

ROBINSON CRUSOE YA TIENE CELULAR

LA CONEXIÓN COMO ESPACIO DE CONTROL
DE LA INCERTIDUMBRE

por

ROSALÍA WINOCUR

UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
METROPOLITANA
Casa abierta al tiempo




siglo
veintiuno
editores

CAPÍTULO II. LA CONEXIÓN, ESPACIO DE VIDA ENTRE LOS JÓVENES¹

En la bibliografía existe un consenso general de que cuando se habla de jóvenes en la sociedad contemporánea, en realidad nos estamos refiriendo a múltiples experiencias ubicadas en realidades heterogéneas, que muchas veces trascienden las fronteras nacionales. Es más probable encontrar similitudes entre pandillas de ciudades tan distintas como México, Madrid y Río de Janeiro, que entre los diversos grupos de jóvenes que viven en una misma ciudad. Al mismo tiempo, se está redefiniendo el concepto de transición de las etapas de menor a mayor madurez, porque las fronteras entre unas y otras se han desdibujado “El concepto de frontera que marcaba la edad, en la actualidad ha perdido parte de su significado. Resulta más apropiado referirse al proceso de transición como una condición ‘entre dos fronteras’ o un ‘estado liminar’” (Moreno Minguez, 2008:18-19).

Ya no existe algo parecido a un proceso de evolución lineal y previsible de la juventud a la adultez, donde los que no podían superar el tránsito eran tachados de inmaduros o marginales, porque ya nada indica que si se siguen ciertos caminos, se cumplen ciertos rituales, y se cuenta con ciertas oportunidades –como el acceso a la educación superior–, esto garantice un futuro de estabilidad y empleo. Como bien lo demuestra Martin Hopenhayn en diversos trabajos (2005; 2008), se comprueba una relación inversamente proporcional entre capital simbólico y oportunidades materiales que se va agudizando, paradójicamente, con el acceso cada vez más generalizado a las nuevas tecnologías. En la cita que sigue Dina Krauskopf sintetiza claramente estas nuevas redefiniciones conceptuales que devienen de las transformaciones sociales en curso en el ámbito familiar y laboral:

La estabilidad ha dejado de fundarse en secuencias predeterminadas, espacios geográficos delimitados y proyectos unívocos. Ya no se trata de una

continuidad lineal en las trayectorias, sino de sentidos que se expresan en estrategias de vida y uso de recursos que se abren en un abanico profuso de alternativas. En la constitución de los proyectos influye la individualización del sentido y de las estrategias de vida, la reformulación de metas en el camino, el valor creciente de la intensidad frente a la permanencia, y el horizonte de corto plazo para validar metas con resultados palpables. Los recorridos existenciales se han hecho flexibles y diversificados. Las distancias generacionales con los adultos se modifican y resignifican [...] Los nuevos patrones de estructuración de la vida social y del mercado laboral, así como las crecientes capacidades juveniles, hacen que la postergación y tiempo de espera implícitos en la moratoria vean debilitada su justificación, y evidencien más fuertemente las desventajas de la marginación en la toma de decisiones y en el acceso a posiciones que valoricen las capacidades y búsquedas de los jóvenes. Las identidades de los jóvenes se han recreado y diversificado, y no pueden considerarse sujetos en transición. Requieren de participación que los valide en su calidad de sujetos y articule reconocimiento simbólico con promoción material (2008:168).

García Canclini (2008:13) describe muy bien la naturaleza múltiple, flexible y adaptativa de las estrategias que desarrollan los jóvenes artistas para gestionar y obtener recursos para sobrevivir, pero esto podría aplicarse a los jóvenes en general. En ese sentido, Internet y el móvil



¹ Este capítulo constituye una versión ampliada y reformulada del artículo intitolado “Internet en la vida cotidiana de los jóvenes”, que publicó la *Revista Mexicana de Sociología* en su número 3 de 2006.

les brindan una plataforma simbólica compensatoria y sustitutiva de la falta de poder real en la vida cotidiana. Frente a la dificultades de inclusión que les plantean la mayoría de las instituciones tradicionales, particularmente las que se relacionan con la formación, el empleo y el acceso al poder, los jóvenes generan estrategias flexibles y móviles de inclusión en los escasos márgenes que les brindan los circuitos formales, pero fundamentalmente en los circuitos informales que generan ellos mismos, donde Internet constituye un espacio privilegiado. Y eso es parte del capital simbólico que están adquiriendo en la red: se mueven rápido, en múltiples direcciones, brincan de un mundo a otro, abren varias ventanas simultáneamente, y desarrollan habilidades sociales y cognitivas para trabajar, socializar y jugar en red, optimizando los enlaces y los atajos entre un mundo y otro.

EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN DE INTERNET

En el proceso de socialización de las computadoras e Internet entre los jóvenes que participaron en el estudio,² intervienen fundamentalmente cuatro agentes: la escuela, los pares, los cibercafés y los medios de comunicación. En la mayoría de los casos fue la escuela

² Este capítulo, como el siguiente, se basan en un estudio realizado en la ciudad de México en el año 2007. La estrategia metodológica combinó una entrevista cualitativa semiestructurada, con autobiografías de los jóvenes acerca de su experiencia con Internet desde sus inicios en la primaria o en la secundaria, hasta la universidad. En el estudio participaron 40 jóvenes entre 22 y 29 años de ambos sexos en dos etapas. Todos eran estudiantes del último año de diferentes carreras de universidades públicas. La mayoría había concluido sus estudios en el tiempo previsto por los programas de formación. En este grupo, que en el momento de la investigación tenían entre 21 y 27 años, el primer contacto con las computadoras e Internet se produjo en el tercer año de la secundaria o en la preparatoria, es decir entre los 15 y los 18 años. Aunque en el caso de los que asistieron a escuelas privadas, este contacto empezó en 6o. de primaria o en primero de secundaria. La variable escolaridad de los padres fue determinante para establecer el origen socioeconómico de las familias. La mitad de los estudiantes tenía padres con escolaridad primaria, secundaria y preparatoria, de ocupación obreros, empleados, secretarías, choferes, maestros, costureras, amas de casa y trabajadores por cuenta propia. El resto de los padres eran profesionistas con estudios superiores ocupados en el sector público o privado. El 90% de los jóvenes vivían con sus padres en el Distrito Federal o en el estado de México, el resto compartía la vivienda con compañeros o hermanos. La técnica del registro autobiográfico fue utilizada con mis estudiantes de comunicación, quienes participaron de forma activa y entusiasta en la investigación, compartiendo y reflexionando colectivamente sobre sus experiencias.

la secundaria la que brindó los primeros escenarios de contacto y aprendizaje una década atrás. Sin embargo todos coinciden en señalar que las primeras experiencias fueron frustrantes y poco estimulantes:

bien, bien, aprendí en la casa de mis amigos, porque lo que me habían enseñado en la escuela nomás no me entraba. Ya cuando compré mi computadora aprendí picando botones (Milton, 24 años, estudiante de comunicación).

En sus relatos señalan que al principio la clase de computación se asemejaba mucho a una de mecanografía, sólo se enseñaban comandos y programas para procesar textos elementales. A lo cual se agregaba el bajo nivel de alfabetización informática de los maestros y la prohibición de manipular libremente las máquinas:

La maestra nos trataba como descerebrados [...] al principio no nos dejaba ni prender la computadora, después cuando ya nos dejó prenderla nos decía que no moviéramos nada, casi nos decía que no respiráramos (Bernardo, 18 años, último año del bachillerato).

En esas condiciones, donde la enseñanza estaba desprovista de todo sentido lúdico y creativo, era difícil advertir las virtudes del uso de una computadora. Los problemas que referían no sólo tenían que ver con la deficiente infraestructura (programas y máquinas obsoletas), las condiciones de acceso (4 o 5 estudiantes por máquina), la poca capacitación de los profesores, la prácticamente nula integración del taller de computación con el resto del plan de estudios, la censura y las prohibiciones (no se podía jugar); sino también con la profunda contradicción entre la cultura escolar y las culturas juveniles:

Pensar el sentido de Internet en la escuela pasa primero por pensar el sentido mismo de la escuela. La cultura escolar, sus códigos y representaciones, no ocupan el lugar más importante en el espacio simbólico en el que se mueven los jóvenes. La socialización en los medios de comunicación y los grupos de pares han incrementado su poder como marco de referencia y con ellos la escuela, con frecuencia, no guarda relaciones de sintonía [...] Los muchachos quieren comportarse como jóvenes en la escuela, pero ella no parece tener más espacio que para los "estudiantes" (Cabrera Paz, 2001:53).

No obstante la escuela, en los mismos márgenes que ella propicia, o en las complicidades que suscita frente a las exigencias y arbitrariedades del sistema, sigue siendo un espacio fundamental de socialización de las nuevas tecnologías entre los adolescentes. En ese sentido, la salida y la entrada, los recreos, los baños, los trabajos en equipo y el uso del celular, constituyen espacios de socialización e intercambio altamente significativos de las culturas juveniles.

El primer signo de interés por parte de los adolescentes se presentó cuando algunas escuelas incorporaron Internet en el taller de computación, aunque el acceso estaba limitado a ciertas páginas y buscadores, y no les estaba permitido jugar, chatear o navegar libremente, los estudiantes se fascinaron con las posibilidades de este nuevo medio y comenzaron a buscar alternativas fuera de la escuela para explorarlas y practicarlas. La verdadera iniciación llegó de la mano de los amigos, los novios, los hermanos, los cibercafés, y de la propia Internet. En México, según la *Encuesta Nacional de Juventud 2005*, sólo 28% de los jóvenes entre 15 y 29 años, contaba con una computadora en su hogar, aunque sí sabían usarla prácticamente 70% (69.55%). Respecto a Internet sólo el 20% disponía de una conexión en su hogar, no obstante 60.75% estaban familiarizados con su uso. Para el caso del celular, sólo contaban con el mismo 56.5% de los jóvenes, pero sabían hacer uso de él prácticamente 80% (79.95%).³ Otro dato relevante es que sólo 49.7% está en algún sistema formal de educación. ¿Qué nos dicen estas cifras? Que la socialización de las nuevas tecnologías de información y comunicación en el caso de los jóvenes no depende fundamentalmente de la posesión de una computadora o de una conexión a Internet en el hogar sino del acceso a las mismas en otros ámbitos como los cibercafés, las escuelas y las universidades. En varios países de América Latina, entre los que se encuentra México, la principal fuente de socialización de Internet entre los jóvenes de 15 a 19 años son los locales comerciales que cuentan con Internet (OSILAC, 2007).

Esta demanda ha generado en los últimos dos años un florecimiento inusitado de diversos locales que ofrecen sus servicios de renta de computadoras, acceso a Internet y elaboración de tareas escolares por encargo en todas las colonias populares. En la mayoría de los casos se trata de establecimientos improvisados y *piratas*, que

se instalan con tres o cuatro computadoras en escritorios públicos, fotocopiadoras, papelerías, tiendas de abarrotes y casas de familia que disponen de la sala o el estacionamiento para ofrecer sus servicios. A pesar de la fragmentación y el desorden de las búsquedas, el mal uso y aprovechamiento de los exploradores, la dudosa eficacia pedagógica del “cortar y pegar” por encargo, la informalidad y las fallas técnicas que padecen la mayoría de estos lugares, no podemos negar su importancia como fuente de socialización, iniciación y aprendizaje del manejo de la computadora e Internet entre los jóvenes de sectores populares: “...podría considerarse a los cibercafés como puntos de difusión de una innovación cultural profunda. Son lugares donde se permite el acceso, casi sin supervisión ni censura, a contenidos culturales ajenos, exóticos, eróticos, prohibidos y muy contrastantes con los códigos cotidianos de los usuarios jóvenes” (Robinson, 2003:2).

Mientras los jóvenes de clase media y alta pudieron contar con la computadora, prácticamente desde su generalización en el mercado 15 años atrás, los de sectores populares tuvieron que esperar a llegar a la universidad para poder plantear la demanda como legítima. En el caso de Malena, logró convencer a su papá herrero de la necesidad de una computadora cuando pudo presentársela como una herramienta para mejorar su competitividad escolar: “*Por fin mi papá empezó a creer que valía la pena hacerse de una computadora, pues para nosotros sería útil, ya que mi tía lo convenció de que al estar estudiando era una herramienta necesaria y nos facilitaría la elaboración de tareas*”. Eso sucedió apenas al entrar en la universidad, en cambio, Jessica, obtuvo la computadora a los 10 años sin solicitarla porque sus padres la adquirieron no sólo por sus posibilidades de acceso a la información, sino también como un artefacto lúdico y una herramienta de exploración del mundo: “*En ese entonces yo iba a una escuela primaria de paga y recuerdo con claridad que en cuanto mi papá supo que llevaba clases de computación en seguida me compró una computadora*” (Jessica, 21 años, estudiante de comunicación social).

No obstante, tener acceso a Internet tampoco garantiza la igualdad de oportunidades para informarse, pertenecer, debatir, o simplemente jugar. El capital cultural y simbólico y los procesos de socialización tecnológica de jóvenes de diversa pertenencia sociocultural, crean distintos contextos de apropiación de la cultura a través de Internet: “Algunos jóvenes, provisionados en un recorrido previo

³ Fuente: *Encuesta Nacional de Juventud 2005. Resultados Preliminares*, Instituto Mexicano de la Juventud, <www.imjuventud.gob.mx>.

por el 'circuito mediático' en el que se mueven con fluidez, llegan hábiles y preparados para transitar en la red y, en una fusión total con la máquina, se vuelven los más diestros navegantes; otros jóvenes, y la mayoría de sus maestros, por su parte, extraviados entre la dificultad técnica, el poco entrenamiento en ámbitos tecnológicos y un bajo equipamiento en su capital cultural, naufragan con prontitud, facilidad y angustia" (Cabrera Paz, 2001:40).

¿TUS AMIGOS TE CONTABAN ALGO SOBRE LAS COMPUTADORAS? No, pues estamos igual de pobres, entonces nunca platicábamos de esas cosas.

¿ANTES DE TENER CONTACTO CON ELLAS CÓMO TE LAS IMAGINASTE? Pues la verdad ni me las imaginaba, lo que pasa es que siempre he estado como muy alejado de esas cosas, platico del fútbol o de las cosas que tenemos.

¿DÓNDE APRENDISTE A USARLA? Pues en la escuela (Bernardo, 18 años, bachillerato).

La universidad pública, independientemente del origen sociocultural de los jóvenes, constituye un ámbito privilegiado de socialización informática vinculado no sólo a las exigencias curriculares sino también a la cultura universitaria. La universidad constituye un universo simbólico que establece códigos de pertenencia sobre la base de privilegiar ciertos símbolos y circuitos de consumo cultural, de alimentar aspiraciones de superación personal, y de crear expectativas de desarrollo profesional exitoso. En los últimos diez años este imaginario ha incorporado la necesidad subjetiva y práctica del manejo de las nuevas tecnologías, vinculada al acceso calificado a la información y a las redes académicas.

En nuestro universo de estudio —jóvenes universitarios que estuvieran en el último año de la carrera o recién graduados—; no encontramos diferencias significativas en los usos, competencias y preferencias en la red entre ambos grupos de referencia. Los jóvenes provenientes de familias de sectores populares mostraron las mismas destrezas y habilidades que los de clase media. Las diferencias se presentaron en la disponibilidad de recursos tecnológicos en los hogares y en la posibilidad de actualizarlos regularmente. Los de sectores populares tenían computadoras más antiguas, con menor capacidad y velocidad, y la mayoría no disponían de conexión a Internet. Los de clase media poseían computadoras más modernas y mejor equipadas. Por lo general en cada hogar había más de una computadora, porque los padres también tenían la suya. Todos te-

nían acceso a Internet, y la mayoría tenía contratado un servicio de banda ancha.

Respecto a las diferencias de género, entre los varones se observa una tendencia más marcada a explorar de manera autodidacta las posibilidades de Internet, a usar de manera más diversificada las aplicaciones, y a experimentar con las opciones de *software libre* y diseño de páginas: "Cuando iba en la secundaria nos comenzaron a dar cursos de computación pero realmente no me empeñé mucho en aprender, y ya cuando tuve mi primera computadora yo solo fui aprendiendo, fue una cuestión autodidacta" (Daniel, 22 años, estudiante de comunicación). En el caso de las chicas se observa una mayor dependencia de los amigos, hermanos y novios para la iniciación, y también un uso más pragmático de las aplicaciones. Es decir, tienden a usar sólo aquellas que por los requerimientos escolares o sociales necesitan para ampliar sus recursos de comunicación:

Creo saber navegar en Internet más o menos bien, pero cuando un chico me pregunta ¿a cuánto corre tu máquina? O preguntas del tipo sólo leo o escucho "blablabla" y ellos no, ellos siempre saben o me hacen pensar que saben de lo que hablan, yo nunca entiendo nada, sólo sé que mi tarjeta de video me deja jugar y con eso me basta (Gabi, 26 años, empleada en una tienda de arte).

Sin embargo cuando se les preguntó por los modos de usar y apropiarse de las nuevas tecnologías, ninguno de los entrevistados percibió diferencias significativas entre muchachas y muchachos, salvo en el aspecto de los intereses de navegación. En cambio sí señalaron que las diferencias generacionales constituyen una limitación en el acceso. Todos ejemplificaron este tipo de situaciones con las dificultades que observan cotidianamente en sus padres y maestros para usar la red que se manifiesta en el constante requerimiento de ayuda para usar diversas aplicaciones de la computadora y de Internet:

[...] los de cuarenta, cincuenta o más, lo más chistoso es que esa gente no sabe utilizar la Internet de la manera en que lo utilizamos nosotros. Siempre le piden al sobrinito o a algún amigo que les enseñe [...] Pero cuando les enseña el sobrinito se da una interacción entre generaciones, pero sólo le enseña, no se mete en el tema (Víctor, 25 años, estudiante de psicología).

También manifestaron que esta dependencia tecnológica de sus mayores, había contribuido en muchos casos a hacer variar el esque-

ma de poder familiar, y que sus habilidades en la red les permitían exhibir un capital informacional que revalorizaba su imagen frente a los padres. Esta idea será retomada y desarrollada en profundidad en el capítulo VI cuando se aborden las diferencias generacionales en la apropiación de Internet y del celular.

LA ILUSIÓN DE PODER INSTANTÁNEO

La exuberancia de las imágenes, el traslape de los tiempos, la exhibición cruda de las diferencias, la recreación del odio y del amor, del dolor, de la felicidad, de la enfermedad, de la muerte, de lo sobrenatural en diversas culturas, y la escenificación de las luchas por el poder en todas sus formas posibles que ofrecieron el cine y la televisión por décadas, pusieron a los jóvenes a desear el mundo, pero Internet les generó la ilusión de que pueden poseerlo y controlarlo instantáneamente.

Internet se volvió un objeto deseado en el imaginario de los jóvenes mucho antes de que pudieran acceder a él, a través de las narraciones que circulaban en el cine y la televisión. Se trata de un imaginario signado por una fuerte ilusión de control y de manipulación del entorno, ya no colectivamente, como lo expresaban las utopías de los setenta, sino individualmente:

[...] me sentí maravillado con la capacidad que tenemos para crear, manipular y programar todo tipo de actividades controladas por una computadora, incluso la destrucción masiva del planeta (Ricardo, 23 años, estudiante de comunicación social).

Me imagino que en el futuro podremos adaptar nuestro entorno a nuestro gusto a través de activar o apretar un solo botón (Lyssette, 22 años, estudiante de comunicación).

Esta necesidad individual de control de la realidad es explicable porque casi todos los senderos que transitan los jóvenes están repletos de incertidumbres. Incertidumbre sobre el pasado porque ya no constituye una fuente de certezas que se proyecta hacia el presente y el futuro en términos de capital cultural y movilidad social. Incertidumbre sobre el presente porque les genera expectativas laborales y de desarrollo profesional que no pueden cumplirse. A lo cual se suma “la incapacidad de ajuste en los sistemas educativos a los

nuevos requerimientos sociales, los cambios en las estructuraciones familiares, la exclusión de los jóvenes de los mejores empleos debido a las normatividades y una importante segregación residencial” (Valenzuela, 2002:33). Como lo han señalado varios investigadores latinoamericanos en diversos textos publicados por la CEPAL (CEPAL-OIJ, 2004; Hopenhayn, 2005), la juventud latinoamericana vive una serie de paradojas o asincronías que parecieran alimentar la brecha entre expectativas y logros. “De un lado tienen mayores logros educativos que los adultos, medido sobre todo en años de educación formal, pero por otro lado menos acceso al empleo. Manejan con mayor ductilidad los nuevos medios de información, pero acceden en menor grado a los espacios consagrados de deliberación política, y están menos afiliados a los partidos. Expanden exponencialmente el consumo simbólico pero no así el consumo material” (Hopenhayn, 2008:53).

El dominio de la red es la única cuota de poder efectivo que los jóvenes experimentan. Aunque su eficacia sea sólo simbólica no deja de ser relevante en los espacios donde se mueven cotidianamente. En muchos casos el control de las TIC les ha permitido adquirir mayores márgenes de autonomía en los hogares, que muchas veces ocasiona, como veremos en el capítulo VI, francos fenómenos de inversión de la autoridad.

Esta ilusión de poder se expresa y se ejerce de varias maneras. En la posibilidad de conexión-desconexión, es decir, decidir cuándo quiero “ser visible” y para quién, y cuándo quiero “ser invisible”, y para quién. En el recurso de la navegación “infinita” que se traduce en el placer de descubrir y conquistar mundos diversos, contrastantes, extraños e inquietantes, sin moverse de las certezas del hogar y sin correr riesgo alguno. Y fundamentalmente, en la manipulación de la realidad virtual: levantar y derrumbar un imperio en minutos en un juego de estrategia, invadir la privacidad de un compañero ingresando a su cuenta, manipular un *software libre*,⁴ diseñar una pá-

⁴ “*Software libre* se refiere a la libertad de los usuarios para ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el *software*. Se refiere a cuatro libertades de los usuarios: “La libertad de usar el programa. La libertad de estudiar cómo funciona el programa y adaptarlo a tus necesidades. El acceso al código fuente es una condición previa para esto. La libertad de distribuir copias, con lo que puedes ayudar a tu vecino. La libertad de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras a los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie”. Véase “La definición de *Software Libre*, Proyecto GNU, Fundación para el *Software Libre*, <www.mirror.fr>.”

gina de proyección personal, crear un *blog*⁵ o fundar una comunidad, imponer o censurar los contenidos, establecer las reglas de su funcionamiento y decidir quién puede ser parte o no de ella.

La falta de comunicación o la pérdida de los contactos reales y virtuales generan mucha angustia como mecanismo de exclusión social.

Quien no sabe usar una computadora, quien no usa Internet, está fuera de, ¿no? (Larissa, 25 años, estudiante de comunicación).

Estar desconectado equivale a la idea de volverse invisible, les resulta difícil imaginar que alguien no pueda estar conectado, de ahí que estiman que sólo aquellos jóvenes que viven fuera de las ciudades, en las áreas rurales, son los que quedan excluidos del acceso:

Los que no tienen acceso a Internet son los que viven en las zonas rurales, en donde no se cuenta ni siquiera con luz (Judith, 29 años, estudiante de química industrial).

Parten del supuesto de que si se vive en una ciudad se tiene acceso a una computadora ya sea en la casa, en la escuela o en el cibercafé, y eso coloca a los jóvenes en igualdad de condiciones independientemente de su pertenencia sociocultural:

Actualmente hay cibercafé que cobran muy barato, entonces yo creo que cualquiera puede tener acceso a Internet (Judith, 29 años, estudiante de química industrial).

Pero la ilusión de poder que les provoca Internet a nuestros entrevistados, sólo se traduce en las posibilidades individuales de

⁵ “Un *blog* es una página electrónica personal —un diario íntimo— que cualquier persona puede abrir y lanzar al ciberespacio en pocos minutos. Los denominados *blogs* constituyen un fenómeno de expansión vertiginosa en los últimos 5 años de Internet. Según *Technocrati*, un famoso buscador de Internet, en 1999 sólo había 20, hoy existen por lo menos 5 millones en el mundo [...] Se trata de diarios íntimos electrónicos que pronto traspasaron el ámbito de lo privado para convertirse en foros públicos de debate y fuentes alternativas de información [...] El 92.4% de los *blogs* son creados por personas menores de 30 años [...] Actualmente existen numerosos *blogs* especializados, llamados *aggregators* que cumplen la función de detectar, registrar y clasificar por temas la multitud de páginas personales que pueblan la blogósfera” (Anne Marie Mergier, “Revolución en el ciberespacio”, *Revista Proceso*, núm. 1476, 13/02/2005). También se puede consultar el artículo de Iker Seisdedos, “Mi diario en la red”, publicado por la *Revista El País Semanal*, el 16 de octubre de 2005.

manipular la información y de obtener ventajas competitivas en el entorno inmediato donde se mueven. La percepción de estas posibilidades en ningún caso visualizó una acción o proyecto colectivo de transformación de algún aspecto de la realidad. A diferencia de los “tecnotópicos” y los “tecnofóbicos” (Lins Ribeiro, 2004:63) los jóvenes opinaron que Internet no cambiará radicalmente la vida de las personas (en sentido negativo o positivo), ni volverá a las sociedades más equitativas y democráticas:

Veo muy difícil que haya un impulso a la democracia y a la participación social [...] yo creo que por muchos años va a seguir la vía directa, persona a persona, gente que mueva a las masas para que haya esa participación. Veo muy lejano que por medio de Internet haya una participación social directa para cambiar una cosa (Víctor, 25 años, estudiante de psicología).

Yo creo que la gente cree que la computadora vino a cambiar al mundo y no es así, era lo que te cuento de mi papá que todo el tiempo está con esa idea de que por tener la computadora uno tiene que ser mejor [...] Lo mismo yo creo que es con esto de las sociedades, no todos tienen que ver con las computadoras, yo creo que si el mundo es peor o mejor es por las personas que estamos en él y no por lo que uno pueda hacer con la computadora. Aunque ahora que lo pienso sí puede ser que haya gente que se dedique a hacer cosas con la computadora y a lo mejor eso haga mejor las cosas pero no al grado de cambiar el mundo. Según lo que me acuerdo de la escuela casi todo el tiempo han existido sociedades unas más ricas y otras muy pobres y eso es lo que se está marcando cada día y la computadora pues no tiene mucho que ver, por ejemplo, en mi casa tenemos una computadora y no por eso somos ricos, al contrario, la tuvieron que comprar en abonos porque no tenían para poder comprar una así al contado y tener la computadora para otros quiere decir que ya pertenecen a otro grupo (Bernardo hijo, 18 años, bachillerato).

El investigador Guillermo Sunkel se preguntaba en un sugerente artículo reciente cuál podría ser la percepción de los jóvenes latinoamericanos sobre la estructura social y sus oportunidades de ascenso y movilidad social, a raíz de que el *Latinobarómetro 2007* no había indagado al respecto (2008:196). Sin que los testimonios recabados en nuestra investigación tengan la capacidad de volverse casos paradigmáticos para reflexionar sobre el conjunto de los jóvenes de América Latina, nos parecen significativos del tipo de representación que tienen sobre la desigualdad y el cambio social. A pesar del uso intensivo y extensivo que realizan de las TIC, y de la angustia que les provoca no estar conectados, tienen una relación pragmática con

ellas, no advierten que su manejo pueda colocarlos en una situación de poder para cambiar algunas de las inequidades que padecen cotidianamente por ser jóvenes, y en el caso de Bernardo, también por ser pobre. Es cierto, parecen afirmar los jóvenes, si uno no tiene Internet queda fuera, pero el hecho de tenerlo no te coloca en igualdad de condiciones con el resto de los usuarios. El acceso te da ciertas ventajas pero no cambia radicalmente tu condición social.

LA NATURALEZA DEL CONSUMO

Como consecuencia de este afán “manipulador”, “conquistador” y “fundacional”, lo que los jóvenes requieren y consumen fundamentalmente en Internet es información. Información de todo tipo y naturaleza, pero la privilegiada, particularmente en el caso de los varones, es la que la red produce acerca de sí misma: programas, herramientas y aplicaciones diversas que usan para crear páginas, traducir lenguajes, montar dispositivos multimedia, bajar música, películas, *comics*, etc. También buscan, bajan y editan información para cubrir las exigencias escolares de distintos cursos de la carrera. La mayoría utiliza los exploradores más populares como *Google*, *Yahoo* y *Altavista*, pero algunos también recurren a los *blogs* o a las revistas electrónicas temáticas. Muy a menudo consultan sitios que funcionan como carteleras de espectáculos relacionados con sus gustos sobre cine, música y programas televisivos. Y por supuesto, bajan e intercambian música, juegos y videos de toda clase.

El consumo de información no sólo tiene un valor instrumental, en el sentido de servir para apoyar las tareas de investigación demandadas por la universidad, o para orientar la oferta de espectáculos, su valor fundamental es de carácter simbólico. La red contiene todo lo que en las culturas juveniles se ha vuelto relevante y significativo de exhibir y compartir con los otros:

La información actual es uno de los valores fundamentales del consumo audiovisual y digital de los jóvenes [...] Los jóvenes construyen redes de intercambio conversacional. Hacen de la información un objeto de relación cotidiana con los otros. En esos relatos, editados y reescritos con material de sus imaginarios tecnológicos, los jóvenes afirman su identidad social y cultural [...] La información posibilita la relación social con los pares. Y eso,

en las culturas juveniles, tiene el más alto sentido simbólico (Cabrera Paz, 2001:60-61).

Hasta principios de los noventa el material simbólico básico de conversación lo proporcionaban el cine y la televisión, ahora Internet no sólo ha incrementado considerablemente los temas de conversación, sino que también ha cambiado la naturaleza del intercambio, ya no sólo se comparte información sino nuevas experiencias de interacción social, competencias y habilidades para manipular la red. La naturaleza esencial del consumo en la red es su simultaneidad:

La facilidad de hacer muchas cosas al mismo tiempo, platicar con amigos, checar el mail, bajar música y buscar información al mismo tiempo (Paulina, 19 años, estudiante de comunicación).

Los jóvenes trabajan con varias ventanas abiertas, la de su tarea, la del *Messenger*, la del correo, las de los buscadores y las de los *blogs*. También suelen bajar música, películas, jugar *online* y consultar sitios de espectáculos al mismo tiempo. Estas actividades en la red a menudo conviven con el televisor y la radio encendidos, la ingestión de alimentos o bebidas, y la participación regular u ocasional en las conversaciones y actividades familiares. De ahí que la dimensión real del consumo de Internet en la sociabilidad de los jóvenes hay que valorarla con relación al lugar que ocupa en el conjunto de actividades de la vida cotidiana. El siguiente ejemplo es representativo de las rutinas entre nuestros entrevistados:

[...] un día normal para mí, es levantarme [...] irme a la escuela, desayunar, estar un rato en la escuela y después irme al servicio social [...] Al momento de bañarme pongo un disco, o mis papás siempre acostumbran prender la tele para ver las noticias [...] Y cuando llego de la escuela o incluso en el servicio también vemos la tele. Yo llego aquí y veo a veces la tele, una serie, las noticias no mucho [...] Voy al cine, voy a comer con mis amigas [...] Los sábados o domingos son muy familiares por la mañana, es un día que implica andar de compras y en la calle, viene toda la familia. Y en las noches siempre salgo, voy con Pablo — que es mi novio — vamos a algún bar, al cine, cuando nos quedamos aquí, acostumbramos ver la tele o estar bajando información sobre grupos en Internet (Idalia, 22 años, estudiante de psicología).

En las rutinas de Idalia, se observa un constante ir y venir entre el adentro y el afuera de su casa, la importancia de sus redes de amigos, y la fuerte presencia de otros medios, particularmente del cine y la

televisión que se alterna con Internet. También destaca la relevancia de los vínculos familiares. La familia sigue siendo un eje aglutinador y organizador de las rutinas cotidianas. Con la familia, los amigos y los novios, se comparten las comidas, las salidas, los quehaceres domésticos, el consumo de la televisión, la radio y el entretenimiento. Idalia también se reúne a diario con sus compañeros en la escuela y luego los reencuentra en el *Messenger*. El uso de Internet se suma al concierto de los medios y su cadena de consumo ofreciendo una continuidad más que una ruptura con el “mundo real”. Nuestros entrevistados en sus relatos se desplazan entre sus realidades presenciales y virtuales con la naturalidad con que se abren y se cierran las puertas y las ventanas en la vida cotidiana:

Una vez que puedo abrir el Messenger me doy cuenta de que tengo una enorme lista de contactos y que algunos están en línea pero no me interesa saludarlos [...] Mientras estoy pensando esto intento escuchar la plática de mi familia que está reunida en la cocina, y aunque en otro momento me hubiera molestado por el ruido que suelen hacer, ahora quería estar con ellos platicando, me preguntan de vez en cuando, sobre la huelga y todo eso [...] Mi papá y mis dos hermanas se suben a acostar [...] Susana, mi hermana, se queda viendo una película en la sala y de vez en cuando me asomo por la puerta del cuarto en la que estoy para ver lo que está viendo. Reviso mi correo y abro dos ventanas más para buscar información sobre el INEGI, y mientras las páginas se descargan escucho que he recibido un mensaje instantáneo [...] es Fernando, así que mientras checo las páginas que han terminado de cargarse lo insulto un poco y charlamos sobre cómo nos ha ido [...] Al parecer Fernando está haciendo tarea, así que mientras contesta, hago una llamada telefónica (Malena, 22 años, estudiante de comunicación social).

No es la tecnología en sí misma la que marca los límites y los quiebres entre un mundo y otro, sino el alcance y el sentido de la experiencia con la tecnología dentro de los confines de su universo práctico y simbólico. Aunque Malena está conectada a la red está pendiente de los ruidos domésticos, incluyendo el de otros medios de comunicación, y sigue participando en las conversaciones familiares. Las coordenadas temporales y espaciales del mundo real se intercalan con las del mundo virtual sin que esto represente ningún conflicto de sentido para los jóvenes.

El estudio también sugiere que el consumo de Internet no reemplaza al de otros medios, más bien se integra en la cadena cotidiana de funcionamiento doméstico de los medios en el hogar, reorganizando los tiempos de consumo (para Internet se reserva la noche), u ope-

rando simultáneamente con otros medios. A menudo se piensa que la llegada de un nuevo medio reemplaza a los anteriores, pero lo que reportan diversas investigaciones (Orozco, 2002; Cabrera Paz, 2004) es que éste se integra no sólo en la cadena del consumo mediático de la familia, sino en una red comunicacional donde cada medio se convierte en un referente para interactuar con los otros tanto en los mensajes, como en las estéticas y los géneros. Asimismo, el material simbólico que moviliza el consumo de los medios tradicionales tiene capacidad performativa de muchas modalidades de interacción e integración en Internet, como las comunidades virtuales, los *blogs*, *chats*, los juegos *on line*, o los foros de discusión, y a la inversa, la experiencia de intercambios en dichos foros virtuales, introduce nuevos parámetros reflexivos y valorativos para interactuar con los mensajes mediáticos.

La saturación de actividades y referentes mediáticos en el ámbito doméstico, se traduce en cuatro, o cinco horas diarias del tiempo real, pero mientras se está conectado esta noción del tiempo desaparece porque la experiencia de la simultaneidad impone un presente continuo sobre el sentido del tiempo: estar dentro de la casa y al mismo tiempo trascender sus límites, participar de lo íntimo y de lo público, cerrar la puerta de la recámara y abrir ventanas virtuales en la recámaras de los amigos, o navegar sin un rumbo definido:

[...] me meto en estas autopistas de información y percibo cómo voy navegando de un lado a otro, de pronto siento que me pierdo, ya no recuerdo cuál fue el principio y cuál el final [...] quisiera concentrarme en todo lo que veo pero por momentos parece que es imposible, muchas cosas me atraen de estas páginas (Andrea, 23 años, estudiante de comunicación social).

Cabrera Paz señala que esta experiencia se asemeja al divagar de los jóvenes en el centro comercial: “Cada objeto es un deseo posible, cada lugar es el centro de orientación. No hay un punto de partida ni de llegada, sólo hay un tránsito indefinido, es la lógica de la deriva para la cual se ha diseñado la lógica de los centros comerciales (2001:23)”. Los jóvenes se desplazan en la red, buscando rarezas, ofertas y comparando precios, pero no compran nada, sólo acumulan información sobre sitios, marcas y modelos que convierten en fuente de prestigio para intercambiar con otros.

La intensa experiencia de socialización digital no sustituye al mundo “palpable” sino que cabalga sobre el mismo. No dejan de

estar conectados a la red, aunque hayan interrumpido la conexión física, y no dejan de estar conectados con el mundo real, aunque estén físicamente conectados a la red. Tal vez porque la experiencia de los intercambios virtuales no fue algo que se inauguró con Internet. El teléfono, la televisión, el cine, los videojuegos, naturalizaron en la vida cotidiana la experiencia de estar aquí y allá al mismo tiempo, de participar de otros mundos, de otros tiempos, de otras realidades, sin moverse del sillón de la sala de estar; de simular otras vidas y otras personalidades pegado a la consola del videojuego.

Por último, existe una idea de sentido común —compartida por los padres, maestros y académicos, aunque por razones distintas—, que sostiene que con la llegada de las nuevas tecnologías, lo *local* fincado en el territorio y en la proximidad física habría perdido para los jóvenes todo interés y sentido de realidad, ya que sólo se comunican virtualmente desde sus recámaras o a través de sus celulares. “Es la consolidación de la generación @ y de las culturas de habitación; una cibernavegación que ha moldeado su personalidad en su cuarto, frente al ordenador y para la que lo más natural del mundo es tener amigos y ligar por Internet” (Feixa, 2008:85).

Nos permitimos cuestionar esa idea, no porque sea errónea sino por su nivel de generalización y de clausura de la experiencia con las nuevas tecnologías, al suponer que la habitación adolescente es el lugar privilegiado de apropiación de las TIC. A partir del relato de Édgar sobre un día de su vida el fin de semana podremos advertir la vigencia y la relevancia de otros espacios tradicionales. Édgar está acabando su carrera de comunicación, vive en una colonia popular en Iztapalapa, en el oriente de la ciudad. Édgar y sus amigos, quienes se autodenominan “la banda”, se criaron juntos en cuatro calles que circundan sus viviendas. Todos tienen alrededor de 25 años, y aunque algunos acabaron la preparatoria y se pusieron a trabajar y otros continuaron en la universidad, desde que son niños no han dejado de verse en las escasas cuatro cuadras que los separan. Es probable que en el futuro la gestión de sus proyectos de vida acabe por separarlos, pero mientras tanto, y con relación al tema que nos ocupa, la fuerza de lo local como espacio de sociabilidad se impone sobre cualquier otro espacio de relación, aunque todos tengan acceso a Internet, utilicen el *Messenger* o el *Facebook* para relacionarse con otros amigos o compañeros del presente y del pasado, y utilicen el celular principalmente para comunicarse entre ellos:

Era temprano y me encontraba escombrando mi cuarto, me asomé por la ventana y vi que Alberto “Pez” iba entrando a la casa de Pablo “Niño Jazz” [...] Tomé de mi mesa los cigarros, y me dirigí a la 107, me abrió la puerta Gerson “Patillón” y nos saludamos. Rápidamente nos dirigimos al cuarto de Pablo, me puse a jugar “Mortal Kombat Armagedon” con Gerson, teníamos una cuenta pendiente desde una noche anterior, pero nuevamente Gerson cayó derrotado en tres ocasiones. Me aburrí un poco y salí a gritarle a “Pez” que necesitaba verlo, él se asomó por el barandal y me dijo “chale... cállate hijo, no me dejas comer en paz... ah que chida está tu playera de ‘Impeled Nazarene’, te la quitas o te la quito jajaja, ahorita bajo ‘Mack’”. Mientras lo esperaba me di una vuelta en la bicicleta de Gerson en el patio. Finalmente bajó “Pez” y me dijo que me pagaría mi dinero el viernes que le pagaran, lo cual me dio mucho gusto y también le pedí un número de contraseña para instalar un programa de diseño el cual suelo utilizar en repetidas ocasiones llamado “Photoshop”. El número se encontraba en el celular que hace unos meses le vendí, aún conservaba el número por fortuna. A “Pez” no le interesa la tecnología y menos los celulares, lo utiliza más por necesidad que por gusto. Pablo, “Pez” y Gerson ya se encontraban sentados en la camioneta de afuera. Transcurrieron pocos minutos, llegó Ricardo “Pitufo”. Nos pusimos a platicar de comics que están saliendo actualmente como “Civil War” de Marvel, yo desconozco la historia, así que “Pitufo” nos habló de ella [...] Nos quedamos platicando unos momentos en el camellón mientras “Pez” se daba vueltas en sus patines y Gerson en su bicicleta. Nos fuimos a la camioneta todos juntos [...] comenzamos a hablar sobre un tipo que tiene un puesto en el metro San Cosme el cual vende playeras de fútbol y las da muy baratas y quedamos en ir en un par de semanas que todos tuviéramos un poco de dinero. Después comenzó a llover, pero no nos metimos a la casa, nos quedamos bajo un árbol y “Borrego” dijo que si se quitaba la lluvia iba a ir a jugar fútbol, lo cual ocurrió, rápidamente la lluvia terminó y el sol salió, me invitaron a jugar pero la verdad es que no tenía ganas. Llegué a casa y dormí en la tarde como siempre suelo hacerlo.

Ventanas virtuales que se abren y se cierran para chatear, ventanas físicas que se abren y se cierran para saludarse de una casa a la otra. Adentro comidas, siestas, videojuegos que se juegan en red con otros del otro lado del océano. Afuera, patineta, bicicleta, fútbol y compras baratas en el metro en la cuadra del vecindario. Adentro y afuera, simultánea y diferidamente, confidencias, tertulias, mensajes y complicidades que circulan *on line* y *off line*, sin que nadie se pregunte cuáles son las fronteras que marcan el final de un mundo y el comienzo del otro, porque en realidad nadie advierte la necesidad de separarlos (salvo los padres y los académicos), si es tan cierto como que estamos conectados, que ambos forman parte de la vida.

Édgar y sus amigos son parte de una generación global que “piensa globalmente y actúa globalmente” (Beck y Beck-Gernsheim, 2008). El modo de relacionarse con el mundo que practican a diario

en Internet es un modo globalizado, sus prácticas y aspiraciones de consumo también están globalizadas. La globalización ha naturalizado ciertos códigos estéticos y culturales, que hacen posible que se encuentren entre los suyos en cualquier ciudad del mundo en el modo *on line* u *off line*. Cierta forma de estar, de vestir, de conectar, de moverse en los antros, de manipular el móvil y el *iPod*, los vuelve reconocibles y familiares. Se juntan y deambulan, a pie, en metro o en bicicleta en las plazas, recitales, trenes, los mercados de artesanías, en los cibercafés, los centros comerciales, los *fast food*, y si tienen necesidad de comunicarse lo hacen en el inglés que aprendieron en Internet jugando juegos de estrategia *on line*, usando el traductor de *Google*, chateando con rusos, coreanos y chicanos, o participando de una comunidad de *comics* japoneses. Pero no pierden pie en lo local, porque en última instancia éste constituye el espacio de anclaje simbólico del sentido de la experiencia en la red. También es pertinente señalar que la relocalización de lo global no sólo se produce a partir de la diversidad de marcos culturales, cognoscitivos y afectivos de los referentes locales de estos jóvenes, sino de las profundas diferencias sociales que los atraviesan: “el ámbito de la experiencia de la generación global está marcado por profundos contrastes y líneas divisorias” (Beck y Beck-Gernsheim, 2008:17).

UNA REFLEXIÓN FINAL

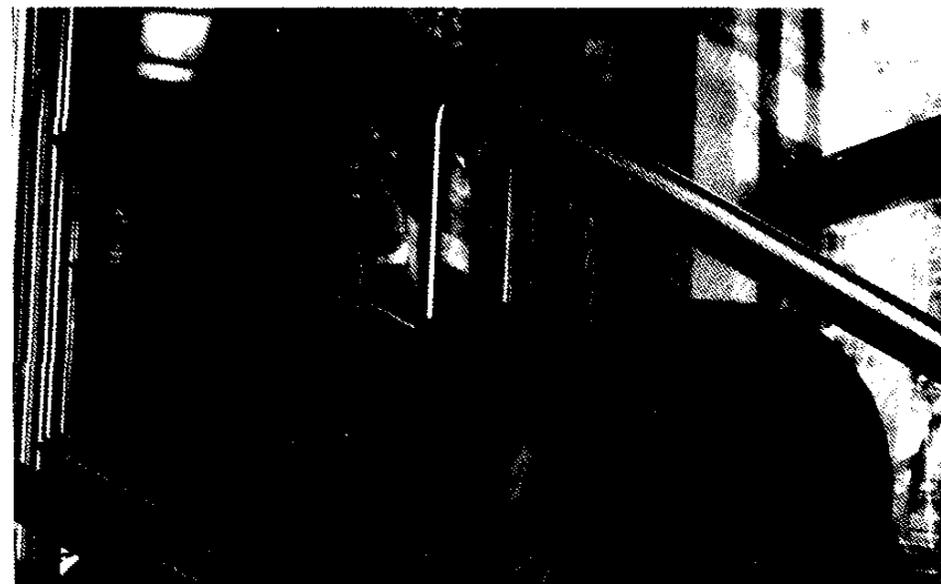
La manera como los jóvenes han incorporado Internet en sus vidas, con entradas y salidas simultáneas entre los ámbitos *off line* y *on line*, sugiere que la participación en ambos mundos se integra en la experiencia cotidiana del hoy, en el tránsito permanente entre el adentro y el afuera de la casa, en las distintas formas de ser y habitar en las ciudades, y en distintos ámbitos públicos y privados, cuya localización no se ubica necesariamente dentro y fuera del hogar.

Esta realidad se puede interpretar dentro de otra más general vinculada a los procesos de construcción y reconstrucción de las identidades juveniles en las grandes ciudades. La identidad, como representación de sí mismos, ha dejado de ser una esencia cultural que los encapsulaba en una serie de estereotipos sobre la juventud, para manifestarse en un conjunto de prácticas y representaciones en

permanente redefinición de jóvenes diversos que se mueven en espacios heterogéneos. Ser, o formar parte de uno, o varios grupos, ya no refleja sólo lo que les permite diferenciarse frente a los “otros”, sino la reivindicación de la validez de esas diferencias en el uso, demarcación y simbolización del territorio.

[...] el sentido de pertenencia e identidad se organiza cada vez más a través de lealtades que no reconocen los tradicionales territorios geográficos. No se trata de compartir una monocultura, sino de una hibridación que no deja de tener en su centro la propia experiencia vivida, pero ahora tensada por un horizonte transterritorial y multitemporal de sentidos en el cual las instancias se agregan y se suman, las identidades se redefinen pero no se excluyen, involucrando conflictos y ambigüedades y se integran por los propios requisitos de la vida cotidiana (Martín, 2006:3).

Los jóvenes se mueven en dos mundos de experiencia diferentes pero que no son vividos como antagónicos sino como continuos, convergentes y complementarios. En realidad, la mayoría comprende claramente la frontera simbólica que separa estos mundos: “[...] es la mera existencia de esta frontera, y la habilidad de cruzarla en mayor o menor medida a voluntad, lo que constituye parte del placer”



(Thompson, 1998:288), y es precisamente esta habilidad la que les permite jugar con todas las posibilidades desplazándose de un lugar al otro en el ejercicio sostenido de un presente continuo.

Por último, la exploración del conjunto de las formas de interacción y navegación en la red de los jóvenes entrevistados, demuestra, por una parte, que todo lo que se obtiene en la red: información, entretenimiento, competencias informáticas, nuevas relaciones, se capitaliza y se valida fundamentalmente en el mundo de las relaciones persona a persona. Mucho de lo que ocurre y transcurre en Internet adquiere sentido para los jóvenes cuando pueden ejercer sus beneficios en el mundo de lo real. Detrás de cada coqueteo virtual, se esconde la secreta esperanza de que éste se concrete en una relación de carne y hueso, la mayoría de los correos electrónicos se intercambian entre personas que ya se conocen o entre comunidades académicas de pares, la mayor parte de la información que buscan, consultan y bajan, es utilizada para aumentar sus ventajas comparativas en las tareas e investigaciones en los círculos escolares o académicos donde se encuentran cara a cara, o como una fuente de prestigio y de inclusión en los espacios de sociabilidad con los amigos y compañeros.

CAPÍTULO III. LA CONEXIÓN, LUGAR DE VISIBILIDAD Y TRASCENDENCIA SOCIAL

Las comunidades virtuales, las redes sociales *on line* y el celular, se han legitimado, particularmente entre los jóvenes, como nuevas formas de inclusión social. En el fondo se trata de una batalla por forjar una identidad cuyo signo más distintivo es garantizar la visibilidad y el reconocimiento en el mundo de sus vínculos sociales. El temor a ser excluido no es un rasgo distintivo de los jóvenes, todos los seres humanos desde Adán y Eva compartimos el temor de ser expulsados del paraíso, pero en el caso de los jóvenes “ser, o no ser parte de algo” y ser aceptado o repudiado por “formar, o no formar parte de ese algo” es una marca fundamental en el proceso de construcción de la identidad tanto *on line* como *off line*. Las redes sociales y las comunidades virtuales poseen mecanismos mucho más laxos de inclusión y exclusión que les permiten a los jóvenes ejercer el sentido de pertenencia a través de una práctica lúdica y nómada de reinención constante de la identidad.

Estar conectado implica esencialmente estar visible en un sentido amplio. En esta perspectiva la visibilidad no refiere únicamente a la cualidad de lo que puede ser observado a simple vista, sino también a la evidencia de la existencia del *otro* en un sentido real, virtual o metafórico. La visibilidad garantiza la inclusión en un mundo cuya representación se ha desplazado de lo *palpable* a lo *comunicable*: “La era de la comunicación mundial se caracteriza, sobre todo, porque la percepción de la comunicación sustituye a la percepción del mundo” (Boltz, 2006:7).

La clave que explica lo trascendente que se ha vuelto estar visible, radica en lo amenazadora que resulta la invisibilidad. En términos de impacto social lo que no puede ser visto en los medios o subido a la red *no existe*, y eso lo saben muy bien los movimientos sociales y políticos, las minorías étnicas y sexuales, los discapacitados, los grupos musicales y por supuesto los jóvenes. La red ha transformado el sentido de aislamiento que correspondía a la mitología de la isla de Robinson Crusoe, los jóvenes siguen teniendo mucho miedo a la soledad, como lo señalaron la mayoría de nuestros entrevistados,