha sido profesor en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, la Academia de Comunicación y Cultura de la UACM y actualmente es profesor investigador de tiempo completo en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Coahuila. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores de Conacyt (nivel I) y de la Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación (AMIC). Línea de investigación: comunicación e innovaciones tecnológicas.

ANDREA AGUILAR EDWARDS

Doctora en Comunicación Social, por la Universidad de la Habana. Catedrática e Investigadora en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Coahuila. Miembro de la Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación (AMIC). Su principal línea de investigación es sobre: comunicación, multiculturalidad y derechos humanos.

ANTONIO CORONA

Doctor en Estudios Humanísticos con especialidad en Comunicación y Estudios Culturales por el Tecnológico de Monterrey, Campus Monterrey. Actualmente se desempeña como Profesor Investigador en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Coahuila. Su línea de investigación es identidad y diversidad en espacios virtuales e interactivos.

BEATRIZ COSS CORONADO

Maestra en Comunicación por la UAdeC y profesora investigadora de tiempo completo en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Coahuila. Miembro de la Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación (AMIC). Su línea de trabajo tiene que ver con el estudio de las competencias tecnológicas.