

CENTRO DE ESTUDIANTES F.P.Y.C.S.	
Nº CARP:	SF
FOLIO:	DE
AGRUPACION RODOLFO WALSH	

## Internet en la vida cotidiana de los jóvenes<sup>1</sup>

ROSALÍA WINOCUR\*

**Resumen:** A partir de un estudio cualitativo sobre la incorporación de Internet en la vida cotidiana, este artículo propone una reflexión acerca de los procesos de socialización, las prácticas de consumo, y las formas de sociabilidad de los jóvenes en Internet. Por una parte, se sostiene que si se aisla su estudio de las relaciones significativas en la vida cotidiana y del consumo de otros medios de comunicación no se puede comprender el alcance y complejidad de los vínculos en la red. Por otra, se argumenta que la sociabilidad online no representa un desplazamiento de otras formas de pertenencia, sino que permite ampliar los circuitos tradicionales de encuentro y socialización.

**Abstract:** On the basis of a qualitative study on the incorporation of the Internet into everyday life, this article proposes a reflection on the processes of socialization, the practices of consumption and the forms of sociability of young people on the Internet. On the one hand, the author maintains that it is impossible to understand the scope and complexity of links on the Internet if their study is isolated from significant relations in everyday life and the consumption of other media. On the other, she argues that online sociability does not constitute the displacement of other forms of belonging, and instead allows the expansion of the traditional circuits of encounters and socialization.

**Palabras claves:** jóvenes; Internet; vida cotidiana; apropiación; consumo; socialización.  
**Keywords:** Youth; Internet; everyday life; appropriation; consumption; socialization.

### INTRODUCCIÓN

A PRINCIPIOS DEL AÑO 2003 iniciamos una investigación de carácter socio-antropológico en torno a los usos sociales y políticos de las nuevas tecnologías en grupos de jóvenes de diversa pertenencia socio-cultural, con el objeto de reconstruir su experiencia en

<sup>1</sup> Agradezco a Néstor García Canclini los comentarios y sugerencias realizados a una primera versión de este texto.

\* Doctora en Ciencias Antropológicas por la UAM-Iztapalapa. Profesora e investigadora en el Departamento de Educación y Comunicación, UAM-Xochimilco. Líneas de investigación: vida cotidiana y nuevas tecnologías. Usos sociales, representaciones y apropiaciones simbólicas de las nuevas tecnologías en familias y grupos

distintas modalidades de uso y apropiación. Nos interesaba indagar no sólo los aspectos globales de las prácticas culturales de los internautas, sino fundamentalmente los usos y formas de apropiación locales. Más precisamente, cuáles eran los aspectos comunes —suponiendo que el universo práctico y simbólico de Internet constituya una cultura de rasgos globales—, y cuáles eran las diferencias a partir de reconocer que los jóvenes que se inician en los códigos de esta cultura lo hacen desde diversos universos culturales y capitales simbólicos desiguales. En esta perspectiva comenzamos a indagar cuáles eran las prácticas y las expresiones simbólicas que acompañaban o determinaban el uso de esta tecnología en jóvenes universitarios.<sup>2</sup>

En el marco de estas preocupaciones, el proyecto contemplaba los siguientes objetivos: a) describir los rasgos principales de los circuitos más populares de participación y pertenencia que forman e integran los jóvenes en Internet; b) establecer la naturaleza propia de estos vínculos a partir de reconstruir la experiencia de sus participantes en distintas modalidades de uso y apropiación, y c) determinar si estos nucleamientos constituyen un medio sustitutivo, alternativo o complementario de otras formas de organización y modalidades de sociabilidad urbanas. Sin embargo, como suele sucedernos a los antropólogos, empezamos jalando

de diversa pertenencia socio-cultural. Dirección: Camino Viejo a San Pedro Mártir núm. 42, casa 15. Colonia Chimalcoyotl, C.P. 14630. México, D.F. Teléfonos: casa 54853458. Celular: 0445554132881. Correo electrónico: <rosaliawinocur@yahoo.com.mx> y <winocur@correo.xoc.uam.mx>.

<sup>2</sup> La estrategia metodológica combinó una entrevista cualitativa semi-estructurada, 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 de 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. La variable escolaridad de los padres fue determinante para establecer el origen socio-económico de las familias. La mitad de los estudiantes tenían 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. De los jóvenes estudiados, 90% vivía 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 acerca de sus experiencias.

una hebra y  
grosos, tex  
por caminos  
con las com  
pamos con  
institucione  
pertenencia  
en la esfera  
casi tan rele  
dimensión r  
de replante  
aislábamos  
comprensió  
participante  
de las insti  
samente de  
—aunque s  
experiencia  
de otras tec

Más que  
trata de v  
muchos  
cierto, er  
espacios  
pueden e  
enterame

No estoy ne  
novedad y  
propios de  
que la inco  
nicación si  
y también  
prescripció  
se general

Nuevos  
plenam

una hebra y nos encontramos con una madeja de múltiples contrastes, grosores, texturas y nudos problemáticos que condujeron la investigación por caminos distintos y contradictorios. El proyecto contemplaba trabajar con las comunidades de jóvenes internautas, pero en el camino nos tomamos con sus familias, sus amigos y compañeros, la relación con otras instituciones, el uso que hacían de otros medios y del tiempo libre, la pertenencia a otras redes virtuales y reales, y sus estrategias de inclusión en la esfera pública y privada. Ello, hasta el punto en que se volvieron casi tan relevantes como los vínculos virtuales en la comprensión de la dimensión real del impacto social de Internet. De ahí surgió la necesidad de replantear el objeto de estudio, ya que parecía bastante obvio que si aislábamos a los usuarios de Internet de su entorno, tendríamos una comprensión sesgada del fenómeno. Aunque los jóvenes sean asiduos participantes de las redes y comunidades virtuales, no lo hacen al margen de las instituciones donde se organiza su vida cotidiana, sino precisamente desde esos lugares; no se trata de una experiencia paralela —aunque sea nueva y comporte muchas especificidades—, sino de una experiencia resignificada por otras formas de socialización y por el uso de otras tecnologías mediáticas:

Más que decir que Internet tiende puentes con la vida del mundo "real", se trata de vínculos estratégicos, y lo que ocurre cotidianamente se convierte, en muchos casos, en el material de los espacios virtuales de interacción. No es cierto, entonces, que lo virtual trascienda lo real de forma automática. Los espacios de interacción pueden estar configurados de distintas maneras, y pueden experimentarse también de formas variables, pero no pierden nunca, enteramente, toda referencia a las realidades *offline* (Hine, 2004:177).

No estoy negando con ello la necesidad de comprender tales lazos en su novedad y especificidad, ni de reconstruir los ambientes y los rasgos propios de las comunidades de internautas, pero no podemos ignorar que la incorporación de cualquier medio o género nuevo de comunicación siempre ha estado mediado por experiencias anteriores, y también por los imaginarios sociales que establecen usos, sentidos y prescripciones en torno al uso de la tecnología aun antes de que su uso se generalice, como es el caso concreto de Internet:

Nuevos medios se construyen sobre los cimientos de los viejos. No surgen plenamente desarrollados o perfectamente formados. Nunca resulta claro,

tampoco, cómo se institucionalizarán y utilizarán y, menos aún, qué consecuencias tendrán para la vida social, económica o política. Las certidumbres de una tecno-lógica [...] no producen su equivalente en los reinos de la experiencia (Silverstone, 2004:43).

En la perspectiva asumida en este trabajo, Internet será considerado como un *artefacto cultural* (Hine, 2004:43), más que como una cultura en sí misma. Ello implica reconstruir el sentido que tiene para sus usuarios, privilegiando para su estudio el tipo de apropiación práctica y simbólica que realizan de esta tecnología en contextos y realidades socio-culturales diferentes. "Es fundamental tratar las telecomunicaciones, y las comunicaciones mediadas por un ordenador como entramados de fenómenos *locales* y como redes globales. Bien sea entre rutinas locales cotidianas y concretas, o entre agendas diarias de 'espectáculos de danzas'. Internet adquiere su forma entre los usuarios" (Shields, 1996:3).<sup>3</sup> Cuando hablamos de apropiación nos referimos al conjunto de procesos socio-culturales que intervienen en el uso, la socialización y la significación de las nuevas tecnologías en diversos grupos socio-culturales. Por último, se parte de la base de que el consumo de Internet, al igual que otras tecnologías mediáticas, se produce en las rutinas y en los espacios que habitan y frecuentan los jóvenes dentro y fuera del hogar; en ese sentido, la comprensión de su impacto también pasa por reconstruir su proceso de incorporación en la vida cotidiana a partir de observar las dinámicas familiares, escolares y sociales.

Para los fines de este trabajo, lo virtual alude a los vínculos que se sostienen en el ciberespacio (*on line*), y lo real o presencial, a los contactos cara a cara en el espacio físico (*off line*). Sin embargo, no ignoramos la complejidad teórica y epistemológica que encierra la definición de estos términos. No es objeto de este artículo dar cuenta de dicha complejidad en sus diversas vertientes filosófica, antropológica y sociológica, pero no podemos dejar de mencionar que la virtualidad en las relaciones humanas no se inició con Internet, ni tampoco obviar el hecho de que Internet no deja de ser una experiencia "real", en la medida que está producida por sujetos reales desde los espacios concretos de su vida cotidiana, y que tiene efectos tangibles en la vida social, política y económica de los individuos y grupos que la utilizan, así como entre

<sup>3</sup> Citado por Hine (2004: 43).

quienes no tienen poco más el sentido de estudio, par conceptual de l

La realidad vi de universo h y cultura tien lidad es muu tecnologías d La sensibilidad pasajera pro general, imp. portados sim más aún, son puras abstra 2003:179).

Asimismo experiencia c analizarlos c mediante el desconectar materiales y que los imbr

El espacio en entornos instancias r representar c se puede de flujos, ni qu múltiples es las competen los eventos p manifestacio de los medic

Otra considera las nuevas tecn de acceso. En mediados del :

quienes no tienen acceso. En cualquier caso, es conveniente precisar un poco más el sentido de lo virtual y lo real en relación con nuestro objeto de estudio, para no caer en una sobresimplificación de la utilización conceptual de los términos:

La realidad virtual ahora existe en un mundo "paralelo", *on line*, una especie de universo hiper-posmoderno donde tiempo, espacio, geografía, identidades y cultura tienen otras dinámicas [...] Sin embargo, la cuestión de la virtualidad es mucho más compleja y precede a la existencia de las nuevas tecnologías de comunicación y de reproducción de imágenes del siglo XX. La sensibilidad a la virtualidad apunta a algo más profundo que una moda pasajera provocada por una ola tecnotópica. Es una característica humana general, implicada en el uso del lenguaje, pues somos capaces de ser transportados simbólicamente hacia otros lugares, imaginar lo que no está aquí y, más aún, somos capaces de crear realidades a partir de estructuras que son puras abstracciones antes de volverse hechos empíricos (Lins Riveiro, 2003:179).

Asimismo, lo "real" y lo "virtual", considerados en relación a la experiencia de los usuarios de Internet, pone de manifiesto la dificultad de analizarlos como mundos paralelos en los cuáles se está, o se deja de estar, mediante el procedimiento mediado por la tecnología de conectarse y desconectarse. Entre ambos mundos existe una multiplicidad de referencias materiales y simbólicas en la vida cotidiana y en los medios de comunicación que los imbrican, más allá de que la computadora esté encendida o apagada.

El espacio físico-geográfico (*offline*) puede representarse estratégicamente en entornos virtuales, en intervenciones situadas y, en el sentido opuesto, las instancias "reales" como las representaciones mediáticas también pueden representar e interpretar Internet como un espacio relevante. Por ende, no se puede decir que Internet se manifieste directamente como un espacio de flujos, ni que la conectividad trascienda toda forma de localidad [...] las múltiples especialidades coexisten, manteniendo su significado social según las competencias culturales de los usuarios. [...] A través de estos procesos, los eventos presenciales se logran representar en Internet con sentido, y las manifestaciones en la red se traducen al mundo físico, por ejemplo, a través de los medios de comunicación (Hine, 2004:142-143).

Otra consideración de gran relevancia para comprender el impacto de las nuevas tecnologías entre los jóvenes es conocer su alcance en términos de acceso. En México, según indica un estudio reciente del INEGI, a mediados del año 2005, aproximadamente 18% de la población cuenta

con una computadora y sólo 9% con una conexión a Internet en el hogar.<sup>4</sup> Sin embargo existen 16.5 millones de usuarios de Internet, y 68% tiene acceso fuera del hogar, de los cuales la mitad son adolescentes y jóvenes de entre 12 y 34 años. Estas cifras nos hablan claramente de la magnitud de la exclusión; sin embargo, el Estado ha generado una serie de iniciativas de desarrollo computacional para los jóvenes en las escuelas y centros comunitarios que probablemente cambien de manera significativa el panorama de inclusión digital en los próximos años. En ese sentido, hay que señalar que 70% de las escuelas secundarias públicas,<sup>5</sup> y 10% de las primarias a cargo del Estado,<sup>6</sup> ya cuentan con computadoras; por último, no podemos menospreciar el papel socializador que cumplen los denominados cibercafés que proliferan en todas las ciudades (Robinson, 2003), el de los Centros Digitales Comunitarios del programa *E-Mail México* del gobierno, así como otras iniciativas instrumentadas por organizaciones civiles en distintas comunidades urbanas y rurales.

Por otra parte, 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 socio-cultural crean distintos contextos de apropiación de la cultura a través de Internet:

Algunos jóvenes, provisionados en un recorrido previo 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).

<sup>4</sup> Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de las Tecnologías de la Información en los Hogares 2005. INEGI. Comunicado núm. 193/05, 21 de noviembre de 2005.

<sup>5</sup> Este dato tampoco es una evidencia de acceso generalizado, ya que sólo 58% de jóvenes de 15 años concurren a la escuela secundaria. Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (INEE). *La Jornada*, 19/02/2005, 36.

<sup>6</sup> Unicef y Microsoft México. *La Jornada*, 29/05/03, 54. Estos datos determinan de manera contundente que el uso de este medio es aún muy restringido y que básicamente se concentra en la educación media y superior.

No obstante, dientemente d privilegiado de curriculares si tituye un univ la base de priv alimentar asp de desarrollk imaginario ha de las nuevas y a las redes : jóvenes unive recién gradua

Por últim universitario: después de gr piación y la va muy distintos industrializad tiles.

#### EL PROCESO Y SOCIALIZA

En el proces jóvenes entre provenientes intervienen f medios de co daría la que b década atrás.

<sup>7</sup> De acuer dos terceras par

<sup>8</sup> En este g dujo en el terci los 18 años, au empezó en sext

No obstante, hay que reconocer que la universidad pública, independientemente del origen socio-cultural 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, dicho 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. Por ello elegimos realizar nuestro estudio con jóvenes universitarios que estuvieran en el último año de la carrera o recién graduados.

Por último, habría que considerar que la mayoría de los jóvenes universitarios en México viven con sus familias, muchos de ellos aún después de graduarse o casarse y tener hijos,<sup>7</sup> por lo cual el uso, la apropiación y la valoración que hacen de esta tecnología, puede tener sentidos muy distintos al de otras realidades socio-culturales de países altamente industrializados, donde casi todos viven solos o en residencias estudiantiles.

#### EL PROCESO DE INCORPORACIÓN Y SOCIALIZACIÓN DE INTERNET

En el proceso de socialización de las computadoras e Internet entre los jóvenes entrevistados —estudiantes universitarios de universidad pública, provenientes de familias de clase media y de sectores populares—,<sup>8</sup> intervienen fundamentalmente tres agentes: la escuela, los pares y los medios de comunicación. En la mayoría de los casos fue la escuela secundaria la que brindó los primeros escenarios de contacto y aprendizaje una década atrás. Sin embargo, todos coinciden en señalar que las primeras

<sup>7</sup> De acuerdo con la *Encuesta Nacional de la Juventud 2000*, (*op. cit.*, 2002), casi dos terceras partes de los jóvenes viven con sus padres.

<sup>8</sup> En este grupo, que ahora tiene entre 21 y 27 años, el primer contacto 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 quienes asistieron a escuelas privadas, este contacto empezó en sexto de primaria o en primero de secundaria.

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.

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 refieren no sólo tenían que ver con la deficiente infraestructura (programas y máquinas obsoletas), las condiciones de acceso (cuatro o cinco estudiantes por máquina), la poca capacitación de los profesores, la integración prácticamente nula 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 ha 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, y los celulares constituyen espacios de socialización e intercambio altamente significativos de las culturas juveniles.

También es necesario reconocer que la escuela desempeñó un papel muy importante en legitimar su uso en el imaginario social vinculado con sus posibilidades de acceso al conocimiento y de herramienta para mejorar la competencia escolar. Los adolescentes generaron un discurso vinculado al imaginario de la educación como estrategia de movilidad social, y desde ese lugar presionaron en sus hogares para que sus padres

incorporarar computadoras de marginac computadora fuera de lo conocimiento de complejidad que tienen a van socializa sus usos y po de incorpora vinculado a las labores es rrero de pro presentársel escolar: "Por computador de que al est la elaboració dad; en cam sin solicitarl bilidades de lúdico y una yo iba a una cuanto mi p compró una social).

Obviam marcaron de también la v los jóvenes prácticamente de sectores poder planti ciones que i de la compu que ésta se prácticos y (Winocur, 2

incorporaran dentro de sus prioridades de consumo la compra de una computadora. La necesidad la plantearon en términos de desventajas y de marginación, y así se lo transmitieron a sus padres: si no tengo la computadora no sólo no voy a gozar de sus ventajas sino que voy a quedar fuera de lo que socialmente se ha vuelto significativo en términos de conocimiento, prestigio, placer, visibilidad, competitividad, reducción de complejidad y oportunidades de desarrollo. De esa forma, los jóvenes que tienen acceso a una computadora en la escuela o en los cafés Internet van socializando en el imaginario de la familia, los amigos y los vecinos sus usos y posibilidades, y legitimando un discurso acerca de la necesidad de incorporar un aparato a corto, mediano o largo plazo, particularmente vinculado a nuevas exigencias escolares y a su capacidad de simplificar las labores escolares. En el caso de Malena, logró convencer a su papá (herrero de profesión) 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 hace poco en la universidad; en cambio, Jessica pudo obtener la computadora a los 10 años, y 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 enseguida me compró una computadora" (Jessica, 21 años, estudiante de comunicación social).

Obviamente que las diferencias en capital cultural de los padres marcaron de manera disímil no sólo la disponibilidad de recursos sino también la valoración y el imaginario acerca de sus posibilidades. 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. No sólo se trata de las limitaciones que imponen las condiciones socio-económicas, la incorporación de la computadora en los hogares de sectores populares también depende que ésta se vuelva una tecnología socialmente necesaria en los términos prácticos y simbólicos de la reproducción y movilidad social del grupo (Winocur, 2004).

Las primeras imágenes e impresiones acerca de las computadoras aparecieron en los hogares de sectores populares de la mano de las visiones apocalípticas de las películas de ciencia ficción, donde las máquinas podían controlar la mente y la vida de las personas, invadir su privacidad y someterlas bajo sus designios. Otra idea que circulaba en los relatos de los padres era la amenaza del acceso ilimitado a la pornografía y la enajenación que producían los juegos. En síntesis, en sus comienzos la computadora era mirada con sospecha y desconfianza porque se la asociaba con juegos, descontrol, enajenación, pérdida de tiempo y pornografía y por lo tanto, fue considerada socialmente irrelevante. Estas imágenes cambiaron, o al menos se relativizaron, cuando las escuelas y universidades las incorporaron y empezaron a exigir búsquedas, investigaciones y tareas en Internet, a premiar a los que las entregaban impresas, y a castigar explícita o implícitamente a los que las entregaban a mano o escritas en la *Olivetti*.

El primer signo de interés por parte de los alumnos 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 del propio Internet. Tampoco hay que olvidar que los videojuegos fueron un antecedente muy importante en la generación de habilidades motrices para el manejo de comandos, menús de opciones y destrezas lógicas en la resolución de acertijos y problemas de estrategia.<sup>9</sup>

Respecto de los usos, competencias y preferencias en la red, no encontramos diferencias significativas entre ambos grupos de referencia en el estudio. Los jóvenes provenientes de familias de sectores populares mostraron las mismas destrezas y habilidades que los de clase media.

<sup>9</sup> El periódico *El País*, publicó el 4/09/05, un artículo que reseña diversas investigaciones acerca de las ventajas que brindaban los videojuegos a aquellos estudiantes que los practicaban asiduamente porque les permitía "localizar un objeto en entornos confusos y atestados porque 'procesaban mejor la atención visual por todo el espacio'". Asimismo, el uso de juegos de estrategia en la escuela facilitaba "[...] la resolución de problemas, los dilemas morales e incluso la identificación con los personajes". Véase "La generación consola", en la Sección Sociedad, p. 24.

Las diferencias en los hogares de sectores populares y de clase media. Por lo tanto, la mayoría de la idea de que lo cual es parte del socio-económico una limitación de las mismas condiciones de cómputo exigencias de aprendizaje y

Otro factor en las imágenes en el cine y los tiempos, y del amor, de lo sobrenatural el poder en los por décadas, generó la ilusión

Las películas alimentaron el control y de expresaban el me sentí mar y programar incluso la de de comunicación nuestro entorno (Lyssette, 22) visual de caminos que Incertidumbre

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 tenían acceso a Internet, y la mayoría tenía contratado un servicio de banda ancha. Esto confirma la idea de que la universidad es un factor de socialización muy fuerte, lo cual es particularmente evidente al final de la carrera. Las diferencias socio-económicas y de capital cultural entre los padres no constituyeron una limitación para que los jóvenes de sectores populares desarrollaran las mismas competencias informáticas en la red que los otros. Los servicios de cómputo de las universidades y los cafés Internet, sumados a las exigencias académicas, les ofrecieron las mismas oportunidades de aprendizaje y socialización en la red.

Otro factor de socialización muy importante entre los jóvenes fueron las imágenes y narrativas acerca de las nuevas tecnologías que circulaban en el cine y la televisión. 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 ofrecían 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.

Las películas de ciencia ficción, los documentales y la publicidad alimentaron el imaginario de los jóvenes acerca de los usos y posibilidades de Internet. 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 años 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 o 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:

Si el panorama juvenil no fuera suficientemente desolador para las expectativas juveniles, existen otras tendencias, tales como 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).

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.

#### RUTINAS Y PRÁCTICAS DE CONSUMO

Esta ilusión de poder se expresa y se ejerce de varias maneras. Primero, en la posibilidad de conexión-desconexión, es decir, decidir cuándo quiero "ser visible" y para quién, y cuándo quiero "ser invisible", y para quién. Segundo, 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, tercero, 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*;<sup>10</sup> diseñar una

<sup>10</sup> "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](http://www.mirror.fr)>".

página de pro  
nidad, impone  
funcionamiento

Como cons  
"fundacional"  
talmente en l  
raleza, pero l  
la que la red  
aplicaciones  
montar dispo  
segundo tér  
exigencias es  
los explorad  
algunos tamb  
En tercer lu  
espectáculos  
televisivos.

El consur  
el sentido de  
por la univer  
damental es  
culturas juv  
y compartir

La inform  
audiovisua  
intercamb

<sup>11</sup> "Un *blog* persona puede *blogs* constituye Internet. Según hoy existen por trónicos que p públicos de de son creados pc *blogs* especializ trar y clasificar (Anne Marie M. 2005). También

de  
or-  
queec-  
de  
los  
de  
nten.  
ds,  
o  
y  
e  
rl  
li  
i  
i  
i

página de proyección personal; crear un *Blog*<sup>11</sup> 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.

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. En segundo término, 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. En tercer lugar consultan sitios que funcionan como carteleras de espectáculos relacionados con sus gustos sobre cine, música y programas televisivos.

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, el 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

<sup>11</sup> "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 (2005).

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 años 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, 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 impacto del consumo de Internet en la sociabilidad de los jóvenes debe ser valorada en relación con el 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 y el afuera de presencia de se alterna con familiares. Las rutinas con las comedias de televisión, la con sus *compsenger*. El uso de consumo "mundo real" sus realidades y se cierran l

Una vez que enorme les saludarlos, comportar escuchar l otro mom quería esta huelga y t Susana, m cuando me viendo. Re sobre el IN un mensaj que han t nos ha ido pues es un cuando lo está hacie (Malena, 2

No es la tec entre un mu la tecnología Aunque Mal domésticos,

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 se los reencuentra en el *Messenger*. El uso de Internet se suma al concierto de los medios y su cadena de consumo que ofrece 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 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, lo que me hace darme cuenta de que uno transporta a la red los comportamientos que tiene *offline* [...] 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 como nos ha ido. Sinceramente presto más atención a la charla que a la búsqueda, pues es un amigo al que aprecio y con el que últimamente no platico mucho, cuando lo veo en la escuela es sólo unos minutos [...] 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 de las conversaciones familiares. Las coordenadas temporales y espaciales del mundo real se intercalan con las del mundo virtual sin que esto represente algún conflicto de sentido para los jóvenes:

Resulta tremendamente problemático afirmar que Internet trascienda el tiempo y el espacio. Si bien quizá tal afirmación resulte convincente desde un punto de vista sumergido en abstracciones, ni se manifiesta en la experiencia cotidiana de sus usuarios, ni tiene lugar en la interpretación que estos hacen de la red (Hine, 2004:187).

Por otra parte, el estudio 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 operando 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:

La convergencia comunicativa estructura circuitos de significación que se articulan por las interrelaciones de los soportes, los sujetos de la comunicación y los canales que se establecen entre diversos sistemas de medios [...] Cada sistema comunicativo se instituye en un hábitat de recepción que funciona como un espacio en el cual se insertan experiencias multimediales de las comunidades de audiencias. En otras palabras, las audiencias tienen prácticas convergentes en relación con los medios con los que interactúan (Cabrera Paz, 2004:5).

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, tal 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 siento que me [...] quisiera c que es imposi años, estudia experiencia s “Cada objeto No hay un p finido, es la l los centros cc buscando rare sólo acumular en fuente de j

#### LAS DIFEREN DE LA DESIGI

Entre los varc manera autoc diversificada *software libre* ; comenzaron a mucho en ap; fui aprendien diante de con dependencia también un u usar sólo aqu sitan para arr computadora; hermanas o estudiante de Ello evide de las nueva; hombres y m nologías de i

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 dicha 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.

#### LAS DIFERENCIAS DE GÉNERO Y REPRESENTACIÓN DE LA DESIGUALDAD

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 empecé 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: "Mi relación con las computadoras y sus diferentes funciones fue creciendo a medida que mis hermanas o amigos me enseñaron a utilizarla" (Lyssette, 22 años estudiante de comunicación).

Ello evidencia, en términos de género, diferencias en la apropiación de las nuevas tecnologías cuyo antecedente es la manera en que los hombres y mujeres incorporaron y socializaron en sus vidas otras tecnologías de información en el contexto de la vida doméstica. Varios

estudios, realizados en realidades socio-culturales diversas (Morley, 1996:334), y también nuestra investigación sobre radio y vida cotidiana,<sup>12</sup> muestran que hace 15 años eran pocas las mujeres que manejaban la videocasetera; la mayoría prefería delegar esta tarea en su marido o en sus hijos adolescentes. La videocasetera y el control remoto se percibían en el seno de los hogares como posesiones masculinas (Morley, 1996:221).

Otros estudios citados por el mismo autor (1996:338), evidencian que también existe una relación masculinizada con los videojuegos y las computadoras "los videojuegos son particularmente poco seductores [para las mujeres] porque forman parte de una tecnología que [...] se identifica con la fuerza masculina, y están destinados a dominar una ansiedad específicamente masculina de una manera que es específicamente masculina" (Skirrow, 1986:142). Respecto de las computadoras, la resistencia y las dificultades de las mujeres para usarlas se explican, según Turkle (1988), por el rechazo a la imagen masculina del uso compulsivo de la tecnología, que además involucra un sentido distinto del tiempo.<sup>13</sup> La mayoría de las jóvenes entrevistadas en nuestro estudio también lo confirmaron: sienten que pasar muchas horas frente a la computadora es una pérdida de tiempo, sobre todo si este tiempo no se aprovecha para un fin determinado que tenga una traducción práctica y tangible en la vida cotidiana, como por ejemplo bajar cierta información vinculada con una tarea, un padecimiento, o una inquietud específica:

Creo que las posibilidades de Internet no las he explotado al máximo porque no paso mucho tiempo en la red, ya que tengo muchas otras cosas que hacer [... En Internet] puedo encontrar información de todo tipo que me puede ayudar a resolver problemas no sólo escolares o laborales, sino también anímicos; por ejemplo, si me encuentro triste y deprimida puedo entrar al Messenger y platicar con mis papás, o tal vez pueda concertar una sesión de preguntas y respuestas con un terapeuta, en fin, depende de mis particulares necesidades (Eréndira, 22 años, estudiante de comunicación).

<sup>12</sup> Véase Winocur (2002).

<sup>13</sup> No obstante, las investigaciones referidas se produjeron 15 o 20 años atrás; habría que ver si en el contexto de la generalización de Internet en Estados Unidos, Hong Kong y los países nórdicos, con tasas de acceso superiores a 60%, las mujeres todavía ofrecen resistencias al uso de las nuevas tecnologías, o si realizan apropiaciones diferenciadas de las herramientas y aplicaciones de Internet. Nielsen/NetRatings, ITU, NIC, e ISP.

Sin embargo apropiación de percibió diferencias en el aspecto de las diferencias generacionales. Todos ejemplifican que se manifiestan diversas aplicaciones de Internet de la al sobrinito o a el sobrinito se daña, no se mete a También manifiesta haberse contraído poder familiar, y capital informac

A diferencia (2004:63) los jóvenes personas ni vol

[...] veo muy difícil social [...] yo como persona, gente lejano que por cambiar una co

La igualdad la convivencia

Creo que : haya diferenc

Al parecer, la falta y virtuales generacionales la edad, la raza, usar una computadora (Larissa, 25 años) vale a la idea de alguien pueda e

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 que si uno vive en una ciudad tiene acceso a una computadora ya sea en la casa, en la escuela o en el cibercafé, y eso lo coloca en igualdad de condiciones, independientemente de su pertenencia socio-cultural: "Actualmente hay cibercafé que cobran muy barato, entonces yo creo que cualquiera puede tener acceso a Internet" (*ibid.*).

Una primera reflexión que induce estas afirmaciones es que la ilusión de poder que les provoca Internet a nuestros entrevistados sólo se traduce en las posibilidades individuales de manipular la información y de obtener ventajas competitivas en el entorno inmediato donde se mueven. La percepción de tales posibilidades en ningún caso visualizó una acción o proyecto colectivo de transformación de algún aspecto de la realidad.

#### LA SOCIABILIDAD EN LA RED

##### *El chat: la iniciación en la adolescencia*

En nuestro grupo de estudio todos los entrevistados mencionaron el *chat*<sup>14</sup> como un juguete fantástico que fue parte de su iniciación en Internet y también de su adolescencia, pero que luego fue abandonado porque la comunicación rápidamente encuentra límites en lo que se puede decir y termina estereotipándose: "Un tiempo uno se clava allí, pero ya después uno se dedica a otras cosas, creo que hoy ya me aburriría" (Luis, 29 años, egresado de la carrera de psicología). Nuestros entrevistados refirieron que la mayoría de los contactos que tuvieron en los *chat*

<sup>14</sup> "Las *chats*, son textos que se intercambian sincrónicamente. Podemos definir las, simplemente, como conversaciones espontáneas pero escritas. No cuentan con los signos paralingüísticos ni con la presencia física del interlocutor, pero sí con la dinámica de la oralidad, el marco de una conversación, su estructura, la sincronicidad y el control de los hablantes sobre la interacción [...] La *Chat* al ser escrita puede ser guardada como texto; esto les permite a los participantes tener presente lo dicho y controlar su interpretación. Por último, en este tipo de intercambio, el escritor se asume como hablante y las reglas del juego son las de una conversación común (Noblia, 2000:58).

fueron efímeros tiempo quedaro amistoso en el p a concretarse, la originales, si er plemente ya no que se llama Mi tando porque a tampoco, porqu años, estudiant intercambio virt dida—, incluso "reales", casi nu real; sin embarq estos encuentro: proporcionan e tus diarreas me [...] era más bie personalidades, negra" (Luis, 29

De hecho, la realidad virtual que se proporció puede sentirse naje" (Mayans, quiere ser visto personaje para i existir no se re demás. Si algui por mal compo otro personaje se lo desee, exi tigmatización y imposible.

Este tipo d mostrar de sí n se una forma n conecta tanto c de trascender e

Sin embargo cuando se les preguntó por las diferencias en el uso y apropiación 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 el 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, estudiante de psicología, 25 años). También manifestaron que dicha dependencia tecnológica de sus mayores había contribuido en muchos casos a hacer variar el esquema de poder familiar, y que sus habilidades en la red les permitían exhibir un capital informacional que revalorizaba su imagen frente a los padres.

A diferencia de los "tecnotópicos" y los "tecnofóbicos" (Lins Riveiro, 2004:63) los jóvenes opinaron que Internet no cambiará la vida de las personas 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 la masas para que haya esa participación. Veo muy lejano que por medio de Internet haya una participación social directa para cambiar una cosa (Víctor, estudiante de psicología, 25 años).

La igualdad no tiene mucho que ver con Internet, tiene que ver más con la convivencia con la gente (Jorge, 23 años, estudiante de biología).

Creo que se está generalizando el uso, pero no sé si se logre el que no haya diferencias (Larissa, 25 años, estudiante de comunicación).

Al parecer, la falta de comunicación o la pérdida de los contactos reales y virtuales genera más angustia como mecanismo de exclusión social que la edad, la raza, el género o el nivel socio-económico: "[...] 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 pueda estar desconectado, de ahí que estiman que sólo aquellos

UR

ie  
on  
on  
u-  
ra  
al-  
o-  
es  
ón  
a-  
de  
n.  
ón  
d.

el  
en  
a-  
se  
lí,  
a"  
e-  
vat

ir-  
os  
lá-  
el  
er  
in-  
ne  
ia,

30.

fueron efímeros o temporales, y los que lograron permanecer por cierto tiempo quedaron signados por la ilusión de un encuentro amoroso o amistoso en el plano de lo real. Si finalmente éstos encuentros llegaron a concretarse, la mayoría fracasaron, al menos respecto de sus intenciones originales, si eran novios virtuales se volvieron amigos reales, o simplemente ya no se comunicaron más: "Tuve contacto con un muchacho que se llama Miguel, pero ya que nos conocimos no nos seguimos tratando porque a mí no me pareció muy atractivo y yo a él creo que tampoco, porque ya después no mantuvimos contacto (Magdalena, 23 años, estudiante de diseño). Las expectativas formadas durante el intercambio virtual —cuando cada quien se construyó al otro a su medida—, incluso cuando previamente hubo intercambio de fotos y datos "reales", casi nunca coinciden con quien se presenta en el plano de lo real; sin embargo, nadie se engaña sobre las posibilidades de éxito de estos encuentros, ni acerca de la verdad o falsedad de los datos que se proporcionan en un *chat*: "El hecho de saber que podías derramar tus diarreas mentales con alguien que no podía verte era muy divertido [...] era más bien como el morbo de observar cómo podías traspapelar personalidades, a lo mejor en una de esas hasta yo podía ser una mujer negra" (Luis, 29 años).

De hecho, lo verdadero y lo falso adquieren otra dimensión; en la realidad virtual no importa qué tan cierto, o no, es cada uno de los datos que se proporcionan, todos juegan el mismo juego, y por esa razón nadie puede sentirse estafado, lo que importa es la "verosimilitud del personaje" (Mayans, 2002:193). En realidad, cada quien se muestra como quiere ser visto frente a sus propios ojos, el proceso de creación de un personaje para interactuar en la red es profundamente egocéntrico; para existir no se requiere, en ningún caso, confirmación o negación de los demás. Si alguien es expulsado de algún *chat*, foro o comunidad virtual por mal comportamiento o violación de las reglas, puede solaparse en otro personaje y reingresar. Y este juego puede repetirse cuantas veces se lo desee, existe un enorme placer en vulnerar las fronteras de la estigmatización y la exclusión, lo que en el mundo real suele ser casi imposible.

Este tipo de comunicación, basado en lo que cada quién quiere mostrar de sí mismo, independientemente del otro, puede considerarse una forma narcisista de inclusión en el espacio mediático que no se conecta tanto con la soledad, como suele pensarse, sino con la necesidad de trascender el marco seguro, pero estrecho de las paredes de la casa:

"[fuera de Internet] tus posibilidades se reducen a lo que está inmediatamente a tu alcance, en el medio en que te desenvuelves" (Mauricio, 23 años, estudiante de comunicación). Lipovetsky sostiene, cuando se refiere a la proliferación de múltiples canales de expresión mediatizada, que estos representan "[...] la primacía del acto de comunicación sobre la naturaleza de lo comunicado, la indiferencia por los contenidos, la reabsorción lúdica del sentido, la comunicación sin objetivo ni público, el emisor convertido en el principal receptor [...] la posibilidad y el deseo de expresarse sea cual fuere la naturaleza del mensaje, el derecho y el placer narcisista a expresarse para nada, para sí mismo, pero con registro amplificado por un 'medium'" (1993:15).

En el mismo sentido, la posibilidad de ejercer el mal denominado "anonimato", no expresa el deseo de pasar desapercibido, sino por el contrario, de ser más reconocido a partir de mostrar, frente a los otros rasgos físicos o características de personalidad que se consideran socialmente aceptables o se desea poseer: "Ser anónimo te puede proteger, ser otra persona, por ejemplo si eres gordito, puedes decir lo contrario y hasta sentir que eres otra persona" (Manuel, 24 años, estudiante de medicina). "Anonimia", dice Mayans (2002:210), significa ausencia de nombre. Y si hay algo que tienen todos los personajes, por efímeros que puedan llegar a ser, es nombre. Todas las acciones significativas de ese personaje serán atribuidas a ese nombre, a esa personalidad definida expresa y expresivamente". El hecho de poder realizar cambios en el sexo, la escolaridad, la personalidad, o la pertenencia social o étnica, se convierte en un vehículo ideal para que los jóvenes proyecten aspectos negados o idealizados, liberen deseos reprimidos: "ver qué se siente ser falsamente una mujer" (José Alberto, 23 años, estudiante de psicología), o asuman prejuicios contra minorías raciales, sexuales o étnicas que normalmente se autocensuran: "En persona es difícil que llegues con una tipa que no te gusta como se ve y la insultes porque tienes riesgo físico de que te responda" (Alejandra, 22 años, estudiante). Ejercer toda clase de pulsiones, manifestar deseos insatisfechos o liberar sentimientos agresivos, produce un alivio que contribuye a desactivar la violencia, tanto la que se expresa como la que se reprime, en el plano de las relaciones cara a cara.

Si todos pueden potencialmente simular ser *otro*, esto tiene consecuencias evidentes sobre la identidad y el sentido de la alteridad. El *otro* deja de ser alguien en particular para convertirse imaginariamente en muchos *otros*, mutar entre varios o volverse inasible entre las representaciones posibles. Esto provoca que la interacción, cualquiera que sea

(aceptación, no  
no produzca e  
te no es quien

[...] al estar  
pregunté si  
coloqué mi  
que sí me ir  
mi persona  
En realidad  
y finalmente  
en línea, a  
(Gabriela, 2

Tampoco se  
entre lo propi  
puede asent  
licamente al  
una cultura o

*El Messenger:*

Al entrar a la  
otra herramie  
constituye un  
tanto los que  
aquellos que  
no decimos te  
29 años, egre  
preparatoria

<sup>15</sup> El *Messen*  
bajar en su com  
al primero accer  
contactos que el  
permite relacio  
*Messenger* se ut  
o familiares.

(aceptación, rechazo, negación, estigmatización, idealización, etcétera), no produzca efectos reales sobre el destinatario que, además, seguramente no es quien dice ser, puede multiplicarse o simplemente desaparecer:

[...] al estar buscando yo un círculo para transportarme a otro mundo, les pregunté si me podían ayudar, y uno de ellos me dijo que lo siguiera, yo coloqué mi personaje a lado del suyo y comencé a caminar, pero me escribió que sí me mostraría el lugar, pero que tenía que ir atrás de él, que no juntara mi personaje con el suyo, yo le hice caso y cambié de posición a mi muñeco. En realidad ninguna de sus actitudes me importaba, sabía que era un juego, y finalmente mi objetivo era simplemente jugar y experimentar el videojuego en línea, así que toleré sus comentarios que subieron de tono cada vez (Gabriela, 23 años, estudiante de comunicación).

Tampoco se requiere su presencia para establecer la frontera entre lo propio y lo extraño; de hecho, esta frontera no existe porque no puede asentarse en ninguna de las condiciones que fincan simbólicamente al *otro* dentro de un espacio, un tiempo, una personalidad, una cultura o una clase social.

#### *El Messenger: para los conocidos ausentes y presentes*

Al entrar a la universidad, el *chat* es abandonado y reemplazado por otra herramienta que todos juzgan más útil; el *Messenger*.<sup>15</sup> El *Messenger* constituye un canal para relacionarse mayormente con los conocidos, tanto los que se ven cotidianamente, compañeros de clase y amigos, como aquellos que no se ven seguido por razones de distancia o familiares: "Ya no decimos te veo en el café, ya decimos te veo en el Messenger" (Luis, 29 años, egresado de psicología). Por ejemplo, los amigos de la escuela preparatoria o los parientes o amigos que migraron a Estados Unidos, o

<sup>15</sup> El *Messenger* es un programa de mensajería instantánea que cualquiera puede bajar en su computadora. La diferencia entre en el *chat* y el *Messenger* es que mientras al primero accede cualquiera, el segundo está diseñado para que sólo ingresen aquellos contactos que el usuario agrega a su lista o da la autorización para que ingresen. El *chat* permite relacionarse con personas desconocidas de cualquier parte del mundo, el *Messenger* se utiliza básicamente para estar en contacto con los conocidos, amigos o familiares.

simplemente viven en el otro extremo de la ciudad: "[El *Messenger*] es la forma de estar en contacto con los más cercanos: de trabajo [...] y de amistad con gente que conozco y veo regularmente o con gente que ya conozco pero no veo tan seguido como quisiera" (Judith, 29 años, estudiante de química industrial). El *Messenger* permite seguir en contacto con los que están lejos geográficamente, o no perder el contacto con aquellos que fueron muy significativos en el pasado: "Platico con amigos que ya no puedo ver porque están en Estados Unidos [...] principalmente con conocidos que tengo alguna dificultad para ver" (Luis, 29 años, estudiante de psicología). En esta perspectiva, el *Messenger* no representa una sustitución de esos vínculos, sino una recreación de los mismos en otro escenario. Tampoco representa la renuncia a los espacios tradicionales de encuentro, más bien se instituye como la posibilidad de darles continuidad en el flujo incesante de imágenes, narrativas, desplazamientos virtuales y reales.

Otra de las aplicaciones más comunes del *Messenger* es para realizar las tareas del equipo en la red, ya sea enviar información, dividirse el trabajo y luego alguien se encarga de compaginarlo, revisar la parte que hizo cada quien, realizar consultas o pedir orientación. En este proceso se intercalan bromas, pequeñas conversaciones y comentarios acerca de asuntos personales o de la universidad: "A veces utilizo el *Messenger* con compañeros de la escuela con quienes nos repartimos el trabajo para que se haga un poco más ligero; a veces necesitas enviarle un archivo a alguien o un mensaje diciendo que no puedes con el trabajo o que te hace falta alguna información" (Judith, 29 estudiante de química industrial). Pero también manifestaron que cuando estaban en la universidad les gustaba reunirse para trabajar, platicar o tomar café. Nadie consideró que el *Messenger* podía reemplazar estos encuentros cara a cara; más bien los viven como alternativas que permiten ampliar las posibilidades de estar siempre en contacto, visibles y disponibles, realidad mediada que también permite experimentar el teléfono celular.

#### *Las comunidades virtuales: espacios de pertenencia flexibles*

Todos los entrevistados manifestaron haber participado alguna vez de una comunidad virtual (de juegos, *comics*, de fanáticos del fútbol, de cinéfilos, de corazones solitarios, de solidaridad con alguna causa o persona, etcétera), y varios lo siguen haciendo regular u ocasionalmente. En

la realidad vir  
jóvenes que j  
interés coyun  
rece o se estal  
y preferencias  
se rige por ol  
que la marqu  
y refundar co  
naturalmente  
insisten en ll  
del sentido  
necesidad de  
pertenecemo

Construim  
comprende  
ofrecen. N  
nuestro se:  
Soñamos c  
compartida  
del lugar, l  
versión del  
de creenci  
singular [  
(Silverston

Otra respues  
de los encasi  
ticularmente  
nación, negá  
tación plena

Las comu  
circulan por  
nivel de los  
las angustias  
de lo que est  
función de co  
limitaciones

la realidad virtual, la comunidad se finca en contactos efímeros con otros jóvenes que probablemente nunca se conocerán, unidos sólo por un interés coyuntural; cuando se agota o cambia, "la comunidad" desaparece o se establece con otros. Asimismo, lo comunitario alude a los gustos y preferencias compartidas y escogidas libre e individualmente. Tampoco se rige por obligaciones morales, códigos o normas, ni tiene un pasado que la marque ni un futuro que la comprometa: cada quien puede fundar y refundar comunidades cuantas veces lo desee. La pregunta que surge naturalmente, es ¿por qué los miembros de los agrupamientos virtuales insisten en llamarse comunidades si estos vínculos conservan tan poco del sentido original? Silverstone (2004) responde que sentimos la necesidad de pertenecer, y necesitamos la confirmación de que en efecto pertenecemos:

Construimos ideas sobre a qué cosas pertenecemos, y las definimos y comprendemos en las imágenes que tenemos de ellas o en las que se nos ofrecen. Necesitamos que se nos recuerde y confirme constantemente que nuestro sentido de pertenencia y nuestra participación son valiosos [...]. Soñamos con la comunidad. Con los elementos comunes y las realidades compartidas que la apuntalan. Soñamos con una vida con otros: la seguridad del lugar, la familiaridad, la protección [...] La comunidad, entonces, es una versión del hogar. Pero es pública y no privada [...] También es una cuestión de creencia, un conjunto de demandas de ser parte de algo compartible y singular [...] Las comunidades se viven. Pero también se imaginan. (Silverstone, 2004:156-157).

Otra respuesta tentativa podría ser que los jóvenes internautas reniegan de los encasillamientos a los que son sometidos en el mundo real, particularmente los que los condenan a la estigmatización, rechazo o marginación, negándoles oportunidades de integración, participación y aceptación plena en muchos ámbitos significativos de su vida cotidiana.

Las comunidades virtuales abren nuevas formas de comunicación que circulan por canales paralelos y, no obstante, están intercomunicadas a nivel de los deseos insatisfechos o reprimidos, las pulsiones amorosas, las angustias existenciales, el deseo de trascender, y la ilusión de control de lo que está fuera de nuestro alcance. En este sentido, cumplen una función de compensación importante, porque permiten tolerar mejor las limitaciones o frustraciones de los vínculos tradicionales, ampliar las po-

sibilidades de encuentros y sortear ilusoriamente las dificultades y el tiempo que provocan los encuentros reales o la falta de ellos.

#### PARA CONCLUIR

La creciente importancia de Internet en la vida personal, social, política y académica de los jóvenes universitarios está transformando los modos tradicionales de organización y participación, pero no necesariamente en la dirección de desaparecer o de ser reemplazados, sino en la ampliación de sus posibilidades o en la modificación de sus sentidos. Uno de los aspectos fundamentales que explica el deseo de integrar comunidades virtuales es la búsqueda de reconocimiento o el deseo de trascender a través de los medios más allá de las fronteras domésticas e institucionales donde se mueven habitualmente (Winocur, 2001). Dicha 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 ha dejado de ser una esencia cultural ahistórica e inmutable, para manifestarse en un conjunto de prácticas y representaciones en permanente redefinición de sujetos diversos que se mueven en espacios heterogéneos. Lo que se ha modificado no es el deseo de pertenecer sino el sentido y las formas de la pertenencia. Ser, o formar parte de uno, o varios grupos, ya no refleja sólo lo que nos permite diferenciarnos frente a los "otros", sino la reivindicación de la validez de tales diferencias en el uso, demarcación y simbolización del territorio.

A pesar de la proliferación creciente de las redes y comunidades virtuales, no hay elementos para pensar que reemplazarán los vínculos familiares, las relaciones amorosas o las formas de sociabilidad tradicionales. Más bien se ubican en la recreación ideal de espacios afectivos y recreativos que han entrado en crisis, o cubriendo aspectos que se muestran insatisfactorios. Las comunidades virtuales poseen mecanismos mucho más laxos de inclusión y exclusión, los cuales les permiten ejercer el sentido de pertenencia a través de una práctica lúdica y nómada de reinención constante de la identidad. En la dirección planteada, la necesidad de establecer comunidades *online*, se puede entender, por una parte, como la recuperación ilusoria de los lazos comunitarios, pero en

un formato *lí* que no prescriba nada pero que no exija nada pero que no c... una manifesta lograr una ma que la import resida tanto e catoria, sino miembros, jóvenes allí se vuelve pertenencia.

Por último y navegación e tra, por una p entretenimier capitaliza y se persona a per quiere sentido el mundo de l esperanza de mayoría de lo ya se conocen de la informa mentar sus ve círculos escola una fuente de con los amigo

La red sir nocidos, con construyó en e paratoria, nov de la universi bio de informa por el momen —jóvenes uni lares que asist pensar que los las formas de e

y el

ítica  
odos  
e en  
ción  
s as-  
ides  
er a  
ona-  
d se  
esos  
las  
ural  
icas  
que  
s el  
Ser,  
nos  
e la  
del

des  
los  
idi-  
vos  
: se  
nos  
cer  
de  
, la  
ma  
en

un formato *light*, que integre pero que no amarre, que contenga pero que no prescriba, que escuche pero que no juzgue, que ayude pero que no exija nada a cambio. En síntesis, que brinde sentido de pertenencia pero que no castigue ni margine a quien elige salirse; y, por otra, como una manifestación explícita e implícita del deseo individual y grupal de lograr una mayor tolerancia y reconocimiento de las diferencias. De ahí que la importancia fundamental de estas redes y contactos virtuales no resida tanto en su capacidad de multiplicarse o en su poder de convocatoria, sino en la proyección y validación de las necesidades de sus miembros, jóvenes y adolescentes, en sus ámbitos de pertenencia. Lo que allí se vuelve motivo de exclusión, aquí se transforma en condición de pertenencia.

Por último, la exploración del conjunto de las formas de interacción y navegación en la red de los jóvenes universitarios 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 la red 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.

La red sirve fundamentalmente para estar en contacto con los conocidos, con los cuales se tiene un fuerte vínculo afectivo que se construyó en el mundo real (parientes que viven lejos, amigos de la preparatoria, novios); o una relación cotidiana intensa como los compañeros de la universidad planteada a partir del trabajo en equipo, el intercambio de información, o la socialización informática. En el sentido expuesto, por el momento y en las condiciones planteadas por la investigación —jóvenes universitarios mexicanos de clase media y de sectores populares que asisten a la universidad pública—, no habría elementos para pensar que los intercambios virtuales estén debilitando o reemplazando las formas de encuentro y de sociabilidad tradicionales. Más bien parecen

ubicarse como estrategias de reforzamiento y de recreación de estos vínculos (ciertamente amenazados por las distancias y las separaciones) en el espacio virtual.

Por último, la manera como los jóvenes han incorporado a Internet en sus vidas, con entradas y salidas simultáneas entre los ámbitos *offline* y *online*, 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 experiencia de socialización nos señala la creciente importancia de Internet en la vida de los jóvenes, no porque sustituya al mundo "palpable", sino por la manera como 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.

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.

#### BIBLIOGRAFÍA

CABRERA Paz, J. 2001. "Náufragos y navegantes en territorios hipermediales: experiencias psicosociales y prácticas culturales en la apropiación del Internet en jóvenes escolares". En *Internet y Sociedad*

*en América*  
Cliche. Q

CABRERA Paz  
*televisión:*  
núm. 27. F

HINE, C. 2004

LINS Riveiro,  
*contemporá*

LINS Ribeiro  
*públicos. 1*  
Canclini.

LIPOTVESKY,  
posmode

MAYANS, J. 2

MERGIER, A.  
1476, 13

MORLEY, D.  
Amorror

NOELIA, M.  
*nuevas te*  
Valentina

OROZCO, G.  
*comunica*  
Bogotá.

ROBINSON, S.  
*olvidado:*  
CRIM, en

SEISDEDOS, I.  
núm. 15]

SHIELDS, R.  
*bodies".*  
*Bodies, cc*

- en América Latina y el Caribe*, compilado por Marcelo Bonilla y Gilles Cliche. Quito: Flacso Ecuador/IDRC.
- CABRERA Paz, J. 2004. "Los hábitat digitales de la convergencia en televisión: ¿Un retorno a la investigación del medio? Revista *Nómadas*, núm. 27. Bogotá: Universidad Central de Colombia.
- HINE, C. 2004. *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC.
- LINS Riveiro, G. 2003. *Postimperialismo. Cultura y política en el mundo contemporáneo*. Barcelona: Gedisa.
- LINS Ribeiro, G. 2004. "El espacio público-virtual". En *Reabrir espacios públicos. Políticas culturales y ciudadanía*, coordinado por Néstor García Canclini. México: UAM/Plaza y Valdez, pp. 59-104.
- LIPOTVESKY, G. 1993. "Espacio privado y espacio público en la era posmoderna". *Sociológica*, año 8, núm. 22.
- MAYANS, J. 2002. *Género Chat*. Barcelona: Gedisa.
- MERGIER, A. M. 2005. "Revolución en el ciberespacio". *Proceso*, núm. 1476, 13 de febrero, México, pp. 36-49.
- MORLEY, D. 1996. *Televisión, audiencias y estudios culturales*. Buenos Aires: Amortortu.
- NOELIA, M. V. 2000. "Control y poder en los chats". En *Globalización y nuevas tecnologías*, coordinado por María Laura Pardo y María Valentina Noelia. Buenos Aires: Editorial Biblos.
- OROZCO, G. 2002. "Mediaciones tecnológicas y des-ordenamientos comunicacionales". En *Signo y Pensamiento*, núm. 41, julio-diciembre. Bogotá.
- ROBINSON, S. 2003. "Los retos culturales de los cibercafés: los changarros olvidados". Ponencia presentada en el Seminario Cultura e Internet. CRIM, enero, Cuernavaca.
- SEISDEDOS, Iker. 2005. "Mi diario en la Red". En Revista *El país semanal*, núm. 1516, 16 de octubre, pp. 21-26.
- SHIELDS, R. 1996. "Introduction: virtual spaces, real histories, living bodies". En *Cultures of Internet: Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*, compilado por R. Shields. Londres: Sage.

- SKIRROW, G. 1986. "Hellivision: an analysis of video games". En *High Theory/Low Culture*, compilado por C. McCabe. Manchester: Manchester University Press.
- SILVERSTONE, R. 2004. *¿Por qué estudiar los medios?* Buenos Aires: Amortortu.
- THOMPSON, J. 1998. *Los media y la modernidad*. Barcelona: Paidós.
- TURKLE, S. 1988. "Computational reticence: why women fear the intimate machine". En *Technology and Women's Voice*, compilado por C. Kramarae. Londres: Routledge.
- VALENZUELA, J. M. 2002. "El tropel de las pasiones. Jóvenes y juventudes en México". En *Jóvenes Mexicanos del siglo XXI México*: Instituto Nacional de la Juventud.
- WINOCUR, R. 2001. "Redes virtuales y comunidades de internautas: nuevos núcleos de sociabilidad y reorganización de la esfera pública". *Perfiles Latinoamericanos*, año 10, núm. 18, junio. México: Flacso, pp. 75-92.
- WINOCUR, R. 2002. *Ciudadanos Mediáticos. La construcción de lo público en la radio*. Buenos Aires: Gedisa.
- WINOCUR, R. 2004. "La computadora e Internet como estrategia de inclusión y recurso de movilidad social en el imaginario popular". *Revista Iberoamericana de Comunicación*, núm. 7, México, pp. 35-52.

Recibido: 03 de octubre, 2005.

Aceptado: 25 de mayo, 2006.

## MEMORIA

## Sobre R:

CARLOS WI

**E**l fall  
tífica  
tacic  
las ciencias  
Nacido  
infancia tra  
de papel de  
sa. Después  
a estudiar y  
logró ingres  
Muy pro  
ción y las e  
mentar su s  
y poder inte  
Empezó  
diversos tra  
empleado d  
jado la carre  
Políticas y S  
Sociología.

La crisis  
En el car  
producci  
estigma  
condicio

• Investig  
Autónoma de

D. R. © 2006. Unive  
núm. 3 (julio-septi)