

# JÓVENES E INTERNET: ANÁLISIS SOBRE LAS PRÁCTICAS EMERGENTES DE SOCIALIDAD E IDENTIDAD EN LOS USOS Y APROPIACIONES DE INTERNET

Natalia Sarena  
Universidad Nacional de La Plata (Argentina)  
[nsarena@perio.unlp.edu.ar](mailto:nsarena@perio.unlp.edu.ar)

## Introducción

El presente trabajo forma parte de la investigación denominada, *“Los jóvenes e internet: Experiencias, representación, usos y apropiaciones de internet en los jóvenes”*, que se encuadra en las Becas de Perfeccionamiento en la Investigación (1).

La temática que será abordada a continuación, plantea la continuidad en la línea de investigación comenzada a partir de la Beca de Iniciación (2), *“Los jóvenes y el mensaje publicitario: Una mirada desde el consumo cultural de los jóvenes y sus formas de apropiación de los valores que representan los mensajes publicitarios en la televisión argentina”*.

En aquel trabajo indagué acerca de las diferentes formas de consumo, apropiación y consumo y recepción de los valores en los mensajes publicitarios por parte de los jóvenes. De este proceso, y a partir de un trabajo de campo intensivo, han surgido las nuevas preguntas para abordar otra relación que los identifica fuertemente a los jóvenes como grupo, y que es parte constitutiva de sus intercambios comunicativos: Internet; un espacio de comunicación que los interpela como sujetos y que a su vez se constituye en un nuevo escenario que reconfigura la plaza o la calle, como espacios de interacción social con los pares. Asimismo, la modificación de la franja etaria (3) tiene que ver, por un lado, con un sector poco estudiado desde la comunicación y las nuevas tecnologías; y por el otro, con referencias realizadas por los jóvenes entrevistados acerca de sus percepciones sobre el cambio generacional –con internet y la llegada de los cybers- entre ellos y sus hermanos.

Las nuevas tecnologías de información y comunicación plantean un horizonte de profundas modificaciones, hasta en la forma misma de experimentar o percibir el mundo, de pensarlo o conceptualizarlo. Parecen potencialmente capaces de establecer cambios significativos, incluso en las modalidades más íntimas de interrelación humana.

Las comunicaciones electrónicas han creado un nuevo ambiente de comunicación que se visualiza fuertemente en la sociedad y en la organización de nuestras actividades.

Este desarrollo de las nuevas tecnologías trae como consecuencia nuevas formas de ver, sentir, pensar y vincularse. Así en Internet las formas de relacionarse están caracterizadas por la ausencia del cuerpo y de la mirada del otro y el predominio de la escritura. Además el dispositivo se caracteriza por la ausencia de la distancia y del espacio.

La emergencia de Internet no sólo ha posibilitado la extensión de los vínculos y relaciones humanas a niveles que resultan totalmente inéditos, sino que también ha generado una multiplicidad de nuevas formas de interrelación.

Internet es sin dudas un hecho científico-tecnológico, pero también es un hecho cultural. Esta última será la dimensión de Internet que privilegiaré en el desarrollo del presente trabajo. Retomando a Marcel Gés (4), se puede decir que Internet es un hecho cultural, tanto porque es comunicación como porque está introduciendo nuevos comportamientos sociales que hacen referencia a una cultura y a una representación.

Por esta razón, internet es el medio de comunicación seleccionado para analizar la relación que se establece entre este medio y particularmente los juegos en red y el chat, y la recepción que de ellos efectúan los jóvenes como sujetos interpelados por las prácticas culturales y de representación que ellos instauran.

La mirada que asumo busca comprender los distintos usos y apropiaciones que realizan los jóvenes de internet y a su vez, incorporar al análisis, cómo ello genera nuevas formas de sociabilidad e integración.

Para profundizar en la temática se trabajará sobre la “socialización tecnológica” en los circuitos culturales en que se mueven los jóvenes, teniendo en cuenta el eje de la temporalidad que tamiza estos procesos.

Asimismo se tendrán en cuenta los procesos de conformación de identidades y subjetividades como productos emergentes de las prácticas que construyen en su relación con la red.

La perspectiva seleccionada para el abordaje es la del consumo cultural y las teorías que provienen de las corrientes de Comunicación en Recepción. Esto se debe a que intervienen en esta relación diferentes competencias, mediaciones, habitus, que condicionan las formas de consumir.

Jóvenes: la emergencia de otra cultura

Pensar en los jóvenes, implica realizar ciertos análisis, que desbordan todo tipo de clasificación para pensarlos desde una

interpretación más amplia que da cuenta de la complejidad resultante.

De esta manera, la conceptualización sobre la juventud debe dar cuenta acerca de las transformaciones socio-culturales que han llevado a este grupo a producir un quiebre que no tiene parangón con las anteriores generaciones de jóvenes y en el que las nuevas tecnologías marcan esa gran ruptura.

Es interesante en este punto recurrir a la antropóloga Margaret Mead cuando sostiene: “nuestro pensamiento nos ata todavía al pasado, al mundo tal como existía en la época de nuestra infancia y juventud, nacidos y criados antes de la revolución electrónica, la mayoría de nosotros no entiende lo que ésta significa. Los jóvenes de la nueva generación se asemejan a los miembros de la primera generación nacida en un país nuevo. Debemos aprender junto con los jóvenes la forma de dar los próximos pasos. Pero para proceder así debemos reubicar el futuro. A juicio de lo occidentales el futuro está adelante de nosotros. A juicio de muchos pueblos de Oceanía, el futuro reside atrás, no adelante. Para construir una cultura en la que el pasado sea útil y no coactivo, debemos ubicar el futuro entre nosotros, como algo que está aquí para que lo ayudemos y lo protejamos antes de que nazca, porque de lo contrario será demasiado tarde” (5).

La antropóloga Margaret Mead se refiere al surgimiento de un nuevo tipo de cultura que liga a la juventud con la revolución electrónica. Para dar cuenta de la envergadura del cambio cultural se refiere a tres modelos:

En el primero de ellos el futuro de los niños está por entero plasmado en el pasado de los abuelos, pues la esencia de esa cultura reside en el convencimiento de que la forma de vivir y de saber de los ancianos es inmutable e imperecedera. A este tipo de cultura la denomina posfigurativa.

En el segundo, el modelo de los comportamientos lo constituye la conducta de los contemporáneos, lo que les permite a los jóvenes introducir algunos cambios por relación al comportamiento de sus mayores. A este tipo de cultura lo denomina cofigurativa.

En el tercero y último modelo, denomina prefigurativa a una nueva cultura que ve emerger a fines de la década de los '60 y que la caracteriza como aquella en la que los pares reemplazan a los padres, instaurando una ruptura generacional que no tiene comparación en la historia, ya que señala un cambio en la naturaleza del proceso. El aprendizaje de los jóvenes depende menos de los adultos que de la propia experiencia que como habitantes del mundo tecnocultural hacen de la visión, de la audición, del tacto o de la velocidad.

Ser joven implica desde esta visión, el punto de emergencia de otra cultura, que rompe tanto con la cultura basada en el saber y la memoria de los ancianos, como aquella cuyos referentes aunque movedizos ligaban los patrones de comportamiento de los jóvenes a los de los padres que, con algunas variaciones, recogían y adaptaban los de los abuelos.

En este punto es necesario profundizar acerca de cómo se ha ido conformando la categoría de jóvenes a través de una perspectiva socio-cultural. Así es posible dar cuenta de las transformaciones que ha provocado el desplazamiento de una sociedad del trabajo y la producción, hacia una sociedad en la que el consumo se privilegia y en la que las nuevas tecnologías actúan como agentes multiplicadores sobre la construcción de identidad y prácticas de socialidad de estos jóvenes.

La juventud, como señala Feixa (6) constituye una categoría analítica desde la cual es posible observar hoy en día las transformaciones que están acaeciendo en los distintos ámbitos de la vida social. La juventud puede ser considerada como una metáfora que resulta útil para explicar una realidad social más amplia. El valor heurístico de esta metáfora radica en constituirse como una vía para comprender la forma en que se reproducen y transforman las sociedades y las culturas.

Pueden observarse en la juventud formas emergentes de socialidad. El neotribalismo (7) constituye un rasgo esencial de las culturas juveniles. En ellas se plasman las transformaciones de la sociedad contemporánea. Son los jóvenes quienes, hoy en día, se están congregando a partir de estilos de vida, prácticas, sensibilidades, éticas y estéticas. Hoy, como nunca, la juventud está mostrando, la crisis de los valores de la sociedad moderna occidental. Por eso, están plasmando en su cuerpo, en sus prácticas, en el arte y en sus saberes, los discursos con los cuales se pueden encontrar las claves que nos permitirán leer hoy estas nuevas realidades sociales.

## Identidad y subjetividad

En la última década del siglo XX, a partir de la mayor interconexión de las redes de TV y de computadoras, y la mayor circulación de intercambios a partir de dicha conectividad creciente, nos enfrentemos a un exponencial cambio en las formas de los procesos identitarios.

La aparición y la difusión creciente de Internet están generando nuevas formas de subjetividad e intersubjetividad. En el espacio de la red mundial de computadoras (*ciberespacio*) aparecen nuevos tipos de lazos interpersonales, distintos tipos de vínculos y diferentes formas de comunicación entre las personas.

La situación de anonimato en la red genera una dinámica relacional que produce la apertura emocional entre los interlocutores y

un proceso identitario en el que los jóvenes experimentan un enorme e inexplorado potencial de auto-representaciones disponibles en su "mundo interior". Es como si, repentinamente, explorando en su espacio subjetivo, descubrieran muchas identidades por probar, o tal vez, muchas formas de probar una identidad.

Esto pareciera significar la emergencia de una *identidad contenida*, que se hace visible porque los jóvenes navegantes encuentran dos condiciones básicas para hacerlo: un vínculo afectivo fácil de establecer con el otro y un lugar donde no se siente censurado por la mirada de alguien a quien no puede ver.

Aquí entran en juego los elementos que conforman la base de las relaciones, pero resignificados por la dimensión cultural de internet a saber:

- El cuerpo deja de ser la referencia ineludible de la identidad personal y de la relación con los otros.
- El espacio (y con él las distancias) deja de ser el marco condicionante de las relaciones grupales.
- La presencia del otro, el efecto del "cara a cara" en la relación entre las personas, deja de ser determinante en la comunicación.

Un ejemplo de ello es la experiencia subjetiva en el chat, que se convierte en un menú de posibilidades a través de las cuales se puede manifestar *lo que se es y lo que se quiere ser*, en un lugar donde el otro siempre está presente y, sobre todo, "disponible".

Aún en el chat más solitario, siempre existe alguien dispuesto a entrar en contacto. Los sitios más populares que visitan los jóvenes, en cualquier hora del día, suelen tener habitantes que ofrecen o solicitan un interlocutor.

*En la Red nunca hay soledad* y eso, para jóvenes profundamente motivados a entrar en contacto, es un signo de atracción suprema.

Para profundizar más sobre la temática es necesario ingresar a un análisis de lo que significa internet en nuestras sociedades, no sólo como una tecnología sino como producción cultural.

### Internet y su dimensión cultural

Sin duda alguna, Internet se constituye en la expresión que refleja al paradigma tecnológico. Pero internet no es sólo una tecnología, sino también una producción cultural.

A continuación abordaré cómo ha sido su desarrollo para profundizar en la dimensión cultural como elemento clave en una interpretación de los usos sociales que instaura este dispositivo técnico.

Hoy en día, estamos frente a una sociedad en la que las condiciones de generación de conocimiento y procesamiento de información han sido sustancialmente alteradas. Esto se debe a que es una revolución tecnológica centrada sobre el procesamiento de información, la generación del conocimiento y las tecnologías de la información. Sin embargo, esto no significa que la tecnología sea la única determinante.

El desarrollo de la tecnología siempre se da en relación con contextos sociales, institucionales, económicos, culturales, etc. Pero lo distintivo que ocurre en los últimos diez o quince años, es un desplazamiento de paradigma muy similar al que ocurrió cuando se consolidó la sociedad industrial.

De esta manera, se constituye un nuevo paradigma en el que todos los procesos de la sociedad, la política, la guerra y la economía, pasan a verse afectados por la capacidad de procesar y distribuir energía de forma ubicua en el conjunto de la actividad humana.

En este sentido, al hablar de sociedad del conocimiento (en otros casos, sociedad de la información, etc.) se está hablando acerca de la constitución de un nuevo paradigma tecnológico. Dicho paradigma tiene dos expresiones tecnológicas concretas y fundamentales: una es Internet.

Internet no es una energía más; es realmente el equivalente a lo que fue primeramente la máquina de vapor y luego el motor eléctrico en el conjunto de la revolución industrial. La otra, es la capacidad de ingeniería genética. Por consiguiente, se está generando una doble revolución en la información que es genética y de índole electrónica, pero que interactúan cada vez más. Se convierten en una revolución en la que todos los procesos de la información, incluso los códigos de la materia prima, pueden ser programados, desprogramados y reprogramados de otra forma.

### Internet como producción cultural

Hablar sobre la dimensión cultural implica hablar del sistema de valores, creencias y formas de constituir mentalmente una sociedad. Internet no es solamente ni principalmente una tecnología, sino que es una producción cultural.

Para dar cuenta de esa producción cultural es necesario ingresar a las distintas etapas que conforman este desarrollo. Sin embargo, cabe aclarar que no quiere decir que no haya tecnología en Internet (naturalmente, hay tecnología informática), pero esa tecnología ya no es un protocolo de comunicación. Si bien existen muchas formas de hacer protocolos de comunicación, hay muy

pocas de hacer comunicación informática. Internet es una producción cultural: una tecnología que expresa una cierta y determinada cultura.

Internet, como tecnología potente insertada a la práctica social, tiene efectos muy importantes, por un lado, sobre la innovación y, por tanto, la creación de riqueza y el nivel económico; y por otro lado, sobre el desarrollo de nuevas formas culturales, tanto en el sentido amplio, es decir, formas de ser mentalmente de la sociedad, como en el sentido más estricto, creación cultural y artística.

Acerca del espacio y el tiempo en internet y su incidencia en los procesos de identidad

Una de las características que distingue a las sociedades contemporáneas, las llamadas sociedades del conocimiento, es la peculiar maleabilidad de su espacio-tiempo. Internet es, entre otros muchos, uno de los últimos artefactos que ha influido en esta deformación, abriendo un nuevo campo para la expansión de la socialidad y la configuración identitaria.

Los estudios que se han realizado acerca de internet, lo muestran a este como un espacio totalmente autónomo, alejado e hiperdistante, y no sólo eso, sino que además, al confluir con un uso sesgado de la noción de *virtual*, ese espacio se torna en algo etéreo, volátil, radicalmente distinto al mundo de lo *real*, considerado lo sólido, lo duro, acentuando la distancia entre ambas esferas y convirtiéndola en inconmensurable.

Es como si tras conectarse con Internet y tomar contacto con la computadora, la materia quedara transubstancializada (negando la corporalidad biológico-material por completo) para tornarse en un tipo de corporalidad abstracta e inmaterial. Si se está en el ciberespacio, no se puede estar en la realidad al mismo tiempo; si se transita por la vida real, el ciberespacio queda a años luz.

De esta manera, pensar la identidad y la socialidad en Internet se convierte en un planteo dual entre quienes defienden la imposibilidad de la identidad en lo evanescente. Sólo si esa identidad virtual puede ser correspondida en lo sólido, en lo real, es posible autentificarla. Por el otro lado, en lo etéreo y evanescente, encontraríamos el medio ideal para romper con las constricciones sociales que nos atan en el mundo de lo real. En los jóvenes la identidad y las formas de socialidad se encuentran tamizadas por la digitalización del soporte, pero es necesario trascender las características del dispositivo tecnológico para centrarnos en las relaciones que posibilita a nivel social con los otros.

Para ello, es necesario que se produzca una ruptura con el planteamiento que muestra dos esferas completamente separadas, para hacer visible la continuidad que existe entre las dos. Así se puede llegar a la conclusión de que todo forma parte de la misma realidad.

Nuestra corporalidad tecleando frente a la pantalla de la computadora es simultánea con la intervención que estamos realizando en internet. Es un continuo de materialidad simbólica, de hibridación entre lo humano y no humano.

De lo material a lo inmaterial

Si bien, el territorio ha jugado un papel fundamental en la constitución de la identidad moderna, no debe confundirse a éste con materialidad. De la misma manera que lo material incluye otras muchas cosas además de la territorialidad, el territorio y sus fronteras no pueden reducirse a pura materialidad. Lo simbólico también juega en su conformación, nunca aparece desprovisto de semántica, de sentido. La territorialidad también está marcada por la inmaterialidad.

La topología del territorio y la cronología de la historia, no son en sí entidades materiales contrapuestas a las crono-topologías (8) virtuales del ciberespacio y su supuesta inmaterialidad. Sin duda, la identidad no puede pesarse de la misma manera, pero su diferencia no radica en su materialidad o inmaterialidad. Por el contrario, lo material y lo simbólico, se necesitan mutuamente.

Así, la reconstrucción de identidades y el establecimiento de relaciones sociales, necesitan siempre de soportes simbólico-materiales referenciales, en suma, de espacio-temporalidades de localización, visibilización y referencialidad.

Los jóvenes, mejor que cualquier otro grupo social, están familiarizados con las formas de identidad y socialidad que plantean las nuevas tecnologías. Un espacio sin materialidad pero con referencias, en el que avanzan configurando relaciones con el entorno y los otros.

Siguiendo con el desarrollo acerca de la socialidad, se puede decir que requiere de situaciones y escenarios manejables, en definitiva, la socialidad y la identidad no dejan de ser cuestiones pragmáticas.

La localización, hace referencia al espacio-tiempo localizable y reconocible. También adquiere el sentido de acción de situar, no sólo el propio espacio-tiempo, sino a esos *otros-nosotros* que forman parte de un mismo campo compartido de socialidad.

La visibilización es importante en tanto que las operaciones de situar, localizar y reconocer, requieren de la visibilización de las espacio-temporalidades y de los *otros-nosotros* que las forman.

La referencialidad, hace alusión a que no importa que ya no tratemos con espacio-tiempos perfectamente balizados, definidos, cerrados (el caso moderno del territorio delimitado por fronteras), sino lo importante es que se puede acudir a estos cronotopos, es posible desenvolverse en su apariencia amorfa y desordenada.

De lo contrario, los usuarios no volverían de Internet, se perderían en su retícula, o simplemente sería imposible hacer nada, pues todo estaría formado por fragmentos infinitesimales inconexos sin capacidad de generar sentido alguno.

Ejemplos de estas espacio-temporalidades de localización y visibilización se encuentran en chats, grupos de noticias, páginas web, foros, weblogs, o listas de correo. Evocados en abstracto pueden resultar caóticos, imposibles de referenciar. Empero, su práctica es otra, y nos descubre la singularidad de su ordenamiento, sus modos de localizarse y visibilizarse.

Los espacio-tiempos de localización y visibilización de Internet emergen como crono-topologías resultado de los múltiples, heterogéneos, dinámicos y fluidos desenrolamientos, hibridaciones, y articulaciones que se dan entre los distintos elementos que lo constituyen. La mayoría de estos procesos no son observados, por lo que la experiencia de un *alter-entorno* rápidamente nos envuelve (ya lo vivamos como algo positivo o negativo) y nos convence de habitar una crono-topología extradimensional. Sin embargo, esos procesos no dejan de existir y la discontinuidad es constante, generando crono-topologías emergentes y en las que, esta vez sí, podemos pensar la socialidad y la identidad en Internet.

Es interesante anudar los procesos de identidad y socialidad de los jóvenes con las crono-topologías de internet, porque es desde esta imbricación, que se le otorga densidad al estudio de la relación jóvenes e internet.

El chat: una forma de socialidad. Sobre las relaciones en los chats room

Los *chat room* son los contenidos de mayor preferencia entre los jóvenes y los que más se vinculan a sus necesidades de establecer relaciones de identidad y socialidad con los otros. El chat se vuelve para los jóvenes un lugar donde representan muchas de sus ficciones y deseos sobre la interacción humana.

Como se mencionara anteriormente, la situación de anonimato genera una dinámica relacional que produce la apertura emocional entre los interlocutores y un proceso identitario en el que el joven experimenta un enorme e inexplorado potencial de auto-representaciones disponibles en su "mundo interior". Es como si, repentinamente, explorando en su espacio subjetivo, descubriera muchas identidades por probar, o tal vez, muchas formas de probar una identidad.

Esto pareciera significar la emergencia de una *identidad contenida*, que se hace visible porque el joven navegante encuentra dos condiciones básicas para hacerlo: un vínculo afectivo fácil de establecer con el otro y un lugar donde no se siente censurado por la mirada de alguien a quien no puede ver.

Su experiencia subjetiva en el chat se convierte en un menú de posibilidades a través de las cuales se puede manifestar *lo que se es* y *lo que se quiere ser*, en un lugar donde el otro siempre está presente y, sobre todo, "disponible".

Según las charlas informativas mantenidas con algunos jóvenes, estos manifiestan que en el chat "se tiene la facilidad de que hay muchas personas con las que uno puede hablar, hay salas que concentran grupos de treinta y cuarenta personas y entonces uno puede entablar una conversación con cualquiera".

La ausencia del cuerpo en el chat

La identidad del chat implica la construcción de una identidad realizada de mutaciones, cambios y simulaciones permanentes, con un yo que proyecta deseos e idealizaciones, un yo de representaciones fácilmente "modulables". Aunque en la vida cotidiana no exista la conciencia explícita de que *somos cuerpo*, es frecuente que pensemos en él, en las maneras como lo presentamos y lo actuamos frente a los otros.

El cuerpo es un signo excluyente o incluyente. En la interrelación funciona como un símbolo de distintos grados de atracción según patrones grupales y culturales. Cuando más consciente se es del cuerpo, probablemente, es en las interacciones afectivas.

Los jóvenes, emergiendo a una adolescencia donde la corporalidad recibe una gran significación social, sienten su cuerpo como el puente o el límite con los otros. Cuando se está en el chat se realiza un involucramiento progresivo en el orden de la palabra y, en dirección contraria, se experimenta un proceso simbólico de *descorporeización simbólica*. En cierta medida, la *existencia escritural* que adquiere el joven usuario del chat implica un desplazamiento de la relación con el cuerpo como escenario comunicativo: en el chat prevalece menos el cuerpo y más el lenguaje, menos la piel y más la "esencia".

En la vida cotidiana, al otro se lo evalúa desde la mirada. En Internet, el reino digital de lo visible, donde "todo puede ser mostrado", paradójicamente, no hay miradas para el cuerpo del usuario del chat de texto. Según lo manifestado en las charlas informales, los jóvenes dicen que se sienten más libres, y que al no mostrarse pueden comunicar lo que consideran más "esencial" de su vida personal.

Sin cuerpo para ver ni censurar, con la imaginación desbordada por imaginar al otro como objeto idealizado, los usuarios pueden entrar rápidamente en un ambiente de fuerte intimidad y exaltación subjetiva.

En el reino de la palabra fragmentaria, los chateadores practican una comunicación casi "mística", de intenso contacto y de fuerte sinceridad. Son dos identidades digitales imaginándose en comunión perfecta e intensa sin un cuerpo en el cual pensar. En este

ambiente de intensidad emocional los jóvenes pueden explorar un considerable repertorio de posibilidades para sus identidades. Sin la pretensión de agotar la clasificación, y a partir de lo recabado en las observaciones y las charlas informativas con los jóvenes se puede avanzar en la propuesta de tres formas básicas en que funciona la identidad digital representada en el chat.

En primer lugar se encuentran los que prefieren representarse con la auto-imagen que tienen en la vida cotidiana. Son los jóvenes que afirman que en el chat ellos son "como realmente son". Este tipo de usuarios es los que más rápidamente parecen lograr un alto nivel de intimidad con el interlocutor.

En segundo lugar, están los jóvenes que se representan por lo que "desearían ser", una cierta imagen con la cual les gustaría ser imaginados por los otros. Este tipo de chateadores acostumbra a realizar *juegos de rol* donde representan personas con las características dominantes de su ideal.

Una tercera categoría de usuarios corresponde a aquellos que representan la identidad que suponen busca su interlocutor. Estos jóvenes son expertos en modular los rasgos de su personaje, pasan con facilidad de un papel a otro, acomodándose a los requerimientos que el otro expresa. Son jóvenes que se entrenan en interpretar lo mejor posible los esquemas típicos de la búsqueda del interlocutor, conocen un rango diverso de posibilidades y a cada uno, más o menos, le tienen prevista cierta forma de actuación.

Entre los tres tipos, estos últimos parecen ser los más versátiles, en la medida en que se tienen que ajustar a las expectativas del otro, se ven obligados a recomponer, reiteradamente, la representación de su identidad digital.

Sin dudas, una de las interacciones juveniles más frecuentes que se dan en el chat, son las que tienen que ver con el amor. En todos los sitios por los que los jóvenes navegan existen links que los conectan directamente con estos lugares, bajo el rótulo de: conoce a "tu media naranja", "para enamorados", "solos y solas", "buscar pareja", etc. Cuyos contenidos pasan desde generar relaciones amorosas hasta encuentros para hablar acerca de sexo. Todo un abanico de posibilidades se abre en torno al discurso del amor en internet.

Justamente, en las charlas informativas los jóvenes reconocen que ingresan a estas salas porque les resulta de gran curiosidad y a su vez le permiten conocer chicas/os, entablar romances "online", además de aportar un ingrediente de diversión. Estos cuartos, habitualmente están clasificados por zonas geográficas, países y ciudades. No hace falta, desde luego, que el sitio no esté definido por sus creadores como zona para conversaciones afectivas, para que los jóvenes usuarios, rápida y masivamente, desplieguen en ellos sus discursos amorosos.

El amor vende, sin duda, y las empresas de Internet lo saben, y los jóvenes, por supuesto, lo disfrutan. La Red de los jóvenes navegantes es un lugar para enamorar y enamorarse, aunque sean relaciones de unos cuantos minutos de duración o signifiquen el anticipo fugaz de un pacto de seducción cara a cara.

Sin duda, las conversaciones del chat son de seducción, y en ella, de acuerdo a lo recabado, los hombres parecen asumir un papel más activo que las mujeres. Según la información obtenida, son los chicos quienes por lo general dan la bienvenida a las chicas, esperando que al menos alguna les responda. Cuando una chica entra al chat es usual que la reciban saludos de muchos interlocutores simultáneamente. La estructura así vista, pareciera conferirle a las mujeres el carácter de "bienes escasos" y por ello muy solicitados.

En cuanto al "género narrativo", el chat de los jóvenes tiene dos posiciones opuestas: las clásicamente románticas y las explícitamente sexuales. Los chicos son los que se reconocen más desinhibidos para realizar avances sexuales. Las mujeres, aunque sin ser del todo indiferentes, afirman realizar menos propuestas explícitas. Los dos géneros se pueden intercambiar o "evolucionar" de una a otra forma. En medio de esta dinámica de representaciones mutuas, la idealización del otro y de sí mismo es una operación frecuente.

Cuando los chicos imaginan al otro anónimo ponen en la escena de su fantasía objetos idealizados con los rasgos de la belleza socialmente aceptada: *en Internet pareciera no haber espacio para los feos*. El chat funciona como un lugar de actualización de los estereotipos sociales, en el que cada uno se puede auto-representar como *el interlocutor más deseable*, el "perfecto otro" del otro.

La dinámica amorosa del chat tiene también su contrapartida: el ejercicio público de odios y agresiones. Los navegantes adoptan varias estrategias. A veces se agrupan para entrar a una sala específica y, en equipo, comenzar a insultar a determinados participantes en la sección pública del chat. Cuando esto ocurre, los jóvenes funcionan como una tribu en guerra. La similitud de la situación es análoga a la de los videojuegos, en lo que respecta a la forma de batalla de equipos con un fin claro: la expulsión del chat.

## Jóvenes y videojuegos

Una de las primeras cuestiones a considerar, es que los videojuegos son productos culturales que genera la sociedad y por lo

tanto constituyen un reflejo de ésta. Si bien, construyen una representación de lo real, carecen de consecuencia sobre lo real. Esto es interesante tenerlo en cuenta cuando se habla acerca de los contenidos de violencia que tiene muchos de estos juegos. Los videojuegos tienen la capacidad de introducir a los jóvenes de hoy, en la cultura de la simulación, que es la cultura en la que vivimos. A su vez, los chicos eligen los videojuegos porque no hay espacio de juego en la calle, no hay tiempo.

De acuerdo a los datos obtenidos de manera informal, algunos de estos juegos permiten que los jóvenes se introduzcan en la cultura de la programación. Cuando se juega en una PC hogareña la cuestión es que para poder empezar a jugar, previamente hay que instalar el juego, modificar la configuración de la computadora, etc. Es decir: hay toda una trama que obliga a familiarizarse con el sistema operativo, la placa de sonido e imagen, todo esto va generando competencias y elimina el temor a la computadora. Incluso hay juegos que pueden ser modificados, que permiten entrar al código y programar a gusto, generar módulos adicionales, etc. Algunos en forma muy esquemática e intuitiva, pero hay otros, como el Counter-Strike, que son programas de código abierto a los que se los puede modificar.

La lógica de programación debería ser el propósito de la alfabetización digital.

Por otro lado, a partir de las observaciones etnográficas se puede sostener que los juegos en red rompen definitivamente con la idea del aislamiento: si bien cada joven juega solo, está a la vez jugando contra otros y no contra una máquina. No es una partida deshumanizada. Cuando se juega en red, hacia fuera, se está haciendo algo parecido a lo que hacían los antiguos jugadores de ajedrez postal o por radio. Es lo mismo pero a una mayor velocidad y de forma sincrónica.

En un video juego puede tomarse al programa como un tablero o campo de juego normal. Si nosotros jugáramos al ludo tendríamos un tablero con ficha y reglas, en el Counter-Strike se hace lo mismo pero con una computadora y una red de computadora. La diferencia es que no nos vemos. Del oponente, a veces sólo se tiene su gesto, o su juego. A veces hay matizaciones como canales de Chat que permiten el diálogo entre jugadores durante el juego.

Los juegos en red permiten que jóvenes que no se conocen, terminen haciéndolo, que se reúnan en "clanes", compitan y se diviertan. Porque del otro lado de la máquina, el que responde es una *persona*.

En tanto juego en red, interactivo, el Counter Strike participa en la creación de la "comunidad" Counter (Burbules). Pero no en cualquier lugar, porque al ingresar en los mapas Counter dejamos nuestro cuerpo (zombizado) atrás (Rheingold) para ingresar a un lugar de comunicación donde el espacio-tiempo colapsa a favor de lo instantáneo.

Además del aspecto "comunal" el Counter Strike, a través de la "inmersión" en la superficie de los mapas, refuerza la opacidad de las computadoras. La PC se ofrece como un "compañero con quien pensar".

A continuación se profundizará sobre algunas de las características que adquiere el ciberespacio, como constructo técnico social, en el que los jóvenes se constituyen en sujetos a partir de las prácticas que llevan a cabo en él.

### Acerca de las características sociales del ciberespacio

Una de las especificidades más importantes del ciberespacio es su carencia de centro. Su horizontalidad estructural, rompe con la estratificación vertical de nuestra sociedad. Por supuesto que el ciberespacio refleja el mundo desigual y estratificado que lo ha creado, pero este reflejo no es del todo fiel y difumina y comprime muchos matices del complejo y espeso escalafón socio-económico-político en que vivimos.

Desde luego, este reflejo imperfecto de la realidad no se produce porque sí, sino debido a la misma estructura técnica que la edificó, desde sus albores, como algo reticular, modular, escalable y que pudiera, eventualmente, extenderse por cualquier lugar. También es cierto que esta estructura técnica se construye con motivos claros y explícitos, que luego serán modificados a partir de su integración en la vida cotidiana de millones de personas.

Lo cierto es que esta estructura de red construida para que no tuviera ningún impedimento que la limitara geográficamente y para que cualquier punto de ella misma (es decir, cualquier punto de la red) pudiera actuar eventualmente como centro, da como resultado algo hasta cierto punto nuevo y más o menos imprevisible, desde el punto de vista inicial.

Si bien han existido múltiples intentos y abnegados esfuerzos de grandes gobiernos y corporaciones para controlar al ciberespacio, ya sea en nombre de la seguridad nacional, la moralidad y la decencia, de intereses económicos mal disimulados o de los múltiples eufemismos de que se viste la noción de censura.

Un espacio reticular y sin centro, donde todo y todos están lejos y cerca a la vez de todo y de todos es algo realmente novedoso. También es algo de lo que no se tiene experiencia previa similar a nivel social puesto que se ha vivido siempre en función de unos parámetros de geografía euclidiana o física más o menos inquebrantables.

Esto es parte de un proceso que encuentra su inicio en la primera transmisión telegráfica. Aquella era la primera vez en que el concepto de comunicación se independizaba del concepto de transporte. La primera vez en que la información podía viajar sin circunscribirse a los parámetros de espacio-tiempo de lo físico. Desde entonces en adelante, en un proceso que ha sido descrito

como de compresión (9) o incluso de aniquilación del espacio, una nueva dimensión espacial ha ido formando parte de nuestra cotidianidad, de un modo cada vez más relevante.

Sin lugar a dudas este espacio configurado por la gran red, ha provocado importantes consecuencias en las maneras de usar el espacio por parte de los jóvenes. Serán ellos quienes aprovechen las ventajas que otorga el avance cibernético con la borradura de los límites geográficos y las estructuras clásicas de poder.

Sobre los jóvenes y los accesos al ciberespacio

El ciberespacio, las computadoras personales e Internet pueden ser considerados como un tipo de tecnología o espacio de un relativo fácil acceso, sobre todo para los jóvenes. Esta facultad de accesibilidad es crucial para entender qué es y qué puede dar de sí el ciberespacio y, para ello, debe ser considerada bajo diversos puntos de vista.

En primer lugar a Internet tienen acceso millones de personas, lo que lo convierte en un entorno y en una tecnología económicamente accesible. Si se compara con la posibilidad de acceder a emitir información en cualquier otro medio de comunicación, resulta evidente que el grado de accesibilidad económica de Internet es radicalmente mayor que el de cualquier otro. Esta capacidad de acceso es lo que permite una mayor integración entre los jóvenes con distintas condiciones socioeconómicas. Esto es visible, particularmente, en los "cybers" (10) barriales, lugar en el que los jóvenes toman sus primeras experiencias con la red.

En segundo lugar (y éste es un factor más importante que el anterior) la tecnología informática y los entornos de uso de una computadora y de Internet, también pueden ser considerados como altamente accesibles. A diferencia de otros grandes inventos que requieren de ingenieros o técnicos especializados para operarlos, las tecnologías informáticas, e Internet como extensión lógica de éstas, han evolucionado hacia un perfil de uso progresivo que parte de niveles de exigencia relativamente bajos. Esta particularidad contribuye a que los jóvenes, dotados de cierta "plasticidad neuronal", puedan apropiarse, sin mayores problemas, de los manejos de la red. Este aprendizaje, se realiza sobre la base de la experiencia y los jóvenes son quienes logran aprehender y construir con facilidad este tipo de saber.

Las interfaces gráficas, los mecanismos de uso y control guiados por criterios metafóricos, intuitivos y asociativos, han convertido a la computadora personal en un electrodoméstico. Un electrodoméstico que resulta útil ya desde un conocimiento bastante básico y poco experto del mismo pero que, a diferencia de otros electrodomésticos tiene una utilidad potencial más prolongada y de crecimiento más vertical.

Es a través de la experimentación que los jóvenes construyen un aprendizaje progresivo acerca de los usos de las computadoras e internet.

Se trata de un tipo de aprendizaje que les permite relacionar y acumular experiencias y conocimientos de un modo progresivo y acumulativo que no depende necesariamente de la formación normativa de tipo oficial.

Esta capacidad de aprendizaje o esta accesibilidad al conocimiento experto tampoco es idéntica para todos los jóvenes. Las fracturas se producen en los mismos niveles que las que condicionan la accesibilidad económica. Evidentemente, es mucho más difícil (o quizás directamente imposible) acceder a este aprendizaje desde una situación de precariedad económica, de falta de formación básica, de desconocimiento del idioma inglés, etc.

Aquí estamos frente a lo que es crucial y esencial para entender dónde radica la accesibilidad de esta tecnología: mientras que los conocimientos necesarios para operar con cualquier tecnología compleja actual pueden ser agrupados bajo el epígrafe de conocimientos tecnológicos o conocimientos expertos en el uso e interpretación de datos (y, en muchos casos, de computadoras y de programas de computadora) el tipo de conocimiento que se precisa para programar, aunque tecnológico y especializado, se parece más a otro tipo de conocimiento con el que la mayoría de la población está más familiarizada: el aprendizaje de un lenguaje o lógica comunicativa.

En los jóvenes, esta lógica comunicativa, se traduce en una sintaxis, una gramática y un léxico propios que se va construyendo cuando se vinculan con los otros pares en la red.

Otro factor que es muy importante es el de los movimientos en favor del software libre que han entendido hace tiempo que la democracia o la independencia del ciberespacio no puede ser algo que se le conceda sino algo a conquistar por los propios medios que el ciberespacio y las tecnologías informáticas ofrecen.

Para cerrar la conceptualización acerca del ciberespacio y las posibilidades de acceso que le brinda a los jóvenes, es importante señalar que el ciberespacio es el resultado de una red compleja, pero no es tecnología. Es sociedad.

Retomando las nociones de Michel de Certeau (11), debemos entender el ciberespacio como un espacio social practicado, es decir, un espacio que sólo existe porque es socialmente significativo, porque en él tiene lugar actividad social de algún tipo. El ciberespacio sólo es, sólo existe, en tanto que se esté en él.

El ciberespacio no es una red de computadoras, sino el resultado de la actividad social de los usuarios de las computadoras conectados entre sí que se reparten (desigualmente) por todo el mundo. Por tanto, el ciberespacio es sociedad y no puede ser otra cosa que sociedad.

Algunas conclusiones acerca de los jóvenes e internet

Para analizar la temática propuesta trabajé sobre diferentes ejes temáticos, que por razones de recorte no aparecen en su totalidad expresados en este resumen de investigación, pero que creo pertinente retomar, de manera concisa para finalizar este apartado.

En principio el abordaje sobre la construcción sociocultural de la juventud ha sido clave para ubicar los cambios y desplazamientos que ha sufrido esta generación de jóvenes, en la constitución de sus relaciones de identidad, socialidad, anudadas a las crono-temporalidades propuestas por la red. Se ha hablado acerca de la "plasticidad neuronal" con la que cuentan los jóvenes para procesar y usar a las nuevas tecnologías.

Otro concepto analizado es el de la familia como espacio de la socialidad primaria y modelo de las relaciones sociales. Se profundizó acerca de las transformaciones que ha sufrido (la caída del modelo nuclear de la modernidad) como también la incidencia en los jóvenes de todos estos cambios.

Asimismo se ha trabajado sobre la escuela (no sólo desde su dimensión normatizadora), exponiendo sus dificultades para adecuarse a las formas de conocimientos y aprendizajes que proponen las nuevas tecnologías.

La mirada acerca de la dimensión cultural de internet, ha sido muy rica para la comprensión de las prácticas de apropiación y usos de la red. No sólo es un dispositivo tecnológico, a la hora de pensar en las formas de uso, sino que es portador de un sentido social porque en él tienen su anclaje las culturas juveniles.

Internet constituye un espacio en el que el acceso y consumo es posible para los jóvenes de distintos sectores sociales. También se ha mencionado, las distancias que se establecen entre jóvenes y adultos a través del vínculo que entablan con ella y su capacidad para aprenderla y usarla. Es cierto también que la red ejerce un fuerte peso en la vida cotidiana de los jóvenes. Es parte de su ser y estar en el mundo.

Hoy en día, la computadora se ha convertido en un electrodoméstico más, y los comercios de juegos en red están repletos de jóvenes que van a interactuar allí con sus amigos a través de la red.

La tecnología computacional les ofrece a los jóvenes un terreno propicio para el desarrollo de sus capacidades de abstracción, técnicas y creativas. La utilización de procesos lógicos y no mágicos se hace más presente, al igual que la actividad multitarea y la perspectiva hipertextual de secuencias lógicas no lineales.

La red es tecnología de hard y soft con diagramas de flujos lógicos permanentes. Como señala Julio Orione "(...) Se ha dicho, despectivamente, que Internet es diversión. Enhorabuena que nazcan nuevas formas de diversión. Pero es mucho más: es un camino para que los chicos se acerquen al conocimiento y es una herramienta para enseñarles a pensar. No conviene cerrar los ojos a esto" (12).

Así la proporción de jóvenes y adolescentes creativos y creadores que diseñan y construyen herramientas informáticas interactivas es sorprendente, tanto como la explosión de páginas web y software desarrolladas por adolescentes y preadolescentes. El famoso buscador Yahoo, su antecesor Mosaic, el sistema operativo Linux, el en su momento innovador MIRC, el programa de mensajería instantánea ICQ, el polémico Napster, tanto como otros programas de intercambio de archivos y cientos de poderosos virus, fueron todos diseñados y creados por adolescentes y jóvenes. La historia de la empresa Apple es muy expresiva al respecto.

En cuanto a los usos de internet, un rasgo atractivo para los jóvenes es que no vislumbran que la red esté controlada por los adultos, ya sea en tanto gobierno, los padres u otras instituciones. Para ellos, el ciberespacio es la nueva frontera que representa algo muy parecido a la libertad que imaginan en su cultura de la nocturnidad (13).

Así como se sienten libres en la noche, se sienten libres en el ciberespacio. En la noche, los adultos parecen desaparecer y dejar el terreno a los jóvenes. Algo semejante perciben que sucede en el ciberespacio cuando lo recorren. En un caso, es el tiempo –la noche- que aleja a los adultos, en el otro, es el espacio –la ciberplataforma-, pero también se podría decir que los separa la tecnología.

Otro aspecto de relevancia acerca de la socialización de los jóvenes/ navegantes es que la información se encuentra y circula libremente en internet, lo que incluye información relevante para el desarrollo de la ciudadanía juvenil, como ayudas de orientación vocacional y para la formación profesional, la protección frente a las relaciones sexuales, el aborto, etc., pero también, pornografía, drogas, métodos de infligir violencia, y mucho más. Esta circunstancia motiva el surgimiento de derivados para el debate: el libre acceso a la información, la calidad de la misma y su pertinencia. En comparación a otras generaciones, los jóvenes cibernautas cuentan con mucha información, directa y a la mano, a diferencia de ayer, cuando era necesario salir a

buscarla siendo además escasa. Ahora la información desborda y los jóvenes participan del flujo activamente. Además de información, el ciberespacio les ofrece a los jóvenes la oportunidad de encontrarse con pares e impares de diversos lugares del mundo. Por ejemplo, en los sitios de *chats* la composición es internacional y, por definición, multicultural. Las oportunidades para advertir las diferencias culturales son habituales, permitiendo establecer comparaciones entre los sistemas de estudio, las características de la vida familiar y los hechos culturales. La presencia en los ambientes virtuales de sujetos con diferentes capitales culturales les permite a los jóvenes enriquecerse y resignificar su propio espacio. Para estos jóvenes, las normas de su entorno sociocomunitario, pierden la dimensión universal que pudo tener para sujetos socializados en un mundo cerrado que no les permitía visualizar otras posibilidades de ser. Al mismo tiempo, este hecho les abre la puerta a un mundo de elecciones que avanza hacia la construcción de identidades con noción de relatividad cultural.

## Notas

- (1) Otorgada por la Universidad Nacional de La Plata, marzo de 2005.
- (2) Beca de iniciación a la Investigación otorgada por la Universidad Nacional de La Plata, marzo de 2003.
- (3) Se tomarán jóvenes de 13 a 17, en edad escolar.
- (4) GES, Marcel: "La cultura telemática y el territorio". La Factoría No. 2, Barcelona, España.
- (5) MEAD, Margaret: "Cultura y compromiso". Buenos Aires, Granica. Año 1971.
- (6) Feixa, C.. Generació @. La joventut al segle XXI. Barcelona: Observatori Catalè de la Joventut. (2001)
- (7) Maffesoli, Michel (1990), El tiempo de las tribus. Barcelona, Icaria.
- (8) Muriel Sánchez, Daniel: "Sociedad del conocimiento, identidad e Internet: crono-topologías emergentes y otras impertinencias sociológicas", 1998.
- (9) Harvey, David: "The Condition of Post-Modernity", Oxford, Basil Blackwell, 1989.
- (10) Locales dedicados que brindan servicios de juegos en red e internet.
- (11) De Certeau, Michel, 1988, "The Practice of Everyday life", Berkeley: University of California Press (Original, 1984)
- (12) "Al construir una página, (...) por ejemplo, hay que definir categorías. Y hay que jerarquizarlas... por medio de diversos ordenamientos lógicos: árboles, secuencias lineales, espirales, solapamientos, intersecciones, etcétera. Diseñar la página requiere afinar los conceptos de espacio-tiempo (...). Después habrá que poner los links. ¿Qué mejor oportunidad para entender qué son las relaciones y las interrelaciones, lo unívoco y lo biunívoco? Tendrá que pensar en equivalencias. (...) También deberá poner en juego los conceptos de causalidad y determinación. Cada clic habrá de tener determinado efecto, y hay que saber cuál y por qué. Poco a poco, el joven realizador del sitio irá construyendo una imagen interna de todos estos aspectos y, al cabo de la tarea, habrá incorporado un conjunto de conocimientos de la mayor importancia para su formación intelectual". "Internet da lecciones prácticas de filosofía" en diario Clarín, Suplemento Informática. Miércoles 10 de mayo de 2000.
- (13) MARGULIS, Mario. 1994.

## Bibliografía

- DE CERTEAU, Michel, 1988, "The Practice of Everyday life", Berkeley: University of California Press (Original, 1984).
- GES, Marcel, "La cultura telemática y el territorio". La Factoría No. 2, Barcelona, España.
- HARVEY, David, "The Condition of Post-Modernity", Oxford, Basil Blackwell, 1989.
- MAFFESOLI, Michel, (1990), El tiempo de las tribus. Barcelona, Icaria.
- MEAD, Margaret, "Cultura y compromiso". Buenos Aires, Granica. Año 1971.
- FEIXA, C. Generació @. La joventut al segle XXI. Barcelona: Observatori Catalè de la Joventut. (2001).
- MARGULIS, Mario, La juventud es más que una palabra. Ensayos sobre cultura y juventud. Editorial Biblos.
- MARTÍN BARBERO, Jesús, "Los descentramientos del arte y la comunicación". En: Ossa, Carlos (comp.): *La Pantalla Delirante*. Lom Ediciones, Universidad Arcis. (1999), pág. 22.
- MARTÍN BARBERO, Jesús, "Euforia tecnológica y malestar en la teoría". *Diá-logos de la Comunicación*, No.20. Lima. (1988) pág. 9.
- MARTÍN BARBERO, Jesús, "Recepción de medios y consumo cultural: travesías". En Guillermo Sunkel (coord.): *El Consumo Cultural en América Latina*. Colombia: Convenio Andrés Bello. (1999).
- MARTÍN BARBERO, Jesús, "Secularización, desencanto y reencantamiento massmediático". *Pre-Textos. Conversaciones sobre las comunicaciones y sus contextos*. Cali: Programa Editorial Facultad de Artes Integradas, Universidad del Valle. (1995), pág. 183.
- MARTÍN BARBERO, Jesús, De los medios a las mediaciones, Comunicación, Cultura y Hegemonía, Gustavo Gili, FELAFACS. México, 1987.
- MARTÍN BARBERO, Jesús, Jóvenes: des – orden cultural y palimpsestos de identidad. En *Oficios Terrestres* Nro. 5. Argentina, 1998.
- MARTÍN BARBERO, Jesús, Procesos de comunicación y matrices de cultura, Itinerario para salir de la razón dualista. FELAFACS,

G.G. México, 1987.

MURIEL SÁNCHEZ, Daniel, "Sociedad del conocimiento, identidad e Internet: crono-topologías emergentes y otras impertinencias sociológicas", 1998.