



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MÉXICO**

FACULTAD DE ANTROPOLOGÍA

**LA IDENTIDAD DE LOS ADOLESCENTES DE LA
ESCUELA “CBT No. 4 TOLUCA” EN RELACIÓN AL
CONSUMO DE SERVICIOS STREAMING. UNA
APROXIMACIÓN ANTROPOLÓGICA**

T E S I S

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN ANTROPOLOGÍA SOCIAL**

P R E S E N T A

ANTONIO SOSA ALMAZÁN

DIRECTOR DE TESIS:

DR. JOSE LUIS ARRIAGA ORNELA



Toluca, México; octubre de 2023

Índice

Introducción	4
Capítulo 1. Consideraciones teóricas	12
1.1 Antropología	13
1.2 Lo visual	15
1.3. Juventud	18
1.3.1. Antecedentes sobre el estudio de la juventud	20
1.3.2. Importancia de la Juventud para la Antropología	22
1.3.3. Juventud e identidad	23
1.4. Identidad	24
1.4.1. La identidad individual	27
1.4.2. Construcción de la identidad	29
1.5 Consumo	31
1.5.1 Antecedentes del tema en Antropología	31
1.5.2 Estudios posteriores.	33
1.5.3 El consumidor	34
1. 6. El Streaming	35
1. 6.1. Historia del streaming	37
1.6.2. Plataformas de streaming con más usuarios en México	41
1.6.3. Contenido de streaming más consumido en México	42
Capítulo 2. Etnografía en el CBT 4 de Toluca, el entorno de los informantes	44
2.1. Localización geográfica	45
2.2. Tipo de población	45
2.3. Historia de la escuela	46
2.4. Estructura y organización de la escuela	48
2.4.1. Matrícula	48
2.4.2. Planta académica	60
2.4.3. Personal administrativo	61
2.5. Horarios y servicios escolares	62
2.6. Descripción de las aulas	62
2.7. Descripción de la comunidad estudiantil	63
Capítulo 3 Los estudiantes del CBT. 4 Toluca y su relación con las plataformas de streaming	73
3.1. Consumo de Streaming	74
3.1.1 Consumo de Streaming entre estudiantes del turno matutino	74
3.1.2 Consumo de Streaming del turno vespertino	80
3.1.3 Consumo de Streaming en general	82
3.2. Hábitos de consumo de streaming en relación a la identidad	89
3.2.1 Grupos del Turno matutino.	89
3.2.2 Turno vespertino	93
3.2.3 Aspectos generales sobre los hábitos de consumo de streaming	97
3.3 Presencia de los servicios de streaming.	104

Capítulo 4. Motivos y razones en el consumo de streaming entre los jóvenes	105
4.1 Impacto del streaming en los adolescentes	106
4.1.1 Impacto del streaming en el turno matutino.	107
4.1.2 Impacto del streaming en el turno vespertino.	114
4.2 Testimonios sobre la identidad y el streaming	117
4.2.1 Primer testimonio	117
4.2.2 Segundo testimonio	121
4.2.3 Tercer testimonio	124
4.2.4 Cuarto testimonio	128
4.2.5 Quinto testimonio	130
4.2.6 Sexto testimonio	133
4.3 Resultados.	135
Conclusión	138
Bibliografía	141
Anexos	148

Introducción

A lo largo de los años, la tecnología ha dejado marca en nuestra sociedad de muchas maneras. Siempre se ha mostrado como una herramienta que facilita actividades cotidianas y que, conforme avanza el tiempo, va mejorando. Son muchos los enfoques que pueden darse a la tecnología, dependiendo del interés en ella. En el caso de este trabajo interesa ver a la tecnología orientada al entretenimiento, principalmente el que está referido a los medios audiovisuales y que en la jerga extendida hoy se conoce como plataformas de streaming.

Para este trabajo hay elementos que permiten sostener la siguiente afirmación: cada generación es el resultado de eventos y experiencias que marcaron su manera de ser y, en ese sentido, la tecnología es un factor importante a la hora de hablar de características generacionales. Si se habla de adolescentes, distintas generaciones de ellos tuvieron a su alcance sistemas tecnológicos diferenciados que formaron parte de esa etapa definitoria de la vida. La manera en que generaciones previas a la actual (es decir anteriores a las plataformas de streaming y a la digitalización de contenido audiovisual) consumían material audiovisual, como películas o series, era algo diferente a lo que las generaciones contemporáneas consumen hoy.

Los formatos de reproducción audiovisual han pasado por múltiples transformaciones, y quienes han podido ver la manera en que un formato desplaza a otro conforme pasa el tiempo, podrán darse cuenta que los hábitos de consumo terminan cambiando, con base en la oferta que la tecnología presenta. Tan sólo a inicios del presente siglo, el consumo de películas y series no era algo que estuviera al alcance sino de manera física: para muchos la experiencia de ir a rentar o comprar una película en formato VHS o incluso DVD era algo que requería de mucha selectividad y de mucha espera (por lo que tardaba una productora en retirar una película de los cines y comercializarla en formato físico para los consumidores).

De igual modo, el estar atento a las novedades que presentaba la televisión, en cuanto a series y novelas, significaba dedicarle un tiempo específico a la programación habitual y estar pendiente de los horarios en los que se transmitiría un episodio nuevo del programa de interés en cuestión. Toda una serie de hábitos

de consumo que significaban un condicionamiento hacia el espectador para poder visualizar algún contenido de su preferencia. Y todos aquellos que crecieron con los formatos de entretenimiento de la Televisión, el DVD, Blue-ray, e incluso el VHS, podrían decir que fue una tecnología característica de su identidad, desde el momento en que su manera de ser se desarrollaba y tomaba elementos del entorno para formar parte de su criterio identitario.

Entonces, asumiendo que la tecnología no es estática y está sujeta a una serie de cambios, se puede plantear que el cambio de formatos de reproducción en la actualidad (los servicios de streaming, como Netflix, HBO Max, Disney Plus, Amazon Prime, y un largo etcétera) caracteriza los hábitos de consumo, debido al constante uso de internet en las actuales generaciones. Ahora, podría parecer que abordar este tema es algo que le compete a las ciencias de la comunicación, pero dentro de esta investigación, el punto de mira no es sobre el avance tecnológico referente a la evolución de los sistemas de reproducción ni los contenidos, sino el consumo por parte de los jóvenes y cómo eso significa una serie de hábitos que condicionan a los jóvenes adolescentes. Para ello es que se planeó la posibilidad de acudir con un grupo de ellos e indagar cómo se relacionan con la mencionada tecnología. Se hizo con estudiantes de la escuela CBT No. 4, ubicada en Toluca, México. Y, aparte de documentar sus hábitos de consumo de las plataformas de streaming, se buscó establecer los aspectos identitarios que se ven influenciados por dicho consumo.

En esta investigación, iniciada mediante trabajo etnográfico, se buscó un acercamiento a los jóvenes para poder conocer su relación con esa tecnología y, algo importante que se resaltó a la hora de hablar de las plataformas de streaming, fue el saber que el consumo casi generalizado de estos servicios durante los últimos años no se dio únicamente por el avance de las telecomunicaciones, sino por una necesidad de distracción y entretenimiento a raíz del confinamiento en medio de la pandemia de COVID-19, en el año 2020. Pudo saberse que, para estos jóvenes, parte de su etapa de secundaria y preparatoria estuvo marcada por las clases en

línea, aunado al constante consumo de contenido audiovisual, siendo los servicios de streaming parte de esa cotidianidad de aquel entonces.

Y aquí entran varios puntos que se abordan en la presente tesis, ya que la situación del confinamiento motivó a que distintas productoras entraran al negocio del streaming, y si bien muchas de estas plataformas ya existían y estaban al alcance de muchos consumidores, fue la pandemia la que aumentó los índices de contratación hacia estos servicios. Pasó de ser un servicio contratado sólo por sectores específicos de la sociedad a un producto que ya está más extendido. Y no precisamente por la accesibilidad de costos, sino a la múltiple oferta que presenta el mercado hacia estas plataformas, lo que bien podría ser también un gasto más hacia un servicio de entretenimiento en la actualidad para muchos consumidores.

Y a lo largo de la investigación se pudo ver que los jóvenes no sólo tienen conocimiento de qué son estos servicios, sino que tienen a su disposición más de una plataforma contratada, por lo que sus opciones en cuanto a visualizar contenido audiovisual, son ahora más amplias que las de un adolescente de hace algunos años, cuando la demanda de estos servicios era reducida y no había un consumo tan extendido.

Como documentaron algunos medios, en México el consumo de los servicios de streaming aumentó un 20% tan sólo en el año 2020. Y, de entonces a la fecha no ha dejado de crecer el número de usuarios de estas plataformas. Si sólo se observa el comportamiento de estas plataformas y sus consumidores en los últimos 3 años se puede apreciar que ha aumentado la demanda de productos audiovisuales y que cada vez son más consumidos por jóvenes. Esta tecnología tiene características determinantes que influyen en su consumo: portabilidad (pueden accederse a los contenidos a través de dispositivos móviles, dando la sensación de que se lleva consigo el entretenimiento/información), instantaneidad (los contenidos se despliegan con un click y se espera que estén siempre disponibles) y ubicuidad (donde quiera que haya conexión a internet se puede acceder a las plataformas).

Ante este panorama, surgió una interrogante que animó inicialmente el presente trabajo: ¿Cómo está desarrollándose la identidad generacional de los adolescentes

hoy en día en relación al consumo de plataformas de streaming? Luego de formular esta pregunta general e indicial se formuló el problema de tal manera que se pudiera investigar con las herramientas de la antropología social.

Se sabe que durante la adolescencia se presentan diversos elementos culturales que influyen en el desarrollo de la identidad, por ello es pertinente pensar que el actual y creciente consumo de contenido audiovisual a través de plataformas streaming es un conductor de elementos que influyen en el desarrollo identitario. Los medios audiovisuales han tenido presencia de diversas manera en la cultura contemporánea, ya sea en el cine o la televisión y luego se presentaron en múltiples formatos que brindaban la posibilidad de almacenar el contenido audiovisual, como lo fueron en su tiempo el VHS, el DVD o el Blu-ray. Con el avance del internet surgieron nuevos formatos que ya no almacenan sino que dan acceso. Para Castro (2005), streaming hace referencia al hecho de escuchar música o ver videos sin necesidad de descargarlos completos antes de escucharlos o verlos. Esto se logra mediante fragmentos enviados secuencialmente a través de la red (Internet) y han tenido una alta demanda de consumo de manera reciente.

Estas plataformas presentan un fácil manejo y un amplio catálogo de contenido con múltiples opciones para la demanda de los consumidores. Para este trabajo se tomó en cuenta el uso por parte de adolescentes de 16 a 18, buscando indagar cómo el consumo de dichos contenidos se relacionan con el desarrollo identitario que forman los adolescentes de dichas edades.

El trabajo buscó someter a prueba la siguiente hipótesis: En la actualidad los adolescentes, consumidores de contenidos en plataformas de streaming, están recibiendo una carga cultural que influye en su desarrollo identitario.

Para fines prácticos la investigación tuvo un Objetivo general, consistente en analizar cómo la identidad de los adolescentes de la escuela CBT No. 4 Toluca se ve influenciada por el consumo de servicios de streaming. Y a fin de alcanzar este objetivo general se plantearon los siguientes Objetivos específicos:

- Examinar la historia de las plataformas de streaming, para determinar su importancia en el contexto actual y principalmente para tener en consideración la interacción del hombre con la tecnología, además de cómo esta misma relación influye en el desarrollo de identidad.
- Identificar y examinar cuáles son las principales características que deben tener las plataformas de streaming, para satisfacer las necesidades de consumo de los jóvenes y para conocer el recibimiento que ellos le dan a los productos que les ofrecen.
- Comparar los patrones de consumo de servicios de streaming entre los jóvenes estudiantes del cuarto semestre de la escuela CBT No. 4 Toluca, entre los turnos matutino y vespertino para identificar si existen similitudes o diferencias que hay en sus necesidades de consumo dentro las plataformas de streaming.
- Identificar y describir los usos que los jóvenes estudiantes del cuarto semestre de la escuela CBT No. 4 Toluca, dan a las plataformas streaming en su cotidianidad y el cómo lo llevan a cabo.
- Establecer el tiempo que los jóvenes estudiantes del cuarto semestre de la escuela CBT No. 4 Toluca, dedican al consumo de plataformas de streaming en su vida cotidiana, aunado a la manera en que consumen dichos contenidos.
- Conocer cuáles son las plataformas con mayor consumo por parte de los jóvenes en quienes se enfoca este estudio. Indagar en el cambio de hábitos que presentó la pandemia en los adolescentes estudiantes y como el consumo de contenidos audiovisuales de los servicios streaming ha influido en su estilo de vida.
- Conocer las diferencias que hay entre estudiantes de diferentes turnos y carreras técnicas en relación al consumo de servicios de streaming.

Metodología

Para la realización de esta investigación se hizo uso del método etnográfico, como sustento metodológico que permitió lograr un acercamiento directo con los sujetos

de estudio en dichas escuelas. Como parte de dicho trabajo etnográfico, se hizo uso asimismo de entrevistas y cuestionarios, tomando en consideración las variables de la investigación (jóvenes, identidad, consumo y servicios de streaming), y se formularon preguntas que permitieron al investigador lograr una recopilación de datos con base a la problemática planteada. Aunado a lo anterior, la observación no participante sirvió como acercamiento con los adolescentes, y para poder observar sus actividades dentro de los planteles ya mencionados.

Los resultados de este trabajo de investigación se organizan en la presente tesis en cuatro capítulos. Se comienza con uno dedicado a la parte teórica, en donde se abordan los aspectos conceptuales básicos de la antropología y lo que es el ser humano, seguido de lo visual y la importancia que tienen las imágenes en el panorama cultural y como éstas sirvan para entender este mismo. Seguido de los aspectos culturales en torno la juventud y los conceptos teóricos que hay referente al tema de la juventud y adolescencia, dado que los estudios sobre este tema ofrecen un importante panorama para el entendimiento del panorama cultural que engloba la antropología.

Dentro del primer capítulo también se aborda lo que es la identidad, el consumo, y el streaming. Dentro del apartado de identidad, se hace énfasis en los conceptos teóricos la identidad individual y la construcción de identidad, que son parte fundamental dentro de la investigación, dado que se busca explorar si el consumo de servicios de streaming tiene influencia en la construcción de identidad de los jóvenes en cuestión.

Aunado a lo anterior, el consumo como concepto teórico es tocado a lo largo de este capítulo, haciendo énfasis también en los antecedentes de la antropología en este tema, y de igual modo un vistazo al término consumidor, el cual refiere a un sujeto activo en este trabajo. Y el Streaming, cuestión alrededor de la cual gira esta investigación, ya que en términos de la investigación social es un tema relativamente nuevo, por lo tanto se le dio la importancia de conceptualizarlo y hablar un poco sobre su historia, las plataformas más populares en México, así

como el contenido más consumido en el país. Ya que es este último el objeto de consumo que se está estudiando dentro de este trabajo.

El segundo capítulo está destinado al trabajo etnográfico dentro del plantel académico de la escuela CBT No. 4 Toluca, principalmente a la descripción del lugar: dónde está ubicado geográficamente, el tipo de población que accede a esta escuela, la historia de la misma, aspectos estructurales de su organización interna y su matrícula. Esta última hace énfasis en distintos puntos relacionados a los alumnos, siendo que hay una variedad de datos numéricos que hacen referencia a la cantidad de alumnos que hay por carrera dentro de dos tipos de turnos que hay en la escuela, el número de inscripciones y bajas por ciclo académico, el promedio general por ciclo escolar dentro de cada uno de los dos turnos, y demás datos. Todo ello para tener un panorama claro del contexto de la investigación, ya que dentro de esta capítulo se aborda la parte más descriptiva de la investigación referente al plantel educativo en cuestión.

El resto del segundo capítulo consta de observaciones referentes a la planta académica, el personal administrativo, los horarios escolares, las descripciones visuales del aula y descripciones de la comunidad estudiantil. Siendo esto último una serie de observaciones no participantes hacia el comportamiento e interacciones sociales que tienen los estudiantes a lo largo de su día de actividades académicas dentro del aula, al igual que su interacción durante la entrada y salida de ésta.

En el tercer capítulo se detalla cómo se realizó un acercamiento a los estudiantes para conocer su relación con las plataformas de streaming. Ahí se despliegan los resultados de la aplicación de una serie de cuestionarios divididos en dos partes, los cuales tuvieron un propósito específico cada uno. El primer cuestionario tuvo como propósito el visibilizar el consumo que hay hacia los servicios de streaming por parte de los jóvenes estudiantes, el total de alumnos que no solo saben qué son estas plataformas, sino también cuántos cuentan con estos servicios, cómo influyen estos contenidos en sus temas de conversación dentro de su círculo social, sus preferencias respecto a géneros de contenido en estas plataformas, su predilección

por algunas plataformas en específico, y demás interrogantes que muestran una serie de datos referentes al consumo de servicios de streaming que tienen estos jóvenes.

Ya para el segundo cuestionario los datos terminan siendo otros, dado las interrogantes que se plantearon en las preguntas, siendo que se hace énfasis en los hábitos de consumo que le dedican estos jóvenes a las plataformas de streaming, dejando ver un poco de las horas dedicadas a estos servicios, y los medios por los que visualizan estas plataformas (ya sea por medio de sus teléfonos, computadoras, o cualquier dispositivo a su alcance). Y de igual modo se pudo saber cuestiones relacionadas al panorama personal que tienen hacia el uso de la tecnología en su día a día, y qué tanto creen que el contenido en estas plataformas define aspectos de su realidad social.

El cuarto capítulo se centró en conocer sobre los motivos y razones que tienen estos jóvenes para consumir servicios de streaming, haciendo énfasis en el impacto en sus vidas. Esto con el fin de dejar al sujeto de estudio poder expresarse libremente respecto a cómo define su relación de consumo hacia este tipo de tecnología, aunado a la relación que tiene su generación hacia la implementación de tecnología en su vida cotidiana, siendo aquí que se puede visibilizar el cómo estos jóvenes son nativos de la tecnología, y su panorama estudiantil depende de esta misma para sus actividades académicas.

En esta capítulo ya se dejó en claro la tendencia de consumo que hay hacia los servicios de streaming, solo que se consideraron detalles específicos a tratar, los cuales se lograron gracias al acercamiento con estos jóvenes, a los cuales se les realizó una serie de entrevistas en donde por medio de distintos testimonios muestran una misma tendencia: la presencia de estas plataformas en su cotidianidad, el cómo afirman que esta tecnología es característica de su generación, además de otros puntos clave. Y finalmente hay un apartado de conclusión en el que se busca dejar en claro la relación que hay entre consumo de servicios de streaming y la formación de identidad por la que atraviesan estos jóvenes adolescentes.

Capítulo 1

Consideraciones teóricas

1. Antropología

La sociedad en la que nos encontramos ha demostrado que la cultura no es algo estático que se mantiene aislado de los cambios, sino todo lo contrario, dado que tiene la costumbre de ser dinámica y transformarse. Tanto el hombre como la cultura están en constante cambio y mucho de ese cambio se puede ver reflejado en nuestra tecnología y en los medios de entretenimiento que consumimos. Muchas veces estos medios se proyectan como el formato en el que se visualiza contenido de entretenimiento, contenido que muchas veces está sujeto a las tendencias e ideas del tiempo al que pertenecemos. Lo antes mencionado es algo que bien puede ser del interés de la antropología, al tener como estudio al hombre, desde el punto de vista biopsicosocial.

Se debe tener en consideración a la antropología como una disciplina enfocada en los estudios del ser humano y de toda una sociedad, y gracias a ello se puede conocer al humano por más marcadas que sean divergencias de cualquier tipo ante sus semejantes. Siendo así, el humano es el eje central de la antropología, al ser creador de cultura y una serie de relaciones sociales que facilitan el desarrollo de este mismo. Es necesario responder ¿Qué es el hombre/humano? “el hombre se menciona como aquel que se puede preguntar qué es hombre, quién es y qué hace” (Coreth, 1985:90). Bajo este concepto, podemos denominar al hombre como un ser pensante, autopercebido como creador de cultura por medio de sus vínculos sociales producto de ser un animal gregario (es importante recalcar que cuando nos referimos al “hombre” en el aspecto conceptual de la antropología, no se hace referencia al género/sexo masculino, sino al homínido parte especie *Homo sapiens* perteneciente a la familia Hominidae. Esto para no causar confusiones o controversias en cuanto a cuestiones de género que el investigador no domina).

La capacidad de organizarse e interactuar con el entorno, es lo que hace al humano un animal racional capaz de crear cultura como forma de anteponerse a las adversidades y preservarse así mismo durante generaciones. Sin embargo es menester responder ¿Qué es la cultura? Siendo una pregunta que abre otras incógnitas como por qué y para que de la misma cultura, una posible definición

podría ser: “La cultura es una abstracción, es una construcción teórica a partir del comportamiento de los individuos de un grupo. Por tanto nuestro conocimiento de la cultura de un grupo va a provenir de la observación de los miembros de ese grupo que vamos a poder concretar en patrones específicos de comportamiento” (Herrero, 2002:1).

Así mismo, la cultura es un elemento primordial para para incentivar el desarrollo de las mismas sociedades, dado a su dinamismo y su capacidad de moldearse con el paso de tiempo a las nuevas necesidades, siendo así que la cultura es “la totalidad de las reacciones, actividades mentales y físicas que caracterizan la conducta de los individuos componentes de un grupo social, colectiva e individualmente, con relación a su ambiente natural, otros grupos, a miembros del mismo grupo de cada individuo a sí mismo” (Renold, 2008:72). Y en base a esto mismo, de acuerdo al contexto cultural, el ser humano crea sus propios rasgos o identidad, para así desenvolverse en su espacio.

De este modo, aspectos determinantes de la cultura pueden verse reflejados en el comportamiento de las personas, ya sea en lo que hacen, para qué lo hacen, y demás aspectos que son parte de las manifestaciones socioculturales. Aspectos que bien pueden ser el lenguaje, su alimentación, creencias, orden político y económico, o hábitos de consumo, que terminan siendo parte de la cotidianidad y al mismo tiempo aspectos culturales que integran nuestra sociedad, independientemente del contexto.

Como ya se mencionó, el ser humano es creador de cultura y depende de esta misma, eso mismo ha dado pie a las ciencias sociales que estudian aspectos del ser humano y su alrededor, en el caso de la antropología no hay diferencia, pues su propósito es visualizar al humano manifestarse en su cultura y entorno. Siendo así, la antropología se puede definir como: “el estudio del hombre desde un punto de vista biológico, cultural y social así como el estudio de las diferencias culturales entre los seres humanos” (Wyn, 2004:5). Surgiendo en el siglo XIX bajo una visión o perspectiva holística, “en el siglo XIX, la antropología abrió amplios caminos hacia su futuro: se convirtió en ciencia empírica” (Bohannan y Glazer, 2007:15). De igual

forma siendo una ciencia empírica, se ha ayudado de los datos obtenidos por exploradores, misioneros, quienes estando en sitios de interés para la disciplina, recopilaban datos por medio del trabajo de campo. Y ese mismo trabajo de campo es lo que diferencia a la antropología de otras disciplinas, el empirismo.

Por eso mismo el ser humano es el objeto de estudio de la antropología, el ver al humano como se condiciona por medio de sus rasgos culturales que se adecuan o transforman acorde al contexto del ser humano. El investigar la intervención de distintas perspectivas con las que se relaciona el humano, ya sea la educación, el orden político, económico, la religión o las modas, amplía el campo de investigación de la antropología. Eso mismo da pie a que la antropología pueda estudiar diferentes tópicos, y analizar a sus sujetos de investigación desde distintas perspectivas teóricas.

La disponibilidad de la antropología para enfocar su visión de estudio en cualquier contexto donde esté el ser humano, permite analizar las dimensiones humanas, incluso en cosas como el consumo visual de contenido audiovisual en formatos de la nueva generación y su relación con los aspectos identitarios. Aunado a lo anterior “la antropología dispone de instrumentos calificados para entender los sistemas cognoscitivos y valorativos generados por contextos urbanos, las relaciones de su estructura actual con la historia, de la modernidad con las tradiciones” (Signorelli,1999:10).

1.2 Lo visual

Como parte de esta investigación, se tiene contemplado el aspecto de los elementos visuales y el consumo de estos, lo que vendría siendo el contenido audiovisual de los servicios de streaming. Algo de esto puede parecer estudio de la antropología visual, siendo que “la antropología visual lógicamente proviene de la creencia en que la cultura se manifiesta a través de símbolos visibles encajados en gestos, ceremonias, rituales y artefactos situados en entornos naturales o contruidos... Si uno puede observar la cultura, los investigadores debieran ser capaces de emplear tecnología audiovisual para grabarla como datos sujetos a análisis y presentación”

(Ruby 1996: 155). Sin embargo, el enfoque de esta rama de la antropología tiene un camino distinto al de esta investigación.

A diferencia de la antropología visual, aquí los medios audiovisuales no son un elemento metodológico que busca evidenciar el comportamiento humano y sus manifestaciones culturales. Se sabe que la antropología visual ha usado medios audiovisuales con dos objetivos base: a) “generar un producto audiovisual como objetivo vertebral de la investigación, y b) aprovechar los textos audiovisuales preexistentes en cuanto documentos potenciales para la investigación” (Grau, 2012: 164).

Sin embargo, se debe mencionar que a pesar de haber ciertas diferencias con el enfoque de la antropología visual, se comparte el interés hacia la importancia que generan las imágenes en el hombre, y a pesar de que no se hará uso de material audiovisual como parte de la metodología, sí se le dará importancia al consumo de imágenes (específicamente material audiovisual) presentados por el formato de reproducción contemporáneo: los servicios de streaming.

Es tal la importancia a los elementos visuales, que la misma antropología incorporaría la cámara en su trabajo de campo a finales del siglo XIX, con el propósito de documentar pautas culturales, como los bailes y rituales de pueblos en situación vulnerable por ser colonias europeas (Expósito, 2020: 32). Pero haciendo uso de la cámara como herramienta de registro para la documentación etnográfica, una buena manera de sacar provecho de la tecnología que; “supone, de alguna manera, pensar visualmente. Reflexionar no sólo sobre el lenguaje, sino también sobre nuestra percepción visual. Nos obliga a pensar sobre cómo miramos” (Ardèvol, 1994: 38). Si bien eso resultaba útil y novedoso para la documentación de evidencia, hoy el estudiar cómo la nueva tecnología proyecta contenido para ser vistos por todo público, y cómo la gente reacciona al mismo, es algo que proyecta mucho de la sociedad actual. Dado que estamos rodeados de imágenes hoy en día.

El interés del estudio hacia el consumo de material audiovisual por parte de los jóvenes radica en conocer aspectos contemporáneos de los medios audiovisuales que nos rodean en la actualidad. El estudiar las tecnologías/medios audiovisuales

sirven para conocer aspectos sociales, ver cómo piensan, sienten o se relacionan los miembros de algún contexto (Expósito, 2020: 32).

En la actualidad, el acceso a internet y la fácil conexión a través de dispositivos móviles o pantallas fijas, ha hecho que la exposición a imágenes sea ahora parte de la realidad contemporánea, por lo que el consumo de imágenes es cada vez más común. “Hemos alcanzado la hipervisualidad, donde una imagen es reproducible en millones de espacios diferentes a la vez y donde un fenómeno social (una circunstancia determinada y circunscrita en un espacio y un tiempo determinado y condicional) es representado de múltiples formas, a través de múltiples ojos sociales enculturizados cada uno de ellos de maneras muy diferentes” (Renobell, 2005: 2).

El estudiar el contenido visto por parte de la gente, hace que se puedan conocer aspectos relacionados a las tendencias, contenido y parámetros culturales que se proyectan en las plataformas de streaming, las cuales predominan como el formato de reproducción en la actualidad, y son producto del avance tecnológico. De igual modo, el conocer y analizar el contenido audiovisual que se consume, permite saber más sobre el contexto cultural que se presenta ahora. “Para querer conocer el sentido visual de una cultura o de los diferentes aspectos o acontecimientos culturales tenemos que investigar sobre las miradas para poder entender la nuestra. Y este fenómeno sólo es posible en la contemporaneidad, donde medios, autores y redes de interconexión ayudan al investigador en su reconocimiento etnográfico, antropológico o sociológico visual” (Renobell, 2005: 2).

Autores como De Miguel y Pinto, tocan el tema del contexto en referencia a la manera de ver las cosas, en donde mencionan que: “cada país y época ve el mundo de una manera determinada” (De Miguel y Pinto, 2002: 12). Aunado a eso, hay que considerar la época por la que se atraviesa, lo que incluye el cambio tecnológico en donde las imágenes tienen a reproducirse y compartirse de manera masiva, tal y como pasa actualmente. Cada lugar y tiempo, tiene su forma de ver y verse hacia el mundo, una visualidad identitaria.

Por consiguiente, el estudio hacia esa visualidad, y el análisis hacia las diferencias que hay entre las visulidades propias y ajenas, son parte de las etnografías visuales, concerniente a la antropología visual. A esto, Maria Jesús Buxó dice que:

La visualidad se implica en las fronteras ambiguas de lo visible y de lo invisible, de lo que se puede ver y de lo que no se puede ver, de lo que al verse no significa, de pasar de la representación literal al amplio campo de la experiencia, las evocaciones y los juegos metafóricos (...). El reto de la Antropología Visual yace, pues, en el hecho de trabajar con la narración visual de forma autónoma para saber cómo se construyen y actúan los significados visuales (Buxó, 1999: 12).

Dicho así, cada cultura, independientemente del tiempo o lugar, percibe la realidad de maneras distintas. En cada contexto cultural ocurren situaciones y sucesos, que son el resultado de problemáticas y soluciones específicas, siendo aspectos identitarios. En el caso de la visualidad, cada cultura tiene una, constructo de los diversos elementos que forman parte de su tradición visual, resultado de las interpretaciones particulares de su realidad (Renobell, 2005: 2).

1.3. Juventud

Como parte de esta investigación es necesario hablar un poco sobre aquella etapa de la vida, marcada por el aprendizaje y desarrollo en la vida de cada individuo. La etapa de la juventud está caracterizada por varias cosas y representa un lapso importante que determina muchos rasgos de madures al paso de los años. Es menester esperar que sea también objeto del estudio por parte de distintas disciplinas, y en el caso de la Antropología no es la excepción.

Por ende, hay múltiples conceptualizaciones hacia lo que es la juventud, una de ellas es por parte de Rousseau, quien en su obra "Émile, ou De l'éducation" (1762), aborda una visión sobre la juventud, como un periodo distante a la niñez; "Dos veces... nacemos, una para existir, otra para vivir; para la especie la una, y la otra para el sexo (Rousseau, 2004: 197). Siendo que para él, la juventud es un periodo fugaz pero con matices críticos y donde influyen elementos que desarrollan al ser humano. De igual modo es una etapa donde se es muy grande para ser niño y algo joven para ser un adulto, pero es dónde los sentidos los hacen experimentar y tener nuevas sensaciones; "A los dieciséis años sabe el adolescente lo que es sufrir, porque ya ha sufrido" (Rousseau, 2004: 209).

Aunado a lo anterior, los trabajos de Stanley Hall también han complementado la conceptualización de lo que es la juventud. En su “teoría psicológica de la recapitulación”, donde propone que la estructura genética de la personalidad toma un desarrollo similar a las etapas históricas de la sociedad (Santillán y González, 2015). Siendo la adolescencia/juventud la etapa prehistórica de la personalidad, “Hall propone por primera ocasión la idea de que la adolescencia es una fase del desarrollo humano y un periodo de preparación entre la dependencia infantil y la independencia de la adultez” (Santillán y González, 2015: 118).

Estos mismos referentes científicos han servido para conceptualizar la juventud, y una característica aportada por Hall es que esta etapa bien puede ser un periodo de tensiones emocionales para el ser humano, ubicándola entre los 12 y los 22-25 años de edad, y donde el joven aún no se comporta como adulto (Hall, 1915). De igual forma Puffer complementa con Hall esa misma idea sobre la juventud, como el aumento de las conductas instintivas. Asimismo ponen de manifiesto que la juventud representa los instintos barbaros, que a pesar de posibilitar la adquisición de nuevas habilidades y fortalecer el cuerpo; “no son de ningún modo deseables” en los jóvenes (Puffer, 1912: 84).

Sin embargo, hablar de juventud puede resultar un tanto difuso debido a los cambios sociales que presenta el contexto histórico, algo que hace que los conceptos se tengan que cambiar con forma pasan los años, tal y como lo menciona Mario Margulis (2001):

La noción de juventud, en la medida en que remite a un colectivo extremadamente susceptible a los cambios históricos, a sectores siempre nuevos, siempre cambiantes, a una condición que atraviesa géneros, etnias y capas sociales, no puede ser definida con un enfoque positivista, como si fuera una entidad acabada y preparada para ser considerada foco objetivo de una relación de conocimiento. Por lo contrario, "juventud" como concepto útil, debe contener entre sus capas de sentido las condiciones históricas que determinan su especificidad en cuanto objeto de estudio (Margullis en Donas, 2001: 41).

Por ello mismo, a pesar de que los estudios conceptualicen la juventud de diversas maneras, se tiene que tomar en cuenta que en coacciones el mismo contexto condiciona esta etapa de la vida, por lo que no se puede decir que hay solo una juventud, sino varias juventudes, algo que Margullis considera:

Edad y sexo han sido utilizados históricamente como base de las clasificaciones sociales. Pero, en la sociedad contemporánea la noción de juventud resiste a ser conceptualizada partiendo únicamente de la edad, a ser reducida a mera categoría estadística. De hecho no hay "juventud" sino juventudes. Se trata de una condición históricamente construida y determinada, cuya caracterización depende de diferentes variables, siendo las más notorias la diferenciación social, el género y la generación (Margullis en Donas, 2001: 42).

Lo antes mencionado puede ser relacionado con la identidad y el desarrollo de ésta durante la etapa de juventud, y que de igual forma se desglosara más adelante en este trabajo.

Otro punto de vista hacia la juventud, es el estudio de realizado por Rossana Reguillo Cruz, ejemplificando el cómo el concepto de juventud está condicionado por estándares sociales, producto de eventos históricos, mencionando que; “La juventud como hoy la conocemos es propiamente una "invención" de la posguerra, en el sentido del surgimiento de un nuevo orden internacional que conformaba una geografía política en la que los vencedores accedían a inéditos estándares de vida e imponían sus estilos y valores. La sociedad reivindicó la existencia de los niños y los jóvenes, como sujetos de derechos y, especialmente, en el caso de los jóvenes, como sujetos de consumo” (Reguillo Cruz, 2000:27). En el caso de esta investigación, los jóvenes son más que claro sujetos de consumo, en este caso contenido de servicios de streaming.

De igual modo Rossana Reguillo Cruz deja de manifiesto que la “juventud” es relativa acorde al contexto geográfico (no olvidar histórico también), por lo que conceptualizarlo de una sola manera es algo inexacto, por lo que “la juventud no es más que una palabra” (Bourdieu, 1990). Sin embargo para esta investigación queda delimitado que los jóvenes en cuestión son estudiantes de edades entre 15 y 18 años, por lo que en términos de edad hace referencia a miembros de temprana edad.

1.3.1. Antecedentes sobre el estudio de la juventud

La juventud marca en muchos aspectos a los hombres, por lo que la Antropología ha mostrado interés en cómo el hombre se desenvuelve social y culturalmente durante esta etapa de la vida. Pionera del tema es la Escuela de Chicago, la cual

gracias al Departamento de Sociología de la Universidad de Chicago, tendría lugar 1892 por Albion Woodbury. Dicha escuela comenzaría estudiando la ciudad, donde empezaba a expandirse la conglomeración urbana y al mismo tiempo comenzaban los problemas sociales. Más tarde se vieron en la necesidad de estudiar a la ciudad, para conocer cómo juega un papel la sociedad urbana dependiendo el contexto en el que vive (Gomez, 2015). Y parte de esos estudios fueron dirigidos a los jóvenes locales.

El comienzo que dio la Escuela de Chicago al estudiar la juventud permitió surgieran diversas vertientes, cuyo centro de interés es la juventud. Dentro de las primeras ideas para el estudio de la juventud se dieron en la primera mitad del siglo XX, “Las primeras indagaciones más sistemáticas sobre los sectores juveniles aparecieron hasta finales de la década de 1920” (Pérez y Valdéz, 2008: 12).

En “Teorías sobre la juventud: las miradas de los clásicos”, (Pérez y Valdez, 2008), se muestra un poco de la trayectoria de las ideas que fueron planteadas para los estudios enfocados en la juventud a finales de 1920, posterior a la finalización de la Primera Guerra Mundial, se daría lugar a la institución de las Sociedades de las Naciones Unidas, esto con el objetivo de que se impidieran futuros conflictos armados con la misma gravedad de la primera Guerra mundial. La Escuela de Chicago aprovecharía para marcar un enfoque dirigido en cuanto a los estudios de la juventud, dándose puntos hacia este tema desde el campo de la antropología y otro desde los estudios generales pertenecientes a otras disciplinas (Gomez, 2015).

Años después cambiarían las cosas en el contexto social histórico, y el enfoque tomaría otras consideraciones. Por lo que surge la “Segunda Escuela de Chicago” después de los acontecimientos de la Segunda Guerra Mundial. Y donde Frederic M. Thrasher estableció tres tipos de estructuras para estudiar a las bandas juveniles ciudadinas, donde categorizaría los tipos de bandas como; “tipo difuso”, sin estructura ni liderazgo, “tipo solidificado”, con un alto grado de lealtad que llegaban a ser muy fuertes y peligrosas...“tipo convencionalizado”, que eran menos conflictivas y se organizaban alrededor de alguna actividad lúdica” (Pérez y Valdez, 2008: 15).

El tema de la juventud se ha conceptualizado y analizado de diversas maneras, para tener una mayor comprensión respecto al tema, por lo que se puede englobar desde distintas dimensiones sin quedarse en una solamente, ya que el pasar de los años hace que surjan nuevas propuestas y definiciones sobre el mismo tema. Rossana Reguillo Cruz menciona que: “Definir al joven en términos socioculturales implica, en primer lugar, no conformarse con las delimitaciones biológicas, como la de la edad. (...) hoy sabemos que las distintas sociedades en diferentes etapas históricas han planteado las segmentaciones sociales por grupos de edad de muy distintas maneras y que, incluso, para algunas sociedades este tipo de recorte no ha existido” (Reguillo Cruz, 2003: 104). Por lo que es de esperar que los estudios hacia la juventud sigan cambiando.

1.3.2. Importancia de la Juventud para la Antropología

Si bien esta investigación no va enfocada en las bandas juveniles, es bueno recalcar que los estudios enfocados en la juventud, y como es necesario tomar en consideración elementos que rodean a los jóvenes y los orilla a tomar cierta identidad. Por ello mismo hay que reconocer los estudios enfocados en la juventud, dado que sirven para dar cuenta de que la antropología ha contribuido en estudio de esta área. A veces realizar investigaciones enfocadas en la etapa de la juventud se dificulta a causa de los cambios de conducta en los jóvenes, cosa que no puede dificultar lograr los objetivos. Sin embargo, los análisis enfocados en la juventud ayudan a indagar en la subjetividad presente en la conducta expresada en la juventud, pero dándole un enfoque sociocultural (Gomez, 2015).

A pesar de que los estudios de la juventud comprendan tres vertientes características como: la pedagogía, la psicología y la social, solo nos enfocaremos en el aspecto social para esta investigación, y relacionado con la identidad y consumo de los jóvenes/adolescentes. “Lo juvenil como un sector de la población o grupo (s) con características propias según los espacios sociales donde se encuentra, que se va modificando y diversificando históricamente como producto de las transformaciones de la misma sociedad y sus instituciones” (Pérez y Valdéz, 2008:10).

La juventud como objeto de estudio en la Antropología puede corresponder a un enfoque donde se analiza al hombre dentro de su desarrollo integral en la sociedad, y es de utilidad considerar que la edad es importante para generar esa división de las etapas de la vida, como lo son la niñez, la juventud, la adultez y la vejez, por lo que hablar de juventud es hablar de “es una construcción social, económica y cultural” (Alaminos, 2010: 13). Así mismo, los estudios de la juventud por parte de la antropología toman en consideración diversos aspectos, no únicamente la diferenciación de edades para señalar cuando se es joven, siendo que la antropología apunta a otros motivos: “El objeto de esta antropología de la juventud apunta a una doble dirección: en primer lugar al estudio de la construcción cultural de la juventud en una comunidad donde la experiencia de ser y poder ser joven es reciente....” (Trejo, 2010: 240).

Algo que hay respecto al estudio de la juventud por parte de la antropología, es la relación de cómo en la juventud intervienen cambios dentro de los sectores de una sociedad en la que se es joven, ya sea la percepción social que hay hacia el individuo durante esa etapa de la vida, y los constructos culturales que intervienen en la juventud, como la familia, la escolaridad, el entorno o los recursos con los que dispone, son primordiales para esta etapa de la vida, y para la formación de identidad, cosa que como ya se mencionó, se hablara en otro apartado.

1.3.3. Juventud e identidad

Como ya se dijo, la etapa de la juventud es un punto de desarrollo en donde el individuo comienza su autodescubrimiento al experimentar nuevas sensaciones que lo alejan de ser un niño, pero a la vez lo desarrollan para lo que vendría siendo ser un adulto, es por eso que la identidad y el desarrollo de esta, llega a ir a la par con la juventud. A lo antes mencionado, Mario Margulis habla de que:

Juventud alude a la identidad social de los sujetos involucrados. Identifica, y ya que toda identidad es relacional, refiere a sistemas de relaciones. En este caso a las identidades de cierta clase de sujetos en el interior de sistemas de relaciones articuladas (aunque no exentas de antagonismos) en diferentes marcos institucionales (familia, fábrica, escuela, partido político, etc.). El concepto "juventud" forma parte del sistema de significaciones con que, en cada marco institucional, se definen identidades (Margullis en Donas, 2001: 42).

Dentro de la juventud tiende a ser importante la imagen, y sobre todo la de uno mismo, que muchas veces se ve reflejada en lo que consumen: “Los diferentes estilos que adopten determinadas agrupaciones juveniles les proveerán de identidad, diferenciándolos respecto a otros grupos sociales (adultos, niños, y otros grupos de jóvenes definiendo así las culturas juveniles” (Mendoza, 2011:197). Siendo menester que el desarrollo de la identidad tienda a ir a la par durante la etapa de la juventud, al ir adquiriendo elementos que lo rodea, muchas veces haciendo que el individuo se vea reflejado en lo que consume.

Sin embargo es imparte decir que la juventud no se encapsula en una sola manera, y que cada joven o grupo de jóvenes tiene sus propios modismos resultado de la interacción social de su entorno, en otras palabras entre jóvenes hay grupos y entre grupos hay maneras de ver y comportarse, Rossana Reguillo Cruz ejemplifica la diversidad que hay en los grupos sociales de jóvenes, mencionando que “En los noventa, las culturas juveniles, en su interacción con los otros, con la sociedad, son vistas de maneras también diversas” (Ruguillo Cruz, 2003: 115).

1.4. Identidad

Uno de los ejes centrales para esta investigación relacionada con el consumo de servicios streaming por parte de adolescentes, es la identidad que estos mismos tienen. Cualquiera que haya pasado por dicha etapa de la juventud estará de acuerdo en que muchos de los rasgos identitarios y conocimiento empírico que se tiene como adultos, fueron aprendidos durante ese periodo de la juventud que es la adolescencia. Por eso abordar los aspectos teóricos referentes al tema de la identidad es algo articulable dentro de la investigación.

Hablar respecto a la identidad tiende a ser relacionado con aquello que hace únicos a una sociedad o individuo, para Laing (1961) la identidad bien puede ser aquello por lo que uno siente que es “el mismo” en este lugar y este tiempo, tal como en aquel tiempo y en aquel lugar pasado o futuro, es aquello por lo cual se es identificado. Algo que podría ser también una construcción conceptual con un carácter subjetivo, algo que se construye también mediante la interacción con otros y con su mismo contexto.

Referente a la construcción de identidad, hay muchos factores, según García (1995) la identidad puede construirse a partir de dos factores fundamentales, la apropiación de un territorio y la independencia (Mendoza, 2010:198). A lo que García hace alusión, bien se puede denominar como el contexto o el espacio. En este caso el contexto dentro de la investigación está relacionado con el entorno en que se desarrollan los jóvenes. Algo importante para el desarrollo identitario, considerando la relación hombre-espacio con la relación entre los hombres en el espacio y con la coincidencia cultural de esta relación (Signorelli, 1999: 56).

El contexto a considerar en el que se desenvuelven los sujetos de esta investigación es dentro y fuera de la escuela, ya que mucho de lo que construye su identidad no se limita únicamente a la escuela como único espacio del cual adhieren elementos para construirse a sí mismos, espacios como sus casas, colonias o la misma ciudad ya condicionan algunos rasgos identitarios. “El espacio construido por el ser humano, con la ciudad como principal paradigma, es, ante todo, un espacio para ser ocupado, para servir y ser usado, para llenar y vaciar con la presencia real o simbólica, para interactuar con otras personas en un entorno y para interactuar con el entorno en tanto que personas” (Valera, 1999: 2).

En relación con lo antes mencionado, la identidad tiende a tener distintas perspectivas, como el de la identidad social, una de estas definiciones dadas por Tagfel la define como “aquella parte del autoconcepto de un individuo que deriva del conocimiento de su pertenencia a un grupo social junto con el significado valorativo y emocional asociado a dicha perspectiva” (Tagfel, 1981: 292).

Esto mismo va encaminado a una cohesión social y en cómo se da un estado de pertenencia o de personalidad ante un grupo, algo que bien puede influenciar hacia lo que se consume en las plataformas de streaming, ya que la identidad impregna la realidad subjetiva, como el lugar, ideología, o en este caso el consumo de contenido de dichas plataformas que pueden presentar interés en lo referente a características de los jóvenes como usuarios. “El vestuario, la música, el acceso a ciertos objetos emblemáticos, constituyen hoy una de las más importantes mediaciones para la construcción identitaria de los jóvenes, que se ofertan no sólo

como marcas visibles de ciertas adscripciones sino, fundamentalmente, como lo que los publicistas llaman, con gran sentido, "un concepto" (Reguillo, 2000:12).

En el aspecto contemporáneo en el que nos encontramos, hemos visto como el mercado y el consumo de productos comerciales ha condicionado parte del contexto. Ojeda (2010) habla de que estamos en el movimiento de los medios de comunicación, información y difusión. Este es un hecho "naturalizado" entre los jóvenes (Ojeda, 2010: 10). Siendo así que los servicios de streaming son ahora un formato que tiene cada vez más peso en los medios de comunicación, es también parte del entretenimiento de muchos en la actualidad, y entre ellos los jóvenes, quienes comienzan a relacionarse con los medios que los rodean.

Este enlace en el que se resalta el contexto en que crecen los jóvenes es algo que caracteriza a cada generación, y la presencia de los medios de entretenimiento tienden a caracterizarla. Para Murduchowicz, en su obra "Los jóvenes y las pantallas, nuevas formas de sociabilidad" (2008), señala algunos estudios que definen a generaciones de jóvenes nacidos en distintas décadas, siendo los nacidos en la década de 1960 como "la generación de la televisión"; a los de los 70's como la "generación del video"; los de los años 80's como la "generación Nintendo", y los nacidos en los 90's como "la generación internet" (Morduchowicz, 2008). Esto pone de manifiesto que cada generación tiene una relación identitaria con los medios de entretenimiento que se presentan en su tiempo, en este caso los servicios de streaming, que vendrían siendo un equivalente a lo que fue la televisión en su tiempo.

Todo lo antes mencionado se puede resumir como parte del contexto que rodean al individuo en el desarrollo de su identidad, a esto mismo Castells (2001) menciona que "todos los aspectos culturales del hombre siempre van a estar asociados a la identidad, ya sea individual o colectiva. Esta identidad será la que regule su relación entre los mismos individuos, instituciones y organizaciones con las que tenga contacto, pero aun así la identidad será construida mediante un proceso de individualización. Para lograr comprender la identidad social o colectiva de un individuo y entender por qué el hombre a través de su vida llega a interactuar con

grupos tan diversos de personas con diferentes ideologías y con ello tiende a desempeñar diversos roles, debemos tocar primero el tema de la identidad individual” (Castells, 2001: 23). Por lo que es importante considerar que los elementos que rodean individuo o grupo, y con los que interactúan, están ligados al desarrollo de su identidad.

1.4.1. La identidad individual

Si bien, hay elementos identitarios que comparten las personas a nivel generas, es menester resaltar al individuo y como construye su identidad, dada la noción de que cada uno somos únicos. Morin (2006) propone la importancia de la genética de la identidad, donde el “genos” es el generador de la identidad a nivel individual, siendo una propuesta teórica donde la singularidad genética de cada individuo muestra una singularidad morfológica, a lo que “toda identidad individual debe referirse en primer lugar a una identidad trans–individual, la especie y el linaje” (Morin en Giménez, 2006:13). Aunado a lo anterior “Las particularidades de un individuo viviente le permiten, por cierto, reconocerse por diferencia respecto al otro, así como le permiten al otro identificarlo entre sus congéneres” (Morin en Giménez, 2006:14). Asimismo, el hombre adquiere su identidad desde el núcleo familiar, y esa misma identidad puede perdurar en su linaje al ser padre o hijo, siendo así que también puede facilitar el acceso a ciertos servicios o elementos en particular, como la fácil disposición de consumir servicios streaming debido a cuestiones económicas dadas por su vínculo familiar.

Abordando otro punto respecto al apartado individual, la noción de uno mismo durante la juventud es vital para la construcción de identidad, desde la parte individual es que el sujeto se da a conocer al resto y ser parte del colectivo; “La identidad se conecta a los roles sociales porque es autoreconocimiento, autoestima, la necesidad de ser visible, de ser parte de una identidad colectiva... En los iguales existe la inclusión, la similitud” (Tamayo y Wildener, 2005:18).

De igual forma, estando dentro de la colectividad siempre se dará una diferenciación entre cada individuo, algo que caracteriza a uno entre la multitud y que a la vez lo hace compartir ciertas características con sus semejantes. Pero al final de cuentas

siempre hay un rasgo de individualidad en el cómo se percibe uno mismo; “fórmula de la identidad una/triple... yo mismo soy el mismo que mis congéneres y progenitores, a la vez diferente de ellos porque tengo mi originalidad particular y soy irremplazablemente yo mismo” (Morin en Giménez, 2006:15).

Y retomando la parte de la individualidad, muchas veces cuando uno es joven, su subjetividad e introspección hace que su autodefinición este por encima del cómo se le encasille, importando más creando una auto-asignación de quien es el; “la identidad puede definirse como un proceso subjetivo (y frecuentemente auto-reflexivo) por el que los sujetos definen su diferencia de otros sujetos (y de su entorno social) mediante la auto-asignación de un repertorio de atributos culturales frecuentemente valorizados y relativamente estables en el tiempo” (Giménez, 2010:4).

En relación a lo antes mencionado, Charles Cooley hablaba de algo llamado “Identidad espejo” (looking glass self: Cooley, 1922), donde básicamente la identidad es el resultado de como nos vemos y el cómo nos ven los demás, siendo que la identidad aquí depende de la subjetividad de terceras personas que tienen hacia un individuo, por lo que muchas veces uno no siempre transmite el cómo se identifica, sino el cómo lo interpreta otro. Gilberto Giménez menciona: “En buena parte – dice el politólogo italiano Pizzorno – nuestra identidad es definida por otros, en particular por aquellos que se arrogan el poder de otorgar reconocimientos “legítimos” desde una posición dominante” (Giménez, 2010:4).

Por más que muchos de nosotros tengamos un rasgo de individualidad en nuestra identidad y en el cómo nos auto percibimos hacia el mundo, es inevitable escapar del como terceras personas asuman aspectos identitarios particulares o generales sobre nosotros. Pizzorno pone de ejemplo; “En los años treinta lo importante era cómo las instituciones alemanas definían a los judíos, y no cómo éstos se definían a sí mismos” (Pizzorno, 2000: 205 y ss.). Y a pesar de que se trate de contextos extremadamente diferentes, en el caso de los adolescentes terminan siendo terceras personas quienes asumen aspectos identitarios hacia ellos, muchas veces sin considerar los rasgos individuales que cada uno tiene, y quedándose con una

parte superficial de lo que son o como se auto-perciben o como interpretan el mundo en el que les toca ser jóvenes.

1.4.2. Construcción de la identidad

Como ya se dijo antes, hay una necesidad de autoafirmarse como individuo, y por eso mismo hay un proceso que construye la identidad del sujeto. Jorge Larraín (2001), habla de tres elementos importantes que construyen la identidad; siendo el primer elemento, uno en el que el individuo se autodefine con ciertas cualidades, las cuales asume que hay otros individuos que compartan las mismas cualidades y sea atraído hacia ellos, para posteriormente relacionarse mutuamente y crear relaciones sociales ciertas cualidades compartidas, véase por ejemplo un grupo de amigos:

Al formar sus identidades personales, los individuos comparten ciertas lealtades grupales o características tales como religión, género, clase, etnia, profesión, sexualidad, nacionalidad, que son culturalmente determinadas y contribuyen a especificar el sujeto y su sentido de identidad. En este sentido puede afirmarse que la cultura es uno de los determinantes de la identidad personal (Larraín, 2001:24).

El segundo elemento hace énfasis en las cuestiones materiales en cuanto a lo que se puede ser dueño, siendo que además de su pensamiento y cuerpo, también hay un sentido de identidad en las posiciones materiales, como pertenencias materiales, ropa, artículos y demás. Siendo todo lo material que se tenga o se pueda llegar a poseer. Y en ese sentido, cualquier cuestión material va más allá de solo tener posiciones, siendo que en ellas el sujeto se puede ver reflejado e sentirse identificado, personalizando o reflejando sus gustos en ellas, viendo su imagen en sus posiciones, pero en este caso puede ser también en lo que consume. “Toda propiedad significa una extensión de la personalidad; mi propiedad es lo que obedece a mi voluntad, es decir, aquello en lo cual mi yo se expresa y se realiza externamente. Y esto ocurre antes y más completamente con ninguna otra cosa, con nuestro propio cuerpo, el cual, por esta razón, constituye nuestra primera e indiscutible propiedad” (Simmel, 1993:363).

Por último, el tercer punto habla de que para tener una identidad sobre si mismo, se tiene que se asume la existencia de los demás sujetos en un sentido doble, en el

que se toma en cuenta y se analiza las opiniones o críticas ajenas acerca de uno mismo, siendo que es ahí donde se toma en consideración las diferenciaciones que hay hacia los demás, siendo en punto en el que el sujeto nota sus diferencias hacia otros individuos. Larraín menciona que “El sujeto se define en términos de cómo lo ven los otros. Sin embargo, sólo las evaluaciones de aquellos otros que son de algún modo significativos para el sujeto cuentan verdaderamente para la construcción y mantenimiento de su autoimagen. Los padres son al comienzo los otros más significativos, pero más tarde, una gran variedad de “otros” empiezan a operar; amigos parientes, padre, profesores” (Larraín, 2001: 21).

Estos mismos aspectos de la identidad se toman en consideración para ver como lo que consumen los sujetos de estudios, hace reflejo de rasgos identitarios que muestran una fracción de los gustos personales. Algo que los algoritmos de los servicios de streaming detectan y recomiendan contenidos en base al perfil como consumidor que tienen los jóvenes en cuestión.

Pero para la construcción de la identidad es importante considerar elementos externos al individuo con los que el este se relaciona, elementos que comparten semejantes a él, dado que son elementos de su colectivo en los que él y otros individuos comparten. Aquí la identidad colectiva es importante a la hora de hablar de la construcción de la identidad. Dicho de otro modo, la identidad colectiva en globo a los aspectos exteriores al individuo y que forman parte de su entorno, esta identidad tiene “la capacidad de diferenciarse de su entorno, de definir sus propios límites, de situarse en el interior de un campo y de mantener en el tiempo el sentido de tal diferencia y delimitación, es decir, de tener una ‘duración’ temporal” (Sciolla, 1983: 14).

Básicamente esta se compone de los elementos culturales que tenemos entre nosotros, el idioma, la ubicación, la religión, la clase social, y una larga cantidad de elementos que forman parte del contexto cultural. Dicho por Alberto Melucci “La reflexión contemporánea sobre la identidad nos incita cada vez más a considerarla no como una ‘cosa’, como la unidad monolítica de un sujeto, sino como un sistema de relaciones y de representaciones” (Melucci, 1982: 68).

De manera más simplificada, todo esto hace alusión en gran medida a la aceptación social que hay de un grupo hacia un individuo, o con un sentido de pertenencia, y como la se dijo antes, esto abarca diversos elementos, que bien pueden ir relacionados con la validación/reconocimiento de un grupo social. Y aunado a lo ya dicho; “según Melucci la identidad colectiva define la capacidad de un grupo o de un colectivo para la acción autónoma así como su diferenciación de otros grupos y colectivos. Pero también aquí la autoidentificación debe lograr el reconocimiento social si quiere servir de base a la identidad. La capacidad del actor para distinguirse de los otros debe ser reconocida por esos “otros”. (...) la identidad colectiva comporta una tensión irresuelta e irresoluble entre la definición que un movimiento ofrece de sí mismo y el reconocimiento otorgado al mismo por el resto de la sociedad” (Giménez, 2010:8).

Por lo que los aspectos colectivos y todo lo relacionado a las interacciones sociales de un individuo con un grupo, su entorno y todo lo que lo rodea, son elementos con los que el individuo interactúa a lo largo de su vida, y esa colectiva aunada a su noción de individuo giran en torno a su formación de identidad.

1.5 Consumo

Uno de los puntos a tratar en esta investigación es lo relacionado al consumo, específicamente al consumo de servicios de streaming, en relación a la identidad de los estudiantes del plantel en cuestión, siendo que tanto aspectos como los de la visualización de contenido audiovisual, aspectos identitarios y las plataformas de streaming, giran en torno al consumo de estos servicios. En el caso de la antropología, sus estudios relacionados al consumo no datan de los orígenes de la disciplina, siendo que el tema del consumo se tocaba de manera implícita pero no como un concepto fijo en los primeros años de la disciplina.

1.5.1 Antecedentes del tema en Antropología

El tema del consumo ya había sido abordado de manera no directa por la antropología, entre finales del siglo XIX y principios del XX, siendo que ya se habían realizado trabajos etnográficos en sociedades preindustriales y no occidentales

(Aristizábal, 2020: 88). Sistemas de intercambio como el Kula, que consistía en ser un intercambio ceremonial realizado entre pobladores de la zona neoguineana de Milne Bay, compuesto por dieciocho comunidades isleñas pertenecientes al archipiélago de Massim, junto con las islas Trobriand (Malinowski, 1922). Y el Potlatch, una ceremonia perteneciente a los pueblos aborígenes de la costa del pacífico en el noroeste de Norteamérica, basada en el intercambio de regalos para marcar las jerarquías sociales entre los grupos, donde el anfitrión hace uso de su riqueza e importancia para regalar sus principales posesiones, para demostrar su jerarquía dentro de su grupo (Mauss, 1925).

Aunado a los estudios del trueque de Polanyi (1944), y el de Worsley sobre las leyes suntuarias (1957). La antropología mostró cómo estas formas de intercambio tenían un aspecto más allá de lo económico, teniendo connotaciones sociales, religiosas, mágicas, morales y jurídicas (Aristizábal, 2020: 89). Estos trabajos dejaron ver como el intercambio no se reduce a cuestiones materiales, ya que “son sobre todo gentilezas, festines, ritos, servicios militares, mujeres, niños, danzas, ferias” (Mauss, 2009: 3).

Bajo esta directriz, Lévi-Strauss sostiene que el rol del intercambio en “la sociedad primitiva es esencial, puesto que abarca al mismo tiempo ciertos objetos materiales, valores sociales y también mujeres” (1981: 102). En relación a lo dicho por Lévi-Strauss, Malinowski enfatiza en aspectos de dichos intercambios, que como ya se dijo antes, tienen un carácter que va más allá de cuestiones comerciales y económicas (Aristizábal, 2020: 89), describiendo que “todos los movimientos de los artículos kula, todos los detalles de las transacciones, están regulados y determinados por un conjunto de normas y convenciones tradicionales, y algunos actos van acompañados de ceremonias mágicas, rituales públicos muy complicados” (1986: 95).

Es de mencionar que, si bien estos autores no tocaban de manera directa el tema del consumo como un concepto, si había de manera implícita un proceso de intercambio entre bienes materiales por otros, lo mismo que pasa en la actualidad

al invertir recursos económicos por servicios y productos, que en términos simples es algo que caracteriza al consumo.

1.5.2 Estudios posteriores.

Pasados los años, el enfoque teórico hacia el consumo fue tópicamente de investigación durante la segunda mitad del siglo XX. Y respecto al porque no fue foco de interés el consumo para el análisis antropológico, el antropólogo Daniel Miller (1995) habla de que tanto finales del siglo XIX y principios del XX, el enfoque analítico iba dirigido hacia la “cultura”, no como algo fragmentado correspondiente a una rama antropológica o académica en especial, sino como un todo unitario donde la antropología iba dirigida en su totalidad, por tanto el enfoque hacia el consumo no podía emerger de esta época como un tema de interés disciplinario (Aristizábal, 2020: 89). A finales de los ochenta, fue que surgiría el campo de la “Antropología del consumo”, siendo que ya no se trataba solo de una parte sumatoria de un tema adicional para la disciplina, sino un campo de investigación, algo más específico. Refiriéndose a “la transformación de la disciplina, pues representó en primer lugar, la amenaza de la disolución y el fin de su proyecto, pero, en última instancia, abrió la promesa de un futuro” (Miller, 2005: 264).

Es importante señalar que muchos de los estudios teóricos hacia el consumo, no fueron propios de la antropología como disciplina enfocada en el tema, dado que tanto filosofía como sociología, han sido clave contributiva para metodologías y planteamientos propuestos por la antropología del consumo. Autores como Bourdieu (1979), que ve en el consumo una manera de reproducir las relaciones de clase, aunado a una vía hacia el análisis de la formación social del gusto. O Mary Douglas y Baron Isherwood (1979), quienes en sus análisis sobre el consumo, ven un sistema de comunicación e intercambio, al igual que categorías sociales redefinidas. Y tanto Baudrillard (1970) como Barthes (1967), una perspectiva hacia el consumo, como un sistema de representaciones y símbolos.

Enfoques que al mismo tiempo, van relacionados al consumo de servicios de streaming para esta investigación, referente a la manera en que estos servicios van de la mano con una la interacción social de los jóvenes del plantel en cuestión. Dado

que la acción de consumo también refiere a los contextos que orillan a realizar la acción, siendo que el tema en cuestión ve como estas plataformas son elemento más, característico de su contexto generacional e identitario. Por lo que su consumo va más allá de la visualización.

1.5.3 El consumidor

En este caso, el consumidor vendrían siendo los estudiantes del CBT no. 4 que sirvieron como informantes, quienes por medio de la visualización de plataformas de streaming, están reproduciendo un acto de consumo. Estudios como el de la Escuela Británica de Birmingham, manejan una perspectiva hacia temas como el consumo ordinario, las culturas populares, los usos críticos, y la producción de significados por parte de audiencias, lectores y consumidores. Perspectivas que influyeron en etnógrafos culturales, para emprender investigaciones sobre la cultura juvenil, la moda, la música, la publicidad y el cine (Aristizábal, 2020: 90). Y en un término más reciente, algo concerniente al estudio relacionado a las plataformas de streaming, que tienen más alcance que muchos medios de comunicación del pasado.

Para estos estudios, “el consumidor ordinario no era una criatura pasiva y fácilmente manipulada, sino una persona activa, crítica y creativa, alguien que adapta y moldea el material adquirido a través de los medios de comunicación para sus propios fines por medio de una gran gama de prácticas cotidianas, creativas y simbólicas” (Campbell, 2005: 97). Idea contraria a la Teoría Crítica escuela de Frankfurt que planteaba la idea de explotación y manipulación del consumidor, obviamente ambos estudios manejan interpretaciones diferentes hacia el mismo tema.

Y de igual modo, para la antropología no es una desventaja el ver ideas contrapuestas, dado que etnográficamente se pueden dirigir distintos enfoques hacia asuntos del consumo: “primero, los actos de resistencia cultural de los grupos sociales frente a la llegada de bienes y servicios extranjeros; segundo, la integración y apropiación simbólica y material de ciertas culturas a través de bienes de consumo; y tercero, la formación de la cultura popular” (Aristizábal, 2020: 90).

De cualquier forma, la idea de Campbell va más acorde con el rumbo de la investigación en cuestión, dado que se tiene en consideración que el consumidor en cuestión es un adolescente, alguien que toma decisiones y es consciente de lo que consume, alguien activo con un entorno social personal y con una manera de ver las cosas. De igual modo se le tiene en cuenta como alguien, quien a través de medios de comunicación, adopta elementos para moldear parte de su identidad, siendo que el consumo de estos servicios es una práctica cotidiana, propia de alguien en proceso de desarrollo, y con un criterio propio hacia su realidad.

1. 6. El Streaming

A medida que pasa el tiempo, la tecnología se reinventa y ofrece una variedad de funciones y servicios, algunos de ellos son destinados al esparcimiento con el fin de entretener a quienes manejen hagan manejo de esta misma. Por tanto los medios de entretenimiento han tenido que adoptarse a los formatos que la tecnología presenta al público, y lo que alguna vez fue la televisión, el cine o cualquier medio audiovisual que sirviera para transmitir contenido hecho mediante producción como lo es el cine o la televisión, ahora se puede visualizar ese contenido mediante el streaming¹ de manera más accesible y con un alto catálogo.

El uso de las plataformas streaming es ahora parte consumo visual por un alto público, en este caso por adolescentes. La omnipresencia y omniejecución de estas plataformas son elementos esenciales para estas plataformas, ya que cualquier persona a través de su teléfono celular u otro dispositivo móvil, ya sea Tablet, computadora o Televisión, puede escuchar o ver contenido cuando lo desee (Castro, 2005: 68). Así mismo los servicios de streaming son tecnología que permite la distribución digital de contenido multimedia al que se accede mediante un dispositivo conectado a la red, y que permite el visionado al mismo tiempo que el contenido se descarga (Neira, 2022: 94).

El servicio de estas plataformas depende de las suscripciones, mediante las cuales el usuario tiene acceso al contenido de la plataforma en cuestión y sin publicidad como en la televisión. Al no depender de la publicidad, estos servicios se evalúan en función que el cliente quiera seguir pagando mes con mes porque gusta de su

contenido, y no por la cantidad de visionados, así mismo el éxito reside en llamar la atención de nuevos usuarios (Neira, 2022: 41). Aunado a eso, para estas plataformas es importante las horas de visionado en contenido que se generan, ya que entre más consumo se les de generar que se pague mes a mes el servicios de estas plataformas.

El uso de dichas plataformas significa un consumo de material audiovisual por parte de quien tenga acceso a ella, y siendo que los usuarios de estos servicios son adolescentes, implica algunos factores. Daniel Levitin (2006) habla sobre la dopamina, la oxitocina y endorfina como compuestos que buscan el bienestar del ser humano, y la exposición a material audiovisual hace que el ser humano libere estos neurotransmisores y hormonas. Así mismo el doctor Daniel Levin afirma que esto ocurre porque el cerebro siempre busca el placer, y enfatiza en que no todo el contenido afecta de la misma manera a todas las personas. Sin embargo estos compuestos son más intensos durante la adolescencia.

El uso de estas plataformas en adolescentes, ya que al estar en la etapa de formación, sus búsquedas y consumo en base a sus gustos alimentan el algoritmo² que más tarde les muestra sugerencias de contenido relacionado con sus predilecciones. De esta forma pueden conocer los intereses del público, en este caso adolescentes gracias a los algoritmos y el uso de inteligencia artificial que les permite obtener datos sobre lo que ven y de esa manera darles recomendaciones y mantenerlos interesados en sus contenidos (Jenner, 2017). Esto mismo puede ser visto como ingeniería social aplicada a cualquier espectador, con el fin de retribuirles contenido y así alimentar este modelo de servicios mediante suscripciones.

Para ello el Big Data³ ha significado mucho para los servicios de streaming, ya que en la práctica condiciona el contenido que se tiene, lo que se produce y como se produce. A eso mismo, el director de Maniac para Netflix declara que sus algoritmos llegaban a tener la última palabra en el proceso creativo, sugiriendo que no sólo si el programa se desarrolla o se renueva, sino también lo que, de hecho, ocurre en esos programas (Collins, 2018).

Este modelo de servicios es el que predomina la industria del entretenimiento audiovisual, sin embargo su historia no es reciente de los últimos 5 años. Hay que recordar que el servicio brinda un verdadero confort a sus usuarios es el que indica López (2018), una de las razones del éxito de estas plataformas, y por qué ahora tienen más presencia en la actualidad. De igual forma estas plataformas tienen diferentes formas de transmisión de streaming, la tradicional, de descarga progresiva, y de presentación de video en vivo (Intriago, 2016).

1. 6.1. Historia del streaming

Los servicios de streaming que conocemos actualmente (véase Netflix, HBO Max, Amazon Prime, Disney plus, etc) son el resultado de años de transmisión en vivo que se presentaron momentáneamente en distintos formatos previo al lanzamiento de las plataformas que conocemos actualmente. Para algunos “El origen del streaming data de los años 20 cuando la empresa “Muzak” desarrolló una plataforma de música constante para sus negocios. Aunque en esa década no existían ordenadores personales ni periféricos informáticos, debemos decir que el origen se encuentra en ese punto”. (concepto-web/streaming, s.f.). Sin embargo, un acercamiento más contemporáneo menciona que:

En el año 1993 se emitió el directo del grupo musical “Severe Tire Damage”* gracias a la red virtual Mbone. Dos años más tarde la empresa Real Networks transmitió por primera vez en streaming un partido de beisbol de los playoffs y ese mismo año en Seattle se retransmitió un concierto en el Paramount Theater. (Espiran, 2019: 9).

A pesar de eso, el formato que presentan las plataformas de streaming como las conocemos actualmente, es gracias a Netflix y su iniciativa en presentar contenido bajo los términos que ejercen las plataformas de streaming en la actualidad. Hablar del inicio de estas plataformas es hablar de la historia de Netflix. Menciona Llanos (2018) que Reed Hastings el cocreador de Netflix sacó a esta empresa como “otra manera de plantear el negocio y mejorar el servicio a los clientes” así surgió Netflix en 1997, para después convertirse en la primera plataforma completamente streaming Online a nivel mundial y como punto principal, se encuentra que el usuario puede usar o revisar el contenido de ellas independientemente del lugar o el tiempo, si se cuenta con el servicio de internet adecuado.

Elena Neira (2022) cuanta a detalle el proceso de crecimiento de Netflix, siendo una empresa el estilo de Blockbuster, que distribuís catálogos de películas con la peculiaridad de no cobrar tardanzas de entrega y teniendo un servicio de correos que llevaría personalmente los videos en físico a sus usuarios, con la condición de pagar mes con mes. En el año 2000 este modelo presentaría algunos problemas posteriormente, por lo que propondrían a la cadena de videoclubs Bluckbuster hacer una empresa conjunta, que no solo gestionara DVD, sino que dieran inicio al negocio del streaming. Netflix ofrecería ser comprada por 50 millones de dólares y ser propiedad de Blockbuster a cambio de tener control total de la gestión de la fila digital, a lo que la empresa de videoclubs se negaría. Cosa que sería un error dado el quiebre definitivo de la franquicia de videoclubs en 2014 a causa de auge de los servicios de streaming. Sin embargo el éxito previo de Netflix fue a causa de la implementación del algoritmo, ya que la mejora del sistema de recomendación es lo que ayuda a la plataforma, por lo que en 2006 ofrecieron un millón de dólares a quien pudiera mejorar la precisión de su algoritmo un 10 por ciento, cosa que tres años después BellKor's Pragmatic Chaos haría una mejora del 10,06 por ciento (Van Buskirk, 2009).

Cuenta Elena Neira, que lo que conocemos como Netflix comenzó a funcionar en 2007:

Adoptaron un sistema idéntico al que desarrollaban con los DVD. La única diferencia era que el cliente veía los contenidos en streaming con su ordenador personal y directamente en netflix.com. Los tres años siguientes los dedicaron a desarrollar aplicaciones que permitieron llevar el servicio a otro tipo de dispositivos, como videoconsolas, set top boxes,* tabletas, móviles y otros aparatos conectados a internet. Este nuevo servicio digital de Netflix quedó ubicado en la categoría que la industria denomina SVOD (siglas en inglés para referirse a la suscripción de vídeo bajo demanda) (Neira, 2022:18-19).

Y más adelante la empresa se adentraría no solamente en la reproducción de catálogos bajo comisión a las productoras, ya sean películas o series, sino que también comenzaron con la creación de material original. Esto dado a que Ted Sarandos el cocreador de Netflix dijo: “más contenidos, más visionados; más visionados, más suscriptores; más suscriptores, más beneficio; más beneficio, más

contenido” (Ellison, 2016). Razón por la que se daría producción a material original o Netflix Originals.

Una vez establecido el streaming como una manera de negocio, por lo que más tarde aparecerían nuevas opciones de plataformas dadas por Amazon, HBO, Disney y Apple, que siguieron el mismo formato que su antecesora y ofreciendo contenidos que ya habían emitido antes las productoras de cine y televisión, además de producciones originales, y así los servicios de streaming ofrecerían una variedad de temas culturales, históricos y permitir a los usuarios de distintas regiones del mundo explorar diversidad de géneros en estos catálogos, y también comprobando que los usuarios de contenidos audiovisuales buscan continuamente una mayor variedad cuando visitan las plataformas, razón por la cual también se optaría por la creación producciones originales de estas plataformas (Dolores, 2020). Así mismo aumentarían las opciones de servicios de streaming, diversificando la oferta en el mercado de plataformas digitales y dando más opciones de consumo. “Los hábitos nocturnos cambiaron, pero no todo lo que brilla es oro, es verdad, existen mayores y mejores posibilidades de ver programación, pero tampoco es cierto que todo el mundo ve Netflix” (Marrón, 2019).

Las siguientes plataformas de streaming surgidas a raíz de la popularidad que estaba presentando Netflix no aparecieron como plataformas cuyo único negocio debiera ser el de ser una plataforma de streaming, sino una propuesta dada por compañías ya establecidas en el mercado que buscaron hacerse un sitio en este mercado que cada vez va en aumento. Empresas como Amazon, HBO, Disney, Apple, etc, no surgieron originalmente como plataformas de streaming sino que ya estaban consolidadas en el mundo del entretenimiento o del consumo en general. Y tanto Cistina Gallegos (2020) como Elena Neira (2022) hablan a detalle del surgimiento de lo que serían las siguientes plataformas de streaming.

En el caso de Amazon Prime, plataforma propiedad de Amazon. Surge en 2017 y “nace con iniciativa propia y con la idea de brindar un servicio independiente. Principal contendiente de Netflix. Ofrece contenido sin conexión. Con menor tiempo

en el mercado, pero con mayor producción propia” (Gallegos, 2020:17). En la actualidad es de las plataformas más baratas.

También está AppleTV+, es una plataforma surgida en septiembre de 2019 propiedad de Apple, que a diferencia de otras plataformas, la empresa ya tiene experiencia en la reproducción de contenido digital gracias a su iTunes, a pesar de no poseer tanto contenido original, si tiene exclusividad de ciertas películas y documentales (Gallegos, 2020). Y algo que los caracteriza es que; “para ellos, el vídeo es un excelente circuito de pruebas, aunque necesitan tiempo para conseguir recorrido y observación. Así entenderán qué quieren sus usuarios y podrán hacer una mejor televisión para ellos. Mientras tanto, podrán impulsar el negocio de compra y alquiler digital (que está integrado dentro de AppleTV+), vender más teléfonos, tabletas, ordenadores y aplicaciones compatibles con su sistema operativo, porque el servicio está integrado dentro de su ecosistema” (Neira, 2022: 60).

Meses después, Disney anuncia su plataforma de streaming Disney+, en noviembre de 2019, centrando su contenido en producciones de Disney Studios, teniendo las marcas conocidas como Pixar, Marvel, Star Wars, EPSM, y National Geographic ya presentan una catalogo amplio (Gallegos, 2020). Menciona Matthew Ball respecto a la plataforma, uno de los expertos del sector; “The Walt Disney Company podrá conocer, por primera vez en su historia, a sus clientes individualmente, qué contenido y personajes le gustan y cuánto. Esto debería, en un futuro, permitirle hacer decisiones mejor informadas sobre qué contenido y merchandising producir, aumentar la eficacia de su marketing y promoción y vender mejor los productos y las experiencias a los fans de Disney” (Ball, 2019).

Por otro lado esta HBO MAX, propiedad de HBO, empresa creada en 1965 que originalmente se trataba de una compañía de cable para la televisión, distinguida por su contenido de calidad y producciones originales (Gallegos, 2020). Anunciada en 2019 y lanzada al mercado en 2020; “su catálogo de partida es impresionante. Cuenta con 10.000 horas de contenido procedente de los catálogos de HBO, Warner Bros., CNN New Line, TNT, TBS, truTV, The CW, Turner Classic Movies,

DC Entertainment, Cartoon Network, Crunchyroll, Rooster Teeth, Adult Swim y Looney Tunes” (Neira, 2022: 64).

Como ya se vio, el mercado de servicios streaming es bastante amplio, y en el caso de las plataformas ya mencionadas estas son las que están a la cabeza del mercado de estos servicios, a pesar de que hay más plataformas de streaming como; STAR+, Hulu, Claro Video, o Blim, estas no tienen el alcance comercial que las marcas antes mencionadas. La presencia de estas plataformas significa un nuevo tipo de consumo de contenido audiovisual, y una opción de entretenimiento flexible para los usuarios que tengan acceso a estos servicios.

1.6.2. Plataformas de streaming con más usuarios en México

Mucho del uso extendido de estas plataformas se debió al impacto desatado por la pandemia del virus Covid-19, lo que contribuyó a una serie de cambios en interior de la sociedad, uno de esos cambios fue el uso masivo de las plataformas de streaming como lo son Netflix, Amazon Prime, HBO Max, Disney+, etc. Y como ya se dijo antes, ofertan productos audiovisuales digitales a través de internet (Uribe, 2016). El contexto del confinamiento durante la pandemia genero cambios en las actividades cotidianas de las personas, tanto en los modos de interacción en el trabajo y espacios recreativos (Ruvalcaba y Ríos, 2022).

Así mismo esta situación da como resultado a una gran cantidad de información sobre el consumo de contenido, cosa que es un reto para investigadores y productores (Martinez y Lacasa, 2021). Esta situación genero una nueva manera de consumo audiovisual e interacción al momento de analizar una serie de estas plataformas (Del Olmo y Díaz, 2020). Dadas las circunstancias, se dio el incremento de visualizar contenido a través de estos servicios.

En una nota de prensa, Sara Cantera (2022), menciona que tras el cierre de 2021 se contaron el total de 12 millones de suscripciones a servicios de streaming en México, estas mismas son vistas por el 55% de los internautas que suman 50 millones de mexicanos según The CIU (Cantera, 2022). Y en otra nota de Carlos Aguilar (2022), quien de acuerdo con IAB México menciona cuales son las

plataformas más usadas en México, siendo: Netflix con 63.5%, Disney+ con 11.6%, HBO Max con 9.3%, Amazon Prime Video con 7.1%, Claro Video con 3.6%, Blim TV con 1.9%, y YouTube con 0.9%. Siendo estas las empresas con mayor demanda en el país (Aguilar, 2022).

Estos hábitos de consumo demuestran también un panorama de opciones en los que las personas optan por el formato de los servicios de streaming para entretenerse, el internet contribuyó a que hubiera una migración de la televisión convencional al expandir sus servicios a televisión por internet (Barajas, 2013). Por tanto podemos ver que el consumo de estas plataformas son ahora parte del contexto contemporáneo, y será común ver que incremente el consumo de estas plataformas.

1.6.3. Contenido de streaming más consumido en México

Conforme pasa el tiempo es difícil que cierto contenido de streaming se mantenga entre los más vistos durante años o meses, dado que estas plataformas crean y suben contenido constantemente, algunas de estas series y películas llegan a tener una popularidad momentánea. La información que proporcionan los usuarios de estas plataformas, ayuda a las empresas a construir modelos de personalización según las acciones hechas por los consumidores en sus plataformas (Vidal y Olivares, 2021), por lo que el contenido en tendencia tiende a cambiar constantemente conforme nuevo material sea subido y lo que estaba en boga de todos sea desplazado en cuestión de semanas o meses. Los algoritmos de estas plataformas que capturan, analizan y distribuyen la información de los usuarios, tiene el objetivo de ofertar contenido que sea del interés del público (Vidal y Olivares, 2021).

Por eso mismo dentro de la investigación se dará a conocer el contenido que es consumido por adolescentes, ya sean series o películas en tendencia o de interés particular para estos jóvenes usuarios. Para ello también es necesario tomar en cuenta los aspectos identitarios que hacen que cierto consumidor consuma cierto material ofertado, alimentando los algoritmos de estas plataformas y así este mismo le muestre opciones que visualizar. De esta forma, los datos que se recopilan en

contextos culturales específicos se pueden utilizar para elaborar contenidos más acordes a las proximidades socioculturales de sus consumidores (Cornelio, 2020).

CAPÍTULO 2

**ETNOGRAFÍA EN EL CBT 4 DE TOLUCA,
EL ENTORNO DE LOS INFORMANTES**

2.1. Localización geográfica

La investigación que presenta este trabajo se realizó en la escuela CBT No. 4 Toluca, ubicada en San Mateo Oztzacatipan. Dicha localidad es una Delegación del municipio Toluca, Estado de México. Se encuentra localizada en las coordenadas 19°19'35"N 99°36'12"O, con una altura sobre el nivel del mar de 2,600 metros. Tiene una longitud (dec) igual a -99.603333, y una Latitud (dec) igual a 19:326389, y se ubica a unos siete kilómetros al noroeste del centro de la ciudad de Toluca. Abarca un área cercana a 370 hectáreas. Dentro de los límites geográficos de San Mateo Oztzacatipan se encuentran los conjuntos habitacionales Los Sauces, Santín y Arboleda, el Aeropuerto Internacional "Lic. Adolfo López Mateos," el Parque Industrial "Toluca 2000" y la Central de Abastos de Toluca.

Algunos de los sitios antes mencionados han diversificado y dinamizado la economía de la población, por esto mismo ha crecido su integración a la capital del estado y se ha convertido en una población residencial. Por este motivo un buen número de habitantes se trasladan diariamente a estudiar o trabajar al centro de Toluca; otro tanto, sobre todo los habitantes jóvenes, se trasladan a los planteles educativos ubicados dentro de la demarcación como el CBT No. 4.

2.2. Tipo de población

El tipo de población es semiurbana: San Mateo Oztzacatipan se encuentra actualmente en un punto de tránsito, comercio, zonas residenciales y diversas industrias, por lo que ya no hay mucha presencia de agricultura o ganadería, a diferencia de años anteriores. De acuerdo con los datos del último Censo de Población y Vivienda de 2020 hecho por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), tiene un total de 22,574 habitantes, de los cuales hay 11,481 de sexo femenino y 11,093 de sexo masculino. Estos últimos números reflejan una ligera disminución respecto a 2010, cuando se registró a 22,656 habitantes; 11,463 mujeres y 11,193 hombres. Esto mismo convierte a la población de San Mateo Oztzacatipan en una de las delegaciones municipales de Toluca con más habitantes, detrás San Pablo Autopan, San José Guadalupe Oztzacatipan y San Pedro Totoltepec.

En esta localidad donde se realizó el INEGI estima que la población que viene de fuera del Estado de México es del 12.54%, con un índice de analfabetismo de 2.91%, siendo el 0.99% de hombres y el 2.00% de mujeres; un grado de escolaridad del 10.18, siendo el 10.42 de hombres y el 9.94 de mujeres. Se calcula que el porcentaje de población indígena es de 0.89%, quienes hablan una lengua indígena es de 0.35% y sólo un 0.01% de porcentaje que habla una lengua indígena y no habla español (INEGI, 2020).

Del total de habitantes de San Mateo Oztzacatipan, 99.32% cuenta con electricidad en sus viviendas, el 96.60% de viviendas cuenta con agua entubada, el 97.68% cuenta con excusado o sanitario, 94.24% de viviendas cuentan con televisión, 47.36% de viviendas cuentan con internet, el 90.02% cuentan con teléfono celular, un 36.46% cuentan con teléfono fijo, y el 36.32% de viviendas cuenta con computadora personal, laptop o Tablet (INEGI, 2020). Esto da una idea más amplia del tipo de vida en la región. El número de viviendas particulares habitadas es de 5,293, y la población ocupada laboralmente mayor a los 12 años es de 44.64%, siendo 56.27% hombres y 33.40% mujeres.

La pirámide poblacional en esta localidad indica que, la población de 0 a 5 años es de 2,322 entre los cuales 1,165 son mujeres y 1,157 son hombre; los niños de entre 6 y 14 años son de 3,758, de los cuales 1,868 son mujeres y 1,890 son hombres. La población de entre 15 y 59 años es de 14,670 habitantes: 7,486 son mujeres y 7,184 hombres. Por último, la población de adultos mayores de 60 años o más es de 1,824 habitantes, de los cuales 962 son mujeres y 862 son hombres.

2.3. Historia de la escuela

El trabajo etnográfico in situ de esta investigación se realizó dentro de localidad de San Mateo Oztzacatipan, en la escuela de nivel medio superior ubicada en la Avenida Hacienda de los Sauces, manzana XLII, Lote I, dentro del Fraccionamiento "Hacienda del Valle II". Dicha escuela se encuentra específicamente hacia la carretera libre a Naucalpan, pasando por el boulevard Aeropuerto, en el primer puente hacia la izquierda, pasa la gasolinera avanza en avenida de las Partidas

aproximadamente 500m del lado izquierdo encuentra un empedrado, aproximadamente a 400 metros se encuentra la entrada al fraccionamiento.

Dentro de los datos de la ficha técnica de la escuela, se menciona la historia de su fundación: durante mayo de 2008 se realizó la primera gestión con la Secretaría de Desarrollo Urbano del Gobierno del Estado de México para solicitar la entrega/recepción del equipamiento educativo del conjunto urbano dominado como "Hacienda del Valle II". Esto para dar lugar a una escuela de educación a nivel medio superior, además de obras de urbanización y acceso. Y durante el periodo de mayo a agosto se dio lugar a la obra para edificar la escuela del Colegio de Bachillerato Tecnológico (CBT) No. 4, Toluca, entregando el edificio el día 13 de agosto del 2008.

El inicio de labores dentro de la escuela, con docentes y alumnos se realizó el 16 de agosto de 2008, comenzando con una matrícula de 144 estudiantes inscritos, distribuidos en 3 grupos en la carrera de "Técnico en Mecatrónica". Y para el año de 2009, el CBT No 4 Toluca se logró definir como una institución de nueva creación, de este modo se logró autorizar al Director Escolar dar promoción y dar luz verde a la carrera de "Técnico en Informática". Aunado a todo lo anterior relacionado con la historia de la institución, la escuela se rige bajo 3 puntos (misión, visión y valores) que se expresan de la siguiente manera.

La misión que proyecta la escuela es: "En el Centro de Bachillerato Tecnológico No. 4, Toluca, nuestra misión es formar personas que transfieran con responsabilidad los conocimientos adquiridos para comprender y participar en forma activa en la transformación de una nueva sociedad y mejorar en los ámbitos; social, económico, político y cultural".

Mientras que la visión proyectada es: "El Centro de Bachillerato Tecnológico No. 4, Toluca aspira a responder adecuadamente a los retos sociales mediante una organización administrativa-académica, y la infraestructura física necesaria para sostener las necesidades presentes y cimentar las bases futuras para el logro de una educación de calidad. Impartir una formación integral en educación media

superior en la modalidad bivalente que permita a los estudiantes el ingreso a la educación superior, así como su incorporación al sector productivo".

Y en el caso de los valores, tienen contemplados "Responsabilidad, Honestidad, Lealtad y Solidaridad". Estos tres puntos ya mencionados son parte identitaria de la escuela.

Por último, como imagen identitaria se encuentra el logotipo de la escuela, el cual según la ficha técnica, representa la esencia que "CBT No, 4 Toluca" desarrolla para la comunidad estudiantil, y donde se observa la sinergia de las carreras técnicas, representadas de la siguiente manera; teniendo lugar la computadora en el centro de la imagen que simboliza la carrera de "técnico informático", y de manera ilustrada se observa un engrane rodeando el centro de la imagen siendo representación de la carrera de "técnico de mecatrónica"; montadas de forma circular se a entender la interacción entre ambas carreras. Mientras que en la parte superior del logotipo se hace alusión a que el plantel académico tiene cercanía con el Aeropuerto Internacional de Toluca y al corredor Industrial de Toluca. De este modo se juntan tres objetos que buscan generar identidad a la escuela en una sola imagen.



Ilustración 1. Logotipo identitario de la escuela

2.4. Estructura y organización de la escuela

2.4.1. Matrícula

Para el trabajo de investigación en el CBT No, 4 Toluca se tomó en consideración a los alumnos de cuarto semestre o bien del segundo año de educación media superior. La escuela "CBT No, 4 Toluca" cuenta con dos horarios académicos; el matutino y el vespertino. Los grados escolares están divididos en primero, segundo y tercer año. Los grados escolares están divididos en cuatro grupos por año y en el

turno matutino se encuentran los grupos; 1, 2, 3, y 4. Mientras que en el turno vespertino se encuentran los grupos; 5, 6, 7, y 8.

En el turno matutino, el CBT No 4, al ser una escuela técnica, imparte las carreras de “Técnico en Mecatrónica” y “Técnico en Informática”, las cuales se dividen en dos grupos correspondientes para cada una de las dos materias, teniendo un total de 556 alumnos, los que vendrían siendo todos los alumnos del turno matutino, habiendo 12 grupos en total: 4 para cada uno de los tres grados escolares.

La carrera de “Técnico en mecatrónica” cuenta con un total de 260 alumnos, y cada grado escolar cuenta con dos grupos para dicha carrera, dando un total de 6 grupos. En el caso de primer año, se tiene a 94 alumnos en divididos en dos grupos, el segundo año cuenta con 87 alumnos divididos en dos grupos, y el tercer año cuenta con 79 alumnos divididos en dos grupos.

Por el lado de la carrera en “Técnico en Informática”, dispone de 296 alumnos distribuidos en 6 grupos, y al igual que la otra carrera también cuenta con 2 grupos por cada grado escolar: en el primer año, 116 alumnos, divididos en 2 grupos; en el segundo año, 95 alumnos, divididos en 2 grupos; y el tercer año cuenta con 85 alumnos, divididos en 2 grupos (Véase tabla 1).

Tabla 1: Total de alumnos del turno Matutino

Turno	Carrera	Primero		Segundo		Tercero		Total	
		Alumnos	Grupos	Alumnos	Grupos	Alumnos	Grupos	Alumnos	Grupos
Matutino	Técnico en mecatronica	94	2	87	2	79	2	260	6
	Técnico en informática	116	2	95	2	85	2	296	6
Totales		210	4	182	4	164	4	556	12

El horario vespertino tiene el mismo orden de grupos en las dos carreras técnicas, pero con una menor cantidad de alumnos, teniendo un total de 448 alumnos de 12 grupos, siendo el total de los tres grados escolares y los dos grupos correspondientes a cada carrera por grado escolar (Véase la tabla 2).

Tabla 1: Total de alumnos del turno vespertino

Turno	Carrera	Primero		Segundo		Tercero		Total	
		Alumnos	Grupos	Alumnos	Grupos	Alumnos	Grupos	Alumnos	Grupos
Vespertino	Técnico en mecatronica	102	2	62	2	67	2	231	6
	Técnico en informática	105	2	60	2	52	2	217	6
Totales		207	4	122	4	119	4	448	12

Si se analiza sólo el turno matutino, los datos de la matricula histórica en relación a las inscripciones ha variado, por ejemplo si se compara el ciclo escolar 2017-2018 con el de 2021-2022. Durante el primer semestre del ciclo escolar de 2017-2018, se registraron 546 inscripciones, 32 bajas académicas, dejando un total de 514 alumnos que permanecieron, y para el siguiente semestre del mismo ciclo se registraron 528 inscripciones, 20 bajas académicas, y dejando 508 alumnos que permanecieron en la escuela. Para el ciclo de 2018-2019 también de primer semestre se registraron 544 inscripciones, 6 bajas académicas, dejando 538 alumnos, y durante las inscripciones de segundo semestre hubieron 528 inscripciones, 26 bajas académicas, quedando así 502 alumnos. Para el ciclo de 2019-2020 durante las inscripciones de primer semestre hubo 510 inscripciones, 19 bajas, dejando 491 permanencias, y para el siguiente semestre 501 inscripciones, 6 bajas académicas y 495 permanencias.

Ya para el ciclo de 2020-2021 cambiaría totalmente, habiendo 527 inscripciones, una baja académica, dejando 526 permanencias, y para el siguiente semestre habría 529 inscripciones, 2 bajas académicas y 527 permanencias. Y una vez más las cifras cambiarían para el siguiente semestre, ya que se iniciaría con 524 inscripciones en el primer semestre, 10 bajas académicas, dejando 514 permanencias, y al siguiente semestre se dieron 517 inscripciones, 20 bajas académicas, dando 497 permanencias (Véase la tabla 3).

Ciclos escolares	Primer semestre			Segundo semestre		
	Inscripción	Bajas	Existencia	Inscripción	Bajas	Existencia
2017-2018	546	32	514	528	20	508
2018- 2019	544	6	538	528	26	502
2019-2020	510	19	491	501	6	495
2020-2021	527	1	526	529	2	527
2021-2022	524	10	514	517	20	497

Tabla 2: Matricula histórica del turno matutino

En cuanto al aprovechamiento académico de los alumnos, se tiene de igual modo un registro desde el ciclo escolar 2017-2018 al 2021-2022 y los datos porcentuales de aprobación por parte de los alumnos. Durante el ciclo escolar de 2017-2018 se tiene registrado un 74.90% de aprobación, para el ciclo 2018-2019 decrece en un 72.86%, para el ciclo 2019-2020 aumenta a un 84.10%, del 2020-2021 vuelve a aumentar con un 92.40%, y para el ciclo 2021-2022 vuelve decrecer con un 77.44% de aprobación. Dando a ver que los porcentajes de aprobación han subido y bajado durante 5 años (véase la tabla 4).

Tabla 3: Aprovechamiento del turno matutino

Ciclo escolar	% De aprobación
2017-2018	74.90%
2018-2019	72.86%
2019-2020	84.10%
2020-2021	92.40%
2021-2022	77.44%

Y en contraste con los datos de aprobación, se tienen los datos porcentuales de reprobación en los mismos periodos de tiempo (2017-2018 al 2021-2022). En el ciclo escolar de 2017-2018 hay un 25.10% de reprobación por parte de los alumnos, para el 2018-2019 aumenta con 27.14% de reprobados, en 2019-2020 disminuye con un 15.90%, en 2020-2021 con un 7.60% siendo que disminuyo de nuevo, y para

el 2021-2022 aumenta más del doble con un 22.55% de reprobación (Véase la tabla 5).

Ciclo escolar	% Reprobación
2017-2018	25.10%
2018-2019	27.14%
2019-2020	15.90%
2020-2021	7.60%
2021-2022	22.55%

Tabla 4: Reprobación del turno matutino.

De igual modo son de considerar los datos de deserción durante los ciclos 2017-2018 al 2021-2022, ya que al igual que los datos anteriores aquí también hay un aumento, descenso y aumento en relación las bajas por parte de los alumnos. Durante el ciclo 2017-2018 se dio un 2.96% de bajas académicas, para el 2018-2019 un 2.76%, para 2019-2020 aumento con un 3.73% de bajas, para 2021-2022 disminuyó con un 0.28%, y para el 2021-2022 aumento nuevamente con un 2.88% de deserciones a lo largo del ciclo (véase la tabla 6).

Ciclo escolar	% De deserción
2017-2018	2.96%
2018-2019	2.76%
2019-2020	3.73%
2020-2021	0.28%
2021-2022	2.88%

Tabla 5: Deserción del turno matutino

Mientras que para los datos de aprovechamiento académico se tiene registro del promedio general de alumnos nuevamente durante los ciclos escolares de 2017-2018 al 2021-2022. Durante el ciclo de 2017-2018 el aprovechamiento académico dio un total de 7.9 en cuanto al promedio general de alumnos, en 2018-2019 un 7.7, en 2019-2020 un 8.0, en 2020-2021 un 8.4, y para 2021-2022 un 8.2. Nuevamente varían los datos por cada ciclo escolar (véase la tabla 7).

Ciclo escolar	Promedio
2017-2018	7.9
2018-2019	7.7
2019-2020	8.0
2020-2021	8.4
2021-2022	8.2

Tabla 6: Promedio general del turno matutino.

En relación a lo antes mencionado, la matrícula de alumnos egresados y titulados en las dos carreras ya mencionadas se divide en 3 ciclos generacionales, los de 2017-2020, de 2018-2021, y 2019-2022. La generación de 2017-2020 se tiene registro de 191 alumnos que se inscribieron durante dicha generación, de los cuales 149 egresaron y solo 134 se titularon en alguna carrera técnica. Para la generación de 2018-2021 se inscribieron 193 alumnos, de los cuales 170 egresaron de la escuela y solo 147 se titularon como técnicos. Y para la generación de 2019-2022 se inscribieron 174 alumnos, 152 egresaron y 133 se titularon como técnicos (véase la tabla 8).

Tabla 7: Total de egresados y titulados por generación del turno matutino.

Generación	Núm. de inscritos	Núm. de egresados	Núm. de titulados
2017-2020	191	149	134
2018-2021	193	170	147
2019-2022	174	152	133

Y en aunado a los datos numéricos anteriores, también hay registro del total de alumnos titulados en cada una de las dos carreras técnicas (Técnico en Mecatrónica y Técnico en Informática), esto durante los periodos generacionales ya mencionados (2017-2020, 2018-2021, y 2019-2022). En la generación de 2017-2020 fueron 134 alumnos titulados, de los cuales 71 fueron en la carrera de “Técnico en Mecatrónica”, y 63 en la carrera de “Técnico en Informática”. Para la generación de 2019-2021 fueron 147 alumnos titulados, 88 en la carrera de “Técnico en Mecatrónica”, y 58 en la carrera de “Técnico en Informática”. Y para la generación de 2019-2022 hubo 133 alumnos titulados, 57 en “Técnico en Mecatrónica”, y 76 en “Técnico en Informática” (véase la tabla 9). En cuanto a los datos de matrícula por

carrera y género del ciclo 2021-2022 son en relación al total de alumnos. Y se pueden visualizar en la tabla 10.

Carreras	Generación	Total de titulados	Titulados por carrera
Técnico en Mecatrónica	2017-2020	134	71
Técnico en Informática			63
Técnico en Mecatrónica	2018-2021	147	88
Técnico en Informática			58
Técnico en Mecatrónica	2019-2022	133	57
Técnico en Informática			76

Tabla 9: Total de titulados por carrera del turno matutino.

CARRERA	Primero		Segundo		Tercero		Los tres grados		Total
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres	
Técnico en Informática	59	57	56	39	38	47	153	143	296
	116		95		85				
Técnico en Mecatrónica	77	17	68	19	70	9	215	45	260
	94		87		79				
Total	136	74	124	58	108	56	368	188	556
	210		182		164				

Tabla 8: Matricula histórica del turno vespertino.

En contraste, en el grupo vespertino, los datos de la matricula histórica son los mismos de los ciclos escolares ya mencionados, los de 2017-2018 al de 2021-2022. En el primer semestre del ciclo escolar de 2017-2018, se registraron 293 inscripciones, 32 bajas académicas, dejando un total de 261 alumnos que permanecieron, y para el siguiente semestre del mismo ciclo se registraron 230 inscripciones, 13 bajas académicas, y dejando 210 alumnos que permanecieron. Para el ciclo de 2018-2019 también de primer semestre se registraron 341 inscripciones, 19 bajas académicas, dejando 322 alumnos, y para inscripciones de segundo semestre hubo 315 inscripciones, 50 bajas académicas, quedando 265 alumnos. Para el ciclo de 2019-2020 durante las inscripciones del primer semestre hubo 355 inscripciones, 11 bajas, dejando 344 permanencias, y para semestre próximo hubo 315 inscripciones, 16 bajas y 309 permanencias. Para 2020-2021, habiendo 422 inscripciones, 7 bajas, 415 permanencias, y al siguiente semestre

hubo 393 inscripciones, 16 bajas y 377 permanencias. Ya durante 2021-2022 hubo 444 inscripciones en el primer semestre, 18 bajas académicas, dejando 426 permanencias, y al siguiente semestre se dieron 396 inscripciones, 41 bajas académicas, y 355 permanencias. Habiendo un mayor número de bajas académicas que en el horario matutino (Véase la tabla 11).

Ciclos escolares	Primer semestre			Segundo semestre		
	Inscripción	Bajas	Existencia	Inscripción	Bajas	Existencia
2017-2018	293	32	261	230	13	210
2018- 2019	341	19	322	315	50	265
2019-2020	355	11	344	315	16	309
2020-2021	422	7	415	393	16	377
2021-2022	444	18	426	396	41	355

Tabla 9: Matricula histórica del turno vespertino.

El porcentaje de aprobación del turno vespertino también está en consideración a los últimos 5 años (2017-2018 al 2021-2022). En el ciclo 2017-2018 se registró un 61.09% de aprobación, en 2018-2019 un 76.49%, en 2019-2020 un 83.61%, en 2020-2021 un 78.66%, y en 2021-2022 un 67.86% de aprobación. Siendo unas cifras menores en comparación al turno matutino (Véase la tabla 12).

Ciclo escolar	% De aprobación
2017-2018	61.09%
2018-2019	76.49%
2019-2020	83.61%
2020-2021	78.66%
2021-2022	67.86%

Tabla 10: Aprovechamiento del turno vespertino.

Y en contraste con las cifras anteriores, las estadísticas en los cinco ciclos escolares sirven para complementar lo anterior. En 2017-2018 hubo un 38.91% de reprobación, en 2018-2019 un 23.51%, en 2019-2020 un 16.39%, en 2020-2021 un

21.34%, y en 2021-2022 un 33.13%. Superando el índice de reprobación del turno matutino (Véase la tabla 13).

Ciclo escolar	% Reprobación
2017-2018	38.91%
2018-2019	23.51%
2019-2020	16.39%
2020-2021	21.34%
2021-2022	33.13%

Tabla 11: Reprobación del turno vespertino

Por otro lado los datos de deserción reflejan que, en el ciclo de 2017-2018 hubo un 8.60% de bajas, en 2018-2019 un 10.51%, en 2019-2020 un 2.53%, en 2020-2021 un 2.82%, y en 2021-2022 un 7.02% de bajas académicas (Véase la tabla 14).

Ciclo escolar	% De deserción
2017-2018	8.60%
2018-2019	10.51%
2019-2020	2.53%
2020-2021	2.82%
2021-2022	7.02%

Tabla 12: Deserción del turno vespertino.

Los datos de aprovechamiento de los cinco ciclos escolares también difieren por unos cuantos decimos al turno matutino. En el ciclo escolar de 2017-2018 el promedio general fue de 7.5, en el ciclo de 2018-2019 fue de 7.6, en el de 2019-2020 de 7.5, el de 2020-2021 de 7.8, y el de 2021-2022 fue de 7.8 el promedio general. Permaneciendo entre 7.5 y 7.8 en los últimos cinco años (véase la tabla 15).

Ciclo escolar	Promedio
2017-2018	7.5
2018-2019	7.6
2019-2020	7.5
2020-2021	7.8
2021-2022	7.8

Tabla 13: Promedio general del turno vespertino.

A hora, respecto a los datos de egresos y titulación de los alumnos del turno vespertino de los últimos tres ciclos generacionales (2017-2020, 2018-2021, y 2019-2022), se muestran diferentes en comparación a los datos del grupo matutino. En la generación de 2017-2010 hubo 177 inscripciones, de las cuales solo hubo 74 egresados, y de ese número hubo 70 alumnos titulados. Para la generación de 2018.2021 hubo 194 inscripciones, 86 egresados, de los cuales 83 se titularon. Y en la generación de 2019-2022 se dieron 182 alumnos inscritos, 105 egresados de los cuales 98 lograron titularse (véase la tabla 16).

Generación	Núm. de inscritos	Núm. de egresados	Núm. de titulados
2017-2020	177	74	70
2018-2021	194	86	83
2019-2022	182	105	98

Tabla 14: Total de egresados y titulados por generación del turno vespertino

Y volviendo al número de alumnos titulados, al igual que el grupo matutino también hay un registro del total de alumnos titulados en cada una de las dos carreras técnicas (Técnico en Mecatrónica y Técnico en Informática), de igual modo durante los periodos generacionales ya mencionados (2017-2020, 2018-2021, y 2019-2022). Durante la generación de 2017-2020 fueron 70 los alumnos titulados, 39 en la carrera de “Técnico en Mecatrónica” y 31 en la carrera de “Técnico en

Informática”. En la generación de 2019-2021 fueron 83 alumnos titulados, 41 en la carrera de “Técnico en Mecatrónica”, y 42 en la de “Técnico en Informática”. Y ya en la generación de 2019-2022 hubo 98 alumnos titulados, 48 en la carrera de “Técnico en Mecatrónica”, y 50 en la de “Técnico en Informática”. De nuevo, es notable la diferencia numérica en cuanto a titulaciones con el turno matutino (véase la tabla 17).

Carreras	Generación	Total de titulados	Titulados por carrera
Técnico en Mecatrónica	2017-2020	70	39
Técnico en Informática			31
Técnico en Mecatrónica	2018-2021	83	41
Técnico en Informática			42
Técnico en Mecatrónica	2019-2022	98	48
Técnico en Informática			50

Tabla 17: Titulados por carrera

De igual modo también hay registro de los datos de matrícula por carrera y genero del ciclo 2021-2022 en relación al total de alumnos. El total de alumnos del primer año es de 207 alumnos, 148 hombres y 59 mujeres, dentro de la carrera de “Técnico en Informática” hay 105 alumnos, 54 hombres y 51 mujeres, y en la carrera de “Técnico en Mecatronica” cuenta con 102 alumnos, 94 hombres y 8 mujeres. En el segundo año hay 122 alumnos, de los cuales hay 81 hombres y 41 mujeres, para la carrera de “Técnico en Informática” hay 60 alumnos con 33 hombres y 27 mujeres,

Carreras	Generación	Total de titulados	Titulados por carrera
Técnico en Mecatrónica	2017-2020	70	39
Técnico en Informática			31
Técnico en Mecatrónica	2018-2021	83	41
Técnico en Informática			42
Técnico en Mecatrónica	2019-2022	98	48
Técnico en Informática			50

y en la carrera de “Técnico en Mecatrónica” hay 62 alumnos, 48 hombres y 14 mujeres. Y en el tercer año hay 119 alumnos compuestos por 84 hombres y 35 mujeres, dentro de la carrera de “Técnico en Informática” hay un total de 52 alumnos integrados por 25 hombres y 27 mujeres, y en la carrera de “Técnico en Mecatrónica” hay un total de 67 alumnos integrados por 59 hombres y 8 mujeres.

Dentro de este ciclo escolar hay 313 hombres y 135 mujeres. Mientras que el número de alumnos dentro de la carrera de “Técnico en Informática” es de 217, que se componen por 112 hombres y 105 mujeres. Y en la carrera de “Técnico en Mecatrónica” está compuesta por 231 alumnos, siendo 201 hombres y 30 mujeres (véase la tabla 18).

	Primero		Segundo		Tercero		Los tres grados		
CARRERA	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres	Total
Técnico en Informática	54	52	33	27	25	27	112	105	217
	105		60		52				
Técnico en Mecatrónica	94	8	48	14	59	8	201	30	231
	102		62		67				
Total	148	59	81	41	84	35	313	153	466
	207		122		119				

Tabla 15: Matricula por carrera y género.

Para este trabajo, los sujetos de estudio son los estudiantes del segundo año (tercer y cuarto semestre), tomando en consideración tanto el grupo matutino como el vespertino. Hay un total de ocho grupos por el total de estudiantes de segundo año, cuatro en el grupo matutino (grupos 1, 2, 3, y 4), y cuatro también en el grupo vespertino (5, 6, 7, y 8). Tanto el grupo matutino como el vespertino suman un total de 304 alumnos: 182 alumnos del grupo matutino y 122 del grupo vespertino, cada turno dividido en cuatro grupos.

Los cuatro grupos que componen los 182 alumnos que cursan su carrera en el turno matutino se dividen así: el grupo 1 tiene un total de 44 alumnos (35 hombres y 9 mujeres); el grupo 2 tiene 44 alumnos (31 hombres y 13 mujeres); en el grupo 3 con 46 estudiantes (27 son hombres y 19 mujeres); y el grupo 4 tiene 48 alumnos (28 hombres y 20 mujeres).

Por otro lado, el grupo de estudiantes del turno vespertino con los que se trabajó es menor: 122 distribuidos en cuatro grupos. El grupo 5 cuenta con 31 alumnos (16 hombres y 15 mujeres); el grupo 6 está compuesto por 30 alumnos (18 hombres y

12 mujeres); en el grupo 7 también hay 30 alumnos (24 alumnos y 6 alumnas); y el grupo 8 tiene 31 alumnos (23 hombres y 8 mujeres).

2.4.2. Planta académica

Dentro del plantel académico en el que se trabajó los profesores varían acorde al horario que imparten clases: en el horario matutino se tiene un registro de 42 profesores activos para los 12 grupos que componen los tres grados académicos. Mientras que en el turno vespertino se tiene registro de 46 profesores activos impartiendo clases a los 12 grupos de los tres grados.

Por otra parte, el turno matutino cuenta con la presencia del director quien es “M.I. Rogelio González de la Rosa”, quien está mayormente en el horario matutino, al igual que el secretario escolar, el ingeniero “Carlos Alberto Prado Ortega”. También hay un total de 5 orientadores escolares y 2 pedagogos que coordinan algunas actividades escolares del alumnado.

En contraste, el turno vespertino no cuenta con la misma disponibilidad de tiempo por parte del director, al igual que el secretario escolar. Sin embargo sí se cuenta con la presencia constante de 6 orientadores.

En cuanto a los datos detallados de la planta académica del turno matutino, a cada grupo se le imparten 14 materias relacionadas al nivel de grado escolar y al progreso en la carrera técnica en que los alumnos forman parte. Algunos grupos dentro del grado escolar pueden tener 15 materias, ya que dentro de la carrera de “Técnico en Mecatrónica” se da una materia más que no afecta el horario oficial de los alumnos. Aunado a lo anterior el número de docentes por grupo puede variar, ya que un profesor puede dar más de una materia.

Dicha medida aplica para todos los grupos, sin embargo el grado académico aquí estudiado, de los turnos matutino y vespertino, se imparten 14-15 materias: en el grupo 1 tiene 15 materias, las cuales son impartidas por 12 docentes, y tres de ellos imparten dos materias en el mismo grupo. En el grupo 2 también se imparten 15 materias por 12 profesores, de los cuales tres también dan dos clases, la mayoría de las clases son impartidas por los mismos profesores pero en distintos horarios.

Para el grupo 3 la dinámica cambia un poco, ya que tienen 14 materias a pesar del ser del mismo grado escolar, y hay 11 profesores que las imparten; de igual modo, hay tres profesores que imparten dos materias y también se tiene los mismos profesores en su mayoría pero en distintos horarios. Y en grupo 4 se imparten también 14 materias, pero con la diferencia de que son impartidas por 9 profesores, de los cuales dos imparten tres materias y un imparte dos materias.

Mientras que los datos relacionados a los alumnos del segundo año del turno vespertino cambian un poco, ya que en el grupo 5 se imparten 14 materias a cargo de 13 profesores, de los cuales sólo uno da dos clases. En el grupo 6 se dan 14 materias, impartidas por 12 profesores, de los cuales dos de ellos imparten dos materias. En el grupo 7 cuenta con 15 materias, impartidas por 12 profesores, de los cuales uno imparte dos materias y otro da tres materias. Y en el grupo 8, de igual modo, se imparten 15 materias y son 13 los profesores encargados de impartirlas, siendo dos los profesores que imparten dos materias.

Cabe mencionar que los grupos que tienen 14 materias son los que forman parte de la carrera de “Técnico en Informática” (3, 4, 5 y 6), y los que tienen 15 materias son los que están la carrera de “Técnico en Mecatrónica” (grupos 1, 2, 7 y 8). Pero esto no afecta los horarios de entrada y salida, sin embargo como se pudo ver, la mayoría de materias acorde al turno (matutino/vespertino) son impartidas por casi los mismos profesores pero en horarios diferentes acorde al turno en el que están.

2.4.3. Personal administrativo

A diferencia del personal académico, en la parte administrativa es más reducido el personal, ya que este varía según el horario de clases ya que en el horario matutino se dispone de 9 personas en la parte administrativa o no docente, y en el turno matutino cuentan con 7 personas en la zona administrativa sin tener actividad como docente. Y dicho trabajo consta de hacer trabajo de oficina, en donde administran los datos escolares relacionados a la hora de entrada y salida tanto de alumnos como profesores, y toda la parte administrativa de la escuela.

2.5. Horarios y servicios escolares

El horario matutino es de 7:00 A.M. a 1:30 P.M. y en medio del horario tienen el receso que es de 10:20-10:40 A.M. y mantienen momento de transición de media hora después de la hora de salida para el turno. Y a partir de las 2:00 P.M. inicia el turno vespertino, el cual tiene un receso de veinte minutos durante 5:20-5:40 P.M. y el horario de salida es a las 8:30 P.M. pero la escuela en general cierra sus actividades administrativas a las 9:00 P.M.

2.6. Descripción de las aulas

2.6. Descripción de las aulas

Como ya se dijo anteriormente, la escuela se encuentra localizada en San Mateo Otzacatipan, situada en el municipio de Toluca, Estado de México. La actividad económica de la zona está formada por una población económicamente activa (AP), lo que significa que hay comercio en diversas partes de la localidad. El sector geográfico está dentro de lo denominado como sector terciario, que incluye comercio al por mayor y al por menor, con servicios educativos, servicios inmobiliarios y administrativos. Sin embargo la escuela se encuentra en una zona con un grado de marginación medio-alto.

El terreno donde se asienta el plantel está bardeado con 5,223 m² y con una superficie construida de 1,944 m². Fue donado y se encuentra en proceso de escrituración a nombre de Gobierno del Estado de México. La construcción fue donada por el consorcio ARA, que es el desarrollador del fraccionamiento donde se encuentra la escuela.

En cuanto a las características físicas de la escuela, las paredes y pisos de la escuela son de concreto armado, cuenta con columnas para sostener lozas, ventanas de aluminio con soporte de ladrillo aparente, loza a dos aguas, jardineras, 2 canchas de basquetbol/futbol, estacionamiento y una barda perimetral. De igual modo, la escuela cuenta con los servicios de agua potable, luz eléctrica, teléfono e internet y pavimentación en todo el alrededor de la escuela.

Mientras que el número de áreas de trabajo ya construidas son los cuatro edificios, dos de ellos son las plantas para aulas escolares, ambos de planta alta y cuentan con 12 aulas destinadas los 12 grupos de alumnos por turno, 1 laboratorio de informática, 1 salón de usos múltiples, y 4 módulos para baños. Además de eso, cuenta con un edificio de una sola planta para el área administrativa de la escuela, y otro edificio en el cual una planta baja es el taller de mecánica y en la planta superior está el taller de electrónica y cómputo. Y de momento no hay ninguna área en proceso de construcción.

En cuanto a la parte mobiliaria, el plantel cuenta con un total de 17 pizarrones, 580 sillas universitarias, 17 escritorios para maestros, 3 escritorios para directivos, 17 escritorios para auxiliares o secretariado, 17 sillas para maestros, y 646 libros. Mientras que con el equipo de cómputo, hay un total de 68 computadoras existentes con todas en uso y ninguna sin utilizar, 5 impresoras existentes también en uso, y todas las computadoras ya mencionadas cuentan con acceso a internet.

2.7. Descripción de la comunidad estudiantil

Los alumnos del CBT No 4 Toluca presentan comportamientos típicos de la adolescencia, y manejan un ritmo de vida social dentro del plantel académico. Es notable la interacción social que hay dentro de cada uno de los turnos escolares, y se pueden observar múltiples similitudes en ambos turnos en cuanto a la conducta social de los alumnos, sin embargo también se pueden identificar diversas diferencias sociales y académicas por parte de los estudiantes de ambos turnos.

Los alumnos del plantel académicos son jóvenes nacidos en entre 2003 y 2007 (estudiantes de 15 a 19 años), pero hay más presencia de alumnos de 2005 a 2007 (15 a 17 años), esta es una característica que comparten ambos turnos. Por lo regular en el turno matutino los alumnos de primer año son principalmente nacidos en 2007, en segundo año de 2006, y en tercer año de 2005. Estas mismas características son similares en el turno matutino, y en ambos turnos se presentan singularidades similares en cuanto al hecho de que hay algunos alumnos de mayor edad a la edad normal de cualquiera de los tres grados escolares.

Ambos turnos a pasar de estudiar en el mismo plantel académico, manejan un ritmo propio dentro de sus turnos correspondientes. Para eso es necesario comparar los ritmos académicos que les presenta el horario al que están sujetos sus turnos correspondientes. En el caso del turno matutino tienen entrada a clase a las 7:00 horas, el receso a de 10:20 a 10:40, y salida de clases a las 13:30, y el horario vespertino empieza a las 14:00, receso de 17:20 a 17:40 y salida reglamentaria a las 20:30. Y dentro de los diferentes horarios que manejan, también presentan interacciones sociales y académicas un tanto distintas ambos turnos.

La comunidad académica del turno vespertino maneja un ritmo de vida un tanto calmado, a la hora de la entrada ingresan de manera individual y grupal, la mayoría de la veces no se ve la presencia de sus padres, salvo en algunas ocasiones, ya que en su mayoría ingresan a pie a la escuela, tanto en grupo de amigos como de manera individual, y en contadas ocasiones en bicicleta. Todos se dirigen a clases a primera hora, por lo que no es común ver a los estudiantes interactuar en las jardineras de dentro o fuera de la escuela o en las canchas deportivas, a simple vista se podría decir que hay cierto grado de compostura, ya que los coordinadores hacen uso de presencia para que los alumnos se mantengan al día con los cumplimientos de la hora clase a primera hora. Por lo tanto hay más presión escolar hacia los alumnos del turno matutino, y eso se puede ver reflejado en los índices de aprovechamiento académico de dicho turno. Presentan cierto grado de puntualidad una vez entrando a clases, y manejan una interacción social moderada una vez empezando el día, y pocas veces se ve a un alumno fuera del salón a primera hora.

Hay presencia de alumnos en diversos talleres académicos, algo que los mantiene ocupados, a veces fuera de la escuela. Y durante el receso los alumnos aprovechan para poder interactuar libremente, ya que en hora clase se puede ver cierto nivel de compostura o interactuando a menor grado durante ciertas actividades. Es común ver a los diversos grupos de estudiantes teniendo interacción en sus propias actividades, algunos jugando fútbol y basquetbol en las canchas deportivas y otros aglomerados en el mostrador de la cafetería para pedir algo de comer o dentro de ella en pequeños de amigos. Algunos alumnos optan por permanecer en el salón

de clases en hora de receso, ya sea en grupos de amigos, parejas, o incluso alumnos solitarios que la mayoría de las veces hacen mucho uso de la tecnología como medio de distracción en los pequeños tiempos libres.

Es notoria la interacción que los jóvenes tienen entre sí, sin embargo se puede notar que hay cierto margen de alumnos un tanto introvertidos que prefieren no estar en grupos de amigos y optan por mantenerse solos o haciendo uso del celular, siendo evidente que hay un cierto grado de consumo de material audio visual por parte de este tipo de alumnos. Sin embargo, la interacción social que presentan el resto de alumnos son comportamientos acorde con la gente de edades de entre 15 a 19 años, y la interacción social es parte de su día a día, ya sea en mayor o menor grado, y durante el receso es que se presenta la mayor interacción por parte de los jóvenes dentro del aula escolar.

En base a las observaciones presenciales hacia el alumnado del turno matutino y sus datos de aprovechamiento académico, es notable que la presión de los profesores y la presencia de los coordinadores influye en el comportamiento de los alumnos de dicho turno, ya que incluso los mismos coordinadores reconocen que el turno matutino tiene un nivel de cumplimiento aceptable con respecto a sus actividades escolares y buena compostura tanto dentro como fuera de clases, y eso se puede observar de igual modo durante la hora de la salida de clases.

A partir de las 13:30 es que da comienzo la hora oficial del fin de clases del turno matutino, y la interacción social de los alumnos aumenta en comparación con su hora de salida, se puede ver que ahora son menos los alumnos que se retiran de manera individual y son más los alumnos que se retiran en grupos de amigos; ya sea para ir al mismo rumbo, ir a sus casas o simplemente para poder interactuar libremente una vez finalizadas las clases, de cualquier modo hay un cierto grado de compostura y poco escándalo por parte de los alumnos a la hora de salir de clases, y pocas veces se ve la presencia de los padres de familia, por lo que los alumnos tienen esa libertad de ir por su cuenta a la escuela y de regreso a sus casas.

Se puede ver que, dependiendo de las actividades del día, los alumnos pueden retirarse antes, ya sea por tener que cumplir con algunos de los talleres en los que

están inscritos o por horas muertas de clase, por lo que es común ver en esos casos ver a los alumnos retirarse en grupos de amigos, pero teniendo que advertir a los coordinadores de su salida. También es notable que no tienen ningún problema algunos en permanecer dentro de la escuela, aun cuando comienza el turno vespertino, y la mayoría de las veces permanecen en las canchas deportivas o en las jardinerías fuera de la escuela. Podría decirse que se toman su tiempo a la hora de retirarse del plantel.

En definitiva, se podría decir que los resultados de aprovechamiento académico y la conducta de los jóvenes hablan por sí misma, y el uso de tecnología llega a ser notable en ciertos estudiantes, principalmente dentro de los salones, ya sea en el receso u en horas de clase, no de manera general pero sí en algunos alumnos.

Por otro lado, el turno vespertino presenta algunas características similares, pero hay una diferencia en comparación con el turno matutino, no solo en el horario o el ritmo de vida que llevan, sino también en el comportamiento, el desempeño académico, la puntualidad, la interacción social, y la presencia de los coordinadores. Podría decirse que hay una mayor libertad en dicho turno, lo que hace que presenten diferencias en todo lo antes nombrado si se le compara con el otro turno.

El ritmo que manejan los jóvenes del turno vespertino es diferente, en el sentido de la interacción social: es más común ver a los alumnos ingresar a la escuela en grupos de amigos o en parejas, son contados los alumnos que ingresan solos, y también hay una mínima cantidad de alumnos que se transportan en bicicleta, y menor cantidad quienes se transportan en motocicleta, en contadas ocasiones se ve a algunos alumnos ir acompañados por sus padres o tutores. Pero es más notable la interacción de los alumnos de dicho turno, ya que hay un menor grado de compostura y alumnos extrovertidos a la hora de decir y hacer las cosas.

Aunado a lo anterior, es notable también la poca presencia de los coordinadores en la hora de la entrada, cosa que no es así con el turno matutino, ya que se puede ver cierto grado de libertad en los alumnos de la tarde a la hora de hacer sus actividades, lo que deja en claro que la presión por parte de los coordinadores y profesores es mínima a la hora de ver el comportamiento de este turno. También es

de resaltar que este turno presenta un mayor interés a la hora de socializar, ya que dentro del plantel la mayoría de los estudiantes están interactuando en grupos grandes y algunos grupos pequeños, ya sea en las canchas deportivas, en las bancas o en las plantas altas de los edificios escolares, siendo que no es muy común ver alumnos en solitario que no estén interactuando con sus compañeros. Tampoco llega a ser muy común ver a alumnos interactuar mucho con el celular, salvo para revisar alguna notificación o mandar algún mensaje, se podría decir que es un turno con alumnos más sociables entre ellos.

Sin embargo, es de resaltar que la compostura es mínima en comparación con el otro turno, ya que es común ver y escuchar cierto grado de escándalo tanto dentro como fuera de los salones, y eso se puede ver incluso fuera de la escuela. Y como ya se mencionó antes, la poca presión por parte de los coordinadores y los profesores hace que los alumnos tengan un mayor grado de libertad que el turno matutino. Y en la parte académica, el aprovechamiento es menor en este turno, al igual que el número de titulados por año, y siendo mayor el porcentaje de reprobados y deserciones escolares en este grupo. De igual modo, es de mencionar que el turno vespertino no tiene participación en talleres académicos o competencias escolares, a diferencia del turno matutino.

Durante la hora del receso se puede ver a casi la totalidad de alumnos haciendo actividades propias de un estudiante de preparatoria, como jugar basquetbol o fútbol en las canchas deportivas, juntarse entre amigos en las bancas, hacer fila en el mostrador de la cafetería para pedir algo de comer, y demás características similares al otro turno, con la diferencia de que las conglomeraciones de estudiantes son más grandes a pesar de ser menos alumnos en el turno vespertino, y que pocos alumnos están dentro de la cafetería de la escuela en horas del receso.

De igual modo, también hay alumnos que prefieren permanecer dentro de los salones a la hora del receso, con la diferencia de que la mayoría está interactuando entre ellos, algunos prefieren usar el celular en grupo, ya sea para jugar alguna partida en compañía, ver algunos videos entre amigos, o contadas veces ver algo por cuenta propia. Aun así hay diferencias a la hora de interactuar con la tecnología

por parte de este turno, ya que es común ver que usan el celular como medio de entretenimiento en grupos que de manera individual. Y a pesar de que hay algunos alumnos que permanecen dentro de los salones, también es menor la cantidad de alumnos que hacen esto en comparación con el turno vespertino, incluso si hay lluvia algunos alumnos prefieren salir del salón en la hora del receso.

Es de mencionar que no hay mucha presión académica hacia el alumnado en este turno, ya que no parece haber mucho problema con la impuntualidad, siendo que para algunos alumnos la hora del receso puede durar más de los 20 minutos reglamentarios, y prefieren permanecer en las canchas deportivas sin importar llegar tarde a la siguiente clase, sin embargo la cosa cambia cuando las condiciones climatológicas no les permite estar fuera de clases por la lluvia, pero regularmente hay más alumnos fuera de clases en este turno.

Incluso dentro de este turno hay poco control hacia la compostura del alumnado, ya que durante el trabajo de campo se pudo saber que había alumnos con amenaza de expulsión por mala conducta, uno de los salones había sido dañado por uno de los grupos de segundo año, y un personal de intendencia llegó a mencionar algunos casos de alumnos que portaban sustancias ilícitas dentro del plantel. Además de que según informes por parte del alumnado, algunos profesores presentan cierto grado de desinterés en captar la atención de los alumnos y hacerlos cumplir con sus obligaciones. Cosa que se ve reflejada en los datos de reprobación y aprovechamiento de la escuela.

El ritmo de vida que manejas en base al horario de actividades académicas es notorio en los alumnos del turno vespertino, ya que se ve la necesidad que tienen en retirarse del plantel una vez acabada la hora de actividades escolares del día, y lo cual tiene sentido si se tiene en cuenta que la hora de cierre es a las 20:30 y el fin las actividades administrativas finalizan antes de las 21:00 horas, tiempo en el cual la escuela da cierre al plantel hasta dar inicio a las actividades escolares de la mañana siguiente.

Durante la hora de la salida del turno en cuestión, se puede ver que hay grupos que pueden salir antes de la hora reglamentada, ya sea por no tener la última hora de

clases o por motivos diversos, en cuyo caso es notable la ausencia de coordinadores a la hora de la salida, lo que no se da en el turno matutino, ya que aun cuando los alumnos salen antes de la hora reglamentaria, hay presencia de algún coordinador que se cerciora de que los alumnos se retiren del plantel y se dirijan a sus casas, o a las jardineras de fuera si los estudiantes lo desean, cosa que no se presenta en el turno vespertino. Aun así, es más evidente la urgencia de los alumnos en irse que en permanecer un rato más con los amigos fuera de la escuela, esto debido a la cuestión del horario, ya que la salida es a horas de la noche, aun cuando algunos salen antes de las 20:30.

Y en el caso de los grupos que salen a la hora reglamentaria es la misma cuestión, el ritmo que manejan a la hora de la salida es diferente a cuando entran, ya presentan más interés en retirarse de la escuela y se ve el cansancio después de un día de actividades escolares. De igual modo tampoco hay presencia de estudiantes en las canchas deportivas a la hora de la salida, rápidamente se vacía la escuela y a partir de las 20:40 ya no hay ningún estudiante tanto dentro como fuera de la escuela. Aun así los estudiantes siguen en grupos de amigos a la hora de retirarse del plantel, algunos de manera individual y tampoco se ve mucho uso de tecnología durante la salida, salvo para revisar el celular de manera rápida. Ya dependiendo del grupo de amigos, puede que en día viernes se dirijan a alguna fiesta o actividad de cualquier tipo, pero la interacción que presenta la comunidad estudiantil del turno vespertino muestra que su interés de irse de la escuela es más notorio que el turno matutino.

En base a los datos anteriormente mencionados sobre los turnos matutinos y vespertinos, se puede observar que a pesar de que todos asistan al mismo plantel y que la mayoría de los alumnos viven casi en la misma localidad, la interacción que presenta la comunidad estudiantil de los turnos correspondientes presentan divergencias en cuanto a su comportamiento, aprovechamiento académico e interacciones sociales.

Es fácil ver las diferencias que presentan en el aspecto académico, ya que los datos mostrados anteriormente sobre el aprovechamiento y promedio académico

de los últimos cinco años, han presentado un mayor número por parte de los alumnos del turno matutino, y de igual modo su comportamiento muestra más signos de presentar un mayor interés con el cumplimiento académico. Aunado a ello se ve también la presión académica que hay sobre ellos, dado que la presencia de coordinadores influye en que los alumnos tengan que cumplir con sus obligaciones diarias y seguir el protocolo de clases que hay en sus horarios de materias, razón por la que se ha mantenido en cierto margen el número de titulados cada año, esto al haber mayor rendimiento en la parte académica.

Por otro lado, el turno matutino presenta ciertas singularidades en la interacción social, ya que es más obvia la presencia de alumnos un tanto introvertidos que permanecen en solitario y sin mostrar mucha interacción en grupos sociales de más individuos, además de la interacción social de los grupos grandes muestran un grado de compostura cuando se les compara con el turno vespertino lo que da a entrever que el turno matutino tiene una identidad un tanto diferente en aspectos sociales y académicos al turno vespertino. Ya que también resalta la cantidad de alumnos que llegan a optar por la permanencia dentro de los salones ahora del receso a tener que salir, y aunado a eso también es preciso señalar que dicho turno muestra un mayor interacción con la tecnología y el consumo de contenidos visuales/audiovisuales que hay en sus celulares.

Otra cosa es que por la cuestión del horario no tienen ninguna prisa en retirarse del plantel una vez terminadas las clases, ya que aún hay luz de día que les permite interactuar tanto dentro como fuera de las aulas, para posteriormente retirarse hacer cualquier actividad fuera de la escuela durante la tarde.

Y en el caso del turno de la tarde la cosa es diferente, tal y como ya se ha dicho en reiteradas ocasiones, los números hablan por sí solos al mostrar un porcentaje menor en el apartado del aprovechamiento académico y las bajas académicas, ya que en rendimiento escolar que presentan en el turno vespertino es inferior al otro turno. Además de que la presión escolar es menor al igual que la presencia de coordinadores para asegurarse de que los alumnos cumplan con el protocolo escolar y cumplir con las asistencias a clases, cosa que se ve que afecta en las

calificaciones y el rendimiento académico de los alumnos. Aunado a lo anterior, está el hecho de que los alumnos de la tarde no muestran interés o participación en talleres académicos como el turno matutino, esto debido a un desinterés por parte del alumnado, la poca difusión de dichas actividades hacia este turno o la cuestión de los horarios.

Sin embargo, a pesar de mostrar menores resultados en la parte académica, es notable ver que se desenvuelven socialmente de una manera más fluida y con mayor libertad que el turno matutino, ya que la libertad que tienen dentro del plantel les permite interactuar más plácidamente entre ellos mismos, al punto que a pesar de ser menos estudiantes en dicho turno se puede escuchar más ruido de interacciones sociales por parte de los alumnos aun fuera de la escuela. Esto muestra que al haber más presión sobre los alumnos da como resultado mayor compostura sobre estos, y al no haberla tanto como este grupo se puede ver más libertad de ser por parte de los alumnos.

Como ya se dijo, el turno vespertino se desenvuelve con más libertad a la hora de interactuar, y es notable ver estudiantes un tanto enérgicos a la hora de expresarse entre grupos y mostrando mayor interés de estar en grupos, ya que los alumnos que permanecían dentro de los salones a hora del receso era reducida en contraste con el otro turno, al igual que su interacción con la tecnología, por lo que era poco común ver alumnos en solitario tanto dentro como fuera de los salones, ya que muestran más interés en estar en colectivo que de manera individual. Y esto mismo se observa tanto en la entrada como en la salida, mostrando múltiples conglomeraciones de alumnos en grupos de amigos a la hora de ingresar a la escuela y a la hora de retirarse.

De igual modo, al estar sujetos a un horario que los mantiene ocupados durante la tarde y parte de la noche, los alumnos presentan un ritmo de vida diferente, ya que algunos tienen pequeños trabajos durante la mañana, otros optan por aprovechar la mañana como tiempo libre o hacer otras actividades. Algo que hace que tengan una manera de comportarse tomar las cosas de una manera diferente al turno matutino.

De manera un tanto breve, se puede decir que el turno matutino muestra un mayor interés y desempeño en cumplir con sus obligaciones académicas, ya sea por cuenta propia o por presión académica, y muestra un mayor margen de alumnos en solitario y mayor compostura a nivel general por parte de los alumnos, además de cierto grado de interacción con la tecnología. Mientras que el turno matutino llega a fallar en cuanto al cumplimiento de sus obligaciones académicas, ya sea por la falta presión escolar o desinterés, pero muestran más interacción y mayor colectividad en grupos de amigos que el otro turno, además de más libertades de actuar dentro y fuera del plantel, y una menor interacción con la tecnología en comparación con el otro grupo.

Una vez aclaradas las convergencias y divergencias de ambos turnos, podemos asumir que la identidad de ambos turnos es diferente la una de la otra con algunas similitudes, al igual que los intereses de consumo de estos mismos en base a la identidad que presentan los alumnos. Sin embargo en palabras de algunos profesores, los alumnos de la carrera de “Técnico en Informática” muestran una mayor interacción con la tecnología en comparación con los de la carrera en “Técnico en Mecatrónica”, esto por la necesidad de interactuar con la digitalización que les pide la carrera, siento algo general en ambos turnos. Por lo que están más expuestos a consumir más material visual y audiovisual al estar sujetos al uso de la información.

Capítulo 3

Los estudiantes del CBT. 4 Toluca y su relación con las plataformas de streaming

Capítulo 3

Dentro de este capítulo se mostrarán los resultados del trabajo etnográfico realizado con los jóvenes del plantel académico seleccionado para el estudio. Los instrumentos utilizados durante este proceso fueron cuestionarios aplicados a jóvenes del cuarto semestre del CBT No 4. En total se trabajó con ocho grupos, dos grupos del turno matutino y dos del turno vespertino; pertenecientes a carreras diferentes, dos grupos de Informática y dos de Mecatrónica.

Los grupos antes mencionados fueron el 408 (grupo de Mecatrónica), el 405 (grupo de Informática), del turno vespertino, así como el 404 (Informática) y el 404 (Mecatrónica) del turno matutino. La intención fue recabar datos de tipo cuantitativo, respecto al consumo de servicios de streaming y entorno a su identidad, variando las preguntas acorde con el cuestionario. Posteriormente hubo un trabajo adicional con entrevistas que buscaron obtener datos cualitativos sobre dichos temas. Los dos tipos de datos se procesaron para obtener una idea más clara respecto al consumo de streaming entre este grupo de jóvenes.

3.1. Consumo de Streaming

El primer cuestionario se aplicó a 121 de los 145 alumnos que componían los cuatro grupos materia del estudio, por ser ese número los que estaban presentes el día de la aplicación. Fueron jóvenes de 16 a 18 años, 81 hombres y 40 mujeres. El instrumento incluía 10 preguntas relacionadas al consumo de servicios de streaming y que buscaban conocer la noción que los informantes tenían sobre plataformas, el acceso y contratación de ellas, su visualización aun sin suscripción, la relevancia de estos contenidos en su vida social, su predilección por estas plataformas ante la televisión, el consumo de contenido cuando es tendencia, el impacto de este contenido en su formación, entre los principales aspectos (Véase en Anexo 1 el cuestionario utilizado).

3.1.1 Consumo de Streaming entre estudiantes del turno matutino

El primer cuestionario se aplicó para cubrir la parte de consumo y en particular documentar si estas plataformas ya son de consumo extenso entre las nuevas

generaciones. Los grupos del turno matutino (401 y 404) a los que se aplicó fueron los más numerosos: el grupo 401 de la carrera de Mecatrónica tenía 43 alumnos matriculados, de los cuales sólo 35 estaban presentes, 30 hombres y 5 mujeres, con edades entre 16 y 18 años. La dinámica consistió en una presentación y explicación del tema en contexto. Luego se les pidió contestar el cuestionario, compuesto por 10 preguntas de opción múltiple, relacionadas con la cantidad de consumo hacia estas plataformas y la presencia de ellas en su entorno. La primera pregunta decía: “¿Sabes qué son los servicios de streaming?”

Según lo reflejan las respuestas, para los jóvenes no es una tecnología desconocida, ya que el 88.57% respondieron que “sí”, mientras que el 11.42% dijeron lo contrario. La tendencia refleja que se trata de un servicio ya extendido y del que la gran mayoría tiene noción.

La segunda pregunta: “¿Tu o tu familia tiene contratado alguno de estos servicios?” lo que buscaba era saber si aparte de conocimiento también hay compra. 85.71% de los jóvenes que dijeron que “sí”, y 14.28% que “no”, por lo que queda en claro que, ya no es un servicio “exclusivo”, sino que ahora está al alcance de un número muy amplio de personas.

Considerando que hay contenido que no se encuentra en una sola plataforma y no siempre se puede contratar más de una, por lo que se tiene que recurrir portales de internet que permitan visualizar el contenido original de estos servicios, la tercera pregunta fue: “¿Has visto contenido de estos servicios aun sin tener suscripción?” Las respuestas muestran que los jóvenes están interesados en consumir el contenido audiovisual de estos servicios, aun sin suscripción. Teniendo 77.14% de quienes dijeron que “sí”, y un 22.85% quien “no”. El contenido de estos servicios, ya sean producciones originales de estas plataformas o no, son del interés del público aun sin tener suscripción.

Establecido lo anterior, la cuarta pregunta buscó responder la preferencia por alguna plataforma en específico: “¿Tienes preferencia por alguna plataforma en especial?”. Se quiso enfatizar en saber “¿cuál?”, así que al 51.42% que respondió sí tener una favorita, se le pidió que dijera Disney plus, Viki y Youtube Premium. Cabe destacar

que prácticamente la mitad de estos estudiantes no tienen una plataforma favorita, pero en el resto Netflix goza de tener más popularidad. cuál y se mencionaron (en orden de preferencia) las plataformas de Netflix, HBO,

Para la quinta pregunta se buscó conocer la preferencia que hay hacia los servicios de streaming en comparación con la TV convencional como medio de entretenimiento, esto con la finalidad de comprobar el cambio generacional en cuanto a predilección entre el formato contemporáneo (streaming) y el tradicional (televisión). La pregunta fue planteada así: “Entre los formatos de entretenimiento tradicionales, como la televisión y las plataformas de streaming ¿Cuál consumes más?”, ofreciendo como opciones de respuesta “Televisión”, “Streaming” y “Otro ¿Cuál?”. Un 28.57% optó por “Televisión”, un 68.57% optó por el “Streaming”, y un 2.65% (una sola persona) puso que ninguno en la respuesta de “Otro”. Así se pudo notar la predilección a la baja que hay entre los jóvenes de este grupo por la televisión como formato de entretenimiento. Ha quedado desplazado por los servicios de streaming y, posiblemente, esta tendencia se incrementa en los próximos años.

Esta investigación no ignora lo acontecido durante la pandemia de COVID-19, cuando las medidas sanitarias mantuvieron en confinamiento los jóvenes estudiantes, por lo que el constante uso de internet para cubrir sus actividades académicas, sociales y de ocio condicionó muchos de sus hábitos de consumo. Este factor pudo ser determinante para que las familias de muchos de estos jóvenes contrataran servicios de streaming y le dedicaran horas a estos mismos ante la imposibilidad de salir y la suspensión de casi todas las actividades lúdicas públicas. A pesar de que actualmente las condiciones sanitarias cambiaron, bien puede advertirse un cambio en los hábitos de consumo referente a los servicios de streaming.

Buscando conocer la frecuencia de consumo del día a día de estos los servicios de streaming, se les preguntó “¿Sueles dedicarle tiempo a estos servicios cada día?”. Las opciones de respuesta eran “sí” y “no”. Un 42.82% declaró que “sí” y 57.14% que “no”. Esta respuesta debe tomarse en el contexto de la reinserción a actividades

presenciales, luego del confinamiento sanitario por la pandemia de Covid-19. Los datos permiten, sin embargo, advertir que el consumo de estos servicios es ahora parte del colectivo, a pesar de bajar su frecuencia, pues ya hora forma parte del tema de conversación de jóvenes como los involucrados en el estudio.

Esto último se desprende de la siguiente pregunta del cuestionario aplicado: “¿Algunos de los temas de conversación que tienes o escuchas están relacionados con películas o series (contenido) de plataformas de streaming?”. 77.14% respondió “sí” y 22.84% “no”. La forma en que respondieron confirma que las plataformas de streaming son algo con lo que estos jóvenes interactúan y que de alguna manera forma parte de su identidad al ser algo que consumen y reproducen como tema de charla.

La octava pregunta fue diseñada para dar continuidad al impacto de un contenido de plataformas de streaming en su audiencia (jóvenes de preparatoria en este caso), y como es que algunos contenidos llegan a ser más del agrado de otros, debido a la tendencia que presentan al salir al aire dependiendo de su audiencia. La pregunta fue: “¿Sueles consumir alguna serie o película cuando es tendencia?”. El resultado muestra 45.71% por “sí” y un 54.28% para “no”. Lo que demuestra que no siempre lo que está en tendencia es de interés, al menos no para este grupo, algo que se verá más adelante con detalle, a partir de datos cualitativos.

Como ya se mostró, estas plataformas han tenido un efecto social como parte de la interacción de estos jóvenes, por lo que es menester que también tengan un impacto a nivel personal, ya que siendo jóvenes es fácil que algo en el contenido audio visual los impacte y les haga tener un criterio personal hacia cierto tipo de temas, y más aun estando a punto de formar su propio criterio. Algo que la novena pregunta buscó vislumbrar: “¿Algún contenido de estas plataformas ha hecho que veas las cosas de otra forma?”. 68.57% dijo que “sí” y 31.42% que “no”, Parece haber entre estos jóvenes un notable grado de impacto por parte de ciertos contenidos, que de manera no específica los ha hecho tener una perspectiva diferente hacia su manera de ver las cosas, dependiendo del tópico personal de cada uno, siendo parte de su formación de identidad.

Para la décima pregunta se buscó conocer un poco respecto a las predilecciones que tienen hacia géneros de contenido en plataformas de streaming, esto con la finalidad de saber un poco respecto a los gustos. La pregunta fue: “¿Tienes predilección por algún género de películas o series en estas plataformas?”, con las mismas respuestas de “sí” y “no”, pero para quienes respondieron “sí” tenían que responder “¿Cuál?”. 60% respondió no tener un género favorito dentro de estas plataformas, mientras que el otro 40% dijo que sí y detalló cuál, siendo este el orden de las menciones: terror, comedia de amor, acción, amor, comedia, suspenso, animación, ficción, documentales de netflix y experimental. A pesar de que sólo el 40% respondió tener un género predilecto, se pudo ver una variedad de respuestas que muestran una variedad de gustos diferentes, por lo podemos observar que no hay una regla general en cuanto a gustos.

El mismo cuestionario se realizó al grupo 404, de la carrera de Informática, que cuenta con 44 alumnos, de los cuales 40 estuvieron presentes, siendo 17 mujeres y 23 hombres de edades entre 16 a 18 años. Las respuestas fueron las siguientes:

En la pregunta 1 (“¿Sabes que son los servicios de streaming?”), 97.5% respondió “sí”, mientras que el 2.5% respondió “no”. Aquí hay un mayor número de quienes conocen estos servicios, en relación con el grupo antes referido. Mientras que en la segunda pregunta (¿“Tu o tu familia tiene contratado alguno de estos servicios?”), hubo un 80% para “sí” y un 20% para “no”. En relación con el grupo anterior hay una menor cantidad de alumnos que tiene contratados dichos servicios, pero siendo mayoría quienes no sólo conocen sino que también cuentan con estas plataformas en sus hogares.

En la tercer pregunta (¿“Has visto contenido de estos servicios aun sin tener suscripción?”), 70% respondió “sí” y el 30% respondió “no”. Aunque es menor que en el grupo anterior, “sí” es la respuesta con mayor porcentaje, por lo que es claro que hay un interés en ver el contenido que hay en estas plataformas, aun si uno no cuenta con alguna de estas tantas y desea ver su contenido original por otros medios.

Para la pregunta 4 (“¿Tienes preferencia por alguna plataforma en especial?”), es notable la diferencia de resultados en comparación con el grupo anterior, siendo un 22.5% que respondió “no”, y un 77.5% “sí” y dentro de los cuales el 3.22% no respondió “¿Cuál?” pero el otro 96.77% si lo hizo. Teniendo como plataformas preferidas Netflix, Disney plus, HBO, Spotify, Crunchyroll, Amazon prime, Sky, Twitch, Game pass, y Star plus, lo que muestra como, a pesar de que el mercado se diversificó los últimos años, aún hay una mayor preferencia de consumo hacia la plataforma de Netflix.

En la quinta pregunta (“Entre los formatos de entretenimiento tradicionales, como la televisión, y las plataformas de streaming ¿Cuál prefieres más?”), 27.5% dijo que “Television”, el 62.5% “Streaming”, y el 10% que optó por “Otro, ¿Cuál?” pusieron “Celular, youtube, y juegos”. Una vez más se puede ver como la predilección por las plataformas de streaming por parte de los jóvenes es mayor que hacia la televisión.

La pregunta 6 (“¿Sueles dedicarle tiempo a estos servicios todos los días?”), muestra un mayor índice de consumidores de servicios de streaming de manera diaria dentro de este grupo en comparación con el grupo anterior: 75% respondieron “sí” y 25% “no”.

Esta parte del consumo diario va de la mano también con el hecho de que el contenido visualizado no se queda solo en la pantalla, sino que también se convierte en un tema de conversación: a la pregunta 7 {“¿Algunos de los temas de conversación que tienes o escuchas están relacionados con películas o series (contenido) de plataformas de streaming?”}, se obtuvo un 67.5% para “sí” y 32.5% para “no”. Y a pesar de ser menor el porcentaje de quienes respondieron que “sí”, en comparación con el grupo anterior, sigue siendo una mayoría la que hace que este contenido sea parte de sus temas de conversación.

Los resultados de la octava pregunta (“¿Sueles consumir alguna serie o película cuando es tendencia?”), no dista tanto en comparación con el grupo anterior: 50% para “sí” y “no”. Mostrando que en estos grupos, la tendencia no es unívoca.

La novena pregunta (“¿Algún contenido de estas plataformas ha hecho que veas las cosas de otra forma?”), revela unos resultados similares al grupo anterior. Con un 65% para “sí” y 35% para “no”. La décima pregunta (“¿Tienes predilección por algún género de películas o series en estas plataformas?”), indicó en este grupo que 35% dijeron “no” tener predilección por un género, y un 65% que “sí”, de los cuales el 3.84% no respondieron cual y el restante 96.15% respondieron: acción, anime, terror, princesas, comedia, zombies, ciencia ficción, animación, romance, drama, y ficción”, siendo “Acción, comedia y terror” en ese orden los géneros más respondidos. Este grupo mostro un mayor índice de gustos hacia diversos géneros dentro de estas plataformas en comparación con el grupo anterior.

3.1.2 Consumo de Streaming del turno vespertino

Al igual que en el turno matutino, se le aplicó el cuestionario a los grupos 405 y 408 del turno vespertino. El grupo 405 pertenece a la carrera de Informática, cuenta con 29 alumnos inscritos, de los cuales 26 estuvieron presentes durante la aplicación del cuestionario, 13 mujeres y 13 hombres de entre 16 y 17 años.

En este grupo 92.30% dijo que sí conocía lo que eran los servicios de streaming y sólo 7.69% que no. Y a la cuestión de si tienen contratado un servicio en su familia 69.23% dijo que sí y 30.76% que “no”. Este mismo resultado se ve en la tercer pregunta (“¿Has visto contenido de estos servicios aun sin tener suscripción?”), pero demostrando que más de la mitad no sólo cuenta con estos servicios, sino que también consumen su contenido independientemente de si es o no en dichas plataformas, lo que claramente muestra un interés en visionar dichos contenidos.

Al preguntarles por su preferencia por alguna plataforma, 42.30% dijo que “no” y del 57.69% que señaló que “sí” mencionaron a Netflix, Disney Plus, HBO max y Amazon. Por lo que hace a su consumo entre la televisión y las plataformas de streaming, 42.30% dijo que mayoritariamente consumía televisión y 53.84% que prefería streaming; sólo 3.84% eligió la opción de “Otro” y se mencionó al “teléfono” como opción de entretenimiento alternativa a las otras dos opciones.

Al igual que a los anteriores grupos se les preguntó si dedicaban tiempo a estos servicios cada día y se notó una disminución de consumo diario en comparación con los grupos anteriores: 38.46% dijo sí y 61.53% no. Esto sirve para evidenciar que la frecuencia de consumo varía con cada grupo, aunado a que es el grupo con menor índice de contratación de estas plataformas.

A la pregunta de si algunos de los temas de conversación que tienen o escuchan están relacionados con películas o series de plataformas de streaming, 61.53% dijo “sí” y 38.46% “no”. En comparación con los otros grupos hay una disminución a la respuesta positiva pero sigue siendo mayoritaria. Y cuando, al igual que a los otros se les preguntó si consumían alguna serie o película cuando es tendencia, 61.53% dijo que sí y 38.46% que no. Los resultados de esta pregunta difieren con los de los grupos anteriores, ya que aquí hay un porcentaje mayor para el “sí”.

Al cuestionarles si el contenido de estas plataformas ha hecho que veas las cosas de otra forma, 73.07% respondió sí y 26.92% no. Y con la décima pregunta (*“¿Tienes predilección por algún género de películas o series en estas plataformas?”*), hubo un 38.46% para “no” y un 61.53% para “sí”; y los géneros mencionados fueron: Acción, Terror, Series, Netflix, Suspenso, Adolescencia, Ciencia Ficción, Fantasía, LGBT, Historia, Drama y Amor.

Ahora se despliegan los resultados del grupo 408 del turno vespertino, pertenecientes a la carrera de Mecatronica. Teniendo 29 alumnos inscritos pero contando con la presencia de 20 alumnos presentes, 5 mujeres y 15 hombres en la edad de 16 y 17 años.

En total 100% respondió que sí conocía los servicios de streaming; 75% dijo que sí tenía contratado en su familia algún servicio de este tipo y 60% dijo que sí había consumido este tipo de contenidos aún sin tener una suscripción, siendo este el grupo con menor resultado para “sí”, pero siendo la respuesta mayoritaria. Por lo que esta demuestra que hay un claro interés por parte de los alumnos en consumir contenido de servicios de streaming por medio de otros medios cuando no se cuenta con cierta plataforma.

Respecto a la preferencia de las plataformas 75% contestó que sí tenía una y las mencionadas fueron: Twitch, HBO, Netflix, Disney plus, Todas, Crunchiroll, y Game pass. Una vez más, Netflix es la opción más recurrente. Y al plantearles el comparativo de consumir la tv convencional o las plataformas hubo un resultado parejo para ambas respuestas: 50% para “sí” y “no”.

75% de este grupo refirió que todos los días dedica tiempo a este consumo, siendo también, junto con el grupo 405, los grupos que más le dedican tiempo a estos servicios. Y hasta 70% de los encuestados resonaron que sí tienen por temas de conversación los contenidos de las plataformas. En la octava pregunta (“¿Sueles consumir alguna serie o película cuando es tendencia?”), se dio un 65% para “sí” y un 35% “no”, habiendo las de la mitad quienes se interesan por el contenido cuando es tendencia. Y en la novena pregunta (“¿Algún contenido de estas plataformas ha hecho que veas las cosas de otra forma?”), un 75% de “sí” y un 25% de “no”, y siendo el grupo con mas que más afirma haber cambiado su percepción.

Y, finalmente, sobre los géneros preferidos hubo paridad en si los tienen o no (45% cada uno) y se mencionaron: Terror, comedia, y amor como categorías preferidas, y siendo terror la más repetida.

3.1.3 Consumo de Streaming en general

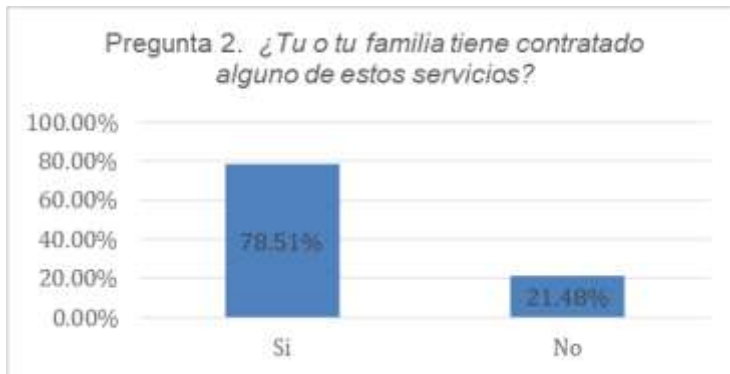
Como se acaba de ver, los grupos arrojaron resultados similares en algunas preguntas y diferentes en otras. Se presentaron por separado a fin de hacer notar las diferencias por turno e incluso por carrera. A continuación se agregan todos los datos para mostrar un panorama general de los jóvenes de esta escuela y su consumo de contenidos streaming. Recuérdese que, en total, se aplicaron 121 cuestionarios a 40 mujeres y 81 hombres de entre 16 y 18 años de edad.

A nivel general, en la primer pregunta (“¿Sabes que son los servicios de streaming?”), el 80.16% respondió “sí” y el 19.83% respondió “no” (Véase Gráfica 1).

Gráfica 1



Con la segunda pregunta (“¿Tu o tu familia tiene contratado alguno de estos servicios?”), 78.51% respondió “sí” y 21.48% respondió “no” (véase Gráfica 2). Por lo que se podría decir que la gran mayoría son también consumidores de estas plataformas digitales, y tienen acceso a, al menos una, en sus hogares.



Gráfica 2

Y con la tercer pregunta (“¿Has visto contenido de estos servicios aun sin tener suscripción?”), el 70.24% respondió “sí” y el 29.75% respondió “no” (véase Gráfica 3). Por lo que aquí no solo se trata de consumidores de plataformas de streaming, sino también de afectos al contenido de estas mismas por otros medios al no tener suscripción.



Gráfica 3

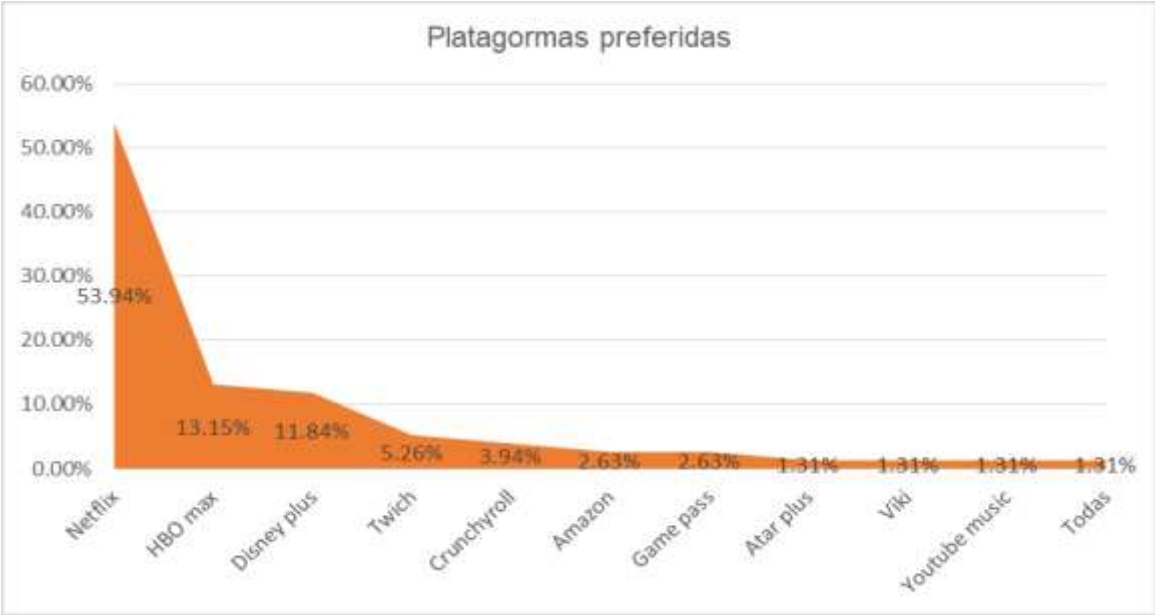
Con la cuarta pregunta (“¿Tienes preferencia por alguna plataforma en especial?”), un 46.28% “no” contra un 65.28% que respondió “sí” (véase Gráfica 4), mismos que con un 96.20% respondieron “¿Cuál?”, sobre el 3.79% que no respondió (véase Gráfica 5). Las respuestas fueron: Twitch, HBO max, Netflix, Disney plus, Todas, Crunchiroll, Game pass, Star Plus, Sky, Viki, Youtube music y Amazon (véase Gráfica 6). Siendo Netflix, HBO max y Disney plus (en ese orden) las plataformas con mayor preferencia por parte de los cuatro grupos, mismas que encabezan dicho mercado.



Gráfica 4



Gráfica 5



Gráfica 6

Con la quinta pregunta (“Entre los formatos de entretenimiento tradicionales, como la televisión, y las plataformas de streaming ¿Cuál consumes más?”), el 34.71%

respondió “sí”, el 60.33% respondió “no”, y el 4.95% respondió la opción de “Otra ¿Cuál?” (Véase Gráfica 7), misma opción donde respondieron con: “Celular, Youtube, juegos y ninguno” (véase Gráfica 8). Esos resultados sirvieron para saber el porcentaje de jóvenes que ven más contenido en plataformas de streaming y tener en cuenta que están desplazando a la televisión tradicional.

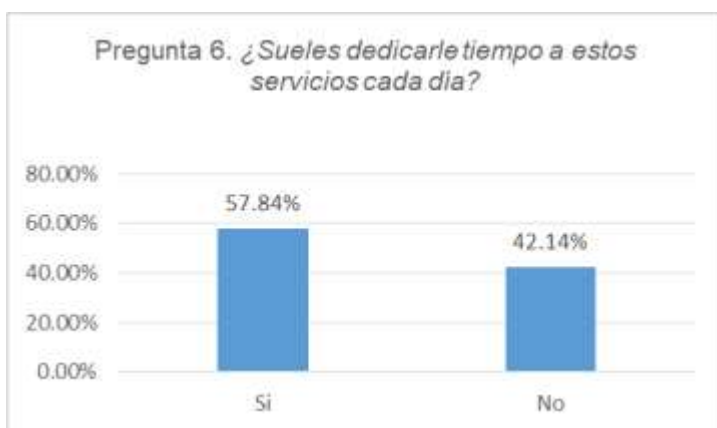


Gráfica 7



Gráfica 8

Con la sexta pregunta (“¿Sueles dedicarle tiempo a estos servicios cada día?”), respondieron con un 57.84% con “sí” y un 42.14% “no” (véase Gráfica 9). Teniendo como resultado a más de la mitad del alumnado de los cuatro grupos como consumidores constantes de dichos servicios.



Gráfica 9

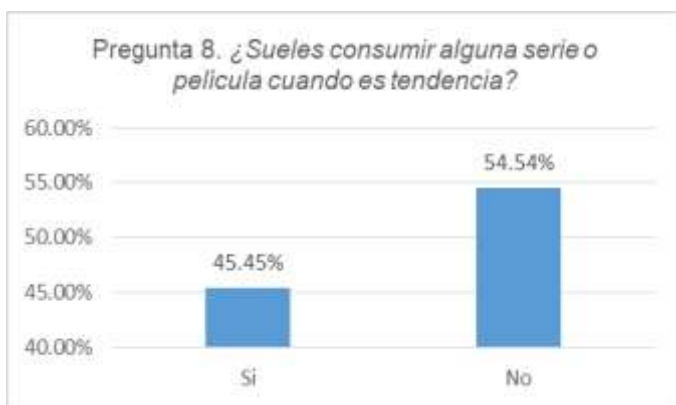
Para la séptima pregunta (“¿Algunos de los temas de conversación que tienes o escuchas están relacionados con películas o series (contenido) de plataformas de streaming?”), los resultados fueron un 69.42% para “sí” y un restante 30.57% para “no” (véase Gráfica 10). Lo que sirve para saber que el contenido de estas

plataformas es también un tema de conversación que alimenta la interacción social de adolescentes como los que participaron en el estudio.



Gráfica 10

En la octava pregunta (¿Sueles consumir alguna serie o película cuando es tendencia?), dieron un 45.45% “sí” y un 54.54% “no” (véase Gráfica 11). Lo cual ilustra la cantidad de alumnos consumidores que no necesariamente visualizan el contenido de estas plataformas cuando está de moda y que se guían por gustos particulares.



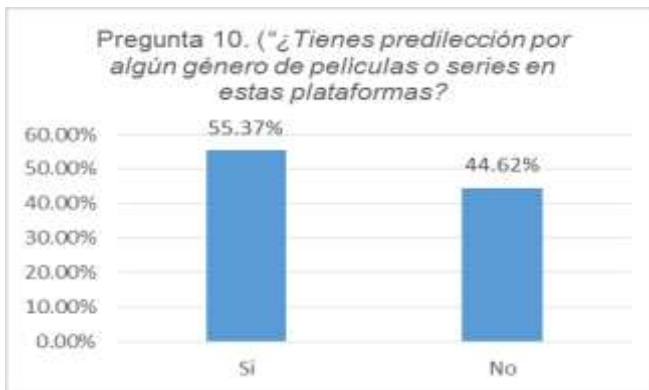
Gráfica 11

En el caso de la novena pregunta (¿Algún contenido de estas plataformas ha hecho que veas las cosas de otra forma?), respondieron con un 69.42% para “sí” y un 30.57% “no” (véase Gráfica 12). Siendo mayoritarios los alumnos que afirman tener otra percepción a causa de visualizar cierto tipo de contenido, lo que más adelante se verá que también es algo que forma parte de su identidad

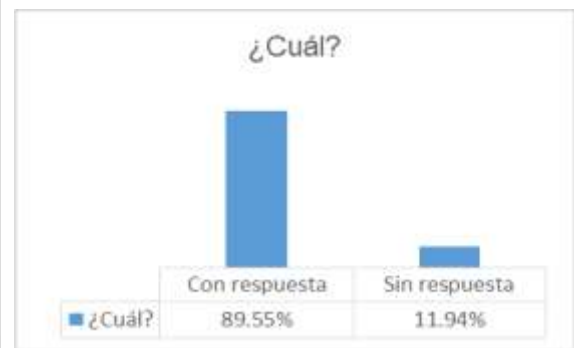


Gráfica 12

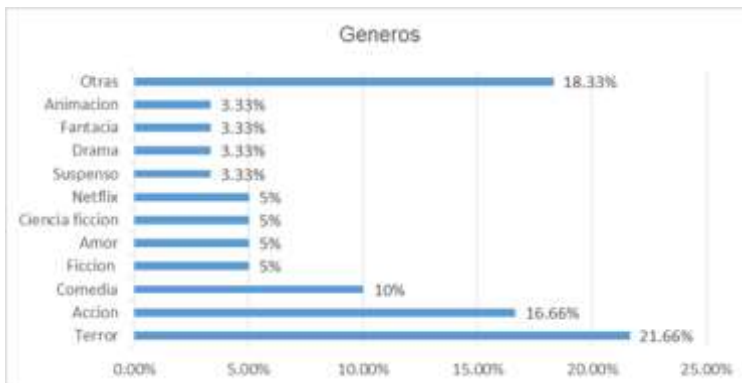
Ya para la décima pregunta (“¿Tienes predilección por algún género de películas o series en estas plataformas?”), resultó un 44.62% que respondió “no”, 55.37% para “sí” (véase Gráfica 13), de los cuales el 89.55% respondió “¿Cuál?”, y un 11.94% que no (véase Gráfica 14). Las categorías arrojadas por los estudiantes muestran una variedad de géneros selectos por ellos mismos, los cuales fueron: “Netflix, Terror, comedia, amor, acción, animación, ficción, ciencia ficción, suspenso, drama, adolescencia, fantasía, LGBT, historia, series, romance, princesas, comedias de amor, documental, experimental, zombies, anime” (véase Gráfica 15).



Gráfica 13



Gráfica 14



Gráfica 15

Estos mismos resultados sirven para visibilizar el consumo de servicios de streaming en los jóvenes adolescentes del plantel académico en cuestión, y de igual modo hacer notar que dichas plataformas ya no son de uso marginal como lo fueron hace unos años, ya que en la actualidad son del consumo de un sector amplio de la población, en este caso los adolescentes, lo que también deja entre ver cómo estas plataformas representan el nuevo formato de reproducción. Y es menester mencionar que la tecnología forma parte de su formación, por lo que se puede decir que también es un conjunto de su identidad, cosa que se verá en el siguiente cuestionario.

Una comparativa que se puede hacer respecto a los datos arrojados entre ambos turnos, es el hecho de que en muchas de las preguntas hechas al turno matutino, tenían una respuesta afirmativa, lo que dejaba ver un mayor grado de noción y consumo hacia los servicios de streaming, sin embargo es una diferencia algo significativa en algunas preguntas, pero dado a pesar de la divergencias en las que el turno matutino muestra una mayor actividad hacia estas plataformas, sigue habiendo un patrón de consumo compartido entre ambos turnos, dejando entre ver que estas plataformas son del conocimiento y consumo de gran parte de los estudiantes.

Es de resaltar los resultados de ciertas preguntas, ya que en las preguntas 5, 7, y 8, son en las que más se presenta un dice de respuestas afirmativas por parte del turno matutino, habiendo una diferencia un tanto significativa en cuanto a cifras. En el caso de la pregunta 5, el 42.30% del turno vespertino, dijo que consumía televisión siendo más del 10% en comparación con el otro turno, por lo que cerca del 50% del turno matutino aun es consumidor del contenido que oferta la televisión a día de hoy. De igual modo, son más marcados los gustos en cuanto a géneros de entretenimiento por parte del turno vespertino, ya que 61.53% afirma si tener preferencias por algún género en estas plataformas, en comparación con el 40% del turno matutino que respondió afirmativamente.

3.2. Hábitos de consumo de streaming en relación a la identidad

El cuestionario reseñado en los apartados anteriores tenía como propósito el visibilizar a los servicios de streaming como parte del consumo de los adolescentes del plantel en cuestión. Posteriormente se aplicó un segundo cuestionario, cuya finalidad fue la de identificar cómo esta misma tecnología es parte de la identidad de estos jóvenes al ser ahora el sistema de reproducción del momento. Este instrumento además permitiría conocer un poco más de los hábitos de consumo que tienen hacia estas plataformas y algunos aspectos identitarios relacionados a la tecnología del momento.

Este segundo cuestionario se realizó a los mismos grupos, a un total de 126 estudiantes, 43 mujeres y 83 hombres. Dicho cuestionario fue de opción múltiple, pero ahora con más opciones de respuesta, y contando con 10 preguntas (Anexo 2).

3.2.1 Grupos del Turno matutino.

Primero se reportan los resultados del grupo 401, perteneciente a la carrera de mecatronica del turno matutino, con 43 alumnos inscritos, siendo 41 los presentes, 8 mujeres y 33 hombres de entre 16 y 18 años de edad. La primera pregunta fue: ¿Crees que la tecnología define mucho de la generación en que vivimos o pertenecemos?. 97.56% eligió como respuesta “sí” y 2.42% “no”. La segunda pregunta consistía en: “¿Crees que el contenido de series, películas o videojuegos dicen mucho del tiempo en que vivimos actualmente?”, a lo que 85.36% respondió “sí” y 14.63% “no”. Siendo que la mayoría está de acuerdo en que dichos contenidos audiovisual hablan mucho de la mentalidad de una sociedad en determinado tiempo.

Hubo una tercera pregunta que decía: “¿Piensas que el contenido en los servicios de streaming puede influir de manera positiva o negativa en algunos espectadores?”, Se quiso saber si dichos contenidos pueden tener un impacto más allá de la pantalla para los jóvenes, siendo algo que pueda influir en su formación identitaria para algunas personas. 87.80% respondió “sí” y 12.19% “no”.

Con la cuarta pregunta (“¿Para ti, los productos que consumimos define mucho de quiénes somos?”) se quiso indagar cómo mucho de lo que se visualiza habla sobre las aficiones, gustos e identidad. Hubo un 14% que respondió “sí”, un 0,0% para “no”, el 51.21% optó por “Algunas veces” y el 34.14% restante por “Depende de la persona y el producto”.

En la quinta pregunta en la que se planteó a los chicos “¿Hay algún contenido en estas plataformas, ya serie o película que te haya marcado o inspirado? Luego se les pedía que de ser afirmativa su respuesta dijeran “¿Cuál?” 68.29% optó por “no” y 31.70% por “sí”, de los cuales el 69.23% detalló “¿Cuál?”, y el 30.76% dejó sin contestar. Siendo los contenidos que pusieron: “*Lucifer, Bajo la misma estrella, Siempre a tu lado, Black over, Hombres de honor, ¿Y donde están las rubias?, En los 90's, Spirit, y Boys love*”. Lo cual deja ver que hay una gran mayoría que no tiene algún contenido determinado que dejara huella en ellos.

En la sexta pregunta se les cuestionó: “¿Dirías que tú y tus amigos o familiares tienen gustos similares con respecto a contenido audiovisual como series o películas?” Resultó 14.63% que optó por “sí”, 7.31% por “no”, 73.71% por “En algunas cosas”, y sólo 4.87% para “Nos complementamos en cuanto a gustos”. Así mismo se puede ver que mayoritariamente hay gustos particulares que los alumnos comparten con su círculo social, y que posiblemente también forme parte de sus temas de conversación.

Con la séptima pregunta (“¿Para ti, qué es la identidad?”), se buscó ver qué concepto tienen, ya sea una perspectiva individual, colectiva o de ambos tipos. 65.85% respondió “El cómo me defino a mí mismo(a)”, el 2.43% “El cómo me definen los demás”, 4.87% “El cómo me defino hacia los demás” y otro 26.82% por “Todas”. Lo que muestra que más de la mitad tiene un concepto de lo que es la identidad enfocada en lo individual.

La octava pregunta (“¿Por medio de qué dispositivos visualizas los servicios de streaming y demás contenido?”), buscó conocer qué clase de dispositivos son los más usados por los jóvenes para visualizar contenido de streaming. Hubo un 0.0 que respondió “Tablet”, 24.39% escogió “Teléfono”, 14.63% dijo que “Pantalla en casa”,

51.21% optó por “Varios dispositivos”, el 4.87% por “Computadora”, y 4.87% respondió “Ninguno”.

La novena pregunta (“¿Cuántas horas cada día sueles dedicar para ver servicios de streaming?”) se planteó para conocer más sobre los hábitos de consumo relacionados a la cantidad de tiempo que se le dedica a las plataformas de streaming. El 7.31% respondió “no veo”, el 19.51% “15 a 30 min.”, el 17.07% “30 min. a 1hr.”, 21.95% “1 a 2 hrs.”, otro 21.95% “2 a 3 hrs.” y el 12.19% “Más de 3 hrs.”.

Por último, la décima pregunta buscó indagar los instantes del día cuando los jóvenes le dedican tiempo a las plataformas de streaming para visualizar contenido. Los resultados arrojaron: 2.43% “Antes de clases”, 26.82% respondió “Después de clases”, un 0.0% para “Durante clases”, un 17.07% “Sólo los fines de semana”, el 48.78% “En varios momentos del día”, y el 4.87% por “Nunca”. Lo que muestra una variedad de instantes en donde los jóvenes visualizan las plataformas de streaming como parte de sus hábitos de consumo.

Este grupo deja ver que, en efecto, hay un hábito de consumo hacia estos servicios y el grupo 404 presenta resultados similares. Este último grupo, correspondiente a la carrera de Informática (turno matutino), cuenta con 44 alumnos inscritos, de los cuales 43 estuvieron presentes, siendo 19 mujeres y 24 hombres de entre 16 y 18 años de edad. A los cuales se les hizo la misma dinámica del cuestionario.

En la primera pregunta se presentó un resultado bastante similar al grupo anterior, teniendo un 97,67% para “sí” como respuesta, y un 2.32% para “no”. En la segunda pregunta hubo el mismo resultado que la pregunta anterior, un 97.67% para “sí” y 2.32% para “no”, mostrando una vez más que los jóvenes afirman que el contenido audiovisual refleja mucho de los tiempos actuales.

Para la tercer pregunta (“¿Piensas que el contenido en los servicios de streaming puede influir de manera positiva o negativa en algunos espectadores?”), se presentó un 96.34% que respondió “sí” y un 4.65% de “no”. Esto muestra cómo son mayoría quienes piensan que el contenido de estas plataformas puede influir de múltiples maneras en algunos espectadores.

En la cuarta pregunta (“¿Para ti, los productos que consumimos define mucho de quiénes somos?”), en este grupo 6.94% respondió “sí”, 13.95% que “no”, el 18.60% respondió “Algunas veces” y el 60.46% respondió “D) Depende de la persona y el producto”. Y a diferencia de la misma pregunta aplicada al grupo anterior, aquí casi se duplica el porcentaje de respuesta en la opción D, por lo que hay un gran número de quienes piensan en que hay casos determinados en los que algunas personas se pueden definir por ciertos productos que consumen.

En la quinta pregunta (“¿Hay algún contenido en estas plataformas, ya serie o película que te haya marcado o inspirado? Si es así ¿Cuál?”), el 58.13% respondió “B) No”, y el 41.86% respondió “A) Sí”, de los cuales todos respondieron “¿Cuál?”, siendo las respuestas: Elite, Control z, Euphoria, Un amor inquebrantable, The last of us, What if, Scarface, 3%, 50 días con ella, Lala land, Sin rendirse, Goblin, La razón de estar contigo, Talentos ocultos, Documentales de investigación científica, Fica, Shagats wa kimi no uso, La razón de estar contigo, La piloto, El planeta del tesoro, Series con temática LGBT, Eterno resplandor de una mente sin recuerdo, Megamente, y Siempre a tu lado. Mismas respuestas que a pesar de venir por parte de menos de la mitad del grupo, hablan un poco de los gustos individuales de estos mismos alumnos en referencia a un contenido audiovisual que los ha marcado de alguna manera.

La sexta pregunta (“¿Dirías que tú y tus amigos o familiares tienen gustos similares con respecto a contenido audiovisual como series o películas?”), tuvo como resultados un 9.30% que “sí”, un 4.65% por “no”, 86.04 para “En algunas cosas”, y un 0.0% para “Nos complementamos en cuanto a gustos”. Teniendo mayor margen de respuesta la opción C una vez más, pero ahora con un mayor porcentaje, lo que habla de las ligeras similitudes en cuanto a gustos que tienen los jóvenes con su círculo social.

En el caso de la séptima pregunta (“¿Para ti que es la identidad?”), de nuevo algunas respuestas tuvieron resultados similares al grupo anterior, habiendo un 65.11% que respondió “El cómo me defino a mí mismo(a)”, un 2.32% para “cómo me definen los demás”, 11.62% para “el cómo me defino hacia los demás”, el

20.93% para “todas”, y un 0.0% para “ninguna”. De esta forma, más de la mitad de los alumnos de este grupo tienen un idea de lo que es la identidad un tanto referente hacia lo individual y la autopercepción.

A la pregunta “¿Por medio de que dispositivos visualizas los servicios de streaming y demás contenido?”, 20.93% dijo “Teléfono”, otro 20.93% respondió “Pantalla en casa”, el 53.48% “Varios dispositivos” y el 4.46 “Computadora. Y una vez más hubo una mayoría por “varios” lo que evidencia la portabilidad que tienen estas plataformas, rasgo que caracteriza a los servicios de streaming.

La novena pregunta (“¿Cuántas horas cada día sueles dedicar para ver servicios de streaming?”), un 4.65% eligió como respuesta “No veo”, otro 4.65% por “15-30 min”, un 9.30% por “30 min-1hr”, 41.86% por “1-2 hr”, el 30.23% para “2-3 hr”, y un restante 9.30% para “Mas”. Así que más de la mitad afirma dedicarle entre 1 y 3 horas diarias a estas plataformas.

Y en la última pregunta, relacionada con los momentos en que se ve contenido en streaming, las respuestas fueron 41.86% para “Después de clases”, 0.0% para “Durante clases”, el 11.63% para “sólo los fines de semana” y 46.51% para “En varios momentos del día”. Siendo la opción B la segunda más elegida (el 41,86%), lo que tiene sentido considerando que son del turno matutino. Y la opción E fue la más repetida (el 46.51%), siendo que hay quienes le dedican distintos horarios al consumo de servicios de streaming.

3.2.2 Turno vespertino

El mismo cuestionario se aplicó a los estudiantes del turno vespertino, los grupos 405 y 408. Como ya se dijo antes, el grupo 405 pertenece a la carrera de Informática, tiene 29 alumnos inscritos, esta vez solo estuvieron presentes 19 alumnos, 9 mujeres y 10 hombres, de 16 y 18 años de edad. Y con la primera pregunta (“¿Crees que la tecnología define mucho de la generación en que vivimos o pertenecemos?”), el 100% respondió “Sí”, siendo este el único grupo que de manera general afirma que la tecnología perteneciente a esta generación define mucho de la misma.

La segunda pregunta (“¿Crees que el contenido de series, películas o videojuegos dicen mucho del tiempo en que vivimos actualmente?”), presentó un 73.68% que respondió “sí”, ante un 26.31% que respondió “no”. Y a pesar de que este grupo sea el de menor margen de respuesta en la opción A, ésta sigue estando por encima de B.

Con la tercer pregunta (“¿Piensas que el contenido en los servicios de streaming puede influir de manera positiva o negativa en algunos espectadores?”), el 89.47% optó por “sí” como respuesta, y el restante 10.52% por “no”. Para la pregunta “¿Para ti, los productos que consumimos define mucho de quiénes somos?”, hubo un 21.05% que respondió con “sí”, otro 21.05% “no”, un 47.26% “algunas veces”, y un restante 10.52% respondió “Depende de la persona y el producto”. Tanto la opción A como la B mantienen el mismo porcentaje, y la opción C es la que más sobresale, sugiriendo que, a los ojos de estos jóvenes, sólo en algunas ocasiones el consumo de productos en streaming define mucho de uno mismo.

En la quinta pregunta (“¿Hay algún contenido en estas plataformas, ya serie o película que te haya marcado o inspirado? Si es así ¿Cuál?”), el 52.63 optó por responder “No”, y el restante 47.36% respondió “sí”, de los cuales sólo el 55.55% detalló cuál: “Amor a media noche, Skins, Euphoria, Todo en todas partes a la vez, Creed, y Spiderman”. Esto permite saber un poco respecto a los contenidos que han marcado a estos mismos jóvenes.

En la sexta pregunta (“¿Dirías que tú y tus amigos o familiares tienen gustos similares con respecto a contenido audiovisual como series o películas?”), los resultados arrojaron un 52.63% de alumnos que respondieron “sí”, 5.26% “no”, 36.84% optó por “En algunas cosas”, y un restante 5.26% por “Nos complementamos en cuanto a gustos”. Siendo el primer grupo en tener una la opción A como mayoritaria ante las otras, lo que significa que hay una similitud respecto a gustos de acuerdo al círculo social de muchos alumnos de este grupo. Muy probablemente algunos de sus temas de conversación giren en torno a los contenidos audiovisuales como series o películas, los cuales se pueden encontrar en las plataformas de streaming.

Con la séptima pregunta (“¿Para ti que es la identidad?”), el 73.68% respondió “El cómo me defino a mí mismo(a)”, el 5.26% “El cómo me definen los demás”, otro 5.26% respondió “El cómo me defino hacia los demás”, un 15.78% opto por “Todas”, y el 0.0% por “Ninguna”. Y una vez más, se muestra una noción sobre la identidad que apunta la autopercepción por parte de la mayoría de los jóvenes.

En la pregunta sobre los dispositivos empleados para visualizar los servicios de streaming, 42.10% respondió “B) Teléfono”, el 15.78% eligió “C) Pantalla en casa”, el 31.57% respondió “Varios dispositivos”, un 0.0% por “Computadora”, y el 10.52% por “Ninguno”. Y en esta ocasión la opción teléfono fue la respuesta más numérica en este grupo, seguido de la opción varios dispositivos. Algo que una vez más deja entre ver la flexibilidad de los servicios de streaming al poder ser reproducidos en múltiples dispositivos, y en el caso del teléfono como opción de respuesta mayoritaria, deja ver una preferencia por la portabilidad que hay hacia el consumo de estos servicios.

Los resultados a la pregunta “¿Cuántas horas cada día sueles dedicar para ver servicios de streaming?” fueron: 36.82% que opto por “No veo”, un 0.0% por “15-30 min”, otro 5.26% por “30 min- 1hr”, un 36.84% respondió “1-2 hr”, otro 5.26% “2-3 hr”, y un 15.75% para “Más”. Es este el grupo con mayor índice de no consumidores diarios en comparación con el resto de grupos.

Y para la décima pregunta (“¿En cuál de los siguientes horarios le dedicas tiempo a las plataformas de streaming?”), se presentó un 5.26% para “Antes de clases”, otro 5.26% para “Después de clases”, el 0.0 para “Durante clases”, el 42.10% opto por “Sólo los fines de semana”, el 31.57% respondió “En varios momentos del día”, y el 15.78% “Nunca”. Habiendo ahora un mayor número de respuestas para la opción de los fines de semana, seguido de la opción en varios momentos del día. Lo que muestra una diferencia en cuanto a disponibilidad de tiempo en comparación con los grupos del turno matutino.

Estos fueron los resultados del grupo 405, los cuales mostraron algunas singularidades en comparación con los otros dos grupos, pero al mismo tiempo también mantuvo varias similitudes en más de una pregunta. El último grupo es el

408, perteneciente a la carrera de mecatrónica, del turno vespertino, contando con 29 alumnos inscritos, de los cuales 23 estuvieron presentes en el momento de dinámica del cuestionario, siendo 7 mujeres y 16 hombres los participantes, contando con edades de 16 y 17 años.

La primera pregunta arrojó un 82.60% para la respuesta “sí” y un 17.39% para “no”. Con la segunda pregunta, hubo un 91.30% que eligió “Sí”, y un 8.69 “No”. Y para la tercera pregunta hubo un 91.30% para “Sí”, y un restante 8.69% para “No”. Mismas preguntas que vuelven a presentar un resultado similar a los de los grupos anteriores.

En la cuarta pregunta (“¿Para ti, los productos que consumimos define mucho de quiénes somos?”), un 13.04% respondió “Sí”, otro 21.73% “No”, el 34.78% optó por “Algunas veces”, y un 30.43 “Depende de la persona y el producto”. Teniendo las respuestas C y D como las más comunes, y que reflejan una alta probabilidad en que hay sujetos que se pueden definir en base a los productos que consumen.

Los resultados de la quinta pregunta (“¿Hay algún contenido en estas plataformas, ya serie o película que te haya marcado o inspirado? Si es así ¿Cuál?”), mostraron un 56.52% que respondió “No”, y un 43.47% “Sí”, de los cuales el 80% mencionó: 360 días, El Chema, Titanes, El principito (película), Perfume de violeta, El niño que domo el viento, y Bojack Hourseman.

Con la sexta pregunta (“¿Dirías que tú y tus amigos o familiares tienen gustos similares con respecto a contenido audiovisual como series o películas?”), hubo un 21.73% que respondió “Sí”, el 13.04% “no”, el 65.21% eligió “En algunas cosas”, y el 0.0 en “Nos complementamos en cuanto a gustos”. Mientras que las respuestas de la séptima pregunta (“¿Para ti que es la identidad?”), mostraron un 78.26% en la opción “El cómo me defino a mí mismo”, un 4.34% para “El cómo me definen los demás”, 8.69% para “El cómo me defino hacia los demás”, otro 8.68% para “Todas”, y un 0.0% para la opción “Ninguna”.

La octava pregunta (“¿Por medio de que dispositivos visualizas los servicios de streaming y demás contenido?”), dio como resultado un 4.33% en la opción “Tablet”,

34.78% para “Teléfono”, un 8.69% en “Pantalla en casa”, el 52.17% en la opción “Varios dispositivos”, y un 0.0 tanto para las opciones “Computadora” y “Ninguno”.

Con la octava pregunta (“¿Cuántas horas cada día sueles dedicar para ver servicios de streaming?”), hubo 0.0% para “No veo”, 30.42% para “15-30 min”, 25.05% en “30 min- 1hr”, 26.05% “1-2 hr”, 8.69% para “2-3 hr”, y otro 8.69% para “Más”. Ya con la décima pregunta (“¿En cuál de los siguientes horarios le dedicas tiempo a las plataformas de streaming?”), se dio un 17.39% para la opción “Antes de clases”, 13.04% para “Después de clases”, 4.34% en la opción “Durante clases”, de nuevo un 13.04 en la opción “Sólo los fines de semana”, 52.17% a “En varios momentos del día”, y 0.0% para “Nunca”

3.2.3 Aspectos generales sobre los hábitos de consumo de streaming

Al igual que con el cuestionario anterior, los grupos en cuestión comparten resultados en varias preguntas, lo que permite hacer un análisis general con los resultados de este cuestionario y deja visibilizar un grado de convergencia en cuanto a los hábitos de consumo que hay respecto al consumo de servicios de streaming por parte de los jóvenes, además de también ver cómo hay aspectos de este mismo consumo relacionados con su identidad generacional, ya que dichos servicios se han convertido en el sistema de reproducción de la actualidad.

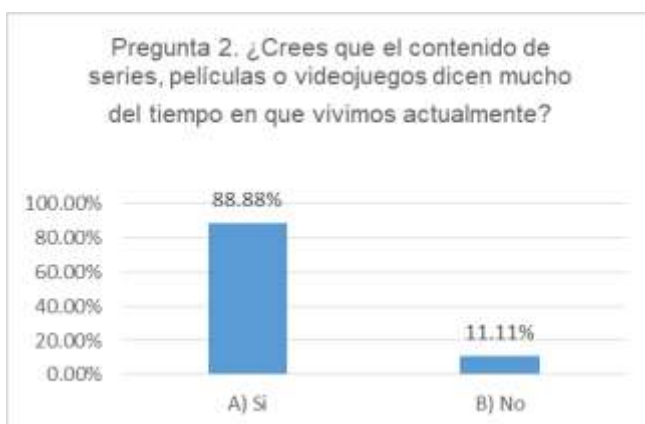
Como ya se mencionó, el total de los grupos suman 145 alumnos inscritos, 121 presentes para la realización de este cuestionario, 81 mujeres y 40 hombres de 16 a 18 años de los turnos matutinos y vespertinos de las carreras de mecatronica (401 y 408) informática (404 y 405).

Y entre los resultados de este cuestionario a nivel general, están las respuestas de la primera pregunta (“¿Crees que la tecnología define mucho de la generación en que vivimos o pertenecemos?”), habiendo un 95.23% para “A) Sí” como respuesta, y un 4.76% para “B) No” (véase Gráfica 16). Lo que a nivel genera muestra que los alumnos están de acuerdo en que la generación a la que pertenecen e distintas generaciones, se llegan a caracterizar por la tecnología con la que comparten época, en este caso durante su etapa de juventud en la adolescencia



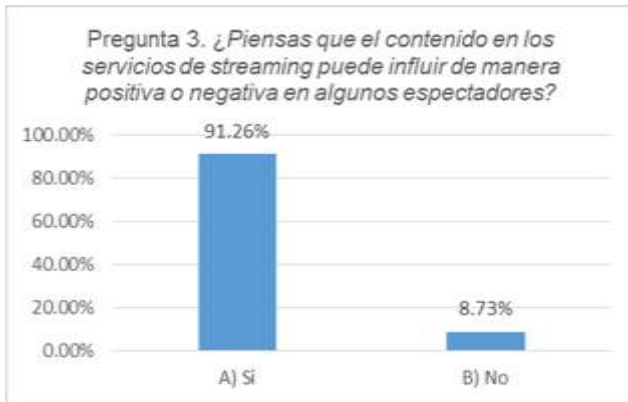
Gráfica 16

Los resultados generales de la segunda pregunta (“¿Crees que el contenido de series, películas o videojuegos dicen mucho del tiempo en que vivimos actualmente?”), arrojaron un 88.88% para “A) Si”, y 11.11% para “B) No” (véase Gráfica 17). Por lo que hay un margen dominante en cuanto a quienes creen que el contenido audiovisual de una época (en este caso la actual), hablan mucho del tiempo en el que son emitidas, por lo que se podría decir que hay una respuesta a favor de que estos contenidos proyectan mucho de la época en que son realizados.



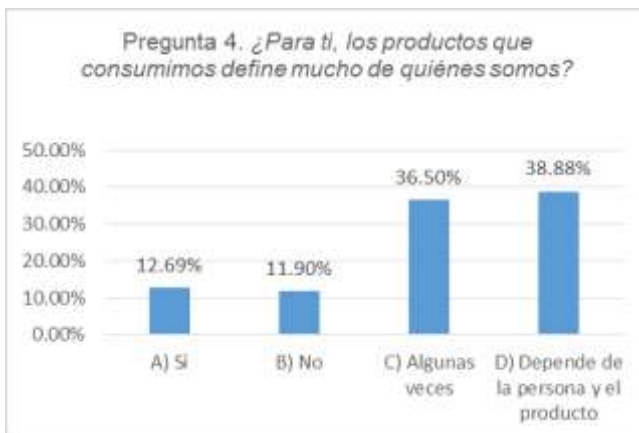
Gráfica 17

En la tercer pregunta (“¿Piensas que el contenido en los servicios de streaming puede influir de manera positiva o negativa en algunos espectadores?”), los resultados dieron un 91.26% para “A) Si”, ante un 8.73% “B) No” como respuesta (véase Gráfica 18). A lo que hay una respuesta mayoritaria por parte de quienes creen que el material audiovisual de los servicios de streaming pueden influir de diversas maneras en algunos espectadores, lo que podría ser un factor determinante en la formación de identidad de estos mismos



Gráfica 18

La cuarta pregunta (“¿Para ti, los productos que consumimos define mucho de quiénes somos?”), mostro un 12.69% para la opción “A) Sí”, un 11.90% para “B) No”, 36.50% para “C) Algunas veces”, y 38.88% para “D) Depende de la persona y el producto” (véase Gráfica 19). Las muestran una tan tonto a las últimas dos opciones como las más optadas, y que de cierta manera comparten la afirmación de que el consumo de ciertos productos, ya sea en algunas ocasiones o dependiendo del producto e individuo, hay un margen de afirmación en que los el consumo de productos puede definir o hablar mucho de un individuo, lo cual puede ser aplicable no solo en el consumo de servicios de streaming.



Gráfica 19

Con la quinta pregunta (“¿Hay algún contenido en estas plataformas, ya serie o película que te haya marcado o inspirado? Si es así ¿Cuál?”), hubo un 60.31% quienes respondieron “B) No”, y 39.68% “A) Sí” (véase Gráfica 20), entre los cuales el 80% menciona “¿Cuál?” y el 20% no dio respuesta (véase Gráfica 21). Lo que solo refleja un catálogo de contenidos selectos por parte de menos de la mitad de

los alumnos, respecto a series o películas que significaron algo importante para ellos de manera personal. Y siendo las respuestas:

360 días, El Chema, Titanes, El principito (película), Perfume de violeta, El niño que domo el viento, Bojack Hourseman, Amor a media noche, Skins, Euphoria, Todo en todas partes a la vez, Creed, Spiderman, Elite, Control z, Euphoria, Un amor inquebrantable, The last of us, What if, Scarface, 3%, 50 días con ella, Lala land, Sin rendirse, Goblin, La razón de estar contigo, Talentos ocultos, Documentales de investigación científica, Fica, Shagats wa kimi no uso, La razón de estar contigo, La piloto, El planeta del tesoro, Series con tenatica LGBT, Eterno resplandor de una mente sin recuerdo, Megamente, Siempre a tu lado, Lucifer, Bajo la misma estrella, Siempre a tu lado, Black over, Hombres de honor, Y donde están las rubias, En los 90's, Spirit, y Boys love”.

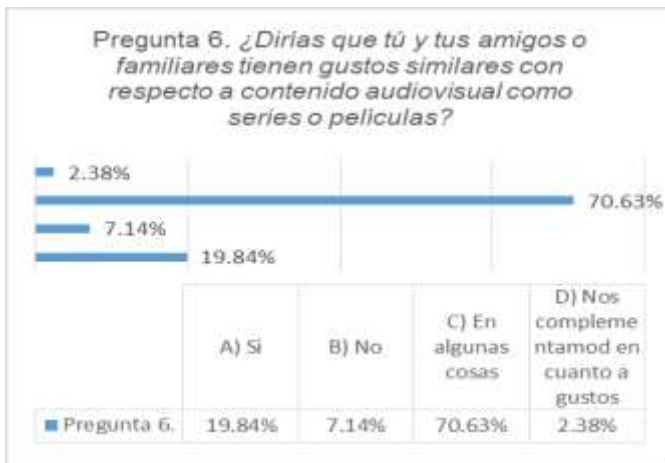


Gráfica 20



Gráfica 21

La sexta pregunta (“¿Dirías que tú y tus amigos o familiares tienen gustos similares con respecto a contenido audiovisual como series o películas?”), tuvo como resultados un 19.84% “A) Sí”, 7.14% para “B) No”, 70.63% a “C)En algunas cosas”, y un restante 2.38% para “D) Nos complementamos en cuanto a gustos” (véase Gráfica 22). Teniendo una mayoría de quienes optan por afirmar que en su círculo social comparten algunos gustos con respecto a contenidos audiovisual, lo que también involucra una serie de temas de conversación relacionados a dichos contenidos dentro de sus círculos sociales correspondientes.



Gráfica 22

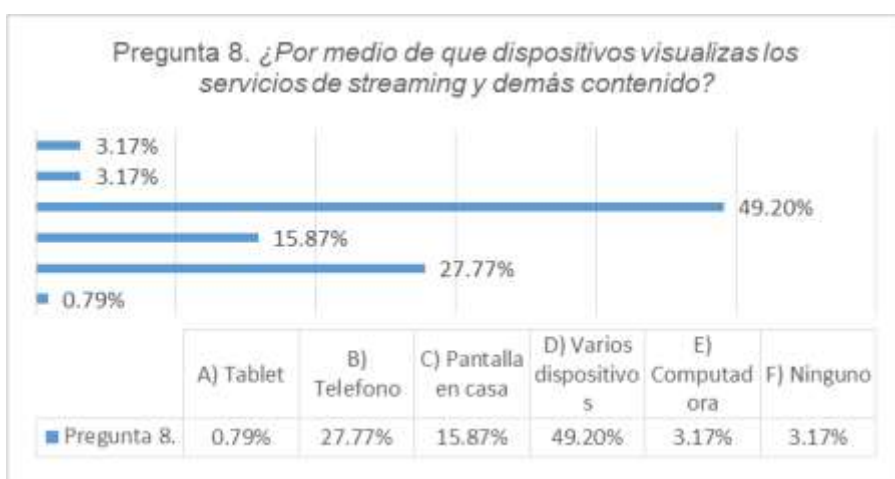
La séptima pregunta (“¿Para ti que es la identidad?”), mostro un 69.04% que respondió “A) El cómo me defino a mí mismo(a)”, el 3.17% “B) El cómo me definen los demás”, 7.93% para “C) El cómo me defino hacia los demás”, un 19.84% a “D) Todas”, y 0.00% en “E) Ninguna” (véase Gráfica 23). Lo que arroja un alto índice de alumnos que toman la autopercepción como una noción de lo que es la identidad, siendo una mayoría quienes tienen un concepto sobre la identidad apuntando hacia una percepción individual.



Gráfica 23

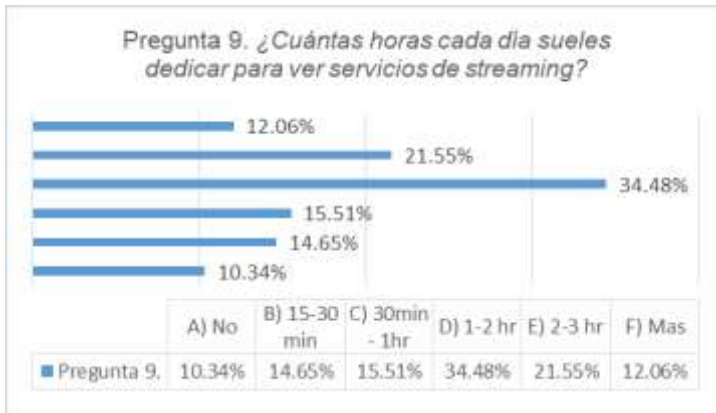
En la octava pregunta (“¿Por medio de que dispositivos visualizas los servicios de streaming y demás contenido?”), hubo un 0.79% que respondió “A) Tablet”, 27.77% para “B) Teléfono”, 15.57% para “C) Pantalla en casa”, el 49.20% para “D) Varios dispositivos”, un 3.17% para “E) Computadora”, y otro 3.17% para “F) Ninguno”

(véase Gráfica 24). Lo que muestra una cantidad de casi la mitad de quienes respondieron por la opción D (varios dispositivos), siendo que el alcance de reproducción de las plataformas de streaming no se limita únicamente a un solo dispositivo, sino que su versatilidad permite que puedan ser reproducidas en distintos dispositivos sin depender de uno solo, a diferencia de otros formatos de entretenimiento como la televisión o el contenido destinado a DVD y Blu-ray que si ocupan un reproductor específico. Esta misma versatilidad de reproducción se debe al uso de internet para el funcionamiento de estas plataformas, mismo internet puede funcionar en una variedad de dispositivos de la actualidad, y que además es parte del uso diario en la actualidad dentro de la vida de los jóvenes adolescentes. Por lo que cualquiera puede tener acceso y manejo a estas plataformas, siempre y cuando se tenga suscripción a ellas.



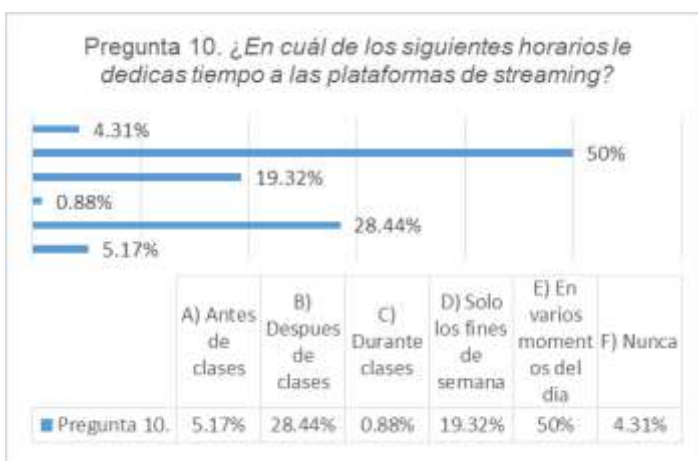
Gráfica 24

Con la novena pregunta (“¿Cuántas horas cada día sueles dedicar para ver servicios de streaming?”), el 10.34% respondió “A) No veo”, el 14.65% “B) 15-30 min”, 15.51% “C) 30 min- 1hr”, el 34.48% respondió “D) 1-2 hr”, un 21.55% por “E) 2-3 hr”, y el 12.06% contestó “F) Mas” (véase Gráfica 25). Estos mismos resultados arrojan diversos horarios en los que los alumnos le destinan a los servicios de streaming en diversos momentos de su día, y lo que también refleja un poco respecto a sus hábitos de consumo hacia estas plataformas. De igual modo esto también habla de una de las actividades a las que le dedican tiempo los jóvenes en referente a lo que optan como entretenimiento.



Gráfica 25

Y con la décima pregunta (“¿En cuál de los siguientes horarios le dedicas tiempo a las plataformas de streaming?”), los alumnos respondieron con un 5.17% para “A) Antes de clases” como respuesta, un 28.44% para “B) Después de clases”, el 0.86% “C) Durante clases”, 19.82% con la opción “D) Solo los fines de semana”, el 50% respondió “E) En varios momentos del día”, y el 4.31% para “F) Nunca” (véase Gráfica 26). Que al igual que los resultados de la pregunta anterior, reflejan un poco de la disponibilidad de tiempo que le destinan los jóvenes estudiantes al consumo de estas plataformas, dejando ver un poco al respecto de sus hábitos de consumo y los tiempos libres que le suelen destinar a estos servicios durante el día. Siendo que hay un margen mínimo (4.31%) de quienes no le dedican tiempo al día a estas plataformas al no tener un hábito de consumo hacia estas plataformas.



Gráfica 26

3.3 Presencia de los servicios de streaming.

Los dos tipos de cuestionarios aplicados a los jóvenes fueron en referencia al consumo de los servicios de streaming y la presencia que tienen estos dentro de la vida de los jóvenes estudiantes, esto con el fin de aclarar el punto de que estos servicios están en alcance de una mayoría en comparación con hace unos años, y que además hay una tendencia de consumo hacia estas plataformas, y a pasar de que fueran más del consumo de muchos durante la pandemia, forman ahora parte de los hogares y dispositivos de muchos de estos jóvenes.

Aunado a lo anterior, más adelante se tomará en consideración la opción de los jóvenes con respecto a su relación con la tecnología y los aspectos que esta misma satisface en sus vidas, ya que las plataformas de streaming forman parte de ese catálogo tecnológico que es del uso común para muchos de los adolescentes del plantel en cuestión, y que su presencia en los hogares de muchos es muy común, cosa que se verá en los siguientes capítulos.

Capítulo 4.

Motivos y razones en el consumo de streaming entre los jóvenes

Capítulo 4

Para este capítulo se buscó conocer en palabras de los jóvenes estudiantes su opinión con respecto al consumo de contenido de streaming y la relación que hay entre ese consumo con su desarrollo de identidad. Aunado a lo anterior, también se buscó indagar en el impacto de la tecnología en la actualidad según la perspectiva de estos mismos, además de conocer un poco más sobre la relación que tienen con la tecnología en su día a día, y cómo para ellos la tecnología juega un papel importante en su vida cotidiana.

Es importante mencionar que en palabras de los jóvenes en cuestión, se afirmó que estas plataformas son ahora parte de la identidad de muchos adolescentes, dado que es el formato de reproducción de la actualidad. Y por medio de un tercer cuestionario de preguntas abiertas, y una serie de entrevistas realizadas a algunos de los estudiantes pertenecientes a los grupos en cuestión (401, 404, 405 y 408), se pudo recabar información que permitiera conocer a detalle el impacto del streaming en adolescentes, aspectos generacionales relacionados con el uso de tecnología, la presencia de estas plataformas en sus hogares y el uso de estas mismas como medio de entretenimiento.

4.1 Impacto del streaming en los adolescentes

Al igual que en los cuestionarios anteriores, se tomó en consideración a 145 alumnos inscritos, de los cuales esta vez sólo fueron 116 los que participaron en la aplicación de este tercer cuestionario, siendo 40 mujeres y 76 hombres en edades de entre 16 y 18 años.

Este tercer cuestionario buscó conocer por medio de cinco preguntas abiertas, la opinión de los jóvenes con respecto a su relación con la tecnología del momento, cuestiones generacionales relacionadas al uso de tecnología en sus actividades diarias, los aspectos que satisface la tecnología en su vida, la necesidad del uso de internet para ellos en la actualidad, y la aceptación hacia la inmediatez que presentan las plataformas de streaming (Anexo 3). Todo lo antes dicho para conocer el impacto de estas plataformas en los adolescentes y su uso hacia la tecnología.

4.1.1 Impacto del streaming en el turno matutino.

Al igual que los cuestionarios anteriores, la aplicación del tercer cuestionario empezó con el turno matutino, con el grupo 401, en el cual la cantidad de alumnos inscritos es de 43, sin embargo hubieron 36 alumnos presentes al momento de ser aplicado el cuestionario, habiendo 6 mujeres y 30 hombres en edades de 16 a 18 años.

Esta vez el cuestionario sólo contó con cinco preguntas abiertas, esto para conocer en palabras propias de los alumnos, el impacto de las plataformas de streaming y su relación con la tecnología. Cabe mencionar que hubo respuestas similares, por lo que se resumirán las respuestas más comunes que se arrojaron pregunta tras pregunta por parte de este y los demás grupos.

La primera pregunta decía “¿Tu, como consumidor de servicios de streaming, cómo definirías tu relación con esa tecnología?”, siendo que en base a los cuestionarios anteriormente aplicados, se puede afirmar que el consumo de estas plataformas es casi general en todos los grupos, por lo que ahora se buscó conocer la relación que hay entre consumidores y servicios de streaming.

Cabe mencionar que la mayoría de los alumnos no mencionaron no tener relación con estos servicios, por lo que podemos afirmar que en efecto se trata de consumidores. Una considerable parte de las respuestas fueron las que afirmaban tener una buena relación con esta tecnología, siendo que algunas detallaban más su satisfacción que otras, no limitándose a sólo poner “buena”, sino mencionando que forma parte de sus vidas y es una de sus principales fuentes de entretenimiento, además de decir que hay es donde pasan buen rato, debido a la estrecha relación que tienen con esas plataformas.

Y a pesar de que hay quienes afirman tener una relación estrecha, hay otros que dicen optar por hacer otra actividad pero es de mencionar que son muy pocos lo que dijeron eso, al igual que quienes dijeron tener una relación moderada. Fuera de ahí, hay una respuesta mayoritaria por parte de quienes dicen tener una buena

relación con esta tecnología y que además es de sus principales fuentes de entretenimiento.

Con la segunda pregunta “De manera personal, ¿en la actualidad cómo definirías la relación que hay entre este tipo de tecnología y las personas de tu generación?”. Se quiso saber el aspecto generacional que hay entre la tecnología y el uso de ésta para los pertenecientes a su generación. Y siendo que hoy en día la tecnología condiciona mucho de los hábitos tanto de adultos como jóvenes, son los jóvenes quienes presentan un manejo más fácil al crecer a la par con las nuevas innovaciones tecnológicas, por lo que las respuestas arrojaron similitudes con lo ya dicho.

Muchas de las respuestas apuntaron a que hay un gran uso de la tecnología, siendo que incluso hubieron respuestas en gran cantidad de quienes decían que hay un grado de dependencia hacia la tecnología, y a pesar de que hay una relación estrecha entre jóvenes y tecnología, también resaltaron aspectos negativos en medio de ello, cosas como la dependencia negativa, un cierto grado de influencia, el largo tiempo invertido, la obsesión para algunos, y cierta pérdida de la comunicación interpersonal en algunas respuestas. Lo que se podría resumir en que no sólo hay una relación estrecha donde se puede denotar una necesidad que raya en la dependencia para muchos jóvenes, en base a las respuestas arrojadas, sino que también forma parte de sus vidas e incluso de su identidad.

La tercera pregunta “¿Cuáles son los aspectos de tu vida que más satisface la tecnología (incluyendo los servicios de streaming)?”. Buscaba profundizar más sobre los hábitos de consumo y los aspectos que más satisface tecnología en la vida de estos jóvenes, incluyendo a los servicios de streaming, esto para tener un panorama más amplio de cómo los servicios de streaming al ser parte del abanico tecnológico que está al alcance de los jóvenes, cumple una función de satisfacer algunos aspectos de los jóvenes adolescentes.

Por regla general, la mayoría de los alumnos dieron como respuesta que el entretenimiento era el aspecto que más satisface la tecnología en sus vidas, seguido de la facilidad para realizar tareas escolares, jugar videojuegos, la búsqueda de

información, y la comunicación vía chat con amigos y familiares lejanos. En algunos casos particulares, llegaron a responder que les permitía ser autodidactas a la hora de aprender a programar, escapar de la sociedad en una respuesta, y una indicaba que le ayudaba la tecnología a diseñar digitalmente. Siendo la respuesta más común la que sugería que el entretenimiento era la mayor satisfacción que les brinda la tecnología.

Con la cuarta pregunta “En palabras tuyas, ¿Qué tan necesario es el internet en los tiempos actuales y por qué? ¿Tu donde te conectas y cómo?” Se buscó saber más respecto al peso que tiene el internet en la vida de algunos jóvenes. Se sabe que es ahora casi una necesidad el uso y manejo de internet tanto para adultos y jóvenes, pero como ya se dijo antes, son los jóvenes quienes presentan un mejor manejo del internet como herramienta, y sus actividades tanto sociales, académicas y de esparcimiento dependen del internet, es bueno conocer un poco en palabra de ellos cuál es su perspectiva con respecto al uso de internet.

La mayoría de quienes dijeron donde se conectas, mencionan que en la conexión más común es en sus casas por medio de sus celulares, siendo que el acceso a internet es una regla general para este grupo dentro de sus hogares, además de que pocos mencionan tener conexión a internet por medio de datos móviles. Y por otro lado, las necesidades que mencionan con respecto al internet, son básicamente la comunicación, la realización de tareas, el acceso a la información, la necesidad de acceder a internet para realizar tareas y cumplir con trabajos en plataformas digitales para sus actividades escolares. En resumen, mencionan que hay una necesidad social en la que el internet es una herramienta obligatoria en la actualidad.

Y para la quinta pregunta “Sabes que las plataformas de streaming brindan un servicio inmediato en sus funciones, ¿Qué es lo que te agrada de esa inmediatez que ofrecen?”, se quiso conocer la respuesta de los jóvenes en cuestión sobre la inmediatez que presentan las plataformas de streaming, aquella que permite encontrar contenido acorde a la búsqueda que le indique el usuario, e incluso la velocidad con la que se reproducen los contenidos de dicha plataforma, siendo esta

una de las razones del éxito de estas plataformas las que brindan una mayor satisfacción a los usuarios.

En el caso de las respuestas, se pudo ver que la inmediatez que presentan estos servicios, es satisfactoria para los consumidores, tomando en cuenta la disponibilidad que presenta a la hora de desplegar una extensa cantidad de categorías, una reproducción rápida que facilita la visualización de contenido sin esperar mucho tiempo. El poco tiempo de espera es también una de las respuestas más comunes, siendo que varias de las respuestas aluden a la velocidad con la que se puede encontrar algún contenido, y la velocidad con la que se reproducen estos mismos. Siendo entonces que aun las respuestas breves y simples afirman que la inmediatez de estas plataformas facilitan la búsqueda en cualquier momento, a diferencia de la televisión que está sujeta a horarios de programación predeterminados y dependen de cortes comerciales, cosa que no es el caso de las plataformas de streaming, siendo esta una manera completamente diferente de consumir contenido audiovisual.

Con este cuestionario se pudo dejar en claro que no sólo hay una tendencia de consumo hacia estas plataformas, sino que también va de la mano con el uso de la tecnología acorde a las necesidades de los jóvenes de este plantel, y que aunado a eso también esta tecnología tiene una presencia importante, a tal grado en que se muestra una predisposición hacia el uso de esta misma. En el caso de los servicios de streaming, se pudo observar cómo es que esta tecnología ha logrado un mayor alcance de consumidores, esto al poder satisfacer aspectos de inmediatez que ahorran la espera al momento de poder buscar algún determinado contenido y poder reproducirlo. Y de igual forma también se reforzó el punto de que la tecnología juega un papel importante en el desarrollo de la identidad.

El siguiente grupo es el 404, perteneciente a la carrera de informática y estando en el turno matutino, con 44 alumnos inscritos y esta vez contando con 37 alumnos presentes durante la realización de este cuestionario, siendo 15 mujeres y 23 hombres en edades de entre 16 y 18 años. A los cuales se les realizó la misma dinámica que al grupo anterior.

Y en la primera pregunta “¿Tú como consumidor de servicios de streaming, cómo definirías tu relación con esa tecnología?”, se vio un resultado en las preguntas que muestra más detalle en las respuestas a la hora de hablar de la relación que hay con dichos servicios, en comparación con el grupo anterior. Siendo que la gran mayoría dice ser consumidor de estas plataformas, y muy pocos dicen no ser consumidores. Tal parece que los pertenecientes a la carrera de Informática tienen una cercanía mayor con los servicios de streaming. Es de resaltar una respuesta que menciona que estas plataformas presentan una ventaja de “no contar con una antena para tener señal y no tener comerciales”, cosa que caracteriza mucho a estos servicios.

Y, a pesar de que muy pocos respondieron que no son consumidores, afirman que hay personas en su círculo social que sí lo son. De igual forma hubo algunas respuestas que hablan de la toma de conciencia respecto a ciertos temas por la temática de estos contenidos. Y de la misma manera en que hay quienes afirman que este consumo es casi una rutina, hay algunos que también hay quienes mencionan que solo visualizan estos servicios algunas veces por semana, pero aun así hay una noción con respecto a estas plataformas. Aun así es de mencionar que en este grupo las respuestas arrojaron un mayor grado de consumo con respecto a estos servicios, al igual que un mayor grado de satisfacción, al punto en que hubo más cantidad por parte de quienes dicen ser consumidores diarios de estas plataformas.

Con la segunda pregunta “De manera personal, ¿en la actualidad cómo definirías la relación que hay entre este tipo de tecnología y las personas de tu generación?”, pasó lo mismo que con las respuestas de la pregunta anterior, y hubo más detalle a la hora de definir la relación que hay entre la tecnología y su generación. Y a pesar de que las respuestas variaron, todas tienen el mismo hilo conductor relacionado a la relación cercana que hay entre su generación y la tecnología. Siendo así, la mayoría de las respuestas reflejan una relación cercana, donde el entretenimiento y la facilidad para realizar tareas, o actividades dependen de aplicaciones que hacen uso de internet, que les permiten realizar sus actividades de manera más fácil.

Es de mencionar que a diferencia del grupo anterior en relación con esta misma pregunta, es que son pocas las respuestas breves, y es de destaca una respuesta que menciona que “al menos todos cuentan con una plataforma y poco a poco será parte de la vida diaria”, esto relacionado con los servicios de streaming. Aunado a eso, hay respuestas que demuestran que la tecnología es ya una necesidad y sería difícil dejarla. De igual modo, es necesario mencionar algunas respuestas que hablan de un aspecto negativo, relacionado al cómo la tecnología afecta a algunos jóvenes a la hora de relacionarse socialmente. Además de alguna respuesta que hablan de una relación tóxica hacia la tecnología, como un aspecto negativo.

Hay también un grado de dependencia hacia la tecnología que se refleja en estas respuestas, siendo que se menciona el uso diario de la tecnología, ya sea para el entretenimiento o actividades académicas, se puede ver que la relación que hay entre la tecnología y los jóvenes es estrecha. Y a pesar de que las respuestas son más extensas que el grupo anterior, se comparte una similitud en cuanto a la relación cercana que hay hacia la tecnología.

Para la tercera pregunta “¿Cuáles son los aspectos de tu vida que más satisface la tecnología (incluyendo los servicios de streaming)?”, se presentó algo similar a la pregunta anterior a la hora de dar respuestas más detalladas en comparación al grupo anterior. Además de que en este grupo se presentó un mayor índice no sólo de consumo de streaming, sino también de videojuegos, y un mayor interés educativo en cuanto a la implementación de la tecnología, de igual modo resaltan más las respuestas que mencionan la utilidad de esta misma para el alcance comunicativo.

Algo que se sigue repitiendo como respuesta mayoritarias, son la implementación tecnológica para el entretenimiento y la educación, siendo la búsqueda de información la que mayor beneficio les aporta en el aspecto académico. Además del consumo de música y de contenido audiovisual, mismo que se encuentra por medio de plataformas de streaming.

La cuarta pregunta “En palabras tuyas, ¿Qué tan necesario es el internet en los tiempos actuales y por qué? ¿Tu dónde te conectas y cómo?”, dio una vez más

respuestas más detalladas. Siendo que se muestran las necesidades que cubre el internet en la actualidad para los jóvenes de este grupo, habiendo una vez más una noción sobre la dependencia que hay hacia el internet y las necesidades comunicativas que cubre el internet. Y a pesar de ser respuestas más amplias que el grupo anterior, sigue habiendo la misma conclusión: es de suma importancia la presencia del internet en sus actividades diarias.

Y de nuevo se puede ver que la gran mayoría cuenta con servicio de internet en sus hogares, siendo que afirman conectarse todos en su mayoría a través de la señal de sus casas (por medio de teléfonos, mayoritariamente y en menor cantidad por medio de computadora). Lo cual también habla de la predilección que hay hacia el celular que la computadora en relación a uso de dispositivos, optando más por la portabilidad de los celulares por sobre dispositivos más fijos como la computadora.

También es de resaltar una respuesta que, habla de la utilidad de pagar servicios de luz y agua por medio de internet, algo que también habla de la predisposición que tiene el internet para cubrir necesidades relacionadas al pago de servicios. De la misma manera se resalta una respuesta que habla de cómo durante la pandemia fue necesaria la contratación de internet para seguir estudiando, algo que muestra como el internet se fue volviendo una necesidad con el paso del tiempo.

En la quinta pregunta "Sabes que las plataformas de streaming brindan un servicio inmediato en sus funciones, ¿Qué es lo que te agrada de esa inmediatez que ofrecen?", se pudo ver que en este grupo hubo una mayor noción hacia el tema de los servicios de streaming, mas precisamente en el aspecto de la inmediatez que ofrecen estas plataformas. Al mismo tiempo esta noción con respecto a la inmediatez de las plataformas de streaming se refleja en la satisfacción que dicen tener con respecto a esta misma, siendo que destacan la variedad que ofrece su catálogo, su velocidad de reproducción, y su facilidad de uso. Cosa que como ya se dijo, es lo que caracteriza a e estas plataformas y también es su clave de éxito que les da mayor alcance para ser consumidas por gente nueva.

Sin embargo una respuesta en particular habla del gran catálogo que ofrecen, pero al mismo tiempo eso significa que no hay nada interesante para él. Y otras

respuestas hablan de la exclusividad que presentan estas plataformas y la información a futuro con respecto a nuevas entregas. De igual modo, esta inmediatez se caracteriza por la falta de comerciales y la falta de interrupciones, cosa que resaltan varias respuestas, al igual que no tener que descargar contenido para verlo, y la facilidad de encontrar contenido de antaño en el caso de algunas plataformas. Lo que muestra una clara noción por parte de este grupo con respecto a lo que es la inmediatez de estas plataformas.

Este grupo a pesar de tener una serie de respuestas similares al grupo anterior, mostró una noción más clara con respecto al anterior, lo que significa que hay un no sólo un mayor número de consumidores, sino que también de interesados en el tema de los contenidos que presentan estas plataformas.

4.1.2 Impacto del streaming en el turno vespertino.

La misma dinámica sucedió con los grupos 405 (informática) y 408 (mecatrónica) del turno vespertino, con la diferencia de que tuvieron mayor similitud entre ambos grupos, siendo que los resultados a la hora de compararse son muy similares. El grupo 405 cuenta con 29 alumnos inscritos, 25 presentes durante la dinámica, siendo 14 mujeres y 11 hombres. Mientras que el grupo 408 tiene la misma cantidad de alumnos inscritos, pero solo estuvieron 18 alumnos presentes, contando con 5 mujeres y 13 hombres.

En el caso de la primera pregunta “¿Tú, como consumidor de servicios de streaming, cómo definirías tu relación con esa tecnología?”, tanto el grupo 405 y 408 mostraron una diferencia hacia los grupos matutinos en sus respuestas, siendo que sus respuestas arrojan un menor rango de consumo en cuanto a lo relacionado con los servicios de streaming, variando entre quienes consumen de manera moderada, consumidores casuales, unos pocos que dicen no saber mucho como se manejan algunas plataformas, y quienes tienen una alta relación de consumo hacia estas plataformas.

A pesar de que se mantiene una relación de consumo entre los jóvenes y estas plataformas, no es tan estrecha en comparación con la de los grupos del turno

matutino, sin embargo a pesar de que este grupo presente más moderación, hay quienes responden tener “un vicio” hacia esta tecnología. Por un lado siguen siendo mayor las respuestas que afirman tener más relación con esta tecnología, también resaltan respuestas que parecen todo lo contrario, destacando una que menciona “que estas plataformas lo retrasan con sus actividades”. Y una respuesta que afirma que “a pesar de que haya diversión de por medio, no es mucho lo que le deja de aprendizaje”.

Se podría decir que más de un patrón de respuestas se repite en esta pregunta para los dos grupos en cuestión, sin embargo la frecuencia es menor cuando se pone en comparación, algo que caracteriza a este grupo como uno con una relación más moderada hacia el interés y consumo de estas plataformas en algunos casos, para otros es constante su consumo y otros parece que es mínima.

Con la segunda pregunta “De manera personal, ¿en la actualidad cómo definirías la relación que hay entre este tipo de tecnología y las personas de tu generación?”, ocurre lo mismo con las respuestas de la pregunta anterior en ambos grupos, sigue habiendo respuestas breves, sin embargo estas mismas arrojan una notable relación entre la tecnología y su generación.

Es de resaltar las respuestas que hablan del mal uso que se le da hacia la tecnología, a la vez que hubo una respuesta que habló al respecto de que en su generación es común que “hayan adictos a la tecnología, y sin ella no pueden vivir”. De igual modo hay quien menciona que por medio de las películas y series puede conocer el mundo, pero también se puede perder la comunicación física. Y en otra respuesta se menciona que es normal que haya una dependencia hacia el uso de la tecnología, debido a que se ha crecido con ella y resultaría más difícil disminuir su uso.

La tercera pregunta “¿Cuáles son los aspectos de tu vida que más satisface la tecnología (incluyendo los servicios de streaming)?”, muestra similitud con las respuestas de los otros dos grupos, siendo que se vuelve a hablar de aspectos relacionados al entretenimiento, la utilidad que tiene para las actividades escolares,

y la comunicación. Cosas que van relacionadas con el entorno y necesidades de los jóvenes adolescentes.

Al igual que en el grupo 404, ambos grupos en cuestión hablan del consumo de videojuegos como algo que satisface la tecnología para ellos, al igual que el consumo de otros contenidos audiovisuales, y la importancia de la búsqueda de información para conocer y redactar en sus actividades académicas. Mostrando similitud con las respuestas de los grupos anteriores pero en una menor cantidad de alumnos y haciendo uso de respuestas más breves, pero que aluden a lo mismo.

Para la cuarta pregunta “En palabras tuyas, ¿Qué tan necesario es el internet en los tiempos actuales y por qué? ¿Tu donde te conectas y cómo?”, se pudo ver que ya, independientemente del grupo y de la extensión de las respuestas, se comparte una gran similitud con los resultados, siendo que después de tres cuestionarios ya se ha comprobado que las características generacionales actuales tienen una relación directa con el uso y manejo de la tecnología. En esta pregunta, tanto el grupo 405 como el 408 afirman que la presencia del internet en los tiempos que ellos atraviesan, es por una necesidad, y que la gran mayoría tienen acceso a internet debido a la contratación de este mismo en sus hogares, y que la preferencia de hacer uso de internet por dispositivos móviles (teléfonos celulares), está por encima del uso de dispositivos como la computadora.

Ambos grupos reconocen que tienen una necesidad por el uso y manejo de internet para satisfacer aspectos de entretenimiento y labores académicas (como muchos de su edad), y que de alguna el internet ya no es sólo un lujo, sino una necesidad que cubre más de un aspecto en sus vidas para las actividades de su día a día, lo cual es entendible para quienes son nativos de la tecnología.

Y la quinta pregunta “Sabes que las plataformas de streaming brindan un servicio inmediato en sus funciones, ¿Qué es lo que te agrada de esa inmediatez que ofrecen?”, ocurre lo mismo que con las otras preguntas, por lo que se puede dejar en claro que tanto el grupo 405 como el 408 tienen una clara noción de lo que son los servicios de streaming, y más precisamente la inmediatez que tienen estas plataformas en servicio del consumidor.

La velocidad de reproducción y búsqueda de contenido en estas plataformas es, de nuevo, una de las respuestas más comunes por parte de ambos grupos. Igualmente mencionan con frecuencia la falta de “interrupciones a causa de no tener comerciales, lo que permite que los jóvenes puedan ser espectadores de dichas plataformas sin tener alguna interrupción por parte de dichos servicios. También se puede decir que estos jóvenes cumplen con las expectativas a satisfacer que estas plataformas esperan por parte de quienes las consumen. Y al ser conscientes de la noción de inmediatez de dichos servicios, es porque dicha tecnología es parte de su generación, algo que los mismos jóvenes reconocieron a través de entrevistas que se verán más adelante.

4.2 Testimonios sobre la identidad y el streaming

Para esta parte de la investigación, se realizó una serie de entrevistas dirigidas a estudiantes pertenecientes a los grupos anteriormente mencionados, con la finalidad de tener un mayor acercamiento a ellos y poder tener información directa relacionada con el consumo de servicios de streaming y los aspectos identitarios. Cabe mencionar que los testimonios fueron brindados voluntariamente en esta dinámica de entrevistas, y de igual modo se pudieron constatar algunas de las conclusiones ya mencionadas al final de cada cuestionario, sólo que se pudieron conocer distintos aspectos relacionados al contexto individual de los participantes, lo que permitió tener un panorama más amplio del tema.

De igual modo es importante mencionar que los testimonios en cuestión, no tuvieron inconveniente en darnos sus nombres a la hora de las entrevistas, y no se proporcionó un nombre de pila o seudónimo con el cual quisieran que nos dirigiéramos, por lo que se les agradece, y se les promete que todo es con fines de investigación antropológica.

4.2.1 Primer testimonio

Para esta dinámica se realizó una entrevista en donde se hicieron preguntas sencillas relacionadas al tema del consumo de streaming y los aspectos identitarios que tienen estas plataformas en la vida de los jóvenes adolescentes de estos

estudiantes, pero principalmente se quiso escuchar a los jóvenes en cuestión respecto a lo que opinan sobre estas plataformas y aspectos generacionales relacionados al uso y consumo de tecnología en sus vidas. Básicamente, la dinámica consistió en permitir que los estudiantes en cuestión se expresaran como ellos quisieran sobre este tema, sin perder el hilo de la entrevista.

En esta primera entrevista, se tuvo como participantes a dos estudiantes del grupo 405, estudiantes de la carrera técnica de Informática y parte del turno vespertino. Las participantes fueron “Suri Andrea Ávila Mata”, y “Geraldine Andrea Rangel Camacho”, ambas de 16 años. En un inicio de la entrevista, se comenzó hablando un poco referente a lo que fue la pandemia y cómo este evento impulsó el consumo de estas plataformas, siendo que tanto Suri como Geraldine afirman haber consumido mucho de estas plataformas durante pandemia, debido a las pocas opciones de hacer algo estando en el encierro, y optando por la vía del entretenimiento que brindan estas plataformas durante dicha situación.

Durante la entrevista también se habló de los formatos de entretenimiento que precedieron a los servicios de streaming como medios de reproducción destinados al entretenimiento (como lo fueron el DVD o el VHS en su momento, siendo formatos característicos de generaciones anteriores). Ambas afirmaron que las plataformas de streaming son ahora pertenecientes a su generación, porque es una tecnología que comparte contemporaneidad con su etapa de crecimiento. Al mismo tiempo afirman que es un mejor formato que el de la vieja opción de comprar o seleccionar de manera presencial algún contenido como películas o series en formato físico, pero que estas nuevas plataformas tienen la desventaja de no siempre está el contenido deseado en una sola plataforma. De igual forma, en el caso de ellas dicen que también se presentó un desplazamiento en el que es más cómodo visualizar películas en estas plataformas que en el cine, incluso en otras personas de su edad, ya que les resulta más cómodo según ellas.

En un punto se les preguntó respecto a cómo creen que creció el consumo de estas plataformas en la actualidad. Ambas coincidieron en que se debió al impacto de la pandemia, reiterando que el encierro condicionó a muchos a contratar y visualizar

el contenido de estas plataformas, al punto en que ya casi nadie de su edad ve la televisión, y solo la usan para reproducir estos servicios, aunado a que según ellas solo los adultos mayores visualizan la programación de la TV. De igual forma se les preguntó si creen que estas plataformas saturan de imágenes a los consumidores, a lo que ellas respondieron que es relativo al afán que se consuman estos servicios.

Más adelante se les preguntó si “¿son conscientes de la influencia por parte de los contenidos en tendencia hacia algunos jóvenes?”, a lo que respondieron que los jóvenes son altamente influenciados hacia algunos productos y también depende de la persona que los vea. Posteriormente se les preguntó “¿Cómo creen que influya en algunos aspectos para el desarrollo identitario el consumo de contenido audiovisual?”, respondiendo que muchas cosas que uno ve o escucha se quedan en la memoria de las personas, y los materiales audiovisuales se quedan más en la mente, de igual modo creen que hay material audiovisual que puede “contaminar” a algunas personas durante la juventud.

Conforme avanzaba la entrevista se quiso saber más respecto a los gustos en cuanto a contenido de las participantes, aunado a preguntarles si dichos gustos influyen en ellas. A lo que expresaron que esos gustos no influyen como tal pero son un interés, Suri mencionaba que no le gustaba el género de acción porque le causaba ansiedad, mientras que Geraldine dice ver series de adolescentes y que muchas veces hay escenas grabadas en ella, como parte de sus recuerdos. En ambos casos hay una reacción hacia el contenido visualizado respectivamente de ellas.

Otra pregunta fue: ¿“Creen que la tecnología se acopla a nuestras necesidades, o lo contrario?” Ambas mencionan que la tecnología se acopla a nuestras necesidades y también la gente está sujeta al avance tecnológico para no perder actualidad. Seguido de preguntarles “¿Cómo creen que la tecnología defina nuestra sociedad?”, algo a lo que respondieron que hay una dependencia a la tecnología, algo que apoya el mínimo esfuerzo debido a cosas que hace la tecnología más fácil, y que ya sería imposible vivir sin tecnología.

En ambos casos sus respuestas muestran una claridad con respecto a qué tan importante creen que es la tecnología o su utilidad para ellas, siendo que son conscientes de la dependencia hacia la tecnología en varios aspectos de su vida, ya no sólo social sino también escolar, debido a la digitalización de algunas tareas escolares que requieren el manejo de aplicaciones dependiendo la materia, por lo que es claro que se trata de herramientas cotidianas. Ante esto se les pregunto “¿Qué aspectos cubren sus necesidades?” Respondieron que la comunicación les es más fácil, también la búsqueda de información, y que básicamente cualquier cosa. Por lo que se observa, la tecnología es algo que forma parte de ellas.

Otro de los aspectos a saber, fue el de saber cómo sería para ellas su identidad sin los servicios de streaming. Algo que para ellas sería un poco aburrido, debido a no estar acostumbradas a realizar otro tipo de actividades, y también les sería difícil por la necesidad de tener esos servicios contratados hoy en día. Estas respuestas generaron una duda respecto a la cantidad de imágenes visuales que poseen los servicios de streaming, a lo que se les preguntó: “¿Creen que en la actualidad estamos más expuestos a imágenes y contenido audiovisual?”, habiendo una respuesta afirmativa hacia el hecho de que en la actualidad estamos más expuestos a imágenes y contenido audiovisual por la oferta de contenido actualmente, además de que hablan de una saturación de imágenes a edad temprana para los jóvenes.

En varias ocasiones se reiteraba el hecho de como la pandemia condicionó a las personas para generar posteriormente una necesidad de estas plataformas para lidiar con el aburrimiento, y ahora esas plataformas se han quedado en sus vidas a pesar de que las actividades presenciales se han activado de nuevo. Además de que según ellas, ahora es difícil que alguien ni tenga acceso a estas plataformas, o mínimo a una de las tantas opciones en cuanto a ellas, y que para ellas es bueno para satisfacer el ocio de las personas. De igual modo, ambas dicen tener acceso a varias plataformas, Suri decía tener contratados Netflix, Amazon Prime y Star, mientras que Geraldine tiene Netflix, Disney Plus y HBO Max.

Por último, después de charla y preguntas relacionadas al consumo de plataformas y aspectos identitarios de su generación, se les preguntó si están de acuerdo en

que el consumo de estas plataformas va de la mano con el desarrollo identitario de los jóvenes. Siendo la respuesta un “sí”, y bastante en su generación, y que depende de cada persona puede influir bastante.

En esta entrevista se pudo conocer más sobre el uso de la tecnología en la vida de un par de estudiantes, quienes muestran tener una relación de consumo hacia estas plataformas, y de igual modo tienen una afirmación con respecto a que dichos servicios forman parte de la cotidianidad para ellos, y están presentes en sus vidas para cumplir la necesidad de entretenerse, aunado a que también afirman que estas plataformas son parte de la identidad de su generación, y que es probable que evolucionen estos servicios. Es claro que para ellas estas plataformas son algo conocido y al alcance, siendo que hay posibilidad de tener acceso a más de una.

4.2.2 Segundo testimonio

En esta segunda entrevista se tuvo la participación de Víctor Emanuel González González, alumno del grupo 401, de la carrera técnica de Mecatrónica, y del turno Matutino. Con él la entrevista fue mucho al respecto de su entorno personal, relacionado a sus actividades y el uso de su tiempo libre hacia el consumo de plataformas de streaming. Hablando un poco sobre su experiencia con estas plataformas, él dijo que tuvo más un acercamiento a los videojuegos de celular, según él había convertido ese escape en una adicción hacia los videojuegos, incluso teniendo un mal desempeño en el ámbito escolar durante las clases en línea. Aparte de ello, también le dio lugar al consumo de servicios de streaming.

En el apartado de su vida, su relación con la tecnología ya había tenido lugar desde antes de la pandemia, ya era algo a lo que recurría con frecuencia, pero durante la pandemia su escape selectivo para matar el aburrimiento fueron los videojuegos de celular. La familia de Víctor tiene un negocio de venta de camotes, y él durante años ha estado ayudando en el negocio, pero durante su tiempo de adicción a los videojuegos tuvo menor participación en el negocio familiar, siendo que según el “ya era una adicción”.

Después de un tiempo tuvo un acercamiento con su abuelo, quien lo inició en el trabajo dentro de la central de abastos, y poco a poco fue disminuyendo su apego a los juegos de celular, algo que según él le ayudó bastante ya que su concentración se la llevaba principalmente la recurrencia de jugar en el celular. Víctor después de eso dice que ha tenido un uso más moderado a la tecnología, ya que le es más placentero el trabajar, estudiar y pasar tiempo con su novia.

De igual modo, es un consumidor regular de las plataformas de streaming, mismas que también consumía durante la pandemia (en menor cantidad), y que ahora forman parte de sus demás servicios contratados. Y, a diferencia de los videojuegos, la presencia de los servicios de streaming sigue en su vida cotidiana. Durante el diálogo también afirmó que estos servicios ya dejaron una huella a pesar de acabar la pandemia, y que el consumo de estas plataformas es algo normal para demasiados de su círculo social, no sólo amigos sino también en su familia, ya que a pesar de que él sea un consumidor moderado, en su hogar tiene contratadas las plataformas de Netflix y Disney. Para él estas aplicaciones tienen el mismo funcionamiento y aplicación que la televisión en su hogar, ya que les sirve para entretenerse en familia.

Afirma también que estos formatos ya desfalcaron a la televisión, por su parte no consume el contenido de la televisión, y en su casa únicamente su abuelo y su madre para visualizar novelas, pero para él sólo es ver qué hay de interesante para matar el tiempo, eso si no tiene algo mejor que hacer. Para él, el uso de estas plataformas muestra ser algo banal y que está por ahí en su entorno, algo bastante normal con lo que se puede dar la libertad de verlas cuando quiera. De igual forma dice que el contenido de estas plataformas termina siendo parte de su memoria, ya que muchos diálogos afirma que han sido parte de su vocabulario, y también muchas veces los temas de conversación en su círculo social tienden a girar en torno a estos contenidos.

Más adelante se le pregunto si “¿La tecnología se acopla a nosotros o nosotros a ella”?, a lo que respondió que es un poco de ambas, ya que la tecnología se inventó para solucionar problemas y hacer más fácil muchas actividades, por lo que si se

acopla a nuestras necesidades en cada momento, pero también dice que nosotros estamos al pendiente de las actualizaciones de esta misma, y que muchas veces convertimos un lujo en una necesidad por estar a la moda, o incluso para no quedarse atrás. Pone de ejemplo el cómo le ayuda a sus abuelos a resolver problemas que ellos ni entienden respecto a la tecnología y sus aplicaciones. De igual modo afirma que cada generación deja su huella en la tecnología que emplea, algo que menciona “no sólo en esta misma”.

Más adelante se le preguntó: “¿La tecnología define nuestra sociedad?”, a lo que responde que sí, ya que tiene mucho que ver el estatus de una sociedad o qué tan avanzada está -según su punto de vista- y pone de ejemplo a Japón, respecto a cómo tienen esa noción de innovar en la tecnología, siendo que para ellos es algo que se ve reflejado en su comercio en su cultura. Aunado a eso también pone de ejemplo cómo una sociedad cambia sus hábitos por algún evento, como lo fue la pandemia y el uso de las plataformas de streaming para no aburrirse.

Se le preguntó si creía que “el contenido audiovisual influye en las personas”, algo que respondió de manera afirmativa diciendo que sí: “hay gente que se tiende a fanatizar con ciertos contenidos de series o películas”, hablando también de las comunidades de fans de algunas producciones, haciendo que gente se reúna y comparta el mismo afán por un mismo producto, ya no sólo siendo un tema de conversación sino algo que los caracteriza como grupo, y siendo parte de la identidad de algunos ese afán por algún contenido en específico.

De igual modo también habló respecto a la dependencia que a la tecnología del streaming por parte de algunos, ya que también cree que estas plataformas al ser fáciles de manejar, le puede resultar adictivo a otros, siendo que algunos pueden dejar de hacer otras actividades por enfocarse en ver series de streaming. Puso de ejemplo su etapa de “vicio a los juegos de celular”, por lo que para él no son muy diferentes, y aun siendo consumidor regular, está al tanto de algunas novedades en las plataformas que tiene contratado.

Víctor considera que hay una notable dependencia hacia la tecnología actualmente, y que los servicios de streaming ya son una tecnología común en la actualidad, ya

forman parte de la identidad para la mayoría que crece viendo sus contenidos. Relacionado a lo anterior, se le pregunta si cree que la inmediatez de estas plataformas podría hacer que algunos se impacienten más adelante al no tener resultados rápidos, esto por parte de los usuarios que están más acostumbrados, a lo que respondió que “sí” y que hará que muchos tengan impaciencia en algunas actividades que requieran mayor tiempo.

En esta entrevista se pudo saber más al respecto de la vida privada de uno de los jóvenes estudiantes, se pudieron ver aspectos relacionados a su vida cotidiana y el uso de estos servicios, pero además se vio una perspectiva propia hacia la tecnología, y a pesar de tratarse de un consumidor moderado, muestra que estos servicios ya están a la orden del día cuando él lo dese.

4.2.3 Tercer testimonio

En esta tercer entrevista se tuvo la participación de dos alumnos del grupo 404 de la carrera técnica de Informática, y pertenecientes al turno matutino, se trata de un hombre y una mujer, Isaí Camareno de 18 años y Briana Damina de 16 años, ambos son pareja y accedieron a la dinámica de entrevistas. Comenzando la entrevista se les preguntó si son conocedores de las plataformas de streaming, a lo que contestaron que sí, y además de eso son consumidores recurrentes del contenido de estas plataformas.

Al igual que las entrevistas pasadas, se hizo una contextualización en cómo fue su experiencia durante la pandemia y cómo hubo un alce en la cantidad de suscripciones a estas plataformas, a que si es un hecho de que la pandemia aceleró el uso de estas plataformas, y aun con reactivación de actividades presenciales, estos servicios ya son casi de uso general en muchas personas, principalmente en su generación, afirmando también que dichos servicios fueron un lujo para unos cuantos en su momento, pero ahora son de un uso más extendido. Aunado a que estas plataformas ya cumplen el propósito que solía tener la televisión en su momento, y que ahora la gente visualiza esas plataformas por encima de la televisión.

Se les preguntó también por el impacto de estas plataformas en su vida personal, y cómo consideran dicho impacto de estas plataformas en otras personas. A lo que mencionan que estos contenidos tienen un impacto de 50/50, debido a que si bien están extendida para ser usadas por muchos en la actualidad, hay consumidores empedernidos como también moderados hacia estos servicios. De igual forma normalizan el uso de estas plataformas dada la concurrencia de uso que les da, al punto en que aceptan ser consumidores de manera maratónica hacia productos determinados de su interés. Y en el caso de Isaí, dice que no era un consumidor tan activo como otros durante pandemia pero ahora sí, mientras que Briana dice serlo antes y después.

Otra de las preguntas fue: “¿Cómo creen que impacten estos contenidos en quienes se están desarrollando?” Respondieron que es relativo, ya que no todos prestan tanta atención, pero que también llega a haber quién se deja llevar por el producto en cuestión y tratan de imitar algunas cosas para tenerlas en su personalidad, algo en lo que los dos concuerdan en que quienes realizan eso carecen de una personalidad e identidad sólida, y les es más fácil adoptar algunas actitudes con base en determinado producto. Ponen de ejemplo la serie de Euphoria, ya que mencionan que alguien de su grupo trataba de hacer fiestas con temáticas similares al producto. Pero para ellos eso solo se trata de casos contados, pero sin embargo si hay una influencia por parte de estos productos en algunos jóvenes.

Los dos consideran que el rastro de estas plataformas es grande, ya que mucho del contenido de internet también gira entorno a novedades de algún producto audiovisual que se puede encontrar en estas plataformas. La alta demanda de estos contenidos están a la mano de muchas personas, y en el caso de los jóvenes, esta demanda los acompaña a la par de su desarrollo y la necesidad de conocer su entorno para darse un concepto propio del mundo, algo que en resumen opinan los dos, principalmente Briana.

Más adelante se indagó en el aspecto de la inmediatez de estas plataformas, y el cómo esa misma al dar resultados inmediato podría acostumbrar a los usuarios el esperar respuesta inmediata en otros ámbitos. Algo a lo dijeron que si, y que les

había pasado eso durante pandemia, el no tener resultados rápidos por parte de la tecnología en algunas actividades escolares o de ocio. Aunado a eso, dicen que precisamente esta inmediatez es la que lo tiene la televisión, debido a como está condicionada su programación.

Relacionado con la inmediatez, se les preguntó si hay una similitud entre la impaciencia a resultados rápidos con ansiedad, a lo que dijeron que si hay ansiedad de por medio en la impaciencia hacia actividades cotidianas, ya que según ellos “uno siempre quiere tener el control”, y también se puso como ejemplo whatsapp y la necesidad de esperar respuesta rápida a través de mensaje por parte de otras personas.

Posteriormente se tocó otro tema, relacionado: “¿La tecnología se acopla a nuestras necesidades o es lo contrario?”, y al igual que en las entrevistas pasadas, ellos respondieron que las dos cosas, ya que la tecnología obedece a nuestras necesidades pero también condiciona a la gente a seguir consumiendo tecnología, y esto conforme sigue avanzando. Y ejemplifican si situación académica, ya que dicen que todas sus tareas están en el teléfono, y la escuela les pide trabajos a través de algunas aplicaciones. De igual modo, ellos dicen si estar condicionados, ya que también en la escuela necesitan la tecnología para programar y traducir algunos trabajos, por lo que es necesaria en ese aspecto y ya no una opción.

Este mismo tema hizo que se les preguntara: “¿Qué tanto creen que influya el estatus?”, algo que los dos dicen que tiene mucho que ver, ya que según ellos la imagen social de algunos está determinada por lo que usan, ponen de ejemplo los teléfonos, al mismo tiempo dicen que eso es más una ilusión, algo superficial que sirve de estatus.

Y aunado al uso de estas plataformas, se quiso saber si ellos consideraban a estos servicios como los sistemas de reproducción de esta generación, a lo que respondieron que sí, además de volver a comparar la televisión con los servicios de streaming, y al igual que los alumnos anteriores en entrevistas pasadas, hablan de la ventaja que tienen estas plataformas con respecto al amplio catálogo que permite mostrar múltiples opciones a seleccionar para el espectador, misma razón que

forma parte del éxito de estas plataformas, y que la televisión no tiene e incluso la ven como obsoleta.

Tanto Briana como Isaí tienen contratadas más de una plataforma, Briana tiene contratados Netflix, HBO Max, y Amazon, mientras que Isaí tiene Netflix y Disney Plus. Ambos reconocen ser consumidores, y que estas plataformas (en especial el contenido), afirman que es característico en su formación como jóvenes. De igual forma se les preguntó: “¿Creen que la tecnología es una característica de una generación durante su juventud?”, a lo que responden que sí, ya que es importante encajar, y eso se llega a lograr consumiendo lo que este en tendencia o al alcance de muchos, en este caso contenido audiovisual que termina siendo parte de su personalidad según sus afirmaciones.

Y, al igual que en las entrevistas anteriores, se les formuló la siguiente cuestión: “¿Creen que la tecnología defina mucho nuestra sociedad?”, respondiendo que sí, y diciendo que se debe al uso que se le da a la tecnología, y las necesidades que una sociedad tiene con respecto a lo tecnológico, y dicen que esas necesidades las resuelve la tecnología.

Ellos al estudiar Informática se les preguntó si tenían idea de cómo funcionan los algoritmos de estas plataformas, y su respuesta fue afirmativa, siendo que hablaron de que el algoritmo se alimenta en base a las búsquedas y visualización del usuario, y sugiere contenido relacionado a los gustos del usuario. Sin embargo, a manera personal, dicen que estos resultados se pueden volver tediosos por la reiteración de contenido similar el uno al otro.

Esto mismo hizo que al final se les preguntara si “¿Creen que esto haga que el consumo sea más desechable?”, siendo afirmativa su respuesta, y en el caso de los servicios de streaming dicen que esto mismo hace que uno no se sienta satisfecho con una sola plataforma, además de consumir rápido los contenidos para visualizar otros nuevos, aunado al tiempo invertido que según ellos “desplaza el hacer otras actividades”. Posteriormente se trató el aspecto de las relaciones sociales con el hecho de desechar rápido las cosas, ya que mencionaron que el hecho de consumir

y desechar las cosas se puede ver en la conducta social, refiriéndose a las relaciones sociales cortas entre personas.

Con esta entrevista se retomaron varias preguntas ya antes realizadas en las entrevistas pasadas, y se pudo conocer la visión de Isaí y Briana con respecto al consumo de estas plataformas, al igual que referentes sociales y aspectos generacionales que ellos consideran, y también reconocieron que estas plataformas son parte de su generación, y estas ahí en su proceso de identidad.

4.2.4 Cuarto testimonio

Para esta entrevista se volvió a considerar a una alumna del grupo 404, de la carrera técnica de Informática y parte del turno matutino. Karla Abigail de 16 años brindó su participación en la dinámica de entrevista, y a lo largo de este mismo arrojó respuestas similares a las de sus compañeros, pero de igual modo dio respuestas un tanto ambiguas, en las que normaliza mucho del consumo de servicios de streaming y la importancia que tiene la tecnología en su contexto.

Al igual que las otras entrevistas, se habló un poco sobre su experiencia durante la pandemia y el uso que le dio a la tecnología. Afirma que este mismo acontecimiento condicionó más a que hubiera un alza en el contenido digital, debido a la inactividad presencial en sus actividades escolares. Durante su confinamiento reconoce que el su relación de consumo hacia los servicios de streaming empezó a partir de 2021, y durante 2020 no tenía contratados ninguno de estos servicios, ya que estaba más enfocada en las clases en línea, y su entretenimiento hasta ese entonces era ver videos en YouTube.

A partir de 2021 fue que tuvo acceso a esas plataformas, teniendo desde entonces una relación más cercana hacia estas plataformas, principalmente porque aún no podía hacer muchas actividades presenciales. Actualmente aun visualiza contenido en esos servicios, con menor frecuencia por el cambio de modalidad, pero dichas plataformas aún son parte de sus hábitos de consumo, teniendo a la mano los servicios de Netflix y Amazon Prime.

Después se le pregunto sobre su perspectiva hacia el impacto que generan estas plataformas sobre los más jóvenes, a lo que respondió que “es bastante”, ya que según ella algunos tienen a idealizar el cómo ser o como no se quiere ser. Además de eso, compartió una experiencia relacionada a gente que conoce, quienes el contenido audiovisual del gusto de ellos si tuvo un impacto en su identidad, ya que estos jóvenes se fanatizaban con la narcocultura y demás contenido audio visual relacionado a esta misma, la cual menciona que si idealizan mucho lo visto en las series y películas de este subgénero. Razón por la cual sostiene que estas plataformas impactan en los jóvenes, principalmente el contenido de estas.

El contacto que ella tiene con estas plataformas se dio desde los 13 años hasta ahora, mucho del contenido que visualiza son películas y series de ciencia ficción, además de documentales. Ella personalmente dice que no se deja influencias mucho por los contenidos que ve o los que están en tendencia, y prefiere mantenerse al margen. De igual modo, afirma que el avance de la tecnología hace que cambie la manera de ver y hacer las cosas, como el ver una película por medio de determinado dispositivo.

Se le pregunto su punto de vista hacia la incógnita ¿La tecnología se acopla a nuestras necesidades, o nosotros a las necesidades de ésta?, y al igual que los entrevistados anteriores, menciona que ambas cosas, debido a como satisfacen una necesidad, y como nosotros nos acoplamos a las novedades de la vanguardia tecnológica, y que además es buena la tecnología para el entretenimiento, refiriéndose al streaming. También dice que la tecnología dice mucho de nuestra sociedad, más por la necesidad de consumir tecnología para encajar. Pone de ejemplo el como muchos de las series o películas en tendencia (muchas en estas plataformas), son tema de conversación para quienes tienen gustos en común.

A lo largo la entrevista, sostenía que la alta exposición a material audiovisual por parte de los jóvenes, puede impactar de muchas maneras, y menciona que la gente puede tener una interpretación diferente de la realidad. Y hacia esto mismo, dice que la gente con personalidad débil es la que más se tiende a influenciar más fácil por el contenido audiovisual, esto relacionado a quienes basan su personalidad en

algún personaje que según ella “les resulte interesante”. En relación a las relaciones sociales y cómo impacta el alto consumo de contenido audio visual a estas, dice que mucho de este consumo puede afectar las relaciones sociales de quienes se exponen a mas material audiovisual.

La entrevista de Karla hablo mucho respecto al impacto de estas plataformas hacia los jóvenes, principalmente referente a su conducta social y su interacción. Al mismo tiempo da afirmaciones hacia el como la tecnología en general, está presente en nuestros hábitos, debido a la necesidad hacia esta misma en muchas necesidades y para el entretenimiento.

4.2.5 Quinto testimonio

El quinto testimonio es alumno llamado Guillermo Esquivel Maldonado de 16 años, perteneciente al grupo 401 de la carrera técnica de Mecatrónica, incorporado al turno matutino. Guillermo accedió a la entrevista, y también es un consumidor frecuente de servicios de streaming, por lo que se dio la libertad de responder una serie de preguntas y hablar un poco de su opinión al respecto con el tema de las plataformas digitales.

Durante la pandemia, Gabriel pasaba por su segundo año de secundaria, pero dice que su acercamiento a estos servicios ya estaba desde antes, estas plataformas fueron su mejor fuente de entretenimiento durante la pandemia, de igual modo admite que ha crecido con los servicios de streaming desde ya mucho tiempo, y no solo a estos servicios sino con el contenido audiovisual, ya que veía mucho la televisión antes de tener acceso a estas plataformas.

El habla del impacto que genero la pandemia hacia el incremento de consumidores hacia estas plataformas, ya que concuerda con que anteriormente estos servicios no tenían un alcance tal grande como hoy en día, siendo ya no servicios contratados de manera particular, sino más popular y ahora cualquiera puede tener acceso a una de tantas plataformas. En su caso tiene a su disposición 4 servicios contratados, los cuales son Netflix, Disney Plus, Vix, y Amazon Prime, y estos mismos servicios dice que son parte de si, razón por la cual los consume.

En el aspecto de tecnología, se le pregunto al igual que los anteriores, si la tecnología se acopla a nosotros o viceversa, a lo que respondió que es mutuo, dada la relación que hay hacia la tecnología y la facilidad con la que ayuda a realizar algunas cosas, además de que también hablo de la necesidad que hay hacia actualizarse en los avances tecnológicos es parte de acoplarnos nosotros a la tecnología. Sin embargo a pesar de que piensa que hay una relación mutua, menciona que somos más nosotros quienes se acoplan a los estándares tecnológicos.

El al igual que muchos de su generación, tuvo que adaptarse a la modalidad de clases en línea durante la pandemia, y de esto mismo también compartió su opinión de como la tecnología está presente en aspecto educativo, y como también condiciona este mismo aspecto, dado que al igual que muchos de su escuela, dependen por obligación de aplicaciones vía internet para el cumplimiento de labores escolares. Algo por lo cual es de la idea de que la tecnología modifica nuestros hábitos, esto al poder intensificar algunas tareas, como la búsqueda de información para cuestiones académicas en su caso.

Posteriormente se le pregunto “¿Cómo crees que la tecnología defina nuestra sociedad?”, con lo que respondió que deja ver mucho el cómo le dedicamos tiempo a satisfacer el ocio, y el cómo se le da mucho peso al entretenimiento. Aunado lo dicho por el, se le hizo la pregunta de “¿Crees que lo que consumes te representa?”, algo a lo que dijo que “dice mucho de alguien pero no como persona, sino como fan de algún producto”, seguido de poner de ejemplo a quienes tratan de imitar a algún personaje, algo con lo que él no se siente identificado, dado que según el es mejor disfrutar un producto en vez de absolverlo.

Otra pregunta fue saber si “¿Ha cambiado la forma de ver las cosas (en cuanto a tecnología)?”, pero si respuesta fue que “más bien se ha actualizado”. El en particular es un fan del contenido de acción, romance, drama, mucho anime, y seguir a creadores de contenido en twitch. Algo que llevo a mencionar en la dinámica, fue que los adolescentes absorben mucho de lo que consumen mientras crecen.

De manera reiterada, afirma que el confinamiento del covid-19 fue una de las razones por las que se recurrió mayormente a estos servicios, y aunque ya se levantara la pandemia, la gente consume estas plataformas por arriba de la televisión por cable, a lo que afirma que estas plataformas ya desplazaron a muchos formatos de entretenimiento, y es el que predomina en esta generación, y concuerda en que seguirá creciendo el número de suscriptores los siguientes años.

Guillermo tiene claro para si mismo, que muchos de su generación ya crecieron con estos servicios, y que el hecho de estar en una pandemia durante su adolescencia significo un cambio marcado para su generación, mismo evento que hizo que cambiaran varias cosas, en su caso hablo de la educación y el entretenimiento. Esto mismo, dice que dio un despliegue de opciones en cuanto a plataformas, y que es fácil consumir una serie o película tras otra para luego desecharla, algo que de igual modo afirma que pasa con la tecnología en general, y las relaciones sociales, misma perspectiva que tuvieron varios alumnos en entrevistas pasadas.

Por último se le pregunto respecto a la alimentación de los algoritmos por parte de los usuarios, con lo que afirma que somos nosotros quienes alimentamos el algoritmo para obtener un beneficio a nuestro entretenimiento. Y en otro aspecto, menciona que la tecnología hace un cambio en nuestras interacciones sociales, poniendo de ejemplo las redes sociales y nuestra comunicación por medio de estas mismas. De manera complementaria a lo ya dicho, cree que todas las generaciones están expuestas a imágenes, pero hoy en día esta tecnología brinda más imágenes a los espectadores, sobre todo a los jóvenes.

En el caso de Guillermo, nos pudo compartir su relación hacia las plataformas de streaming y el contenido audiovisual en general. Se puso ver como hoy en día estos servicios son parte del catálogo de entretenimiento para muchos de su generación, siendo en su caso alguien con acceso a 4 servicios de streaming. Y con esto se puede ver un panorama en el que estos servicios están cada vez más extendidos dentro de la cotidianidad de los más jóvenes.

4.2.6 Sexto testimonio

En esta última entrevista se tuvo la participación de tres alumnos del grupo 408, estudiantes de la carrera técnica de Mecatrónica, y del turno vespertino. Los estudiantes en cuestión son; Pedro Hernández Esquivel de 17 años, Bryan Eduardo García de la Torre, y Kevin Fernando García Herrera, ambos de 16 años. Los tres mostraron respuestas similares a los anteriores entrevistados, por lo que ya hay una opinión más generalizada en cuanto al tema del streaming.

Para ellos el consumo de estas plataformas está muy normalizado, incluso antes de la pandemia, y al igual que los entrevistados anteriores, dijeron no haber aprendido nada en las clases en línea, y optaban por darle más importancia al entretenimiento por el aburrimiento. Pedro menciona que le quedó la costumbre de jugar en el celular aun después de la pandemia, y prefiere jugar en las tardes antes que hacer alguna otra actividad, y en las noches ver alguna serie o película en alguna plataforma.

Los tres amigos son consumidores frecuentes, como ya se dijo, Pedro ve estas plataformas en horario nocturno, Bryan opta por ver anime, y Kevin no es tan selectivo en ver algo en Netflix o HBO Max, pero tiene sus gustos por ver creadores de contenido en Twitch. Al mismo tiempo, reconocen que su momento de más actividad en estas plataformas fue durante pandemia, ahora las ven de manera más moderada, a pesar de tenerlas a su alcance. En la actualidad los tres saben que el incremento en consumo de estas plataformas se debió a la pandemia, y que ahora ha sido más moderado, sin embargo también saben que esto mismo hizo que muchos ahora estén suscritos a varias plataformas.

Tanto Pedro como Kevin y Bryan, son de la idea de que hay una relación mutua entre la tecnología y las personas, en la que los dos se acoplan el uno al otro, siendo lo mismo que mencionan los entrevistados anteriores. Por lo que ya hay una respuesta general en cuanto a la relación mutua entre la tecnología y el hombre, siendo que los jóvenes en cuestión afirman que no hay más peso en uno que el otro en cuanto a acoplarse a los estándares del hombre y tecnología.

Aunado a que reconocen que la pandemia aceleró el alcance de estas plataformas, también sostienen que la tecnología tiende a condicionar nuestros hábitos de consumo, ya que es esta la que dio forma a estos formatos del streaming, que son el medio principal por el que ellos ven series y películas según ellos. Al igual que sostienen que cada generación se tiende a caracterizar por la tecnología con la que compartió juventud, siendo que dichas generaciones aprenden diferente por la tecnología que se les presenta en su momento.

Con lo anterior dicho, se les pregunto si “¿Las plataformas de streaming son parte de su generación?”, siendo afirmativa su respuesta, al decir que si son parte de su generación, y que el modo de ver y reproducir los contenidos en estos servicios, son diferentes a los formatos anteriores de generaciones pasadas. Seguido de preguntarles si “¿La tecnología define nuestra sociedad?”, diciendo que si los tres, y ponen de ejemplo la comunicación que brinda el celular al presentar una manera no presencial de decir algo, como los emojis según ellos.

Conforme prosiguió la entrevista, se les preguntó en relación a las cuestiones tecnológicas si “¿Creen que hay algo perjudicial en la tecnología para los jóvenes?”, y siendo los tres quienes más han hablado de aspectos negativos relacionados a la tecnología, ya que dijeron que si llega a perjudicar. Y volviendo a retomar lo de la comunicación por mensajes a través del celular, dicen que algo perjudicial de la tecnología es que hace menos sociales a muchos jóvenes y no optar algunas veces por la interacción presencial. Sin embargo, Bryan dice que aun con eso le agrada la comunicación por mensaje, y a él lo hace más sociable por las opciones de expresar algo por medio de emojis.

Otro de los aspectos a perjudicar según ellos, es el de hacer amistades de poco tiempo o que no tengan una comunicación directa, y en el caso de Kevin, dice que estar mucho tiempo expuesto a imágenes en pantallas puede causar daños a la vista. Y en el caso de las plataformas de streaming, estas están saturadas de imágenes.

Aunado que también piensan que estas plataformas son características de su generación, también hablan de la ventaja que tienen estas en el aspecto social,

como el hacer amigos con los mismos gustos y poder hablar de estos contenidos, aunque también uno puede no tener gustos similares con otros y estas desubicado de algunos temas.

Por último se habló al respecto de la dependencia a la tecnología, algo que ellos admiten tener, más que nada en el entretenimiento y en la comunicación, porque les es un poco indiferente la escuela en el caso de ellos. Mencionan que en la actualidad hay mucha dependencia hacia la tecnología, y que en el caso de ellos por ser jóvenes, están a una temprana edad para engancharse rápido a cualquier cosa, y en el caso de la tecnología podría hacer más sedentarios a algunos, y eso no sería muy bueno para la salud según sus afirmaciones.

Para este testimonio, los estudiantes en cuestión pudieron responder preguntas referentes a como ellos consideran los aspectos perjudiciales de la tecnología en los jóvenes, y como creen que esta misma tiene una gama de ventajas pero desventajas en aspectos sociales, algo que para ellos puede afectar las habilidades sociales de algunos, pero principalmente se pudo indagar más en la perspectiva de jóvenes adolescentes en relación con ya no solo los servicios de streaming, sino también la tecnología y algunas implicaciones de esta misma. Es de mencionar que para ellos no es algo desconocido el consumo de contenido en servicios de streaming, y de igual modo reconocen que se trata de un formato propio de su generación.

4.3 Resultados.

El resultado del tercer cuestionario y las entrevistas, muestran un poco más de la perspectiva que tienen los estudiantes con respecto a su relación con los servicios de streaming, cuestiones generacionales relacionadas a la tecnología, aspectos de la cotidianidad que satisface el uso y manejo de tecnología incluyendo el streaming, la presencia del internet y la inmediatez de las plataformas de streaming. Al mismo tiempo se pudo divisar tanto con las entrevistas y el cuestionario, que la tecnología juega un papel importante en sus vidas, siendo necesaria para la escuela, la comunicación y el entretenimiento.

Y en otro aspecto, se pudo ver como estos servicios forman parte de la identidad generacional de muchos jóvenes según palabras de los testimonios, y que la visualización de contenido es ya un hábito de consumo ya normalizado para ellos, siendo que no solo son nativos de la tecnología, sino que ya está incorporada a su desarrollo como adolescentes.

Pero no solo eso, a lo largo de esta última serie de cuestionarios y entrevista se pudo observar el patrón de similitudes que tienen los jóvenes dentro de la investigación, queda claro que los servicios de streaming son un elemento parte de los servicios de entretenimientos propios de la tecnología de su generación, eso ya ha quedado claro. Y durante la investigación se pudo conocer parte de la vida e interacciones de estos jóvenes, siendo que por más que cada uno tuviera un rasgo de individualidad y personalidades diferentes, sus condiciones sociales de la gran mayoría los hacia compartir un mismo contexto en la mayoría de la veces, siendo que muchos a pesar de tener actitudes propias, pertenecían a la misma clase social dentro de los fraccionamientos distribuidos por la zona, y por tanto compartiendo una identidad colectiva.

Cada rasgo de individualidad y gustos personales era una característica propia de cada uno de los jóvenes, pero por más que estos rasgos sean notables, estos jóvenes son el resultado de la época y el lugar en el que se encuentra. Son jóvenes que viven en la localidad de su escuela (la mayoría), pertenecen a la misma clase social, asisten al mismo instituto, y en cuestión generacional; reproducen las tendencias del momento, consumen mucho de lo que está de moda, reproducen contenido a través de tecnología del momento, y son conscientes de la necesidad que tiene la tecnología en su cotidianidad.

Al igual que muchas generaciones previas a ellos como sus padres o abuelos, ellos son el resultado del tiempo y lugar en el que se están desarrollando, y mucho del criterio que están formando durante su etapa de adolescentes, es un vistazo del entorno en el que se desenvuelven estos jóvenes, quienes al igual que las generaciones previas, interpretan el mundo que los rodea y forman su propio criterio

del mundo, ya sea por sentido o por valores inculcados de cualquier tipo, ya sea familia, religión, etc.

El hecho de que tengan un notable consumo de estos servicios, es una muestra de cómo el consumo de contenidos audiovisuales ha evolucionado, al igual que los medios de comunicación y entretenimiento, ya que ha cambiado la manera de ver una película o serie que durante décadas se reproducía en otros formatos, y ha logrado que los consumidores se vean condicionado a reproducir este tipo de prácticas debido a la vanguardia tecnológica que ofrecen estos servicios. Siendo estas plataformas ahora un elemento más dentro del contexto de estos jóvenes, así como lo fue la televisión para generaciones previas.

Sin embargo dimensionar en su identidad de manera general es mucho más complicado que únicamente hacer indagaciones relacionadas al consumo de contenido audiovisual, dado que también hay factores que se tienen que valorar para medir las dimensiones identitarias de un individuo, como lo son su género, status social, inclinaciones políticas y de más factores que no se abordaron en esta investigación, pero que aun por encima de ello, los jóvenes presentan una similitud en su identidad, y esa es la del consumo hacia de contenido audiovisual en estas plataformas.

Lo que da a entender algo, y es que para las empresas de servicios de streaming, no importa la procedencia, sexo, o clase social, ya que al final del día son consumidores de sus productos. Y pese a que estos jóvenes no tengan la misma manera de interpretar el mundo o tengan la misma opción o gustos hacia los mismos temas, si comparten un patrón identitario, y es la de consumir contenido en plataformas de streaming, y hacer uso de tecnología propia del momento. Siendo ese su mayor similitud identitaria que posee esta generación, no sin ser la totalidad de su identidad en general, pero si algo que comparten.

Conclusión

A lo largo de la investigación se tuvo como propósito indagar en los aspectos de consumo visual por parte de los jóvenes adolescentes. Debe recordarse que la hipótesis, elaborada a manera de guía de la investigación, apuntaba a una influencia del consumo de streaming en la construcción identitaria de los jóvenes estudiantes. Como pudo observarse, la investigación se hizo tomando como informantes a alumnos de un plantel educativo de nivel medio superior. El trabajo empezó realizando una primera serie de cuestionarios que demostraron básicamente dos cosas: dichos jóvenes tienen una noción clara de lo que son los servicios de streaming y, además, son claros consumidores a un nivel casi general. Posteriormente se pudo ver, con un segundo cuestionario, la frecuencia que tienen sus hábitos de consumo hacia estas plataformas, y sus opciones en cuanto a selectividad de formatos de entretenimiento, e incluso cómo las plataformas de streaming están al alcance de estos mismos estudiantes.

Ya para el tercer cuestionario se indagó más en cuanto a los aspectos identitarios de estos jóvenes, en relación con el uso y manejo de tecnología dentro de su cotidianidad, y cómo ésta satisface sus necesidades académicas y personales, siendo una herramienta necesario para ámbitos comunicativos, escolares y de esparcimiento. Y en palabras de los mismos estudiantes, “la tecnología es una característica generacional”, en el caso de ellos se trata de una relación de dependencia, a causa de las necesidades que satisface la tecnología en sus vidas personales. Aunado a eso, se pudo ver la clara noción que tienen referente al funcionamiento de estas plataformas, y el alcance que poseen, siendo un formato en donde su uso está normalizado por parte de ellos, ya que está presente durante su proceso de desarrollo identitario, e incluso afirman que dichas plataformas son parte de su identidad.

Con las entrevistas se pudo realizar un acercamiento más directo hacia tratar temas del consumo audiovisual, y escuchar las consideraciones que tienen los jóvenes hacia el uso y consumo de las plataformas de streaming. Con los datos generados también se identifica un patrón en cuanto a opiniones y respuestas similares, en

donde todas apuntaban a la misma afirmación, de que estas plataformas son parte de la identidad de los jóvenes que las consumen, y que estas mismas son ahora el formato de reproducción de la generación, principalmente la de los más jóvenes, quienes crecen a la par del alcance que han agarrado estos servicios.

Otro dato a considerar, es que si bien el consumo de estas plataformas está extendido en los jóvenes (y de muchas edades), este alcance se debió a distintos factores, ya no sólo los de la publicidad, sino a los efectos causados por la pandemia del covid-19, a partir de 2020. Ya que durante las entrevistas, se abrió el diálogo con un poco de contexto relacionado al suceso pandémico, en donde los mismos entrevistados afirmaban que su consumo hacia estas plataformas aumentó durante dicho acontecimiento, dicho consumo fue un condicionamiento en donde la situación de muchos los orilló a contratar estos servicios para combatir el aburrimiento.

Este mismo acontecimiento condicionó la manera de reproducir contenido audiovisual, aunado a la implementación de aplicaciones y plataformas digitales con fines académicos, lo cual significó que el condicionamiento de la pandemia modificara los hábitos de consumo de muchos de estos jóvenes, como consecuencia de una implementación digital en el contexto académico.

Actualmente es sabido que las actividades presenciales están de regreso, y que estos jóvenes ya no le dedican más tiempo a la visualización de estos servicios, sin embargo se pudo ver que la presencia de estas plataformas ya forma parte de la cotidianidad de estos mismos jóvenes. Lo que se debe añadir ahora es que ya tienen acceso a más de una plataforma de streaming contratada, lo que significa también un claro desplazamiento que tuvo la televisión y los otros formatos de reproducción ante el crecimiento de estas plataformas en el mercado. Y a diferencia de hace unos cuantos años, estos servicios ya no son algo particular que rivalizaba con los formatos ya desplazados, sino que son de un uso más generalizado actualmente, siendo los formatos de la generación, mismos que están al alcance de los más jóvenes, y que en palabras de los sujetos de estudio, “ya son parte de su identidad”.

Con esta investigación se pudo advertir que no solo hay una clara noción de lo que son estos servicios por parte de los jóvenes del plantel en cuestión, sino que también hay una oferta y demanda por parte de estos servicios, de la cual estos jóvenes forman parte al ser consumidores habituales, y con la capacidad de tener más de una en su haber. Aunado eso, es de reiterar que gran parte del éxito de estas plataformas en años recientes, se debió por las circunstancias del confinamiento que condicionó la pandemia de covid-19, siendo algo que modificó los hábitos de consumo de muchos adolescentes en aquel momento, y que dicho suceso contribuyó a que el catálogo de plataformas estuviera a la disposición de muchos actuales consumidores, siendo en este caso los jóvenes de este plantel.

Otra cosa importante es el aspecto identitario, dado que los mismos sujetos de estudio afirman tener una dependencia hacia la tecnología, la cual satisface sus necesidades comunicativas, académicas y personales, algo que es de esperar por parte de una generación nativa de la tecnología, y cuyo desarrollo va de la mano con las actualizaciones que esta misma tiene, por lo que el consumo de servicios de streaming tiene una presencia en sus vidas, siendo que ahora se trata del sistema de reproducción de su momento.

Con esta investigación se pudo concluir que estas plataformas tienen una característica identitaria para estos jóvenes, al ser la tecnología de su generación, y con la que comparten contemporaneidad durante su etapa de desarrollo. Aunado a la perspectiva que tienen referente a que tanto tecnología y necesidades humanas se complementan. Por lo que se puede concluir en que el consumo de contenido de streaming forma parte de la identidad de los jóvenes adolescentes, o al menos en este plantel.

Bibliografía

- Aguilar, Carlos (2022), “¿Cuáles fueron las plataformas de streaming con más usuarios en 2022?”. Recuperado de: <https://www.safeshopping.news/2022/12/05/streaming-plataformas-mexico-2022-exitosas/>
- Alaminos Chica, Antonio (2010) en “Desigualdades sociales y ciudadanía desde las culturas juveniles en América Latina”, México, Miguel Ángel Porrúa.
- Ardèvol, e. 1994. La mirada antropológica o la antropología de la mirada: de la representación audiovisual de las culturas a la investigación etnográfica con una cámara de vídeo. Tesis para optar al grado de Doctora en Antropología, Universidad Autónoma de Barcelona.
- Aristizábal, Diana (2020). “Estudios sociales sobre el consumo. Trayectorias disciplinares de un campo de estudio en construcción”, Revista de Estudios Sociales, Universidad de los Andes.
- Ball, M., y Kruglov, A. (2019). «10 lessons for Disney, Apple, and all the new streaming companies trying to take down Netflix.» Vox Dot Com.
- <<https://www.vox.com/recode/2019/11/12/20959837/streaming-wars-10-lessons-matthewballalex-kruglov-disney-apple-amazon-netflix>>.
- Barajas, R. (2013). La televisión por Internet: De la convergencia a la mutación. Quórum Académico, 10, 277-288. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199028788006>
- Barthes, Roland. (2005 [1967]). El imperio de la moda. Madrid: Paidós.
- Baudrillard, Jean. (2009 [1970]). La sociedad de consumo: sus mitos y estructuras. Madrid: Siglo XXI.
- Bohannan, Paul y Glazer, Mark (2007) Lecturas Antropología”, España, Mc Graw Hill.
- Bourdieu, Pierre. (2006 [1979]). La distinción: criterios y bases sociales del gusto. Madrid: Taurus.
- BOURDIEU, Pierre, (1990). La juventud no es más que una palabra. Sociología y cultura, México: CNCA-Grijalbo (Colección Los Noventa).

- BUXÓ, M.J. (1999). «... que mil palabras». De la investigación audiovisual. Fotografía, cine, vídeo, televisión. Barcelona: Proyecto A Ediciones. Pág. 1-22.
- Campbell, Colin. 2005 [1995]. "The Sociology of Consumption". En Acknowledging Consumption, editado por Daniel Miller, 95-124. Nueva York: Taylor & Francis.
- Cantera, Sara (2022), "Netflix, HBO Max y Disney+ ¿Cuál tiene más usuarios en México?". Recuperado de: <https://www.eluniversal.com.mx/cartera/netflix-hbo-max-y-disney-cual-tiene-mas-usuarios-en-mexico>.
- Castells, M. (2001). La era de la Información: el poder de la identidad. México: Siglo XXI Editores.
- Castro, G. (2005), "Web Music: música, escuta e comunicação", Intercom-Revista Brasileira de Ciências da Comunicação, vol. XXVIII, núm. 1, enero-junio.
- Citado por RODRIGUEZ SANCHEZ, J.L., 1989, Trastorno de identidad , factor común en los alumnos "problema", de bachillerato, Tesis maestría de Psicología Clínica, Departamento de Psicología, Universidad de las Américas-Puebla, México.
- COOLEY, C.H., 1922. Human Nature and the Social Order. Chicago: University of Chicago Press.
- Collins, S. (2018). «Netflix's bright future look a lot like television's dim past.» Deadspin. <<https://theconcourse.deadspin.com/netflixs-bright-future-looks-a-lot-like-television-sdim1833056161>>.
- (ConceptoDefinición, s.f.) Definición de Teaser. Recuperado de <https://conceptoDefinicion.de/teaser/>
- Coreth, Emerich (1989) ¿Qué es el hombre?, España, Herder.
- Cornelio, E. M. (2020). Melodrama mexicano en la era de Netflix: Algoritmos para la proximidad cultural. Comunicación y Sociedad, e7481, 1-27. <https://doi.org/10.32870/cys.v2020.7481>
- DE MIGUEL, J.M.; PINTO, C. (2002). Sociología visual. Madrid: CIS.

- Donas, Solum (2001). "Adolescencia y Juventud en Latinoamérica", Costa Rica: Libro Universitario Regional.
- Douglas, Mary y Baron Isherwood. (1990 [1979]). El mundo de los bienes. Hacia una antropología del consumo. México: Grijalbo.
- Elena Neira (2022), "Streaming Wars. La nueva televisión", Barcelona: Editorial Planeta, Libros Cúpula.
- Ellison, J. (2016) Is Netflix's global dominance a force for good or bad? Financial Times. <<https://www.ft.com/content/13078a02-0465-11e9-99df-6183d3002ee1>>.
- Expósito, Javier (2020), "Antropología visual: Del registro etnográfico al cine compartido". BOLETÍN DEL MUSEO CHILENO DE ARTE PRECOLOMBINO.
- Gallegos, Dolores (2020). "Aspectos tecnológicos de la producción en las plataformas streaming más conocidas con contenido ecuatoriano", Universidad católica de Santiago de Guayaquil, Ecuador.
- Giménez, Gilberto (2010). "Cultura, identidad y procesos de individualización", Universidad nacional autónoma de México.
- Giménez M. G. (2006). Teoría y análisis de la cultura vol.2. México: CONACULTA e instituto Coahuilense de Cultura.
- Gombrich, Richard F (1996), "How budddhism Began". The condiotioned Genesis of the Early Teachings.
- Gomez, Marlen (2015). "La construcción de identidad en un grupo de raperos: Un estudio antropológico en la ciudad de Toluca", México: Universidad Autónoma del Estado de México.
- Grau, J. 2012. Antropología audiovisual: reflexiones teóricas. Alteridades 22 (43): 161-175.
- Hall, S. (1915). Adolescence: Its psychology and its relation to physiology, anthropology, sociology, sex crime, religion and education. Nueva York: Appleton Century Crofts.
- Herrero, José (2002) "¿Qué es la cultura?", en: <http://www.galanet.eu/dossier/fichiers/Cultura%20%20Definicio%26%23769>

%3Bn%20y%20caracteri%26%23769%3Bsticas. pdf , 28 abril 2014, 11:00 am.

- Intriago, E (2016). ANÁLISIS DE TECNOLOGÍAS DE STREAMING: EVALUACIÓN DE PROTOCOLOS Y DISEÑO DE UN CASO DE ESTUDIO. Universidad Politécnica de Madrid. Disponible en: http://www.dit.upm.es/~posgrado/doc/TFM/TFMs20152016/TFM_Erika_del_Rocio_Intriago_Acuna_2016.pdf
- Jenner, M. (2017). Binge-watching: Video-on-demand, quality TV and mainstreaming fandom. *International Journal of Cultural Studies*, 20(3), 304-320. <https://doi.org/10.1177/1367877915606485>
- Larraín, J. (2001). Identidad chilena. Disponible en: <http://histogeo.ulagos.ci/apuntes/FBHS/FBHS0004.pdf>. Recuperado el 10/Abril/2015. México.
- Lévi-Strauss, Claude (1981 [1949]). "Las estructuras elementales del parentesco". Barcelona: Grupo Planeta.
- Levitin, D. (2006), *This is your brain on music. Understanding a human obsession*, Londres, Atlantic Books.
- Llanos, H (2018). Netflix nació hace 20 años porque a sus fundadores les dio pereza devolver 'Apolo 13' al videoclub. EDICIONES EL PAÍS S.L. Versión digital. Recuperado de: https://verne.elpais.com/verne/2018/02/28/articulo/1519808873_165715.html
- López, D (2018). ESTUDIO DE LAS PLATAFORMAS DE STREAMING. Universidad de Sevilla. Repositorio digital. Recuperado de: https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/87550/Estudio_de_las_plataformas_de_streaming.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Malinowski, Bronislaw (1986 [1922]). "Argonautas del Pacífico Occidental I". Barcelona: Planeta.
- Marrón, M (2019). Desvelado el misterio de las plataformas de pago: cuánta gente ve Netflix, Movistar, Amazon y HBO. *Revista Digital News*. Recuperado

de: https://www.niusdiario.es/vida/visto-oido/audiencia-plataformas-streamingnetflix-movistar-hbo-amazon_18_2828970329.html

- Martínez, R., Lacasa, P., y Castillo, H. (2021). Big y Small data: Ver y discutir series de televisión en streaming. Cuadernos.info, 329-355. <https://doi.org/10.7764/cdi.49.27297>
- Mauss, Marcel (2009 [1925]). "Ensayo sobre el don: forma y función del intercambio en las sociedades arcaicas". Buenos Aires: Katz Editores.
- MELUCCI, Alberto, 1982. L'invenzione del presente. Bologna : Società Editrice Il Mulino.
- Mendoza Enríquez, Hipólito (2010) "Los estudios sobre la juventud en México", en Espiral, estudios sobre Estado y Sociedad, Vol. XVIII, No. 52.
- Miller, Daniel. (2005 [1995]). Acknowledging Consumption. A Review of New Studies. Nueva York: Routledge.
- Morduchowicz, R. (2008). Los jóvenes y las pantallas, nuevas formas de sociabilidad. Barcelona: Gedisa.
- Ojeda, G. A. (2010). La importancia de mantenerse inserto en algún tipo de red de intercambio comunicacional: Social o Electrónica. En revista Psicología Iberoamericana, número1, vol.18. Universidad Iberoamericana Ciudad de México, México. Recuperado el 15/Agosto/2014. México.
- Polanyi, Karl (2001 [1944]). "The Great Transformation. The Political and Economic Origins of Our Time". Boston: Beacon Press.
- Pérez y Valdez (2008) Teorías sobre la juventud: las miradas de los clásicos, México, Miguel Ángel Porrúa.
- PIZZORNO, Alessandro, 2000. « Riposte e proposte ». En : D. della Porta, M. Greco y A. Szakolezai, Identità, riconoscimento, scambio. Roma: Editori Laterza, pp. 197-245.
- Puffer, J. A. (1912). The boy and his gang. Boston: Houghton Mifflin.
- Reguillo Cruz, Rossana (2000) Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto, Bogotá, Grupo Editorial Norma.

- Renobell, Victor (2005), "Hipervisualidad. La imagen fotográfica en la sociedad del conocimiento y de la comunicación digital". Revista sobre la sociedad del conocimiento.
- Renold, Juan Mauricio Renold (2008) Antropología social. relecturas y ensayos, Buenos Aires Biblos.
- Rousseau, J.-J. (2004). Emilio, o de la educación. México: Editorial Porrúa.
- Ruby, J. 1996. Antropología visual. Revista Chilena de Antropología Visual 2: 154-167.
- Reguillo, Rossana (2003). "Las culturas juveniles: un campo de estudio; breve agenda para la discusión", Revista Brasileira de Educação, Rio de Janeiro, Brasil.
- Ruvalcaba Arredondo, Leonel, Ríos Rodríguez, Leticia del Carmen y Carmona, Eduardo Alejandro. (2022). Las plataformas streaming y estudiantes mexicanos en la era pandémica SARS-CoV-2. Revista digital FILHA. Juliodiciembre. Número 27. Publicación semestral. Zacatecas, México: Universidad Autónoma de Zacatecas. Disponible en: <http://www.filha.com.mx>. ISSN: 2594- 0449.
- Santillán y González (2015). "Nociones de juventud: aproximaciones teóricas desde las ciencias sociales". México: Universidad Autónoma de Baja California.
- SCIOLO, Loredana, 1983. Identitá. Turín : Rosemberg & Sellier.
- Signorelli, Amalia (1999) Antropología Urbana, México, UNAM.
- Simmel, G. (1993). Sociología. España: Calpe.
- Tajfel, H. (1981). Human groups and social categories. Cambridge University Press (Versión en castellano, Barcelona: Herder, 1984).
- Tamayo, S. y Kathir W. (coords.) (2005). Identidades urbanas. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Trejo Sánchez, José Antonio (2010) en "Desigualdades sociales y ciudadanía desde las culturas juveniles en América Latina", México D.f, Miguel Ángel Porrúa.

- Uribe, E. (2016). El cambio mediático de la televisión: Netflix y la televisión en teléfonos inteligentes. Palabra Clave, 19, 358-364. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64944803001>
- Valera, Sergi (1999) "Espacio privado, espacio público: Dialécticas urbanas y construcción de significados" en Public art observatoryproject. Universitat de Barcelona.
- Van Buskirk, E. (2009). «How the Netflix Prize was won.» WIRED. <<https://www.wired.com/2009/09/how-the-netflix-prize-was-won/>>.
- Vidal, M., y Olivares, C. (2021). ¿Quién elige mi dieta informativa? La datificación automatizada de personas en el ambiente digital. Información, cultura y sociedad: revista del Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas, 143-154. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=263066699002>
- Worsley, Peter (1957). "The Trumpet Shall Sound: A Study of "Cargo" Cults in Melanesia". Londres: MacGibbon & Kee
- Wyn Davies, Merryl (2004) Antropología para principiantes, Buenos Aires, Era Naciente.

Anexos

1- Streaming hace referencia al hecho de escuchar música o ver videos sin necesidad de descargarlos completos antes de escucharlos o verlos. Esto se logra mediante fragmentos enviados secuencialmente a través de la red (Internet) (aprenderinternet.about.com).

2- En el ámbito informático, los algoritmos son secuencias de instrucciones sencillas que permiten a una computadora solucionar un problema. Su uso está generalizado en sistemas que movilizan grandes cantidades de información. Todo el motor de recomendación de Netflix, por ejemplo, descansa en una red de algoritmos. En su caso, el problema a resolver es reducir al máximo el número de referencias que se muestran para que elegir nos resulte más sencillo. Y lo que el algoritmo hace es realizar selecciones de contenido personalizadas. (Elena Neira (2022), "Streaming Wars. La nueva televisión", Barcelona: Editorial Planeta, Libros Cúpula.)

3- Expresión anglosajona que significa datos masivos. Se refiere a aquellos conjuntos de datos cuyo tamaño, complejidad y velocidad de crecimiento dificultan su captura, gestión, procesamiento o análisis mediante tecnologías y herramientas convencionales (Elena Neira (2022), "Streaming Wars. La nueva televisión", Barcelona: Editorial Planeta, Libros Cúpula.).

4- Producciones propias sobre las que Netflix posee exclusividad (Elena Neira (2022), "Streaming Wars. La nueva televisión", Barcelona: Editorial Planeta, Libros Cúpula.).

Cuestionarios:

Anexo 1: Cuestionario 1.

Anexo 2: Cuestionario 2.

Anexo 3: Cuestionario 3.



Universidad Autónoma del Estado de México

Facultad de Antropología

Cuestionario



Edad: _____ Sexo: _____ Grupo: _____ Carrera: _____

Nombre (opcional): _____

Procedencia (opcional): _____

Instrucciones.

En el siguiente cuestionario encontrarás preguntas a las que puedes responder SI o NO. Las mismas están relacionadas con los servicios de streaming (Netflix, HBO Max, Disney plus, entre otros). Responde marcando sólo una de las opciones de respuesta.

1. ¿Sabes qué son los servicios de streaming?

Si

No

2. ¿Tu o tu familia tiene contratado alguno de estos servicios?

Si

No

3. ¿Has visto contenido de estos servicios aun sin tener suscripción?

Si

No

4. ¿Tienes preferencia por alguna plataforma en especial?

Si

¿Cuál? _____

No

5. Entre los formatos de entretenimiento tradicionales, como la televisión, y las plataformas de streaming, ¿cuál consumes más?

Televisión

Streaming

Otro ¿Cual? _____

6. ¿Sueles dedicarle tiempo a estos servicios cada día?

Si

No

7. ¿Alguno de los temas de conversación que tienes o escuchas están relacionados con películas o series (contenido) de plataformas de streaming?

Si

No

8. ¿Sueles consumir alguna serie o película cuando es tendencia?

Si

No

9. ¿Algún contenido de estas plataformas ha hecho que veas las cosas de otra forma?

Si

No

10. ¿Tienes predilección por algún género de películas o series en estas plataformas?

Si ¿Cuál? _____

No



Universidad Autónoma del Estado de México

Facultad de Antropología

Cuestionario 2



Edad: _____ Sexo: _____ Grupo: _____ Carrera: _____

Nombre (opcional): _____

Procedencia (opcional): _____

Instrucciones.

En el siguiente cuestionario encontrarás preguntas de opción múltiple. Las mismas están relacionadas con los servicios de streamig (Netflix, HBO Max, Disney plus, entre otros) y aspectos de identidad y consumo. Responde marcando sólo una de las opciones de respuesta.

1. ¿Crees que la tecnología define mucho de la generación en que vivimos o pertenecemos?

A) Si

B) No

2. ¿Crees que el contenido de series, películas o videojuegos dicen mucho del tiempo en que vivimos actualmente?

A) Si

B) No

3. ¿Piensas que el contenido en los servicios de streaming puede influir de manera positiva o negativa en algunos espectadores?

A) Si

B) No

4. ¿Para ti, los productos que consumimos define mucho de quiénes somos?

A) Si

C) Algunas veces

B) No

D) Depende de la persona y el producto

5. ¿Hay algún contenido en estas plataformas, ya sea serie o película que te allá marcado o inspirado? Si es así ¿Cuál?

A) Si ¿Cuál? _____

B) No

6. ¿Tú y tus amigos o familiares tienen gustos similares con respecto a contenido audiovisual como series o películas?

A) Si C) En algunas cosas

B) No D) Nos complementamos en cuanto a gustos

7. ¿Para ti que es la identidad?

A) El cómo me defino a mí mismo D) Todas

B) El cómo me definen los demás E) Ninguna

C) El cómo me defino hacia los demás

8. ¿Por medio de que dispositivos visualizas los servicios de streaming y demás contenido?

A) Tablet C) Televisión o pantalla E) Computadora

B) Teléfono D) Varios de estos dispositivos F) Ninguno

9. ¿Cuántas horas sueles dedicarle visualizar los servicios de streaming cuando tienes la oportunidad?

A) Nunca D) 1 – 2 hr

B) 15-30 min E) 2 – 3 hr

C) 30 min - 1 hr F) Mas

10. ¿En cuál de los siguientes instantes de horario le dedicas tiempo a las plataformas de streaming?

A) Antes de clases D) Solo los fines de semana

B) Después de clases E) En varios momentos

C) Durante clases F) Nunca



Universidad Autónoma del Estado de México

Facultad de Antropología

Cuestionario 3



Edad: _____ Sexo: _____ Grupo: _____ Carrera: _____

Nombre (opcional): _____

Procedencia (opcional): _____

Instrucciones.

En el siguiente cuestionario encontrarás preguntas abiertas relacionadas con aspectos de tecnología, consumo, servicios de streaming (Netflix, HBO Max, Disney plus, entre otros), aunados con cuestiones generacionales de la actualidad. Se puede responder en palabras propias sin alguna restricción, siempre y cuando tenga coherencia manteniendo relación con la pregunta.

1- ¿Tú como consumidor de servicios de streaming, cómo definirías tu relación con esa tecnología?

2- De manera personal ¿En la actualidad cómo definirías la relación que hay entre este tipo de tecnología y las personas de tu generación?

3- ¿Cuáles son los aspectos de tu vida que más satisface la tecnología? (incluyendo los servicios de streaming)

4- En palabras tuyas ¿Qué tan necesario es el internet en los tiempos actuales y por qué? ¿Tú donde te conectas y cómo?

Sabemos que las plataformas de streaming brindan un servicio inmediato en sus funciones ¿Qué es lo que te agrada de esa inmediatez que ofrecen?