

## LOS JÓVENES EN LA RED:

qué piensan y qué dicen acerca de sus experiencias de socialidad e identidad y cómo es posible trascender el anonimato y la inmaterialidad que plantea internet

*Natalia Andrea Sarena*

*Universidad Nacional de La Plata (Argentina)*

*nsarena@perio.unlp.edu.ar*

### Resumen

A continuación se presenta una parte del trabajo de campo correspondiente a la investigación: “Los jóvenes e internet: Experiencias, representación, usos y apropiaciones de internet en los jóvenes. Sin dudas el aporte de la actual investigación está centrado en retomar a internet como un espacio vivido y practicado por los jóvenes en tanto experiencia diferencial de socialidad e identidad, recreando en algunos casos, y dejando emerger en otros, nuevas sensibilidades, nuevas formas de vivenciar el tiempo y nuevas narrativas que recrean el lenguaje o dotan de creatividad a la oralidad escrita.

Sobre la base de los usos y apropiaciones ha sido posible observar e interpretar lo que los jóvenes fabrican en “su” espacio, desde una mirada que no se centra en el fanatismo tecnológico ni en internet como el escape patológico de nuestras juventudes.

Palabras claves: jóvenes-internet- socialidad-identidad.

### ANÁLISIS DE LAS ENTREVISTAS: ¿Qué piensan y que dicen los jóvenes sobre la red?

Con la finalidad de establecer una comprensión analítica acerca de las dos prácticas seleccionadas, el chat y los juegos en red, y para visualizar las relaciones de socialidad e identidad, como también los usos y apropiaciones que los jóvenes realizan, se retomarán los dichos de los entrevistados para cruzar sus representaciones con las unidades de registro.

### Procesos de socialidad e identidad en el chat y juegos en red

De las entrevistas realizadas surge que, mayormente, internet es utilizada para reforzar lazos de amistad o lazos afectivos que ya se encuentran establecidos por fuera de la red. Los motivos referenciados tienen que ver con amistades o familiares que se han mudado de ciudad y que entonces, el medio les permite mantener en la distancia un lazo estrecho y cercano. Usualmente chatean con las mismas personas todos los días.

Es interesante mencionar el caso de Mauricio, quien desde el año 1998, desarrolla una fuerte amistad a través del chat interno de un juego en red, que logra trascender el espacio virtual para trasladarse al espacio físico. Mauricio tiene dieciocho años, recientemente acaba de ser padre y esta situación lo ha llevado a dejar sus estudios por el trabajo.

Así se expresa Mauricio (18) con respecto a la experiencia de socialidad con su grupo de pertenencia online o comunidad del GP [1]: *“La movida es así: empezamos a jugar todos en la misma sala, y de toque nos fuimos haciendo amigos. Además de jugar (a todos nos encantan los autos), nos poníamos a hablar por el chat interno del juego. Pegamos onda de toque, y desde entonces hacemos una reunión todos los años en la quinta de un chico de La Pampa. Es gente de todos lados, Moreno, San Martín, La Pampa, Bahía,... y pasamos cuatro días en la quinta. Este año voy a ir sólo dos días porque ahora tengo al bebé. Pero está bárbaro. Porque nos empezamos a juntar por fierreros, pero hacemos de todo”.*

La identificación de este grupo lo constituye el fanatismo por los autos, en palabras del entrevistado, se empiezan a juntar por “fierreros”. La comunidad entonces se nuclea en torno a un juego de red que representa sus gustos, que les permite expresarlos y compartirlos entre los miembros que interactúan en él.

En el juego se ponen en marcha una serie de representaciones que facilitan el desarrollo, en un entorno virtual, del reconocimiento que opera como catalizador de las relaciones con los otros. La lógica interna del juego, consiste en la elección y equipamiento del auto, presentándose en la pantalla, todas las opciones para elegir el modelo, color, características de potencia y a su vez, una vez concretada esta etapa, permitir la elección de los circuitos y las dificultades que deberán afrontar de acuerdo con el nivel de exigencia pautado. Claramente, el automovilismo es un género que atrae mayormente a los varones que gustan de estos tipos de entretenimientos, que siguen las carreras por televisión y que me miran programas de contenido específicamente automovilístico. Estos consumos se desprenden de las entrevistas realizadas, en las que los propios jóvenes expresan los usos que hacen de los medios y las nuevas tecnologías.

En esta experiencia de socialidad, se logra visualizar cómo algunas relaciones pueden trascender y avanzar sobre el espacio de los lazos establecidos en el mundo real, y queda evidenciado cómo los procesos de identificación actúan de manera similar a como ocurren por fuera de la red.

El vínculo que se establece en esta comunidad online de pertenencia es equiparado a los vínculos que el entrevistado establece con sus amigos de la calle, el ciber, del karting y otros espacios offline.

Hernán, tiene 16 años, es hijo único, va a la escuela, trabaja y milita en la Imprenta Chilavert [2]. Con respecto a las relaciones de socialidad que establece en la red decía lo siguiente: *“Como ahora todos tenemos menos tiempo que antes, te podés pasar 8 meses sin ver a alguien que tenés medio cerca, y sentís curiosidad por ver cómo anda, y lo ves en el MSN o le mandás un correo”*.

En el entrevistado, el uso se centra en la percepción de que el tiempo que se le puede dedicar al cara a cara es menor, debido a las diferentes exigencias de cada uno, y la red de alguna manera posibilita establecer un vínculo con el otro, aunque no sea más que para saber cómo está. Sin entrar en mayores detalles, que sí se pueden lograr en una situación cara a cara.

Asimismo, el entrevistado advierte de los “malentendidos” que puede generar el desarrollo de una relación de socialidad a través de la red: *“En el chat pasa que se generan malentendidos. Ponele que vos le quisiste decir algo a tal mina, y la mina, como no te tiene delante, no sabe lo que le quisiste decir, y se va todo a la mierda. Yo antes lo usaba más, el chat, te digo con respecto a las minitas, pero ya no, fue, no sirve para nada. Está bien, las minas como cualquiera, puede pensar eso. Lo uso con gente que conozco, que me entiendo, y listo. Chateo mucho con mi tía, que está en Córdoba, y con unos amigos que están en Venado Tuerto”*.

Otra de las percepciones del entrevistado se ha centrado en las limitaciones que tienen los contactos desarrollados a través de la red. Esta especie de “malentendido” se ve favorecido por las características que el acto comunicativo mediado por la red adquiere. Es difícil expresar las ideas en un medio que mayoritariamente se basa en la lógica escritural, donde los demás elementos que intervienen en una comunicación cara a cara quedan totalmente excluidos.

En ese momento se le repregunta qué tipo de contacto prefería establecer con las personas: si el cara a cara o el de vía internet, a lo que responde: *“Trato de no hacerlo por internet, pero es como que cada uno tiene su cuelgue. Yo sé que hay mucha gente que capaz que tiene la posibilidad de verse, pero prefiere, en vez de salir de su casa o del ciber, verlos en la pantalla. Es el cuelgue de cada uno”*.

Con respecto a las relaciones de socialidad con los otros, estos jóvenes dicen haber tenido épocas en las que la mayoría de sus relaciones transcurrían dentro del chat. Y ciertamente se evidencia en los jóvenes de 13 a 15 años, cuya vida trasciende pendiente de la red. “Pancho” (13), sostiene: *“tengo más de trescientos contactos en el msn, que los saqué de la plata vive y otros lugares de chat [3]. Igual yo siempre chateo con los que conozco, la mayoría no sé quiénes son. Mis amigos y yo nos metemos a chatear y conocer gente y a veces para molestar a los demás que están en la sala”*.

En el caso de Santiago (18), estudiante de primer año de ingeniería, conectarse a internet, es entrar al msn, el programa de chat de Hotmail, y chatear con su primo, que está en Buenos Aires. Esto respondía cuando se le preguntaba lo siguiente:

*¿Sólo chateas con tu primo?, ¿no chateas con otras personas?*

*Sí, pero te digo que son muy pocas, a la mayoría de la gente la veo todos los días, así que no tiene mucho sentido. Antes tenía casi trescientos contactos, pero ahora cincuenta con toda la furia, de los cuales tres son habituales.*

Como se pone de manifiesto, la red permite formas alternativas de interacción con el otro, a la vez que refuerza vínculos ya existentes.

Es interesante ver cómo se van produciendo diferentes hábitos culturales, propiciados por la red, que inciden directamente en los procesos de identidad y socialidad.

La red funciona como reconfiguradora de los contextos en que los jóvenes, como sujetos, producen y resignifican sus prácticas a través de las mediaciones digitalizadas. Es indudable que estas formas de comunicación, socialidad e identidad, son formas que no pueden ser interpretadas por fuera del sistema social en que se enmarcan.

Esta generación de jóvenes se ha forjado en los contextos digitalizados, son nativos en él y en consecuencia sus formas de socialidad adquieren sentidos propios y diferenciales, resultantes de la imbricación con otras prácticas sociales insertas en el entramado cultural. Estas transformaciones no pueden analizarse por separado del resto del tejido social.

Para cerrar este apartado, se puede decir que las nuevas tecnologías generan un proceso de construcción de sentido muy complejo, formas distintas de representación, de expresión y de conocimiento.

#### Acerca de los usos y apropiaciones de internet en los jóvenes

Las referencias obtenidas de las entrevistas en profundidad revelan que los usos de internet por parte de los jóvenes son muy variados y van desde el correo electrónico a los buscadores de información. Aquí entran en juego los intereses particulares que tienen los jóvenes entrevistados acerca de lo que el universo internet les puede brindar cuando ingresan a navegar en él. Un punto en común que surge es que consideran que internet les permite abaratar costos para acceder e informarse con respecto a

otros medios.

Así Hernán (16) responde cuando se le pregunta acerca de para qué usa internet:

*“Fundamentalmente para el correo, para comunicarme con personas que están lejos, porque últimamente para hablar con ellas se puso más caro el teléfono, y el mismo uso le doy al MSN. Y después uso mucho el Google [4] para buscar información para trabajos de la escuela, para enterarme de movidas de recitales y bandas, y también para buscar partituras y esas cosas, porque estoy aprendiendo a tocar la viola. Pasa que los libros “Para Tocar” están re caros, y la misma información te la da Internet”.*

Sobre la misma pregunta Santiago (18) menciona: *“suelo ver la parte deportiva de los diarios, que es lo que más me interesa. Veo el Olé y Clarín, para ver los resultados del fútbol y del tenis, que es el deporte que más me cabe. El resto ni lo miro. Es más barato que comprar el diario y la información es la misma. Yo prefiero leer del papel, porque el monitor te hace mierda, pero está re difícil comprar el diario.*

*Es más barato leer desde internet, pero siempre es más cómodo leer del papel, y a la gente que yo conozco, medio que le cuesta leer del monitor, y es natural, porque los rayos catódicos te joden la vista, quieras o no, y se complica fijar tanto tiempo la vista en la pantalla. Pero me parece más importante el tema del billete. No sé, me imagino que capaz que la versión “on line” queda para los pobres y el diario de verdad para los que pueden comprarlo”.*

Con respecto a la búsqueda de otras informaciones en la red para sus estudios, el entrevistado observaba lo siguiente:

*“No la uso, porque no hay nada. Tenés que tener un material muy específico para buscar, si no es una pérdida de tiempo. Por lo menos en lo que respecta a mi carrera, capaz que en otras no es así.*

*Por eso tampoco hago navegación libre, porque no sé qué buscar, me aburre. Por ahí algunas fotos de amigos, pero voy con una url fija, y voy derecho. En realidad, lo que no me gusta es perder el tiempo”.*

Sobre los dichos del entrevistado aparece nuevamente la noción del tiempo pero esta vez anudada a la red, al espacio on line. Así la representación que tiene acerca de la red es que si no hay rangos concretos de búsqueda, uno puede perder mucho tiempo buscando.

Para Mauricio (18), estar conectado es parte de su trabajo. De esta manera reflexiona cuando se le pregunta por los usos que le da a internet:

*“De todo. Como ves, además del entretenimiento es mi herramienta de trabajo. Cuando estoy acá vivo conectado, en mi casa no, porque prefiero estar con mi piba y el bebé. El MSN y otros servidores de chat los uso más bien poco, porque de pibe me saqué la cabeza chateando y una vuelta me di cuenta que a un amigo (de acá a la vuelta) lo veía más tiempo en la pantalla que en la calle. Pero lo sigo usando, más que nada con la gente que vive lejos, con algunos proveedores o algunos clientes fijos que terminaron de estudiar y se fueron de La Plata. El correo es lo mismo, para trabajar, fundamentalmente, y para mandar cosas interesantes que encuentro.*

*Me leo un par de diarios por día, los deportes y alguna información que me interese, de política nada. Estoy suscripto a varias páginas de hardware y software, esas cosas”.*

El entrevistado tiene una analogía muy interesante para expresar sus prácticas de navegación en la red. Aquí nuevamente aparece la noción de que hay que centrar un punto específico para realizar la búsqueda de información, sino se corre el riesgo de no llegar a ningún lado y encontrar resultados que no son los buscados. Esto respondía Mauricio sobre la pregunta de cómo navegaba:

*“Depende de lo que esté haciendo. Lo mejor para navegar (de ahí la palabra) es tener un punto de llegada cierto y un “timoncito”. Esto quiere decir que te tenés que meter sabiendo lo que querés encontrar, y si tenés una punta o un dato de por dónde puede andar, mejor. Si no quedás a la deriva. Mi tío es fana de los barcos, de ahí la comparación. Digo: si para buscar algo siempre entrás a Google, por más que sea el mejor, es muy probable que pierdas más tiempo del necesario, es muy raro encontrar información precisa (o divertida) si vas a la deriva. Lo mejor es usar el buscador específico para cada tipo de búsqueda. Pero claro, la gente se acostumbra a Google, y no la saques de ahí. Es como todo: el que no sabe, es como el que no ve”.*

Esta última frase define fuertemente la experiencia del *sensorium* que involucra la red. “El que no sabe es como el que no ve”. La equivalencia entre saber y la ausencia de un sentido tan predominante implica una interpretación que aunque en internet esté todo disponible para ser visto, no siempre esa representación plétorica, sirve para igualar los usos y consumos y que en última instancia, también se implica una racionalidad, un conocimiento previo para apropiarse de ella.

De las entrevistas se puede desprender que internet por sí sola no puede brindar conocimientos, sí información y mucha, pero hay que tener en claro que es necesario tener ciertas competencias que hagan posible la utilización al máximo de la herramienta digital. La red es el medio que posibilita la búsqueda y es el espacio desde el que se construyen múltiples relaciones, pero siempre implica tener la habilidad del uso, el conocimiento de las prácticas que conlleva el acceso, y las coordenadas por donde navegar.

Todos reconocen el potencial que tiene internet y cómo logra acercar en el espacio a sus allegados, vínculos personales afectivos o de amistad. También se plantea, cómo a veces la pantalla reemplaza el cara a cara, y todo lo que se pierde en la interacción directa y personal con el otro.

La tecnología de internet permite establecer múltiples relaciones de socialidad e identidad. Muchas de ellas logran trascender el espacio digital y consolidarse en el espacio de la vida cotidiana de los jóvenes entrevistados.

Estos jóvenes, sin dudas logran apropiarse de la red, otorgando sus sentidos particularizados a la práctica diaria que hacen de ella. En algunos casos acortando distancias, en otras oportunidades constituyéndose en el nexo más fuerte de las relaciones *desterritorializadas* que entablan con los otros.

La juventud es la que mayormente conoce, usa y se apropia de la red como una extensión natural de sus vínculos. Conviven a diario con ella, se integra a sus vidas sin contradicción, fortalece sus relaciones, y constituye la materia de sus procesos de identidad.

Otra representación que se anuda a los consumos de la red aparece en la frase de que “el acceso a la información acerca de la realidad para los sectores de menor acceso sea a través de la versión digital y que la versión impresa sea sólo para los sectores que puedan pagarla”.

Sin dudas, internet posibilita una suerte de democracia en el acceso de los que menos pueden, y son los jóvenes, los que no tienen acceso a internet en sus casas ni computadora, los que encuentran en el ciber la posibilidad de integrarse al mundo.

A continuación se analizará el ciber como espacio de acceso e integración de los jóvenes. Asimismo, se profundizará en los sentidos que estos jóvenes le atribuyen como lugar que los nuclea e identifica y como entorno que posibilita el nexo de sus prácticas en la red.

El ciber: una aproximación etnográfica al espacio practicado por los jóvenes

Como se viene analizando, el ciber es el lugar referenciado por los jóvenes como espacio desde el cual acceden y se apropian de internet. Estos lugares se constituyen en el emblema que los nuclea, y desde ellos operan sus intercambios comunicativos con los otros, reconfigurando otros espacios de reunión, porque no sólo se interactúa con los que están presentes -in situ- sino que los integra con los otros que no están.

### ***El ciber como tecnoespacio***

Hay dos dimensiones a tener en cuenta de internet: la primera es que se constituye como mediador tanto por sus capacidades técnicas no físicas, al permitir entablar relaciones de socialidad con los otros alejados en el espacio; y la segunda, por sus características físicas, la pantalla y el teclado, por ejemplo, ya que estos artefactos provocan, en muchas ocasiones relaciones off line al generar intercambios entre los jóvenes que se encuentran allí presentes.

Los ciber son considerados tecnoespacios por la tecnología a la que se accede dentro de ellos. Esta denominación dada tiene implicaciones importantes en las maneras en que las interacciones entre los jóvenes on line y off line se desarrollan dentro del mismo. La conexión de red provista por el ciber facilita relaciones on line, pero los artefactos físicos de la tecnología también fomentan los vínculos off line.

Así en estos lugares conviven dos espacios de socialidad, por un lado la conexión a la red, y por otro, el espacio físico. La manera en que los jóvenes negocian y construyen nuevas formas de relacionarse en estos espacios demuestra cómo las nuevas tecnologías extienden el potencial de interacción personal.

De las observaciones realizadas en los ciber se puede evidenciar cómo las nuevas tecnologías por un lado refuerzan las normas sociales ya existentes, y por otro, crean nuevos contextos para otros tipos de socialidades.

De manera superficial los ciber no parecen ser lugares con un alto potencial para establecer relaciones de socialidad por fuera de la red; muchos de los jóvenes llegan solos y hablan muy poco o nada con los demás. Pero observaciones más profundas demuestran que las máquinas y las pantallas dan soporte a toda una serie de socialidades off line que será abordada a continuación.

Tanto la distribución como las separaciones en box que encontramos en los ciber ponen de manifiesto de qué manera se fomenta la individualización, la privacidad y el anonimato en un espacio que es público. Estas separaciones provocan únicamente una sensación de privacidad ya que existe la posibilidad de transitar libremente por el local y son los más jóvenes, los que habitualmente van recorriendo los distintos box, para detenerse a ver exactamente lo que ocurre en las pantallas donde otro joven está jugando en red.

El ciber es un espacio apropiado por los jóvenes, es el lugar de encuentro con amigos que están presentes y con los que están conectados a través de la red. El ciber permite convocar, ampliar los vínculos con los demás.

Muchos jóvenes asisten en pequeños grupos, con la pauta de jugar a determinado juego de red y allí se dan los elementos característicos de sus prácticas cotidianas con la red.

Al llegar al ciber, la actitud de estos jóvenes es la de la inmediatez, no quieren perder un segundo de tiempo entre el pedido de la máquina al instante de sentarse frente a ella. Previamente hay un acuerdo de qué máquina va a utilizar cada uno, a veces pequeñas discusiones sobre la decisión sobre quién se la queda, cuando la pretensión es sobre una máquina específica.

Al instante se empiezan a escuchar los gritos, las frases de “yo la creo”, refiriéndose a la pantalla sobre la que jugarán y la explicación abreviada de alguno del grupo para con otro que no tiene en claro cómo conectarse a la red para ingresar al juego elegido.

Por una parte es interesante analizar de las observaciones etnográficas, cómo surgen acuerdos y reglas en los juegos on line que todos los integrantes respetan, y por otra, cómo surge la capacidad en los jóvenes de enseñarle al otro, desde un conocimiento adquirido de la experiencia.

Cuando se ingresa al ciber se borronean las distancias y las diferencias. Esto que sostengo se ve reflejado en las prácticas de los juegos en red, donde surgen solidaridades con el que no sabe, se lo ayuda a integrarse al juego, se le explica, muchas veces se lo acompaña y se le demuestra cómo son las estrategias que debe seguir para desenvolverse exitosamente.

Los juegos en red, trasladan y reproducen relaciones de socialidad que ya están en los jóvenes interactuantes. Por lo general, se conocen previamente, comparten la escuela u otras actividades, como el fútbol. El ciber es sólo otro espacio más en el que interactuar, jugar y aprender de ese juego.

Es un espacio de paso, de estadía y de reunión. En algunas oportunidades, llegan los jóvenes, realizan un prepago de tiempo y aseguran cierto tiempo de permanencia en la red. Esto seguramente es lo que hace del ciber un lugar de acceso para todos. Con unos pocos centavos se ingresa al mundo on line, se conoce gente, se leen las noticias y se juega un rato.

Todos estos consumos igualan de alguna manera a la mayoría de los jóvenes. Las prácticas desarrolladas en el entorno digital son similares entre todos los jóvenes usuarios. De las observaciones realizadas, se pueden confeccionar ciertos puntos de ingreso. El primer clic va dirigido al acceso directo del msn, allí cargan su cuenta e ingresan al chat. La mayoría de las veces, las conversaciones on line son con amigos, con gente con la cual ya tienen un contacto preestablecido. Sin embargo hay lugares de chat preferidos por los jóvenes, que son portales con fuerte localismo, en el que interactúan con jóvenes de su edad. Quizás el ingreso a “*laplatavive.com*” tiene que ver con la necesidad de estos jóvenes de entablar relaciones con desconocidos, pero que al estar en la misma ciudad es posible que el contacto pueda trascender la red.

Luego del paso por el msn, en el caso mayoritariamente de las chicas, el recorrido continúa por los blogs o fotologs de sus amigas y amigos. Allí transcurren algunos instantes, mirando la foto “posteadada [5]”, y dejando la “firma”. La firma es una frase o un comentario con respecto a la foto posteada o sobre el epígrafe que aparece debajo de la misma. Asimismo, se van invitando unos a otros a pasar por sus respectivos fotologs y dejar firmas. En los laterales del fotolog hay una serie de links, cargados por ellos mismos que transportan mediante la red a otros flogs del grupo. De esa manera se recrean vínculos del grupo que funden la relación dentro de la red como fuera de ella.

Más adelante se retomará lo que implica el desarrollo de los fotologs como forma para darse a conocer.

Así como se viene sosteniendo, el ciber es un espacio que propicia una doble ligadura, en el sentido on line/off line, que integra a los jóvenes a la vez que les otorga cierta privacidad o anonimato. A través de la pantalla se produce la mediación entre las dos esferas.

### El ciber como lugar de conexión

El ciber es el lugar desde donde se produce la mayor conexión a internet por parte de los jóvenes. Esto puede explicarse porque por un lado, como se viene observando, es un espacio que autoconvoca a la juventud, como espacio lúdico, de información y contacto con los demás; por el otro, sólo se requiere de un mínimo de dinero para acceder a la red. Así, a diferencia de los que poseen conexión hogareña, muchos de los jóvenes que ingresan a través de estos locales, lo hacen porque no poseen tampoco una computadora. Los accesos a los artefactos tecnológicos sí marcan la brecha entre las posibilidades de consumo e integración de estos jóvenes.

Sin embargo, hay un dato que resulta interesante con respecto a este último punto. Algunos jóvenes de clase media y media baja, se aseguran el acceso a internet acarreando bolsas en la puerta de los supermercados, para luego, con esas monedas concurrir al ciber. En el caso del ciber el dinero no es una restricción tajante para no ingresar. Hay otras formas de apropiación como la que señalo a continuación, en la que los jóvenes de sectores de menor acceso económico, se las ingenian para ser parte de la movida on line.

Tanto para ellos como para los otros jóvenes, el ingreso a internet marca su vida cotidiana, hay una conciencia de que no pueden

estar por fuera de ella, porque sería no pertenecer a esta generación. Muchos de los temas de charla surgen dentro y fuera de la red, para luego trasladarse y reproducirse en otros entornos por los que discurren estos jóvenes.

En el próximo apartado, analizaré algunas relaciones del espacio off line, que tienen que ver con la forma de resignificar los consumos de internet.

#### Acerca de compartir en el espacio off line

Otra práctica observada en los cibers tiene que ver con la de los jóvenes que van de a dos o tres y se sientan en la misma máquina. Usualmente, estos jóvenes pertenecen a sectores de bajo nivel económico. De las observaciones realizadas en el ciber surge la siguiente práctica habitual de consumo. Frente a la misma máquina, uno es el que participa principalmente accionando los controles, el *mousse* y el teclado pero comparte con los amigos el audio del juego seleccionado. Esta es una forma de intercambio cotidiano de las relaciones off line que se mantienen dentro del espacio que los nuclea. Estas situaciones son un claro ejemplo de cómo los usos de la red refuerzan las relaciones físicas ya existentes.

Para estos jóvenes el estar en contacto simultáneo de manera verbal y mediante Internet tiene un valor social importante. Además, esta manera conjunta de conectarse actúa para facilitar el conocimiento del uso de las nuevas tecnologías para los que están aprendiendo guiados por los ya saben.

Sin dudas, el chat y los juegos en red son las prácticas que más convocan del ciber. No obstante, el segundo gana prioridad, porque al jugar a determinados juegos, es más divertido si se cuenta con la participación de varios integrantes, y para ello el espacio que propicia el ciber es perfecto.

Así se puede observar la intensidad con que los jugadores interactúan simultáneamente hablando entre ellos constantemente a la vez que forman parte de un equipo on line. Esta manera que tienen los jugadores de integrar su relación off line con una relación de equipo on line muestra como los cibers facilitan la inmersión en dos espacios sociales simultáneamente.

A continuación se proseguirá con el análisis de prácticas de uso y apropiaciones que llevan adelante los jóvenes interpelados por la red, teniendo en cuenta lo que fabrican en sus intercambios.

#### El fotolog como representación identitaria

En el afán de darse a conocer los jóvenes se apropian del entorno tecnológico para crear sus fotologs y así generar un espacio propio dentro de la red que los dé a conocer frente a los demás.

Así, el auge de los celulares con cámara integrada y las cámaras digitales han posibilitado el acceso a retratar momentos de la vida cotidiana de los jóvenes y sus grupos de pertenencia que luego son colgadas en la red para ser vistas por el propio grupo o por otras personas que accedan a través de los buscadores.

El fotolog es una versión superadora de los blogs, especie de diarios personales textuales, que incorpora la fotografía casera como novedad. Los contenidos son muy variados y tienen que ver con los intereses particulares del que lo confecciona. Soledad (15) es una joven que participa de esta nueva forma de expresión en la red. Cuenta que armó su fotolog hace dos meses a instancias de un amigo y que actualmente no sólo mantiene su sitio renovando las fotos, sino que también visita a diario los fotologs de otras personas con quienes mantiene un contacto fluido vía Internet, pero a quienes no conoce personalmente.

Sin dudas el fenómeno es más que interesante, ya que de una parte apela a la creatividad de elegir la única foto que se puede colgar o postear en la red diariamente [6], y a su vez involucra la adquisición de ciertas competencias técnicas para crear y mantener estos espacios on line. No sólo es lo que se cuelga, es lo que se dice y las operaciones identitarias que entran en juego al momento de provocar el interés de los otros en lo que se muestra.

Para algunos basta con autofotografiarse y mostrarse. Otros, en cambio, salen a capturar escenas de la vida cotidiana, artículos de consumo (como las zapatillas y los jeans que ellos mismos personalizan) situaciones ridículas y todo lo que sirva para hacer interesante la propia vidriera de imágenes.

El fotolog es la marca de un espacio propio dentro de la red, pero también es la apertura que les permite a estos jóvenes, construir sus subjetividades anudadas al entorno digital.

La topología que representa la red permite anclar estas muestras de identidad, y se constituye en el soporte simbólico de aquello que deciden mostrar a los demás. La práctica del fotolog genera un vínculo diario con la red, ya que requiere ser actualizado día tras día. A modo de diario íntimo, pero con las características propias del entorno digital, deja de ser íntimo, aunque retrate y hable de situaciones privadas, para exponerse a los demás.

Para algunos jóvenes estas prácticas son percibidas como poco interesantes, así se refiere Diego (17) a los blogs y fotologs: *"Son modas, Internet se maneja así. Lo que me parece es que los formatos tampoco dan para mucha innovación, si uno no le mete contenidos originales"*.

En cambio para Carla (15) el fotolog le permite jugar, crear efectos sobre las fotos y “pasar el tiempo”. De la entrevista realizada surge que la decisión de crear su propio fotolog es a consecuencia de una amiga, que le mostró cómo se hacía y le insistió para tenga el propio.

Esto respondía cuando se le preguntaba acerca de qué era para ella el fotolog: *“Es una especie de diario íntimo público, en mi caso yo me cuido de lo que pongo en mi flog, solamente subo la foto, pongo algún comentario sobre las circunstancias de la foto y listo, que pasen y firmen. Pero en cambio tengo amigas, Michu, por ejemplo que ella pone todo ahí, cuenta todo lo que hizo desde que se levantó, que fue a la casa de la abuela, lo que desayunó, hasta lo que va hacer mañana. Para ella es re importante escribir y escribir una cantidad de cosas. Yo eso no lo veo bien, porque todos pueden leer lo que pone, hasta gente que no la conoce y eso es peligroso”*.

¿Y por qué crees que todos arman sus propios flogs?

*“Y porque es una moda, además si no tenés te re insisten para que te hagas uno. Es que siempre comentamos en el cole las fotos que posteamos y si eran lindas o no, esas cosas. También porque es una forma de mostrarse y conocer gente. Mis amigas por ejemplo, dejan su msn para que los que entren en sus fotolog puedan incorporarlas en sus listas de contacto. Yo ni loca hago eso, porque siempre trato de conocer a los contactos de mi lista y no me va que todos tengan mi msn”*.

¿Y crees que puede ser peligroso poner datos verdaderos en los flogs?

*“Y sí, yo nunca pongo datos de verdad, sólo mi nombre y apellido, pero todo lo demás es invento, pero tengo amigas que sí ponen todo, del lugar que son, dónde viven, todo. Me parece que es re peligroso lo mismo que ir a encontrarse con alguien que conoces por el flogs, tengo algunas amigas que se han viajado a encontrarse y por suerte no les ha pasado nada. Pero eso no lo hago”*.

En el caso de la familia de Carla, su madre particularmente trata de estar al corriente de los usos de internet que hace su hija. A diario ingresa a los flogs de Carla (15) y su hermana Belén (13), y lejos de tomarlo como algo invasivo, no les molesta que su madre comparta esto con ellas.

En sí, la mayoría de los adultos padres de estos hijos nacidos y socializados en los entornos digitales se encuentran extraviados y sin respuestas. Por lo general se cierran a incorporar los mínimos rudimentos para desenvolverse con alguna libertad por la red. Esto conlleva a que surjan menos controles por parte de los padres sobre los peligros que tanta exposición pública puede traerles a sus hijos.

Así percibe Carla (15) a las padres de sus amigas: *“La mayoría de las mamás de mis amigas no saben nada de nada, ni qué hacen sus hijas en internet y ni cómo se prende una máquina. En cambio mi mamá nos da la libertad de hacer lo que queramos en internet pero a cambio nosotras le mostramos todo lo que subimos, las cosas que nos ponen, no tenemos problemas de compartirlo con ella y ella se queda más tranquila. Mis amigas han intentado explicarles a sus madres lo que es un flog por ejemplo y se han cansado porque sus mamás no entienden ni quieren entender”*.

Es importante generar un vínculo estrecho con estos jóvenes por parte de los padres, ya que el potencial de internet es enorme para contactar a sus hijos no sólo con la diversión, la información y el conocimiento, sino también con toda suerte de peligros.

La frase: *“No hables con extraños”* parece una contradicción para internet, pero nunca con más vigencia para estos entornos. Habrá que centrarse en la importancia de educar para estos consumos, porque en última instancia ese es el rol que le cabe a los padres y a la escuela, de que es necesario preservar la privacidad que muchas veces se ve burlada por estas formas de comunicación. En los flogs cualquiera puede acceder a conocer el entorno cotidiano de su creador, sus amigos, sus familiares, sus preferencias y esto es al menos un poco riesgoso.

En el apartado siguiente profundizaré acerca de las diferencias que se producen entre los jóvenes y sus padres al momento de relacionarse con la red y cómo esto es percibido por los primeros.

Los analfabetos funcionales: sobre las distancias que surgen entre las generaciones de padres pre-internet y sus hijos nativos del entorno digital

Del trabajo de campo elaborado con los jóvenes surgen algunas declaraciones interesantes sobre la percepción que ellos tienen acerca de sus padres y la tecnología. En este estudio es importante conocer como contrapartida los sentidos que se construyen en torno a internet y los modos diferenciales de apropiación entre ellos y sus padres.

Los datos obtenidos de las entrevistas sostienen que los padres no tienen un profundo conocimiento acerca de cómo funciona internet, de cómo utilizarla y que en general no les marcan pautas de usos a sus hijos. Ni siquiera surge un interés concreto de aprender los elementos más básicos. Internet se les presenta como algo inabarcable, complejo en tanto demanda del dominio de ciertas herramientas y articulación entre *mousse*, teclado, pantalla y links. Toda una complejidad a la que no se sienten capacitados de afrontar. Los padres se convierten en una especie de “analfabetos funcionales”, hecho que marca una brecha

inososlayable entre ellos y sus hijos, formados en el *sensorium* tecnológico de la red. En este hecho se visualiza cómo se reinvierten los roles y los hijos se convierten en los que explican y poseen el conocimiento acerca de los manejos y aplicaciones de internet.

A continuación se retoman los dichos de algunos de los entrevistados en torno a esta discusión.

Así define Santiago al referirse a la relación de su padre con la red:

*“No, mi viejo no tiene ni idea, bah, como la mayoría de los de su edad. No creo que no quieran aprender; mi viejo, por ejemplo, no tiene la plata para ir a tomar un curso, pero mucha de la gente de su edad, pienso yo, es como que les da un poco de vergüenza decir que no saben manejar la compu. Mi viejo toda la relación que tuvo hasta ahora es una casilla que tenía que revisar por el trabajo, y se la manejaba yo. Ni quiere aprender... Igual eso ya fue hace un año, así que esa casilla debe estar cerrada. Después de eso, nada más, nunca nos rompió las pelotas a los tres por el tema Internet. A veces se preocupa por si el tema sale en la tele, porque los pibes pasan muchas horas, pero sabe que somos grandes, y no nos dice nada.”*

El caso de Santiago deja entrever lo que se venía enunciando acerca de que son los hijos los que les manejan a sus padres todo lo que tiene que ver con internet. La red es una gramática de difícil lectura para esta generación de padres y les es complejo asumir que frente a la tecnología están limitados en la apropiación que pueden efectuar de ellas.

De manera similar se refería Mauricio a sus padres:

*“No, no saben mucho. De chiquito yo empecé a interesarme solo por el tema y me compraron la primera máquina cuando tenía 11. Y fui aprendiendo solo, nunca fui a cursos ni nadie me dio una mano, pero mi viejo siempre me facilitó todo, antes estábamos mejor que ahora...”*

*Si bien él no tiene mucha idea, usa el correo de vez en cuando, y listo. Mi vieja sí, por ahí le tuvo un poco más de miedo a que perdiera mucho tiempo con la computadora, pero como yo siempre le encontré una veta de laburo, nunca pasó nada. Yo les enseñé a ellos”.*

Este joven aprendió a manejar la computadora, desde muy chico, y ahora es portador de una experiencia de siete años, que le da cierta autoridad en la materia. Por eso se ríe cuando dice que él les enseñó a sus padres a manejarse con algunas cosas de la red. El dominio de esta herramienta integra a los más jóvenes y excluye a los adultos.

En esta relación entre adultos y jóvenes, no hay patrones culturales que heredar, no hay modelos que reproducir. Por eso se produce el quiebre sin parangón en la historia en que una generación se constituye en generadora de sus propios modelos socializándose entre pares.

Lo que se desprende de este análisis es que si bien el acceso es libre, sólo es posible y fácil para aquel que sabe usar los sistemas. El problema no se encuentra en el acceso a la información, sino en la capacidad de saber cómo ingresar y de qué manera buscar.

De lo expuesto, se puede concluir que el contexto de competencia es esencial, y que en eso son los jóvenes los que llevan la delantera con respecto a los adultos. Serán ellos los reguladores y no a la inversa, regulados por sus padres.

Los consumos de internet integrados a la cotidianeidad familiar. Acerca de las experiencias de usos anudados al tipo de conexión

De los datos obtenidos en el trabajo de campo surge que la conexión a internet desde los hogares ha aumentado. Esta posibilidad marca un tipo de consumo signado por ciertas condiciones económicas por un lado, que lo hacen factible; y por el otro, por circunstancias laborales de padres profesionales que requieren del servicio en sus hogares. A esto se suma la percepción de que desde la casa pueden controlar más de cerca a sus hijos, quienes son los que efectivamente pasaran más tiempo dentro de la red.

Sin embargo, esto trae aparejado como contrapartida, que el tiempo que transcurren los jóvenes frente a la máquina se vea incrementado. Poseer el servicio de banda ancha en sus casas, genera que cada intersticio de tiempo sea aprovechado para conectarse a la red. Así el tiempo promedio que permanecen en internet es de seis horas, repartido en varias entradas y salidas al día.

En cambio en el ciber la relación tiempo y prepago, limita la interacción que los jóvenes pueden desarrollar. Si bien pueden realizar varias entradas y salidas, los tiempos de conexión son notoriamente más estrechos. El promedio es de tres horas.

A simple vista es posible visualizar que el uso de la red en los hogares es del doble de tiempo.

En el hogar de Patricia (46), mamá de dos adolescentes, la computadora está prendida entre siete y ocho horas al día, y el consumo de internet se reparte entre todos los integrantes de la casa. Patricia es docente de EGB y la utiliza para enviar y recibir correo electrónico, leer y buscar información acerca de su especialidad y entablar conversaciones, vía chat con sus amigos y compañeros de trabajo. Al preguntarle sobre cómo incide tener internet en sus hábitos cotidianos esto decía:

*“Y es otra forma de comunicación. No sólo entre nosotros sino con los demás. Por ejemplo, desde que tenemos internet en casa tenemos que corregir los horarios para el manejo de la computadora y eso a veces genera algunas peleas, porque las chicas se instalan. Hacemos turnos, a mí, me toca después de la cena. La máquina se prende a eso de las seis y se apaga a la una de la mañana más o menos. Igual hay un intervalo en que no la apagamos pero cenamos y miramos la tele”.*

Con respecto a la decisión de tener conexión en la casa, dice que lo hizo por dos razones, una por lo estrictamente laboral, y otra para tener a sus hijas en la casa. Dice que es difícil controlar el tiempo que las chicas pasan conectadas y que esto les ocurre a varias mamás con las que habla sobre el tema.

Otro tema abordado con la entrevistada fue el de la ubicación que ocupa la computadora en el espacio físico de la casa, esto decía al respecto:

*“La ubicación es de uso familiar, es el lugar más público de la casa, porque implica los límites entre los usos de unos y otros, sin molestar al resto. Por eso no se puso en ninguna de las habitaciones, para no molestar los descansos y poder quedarnos el tiempo que necesitemos sin generar molestias y esto siempre va a ser así”.*

Internet en este tipo de ámbito familiar produce un ordenamiento de la rutina de conexión de cada uno de los integrantes, la división en turnos y el respeto por el tiempo de cada uno frente a la máquina. También provoca desacuerdos cuando se altera alguna de las reglas pautadas en el uso.

Como queda de manifiesto existen distintos modos de apropiarse de internet determinados por la capacidad de consumo. La computadora se integra a la vida cotidiana familiar, ordena toda una serie de prácticas en torno de su existencia y es usada con varios sentidos diferenciales. Para la madre será una herramienta con la cual obtiene información acerca de su profesión, para las hijas se vinculará más con las relaciones de socialidad con amigos a través del chat, visitar algunas webs, blogs de moda, actualizar el flog, etc.

Las situaciones comunicativas que surgen en torno a las tecnologías digitales sufren variaciones de acuerdo con los ámbitos en los que se interactúa con ellas.

Por ello, con la intención de una mirada más abarcativa se analizaron los consumos que realizan los jóvenes en el ciber y los que realizan en el ámbito familiar, para dar cuenta de las diferencias que imprimen las situaciones efectivas en las relaciones que se entablan con la red.

Desde este punto del estudio es pertinente avanzar en profundidad sobre los usos y representaciones de los juegos en red. Se trabajará sobre la emergencia de los foros on line, los modos de socialidad entre los participantes y las características que adquieren los juegos apropiados por los jóvenes.

## Usos y representaciones de los juegos en red en los jóvenes

### 1) Los foros on line: análisis de sus contenidos y las relaciones que se establecen entre sus participantes

Una de las características, al ingresar al mundo de los juegos en red on line, es que todos tienen sus propios foros, dentro de páginas web específicas. En ellas aparecen contenidos informativos, se explica la historia del juego. El inicio de todo juego on line trae aparejado una historia creada, que explica el comienzo y que se constituye en un elemento central, para el jugador, al momento de comprender e interactuar con las reglas.

Estas reglas que aparecen en los foros, deben ser respetadas, si no se quiere ser expulsado (baneado [7]) del mismo. Así los jóvenes tratan de atenerse al mundo reglado de los juegos, ya que si los expulsan de la red, implica perder muchas horas de juego invertidas.

Otra de las características es que se encuentran manuales de ayuda para principiantes intermedios y avanzados generados por administradores o usuarios avanzados en secciones para clanes [8]. Al ingresar dentro de los foros es interesante ver cómo se relacionan los que recién empiezan con los que ya tienen experiencia. Hay verdaderos compromisos en los que se transmite todo lo necesario para aprender a jugar, al que recién se introduce al mundo on line.

Dentro del foro aparecen secciones de descarga de parches, que son actualizaciones o arreglos del juego, para mejorarlo o solo reparar errores (bugs) detectados.

Asimismo, están las secciones de errores detectados en el juego para su solución. En ella aparecen las siguientes opciones:

- ¿Qué cosas le cambiarías al juego?: donde se expone qué mejoras como usuario del juego se le podría hacer y qué modificaciones sobre la modalidad le efectuaría el jugador desde su experiencia en él.
- Novedades sobre eventos realizados dentro del juego.
- Denuncias donde se exponen jugadores que son sospechados de aprovecharse de bugs (errores) que tienen el juego o de

utilizar cheats (programas no permitidos para beneficiarse de esos bugs o de fallas del juego) ya sea por medio de captura de pantallas con fecha y hora exacta de dicho evento o con el nombre del personaje en el juego.

- Noticias de los administradores del juego informando novedades en cambios, mejoras, listados de baneos, etc.
- El bar donde aparece todo lo no referente al juego, como chistes, fotos de los jugadores y comentarios sobre usuarios o el juego, en los cuales se generan discusiones. Este es un espacio que se puede incluir todo tipo de información y contenido que los usuarios consideren interesante compartir con los otros.

Abajo se ilustra con una foto sobre el foro de ogame, un juego en red que se juega a través de la web. Allí se pueden visualizar los ítems de los que consta el juego, los espacios para completar con el nombre de usuario y contraseña.

2) Acerca de las modalidades de los juegos on line: clasificaciones y características del chat interno.

Las modalidades de los juegos on line difieren entre MRPG (juegos masivos de rol on line) los RPG (juegos de rol) y los juegos de estrategia, de acción y de deportes, entre otros.

Los mrpg y los rpg son juegos a los que se ingresa a través de cuentas, que se crean a nombre de un personaje. Una vez registrado, estos juegos pueden ser practicados mientras sigan existiendo. En cambio, en los de estrategia sólo las cuentas son las que perduran y los personajes no.

En los de acción como el counter strike, las cuentas son anónimas y hay que poner un nick name (nombre fantasía) en el momento de entrar mientras no exista conectado otro con el mismo nombre. Los MRPG y los RPG, se manejan por niveles de los personajes, los de estrategia por niveles en sus cuentas y los de deportes niveles que habilitan para otros sectores.

Asimismo, los mrpg y los rpg demandan muchísimas horas y son más “adictivos”. Estos juegos no terminan nunca, no tienen fin, porque la misión es subir de niveles, juntando plata y joyas para comprar mejores armas y ropa para el personaje (pj). También es importante para sus jugadores, ser rankeado en el del juego, es decir, ser de los mejores en el ranking general, o en poseer armas o ropa para ocupar algún lugar dentro del top.

En otros juegos, en cambio, al terminar una ronda/partida/partido/carrera y haberlo/a ganado/a o perdido el jugador culmina una etapa, puede o no tener revancha, pero ya obtuvo un resultado a corto plazo y por consiguiente un puntaje en su cuenta.

Otro dato interesante a tener en cuenta en este análisis, es que muchos de estos jugadores on line juegan a varios juegos o a todos ya que se pueden jugar en simultáneo, como el ogame, que al jugarse por página web, no interfiere con su normal desarrollo. A veces, destinan algunas horas a distintos tipos de juego con el objetivo de no aburrirse o en el caso de que el servidor de su juego se haya caído por algún motivo.

Los mrpg y los rpg poseen chats generales, chats personales y chats de los clanes, en los que se puede ver todo lo que están escribiendo los usuarios que se encuentran cerca y utilizan el mismo canal. O si alguien nos está wispeando (mandando un mensaje personal) aparecerá de otro color en el canal general y en el canal personal aparecen sólo lo que hablan los miembros que pertenecen a nuestro clan/alianza.

Estos chat dentro del juego, adquieren la misma modalidad del Messenger, pero se restringen a los miembros que estén registrados y se utilizan para establecer las coordenadas de reunión de los personajes, jugar en *party* y ganar experiencia compartida matando mpc (bichos del juego) en otros niveles de mayor jerarquía a la que correspondería de acuerdo al nivel de experiencia personal o sólo se utilizan para chatear mientras se juega ya sea sobre el juego, algún jugador, u otros temas.

A su vez, en algunos de estos juegos están integrados el chat del juego en sí, con el Messenger conjuntamente, posibilitando que se integren los contactos del juego y los de Internet.

De los ingresos a estos juegos y de las entrevistas realizadas surge que muchos de los participantes de estos juegos, forman parte de algún clan, con el que se identifican, pero que también trascienden el juego para hablar acerca de él en otros ámbitos. Así producen encuentros por fuera de la red, para charlar sobre el juego, establecer estrategias, aprender un poco más de cómo mejorar su participación y conocerse personalmente.

Con esta finalidad, se hacen reuniones anuales impulsadas por los administradores del juego para establecer una relación interpersonal en el espacio off line.

Lo interesante de este fenómeno es que el juego trae situaciones de socialidad que luego se materializan por fuera de la red. Muchas veces con estos intercambios se llegan a formar parejas, relaciones de amistad virtual, que siguen permaneciendo por

más que no se siga jugando al juego que les dio origen.

3) Con respecto al género y la edad de los usuarios en los juegos on line.

Si bien mayormente los jugadores de los juegos on line son hombres, en el último tiempo ha crecido el número de mujeres que se han volcado a los juegos, ya sea por “cuidarle” una cuenta a un amigo/novio, y han terminado por “engancharse” de manera tal que crean sus propias cuentas o porque hay un interés en aprenderlos por parte de alguna de ellas.

Esta incursión parece no molestarles a los jóvenes varones que las integran sin ningún problema a sus clanes. Es más, se reproducen relaciones estereotipadas, en la que los varones les ofrecen protección, por el solo hecho de ser mujeres, o les regalan joyas u otros elementos que les dan ventajas en el juego, hasta llegar al oficiamiento de casamientos virtuales dentro del mismo. Estas son las relaciones que se posibilitan en el entorno de los juegos en red, que le agregan vínculos y tramas particularizadas que en sí no son contempladas en los orígenes de los mismos. De alguna manera esto habla de las formas de apropiación que tienen los jóvenes como usuarios, para recrear las narrativas de los juegos a través de sus propios relatos y acciones.

En general las edades de los jugadores on line se han ampliado. Por un lado, los niños son atraídos por los juegos en red y comienzan poco antes de los 5 años, y presentan la siguiente característica: se apropian con mayor celeridad de los juegos que son considerados y recomendados para mayores de 12 años. Esto es posible por lo que venía enunciando en el desarrollo de las formas de socialidad en el ciber, en la que estos niños encuentran el apoyo de los más grandes para aprender las premisas básicas del juego. Después el niño emprenderá su propia indagación y construirá nuevos conocimientos del juego, mientras interactúa en él.

En el otro extremo, los adultos mayores (en edades de 50 en adelante) hacen su ingreso a internet para practicar juegos más sencillos y clásicos como el ajedrez, el solitario y el truco. Si bien los más chicos no se ven muy interesados para chatear hasta los 8 años, los “abuelitos” impulsados por sus nietos adolescentes están volcándose más a este medio.

Hasta aquí se han venido analizando en profundidad, varias de las cuestiones referidas a las diferentes formas de consumo y apropiación de la red. Ahora es necesario ingresar a las formas de escritura que estas experiencias comunicativas traen aparejadas en los jóvenes, quienes también son sus creadores e impulsores.

LA ORALIDAD ESCRITA: formas en que los jóvenes recrean el lenguaje en la red

Ingresar en el terreno de las transformaciones del lenguaje por el uso de las tecnologías digitales hace que retome dos posturas tajantes sobre el tema.

Por un lado, están aquellos que no tienen ninguna duda de que experiencias comunicativas basadas en el uso del chat y los SMS son una amenaza para el lenguaje, en tanto y en cuanto implican una degradación de éste. Argumentan que los términos utilizados en el chat no superan los 200 vocablos, y que esto genera un empobrecimiento significativo que impacta en los usuarios que no pueden discernir en qué ámbitos utilizar uno u otro código. Señalan también que la libre posibilidad de publicar impresiones propias y subir comentarios, por ejemplo en blogs, atenta contra la planificación textual reflexiva.

Del otro lado, muchos especialistas dan cuenta de la existencia de cierta lógica en la conformación de estos nuevos códigos. Encuentran en el lenguaje del chat y de los SMS cierto aire de familia con la taquigrafía, al que se suman los emoticones para dar cuenta gráficamente de estados de ánimo específicos. Insisten, por otra parte, en que los miedos a la degradación del lenguaje en aras de la tecnología están lejos de ser nuevos y se repiten por ciclos: la aparición de la radio trajo un profundo debate sobre este tema, la de la televisión inauguró uno que se reabre permanentemente y el uso masivo de internet y sus herramientas incorpora otro que promete renovadas disputas.

No se trata únicamente de nuevas escrituras, sino también de nuevas posibilidades para escribir. La red no sólo ha transformado las formas de lectura, sino que propone nuevas formas y nuevos códigos para repensar la comunicación. Pensar que las nuevas escrituras no tienen nada de las viejas sería ignorar una tradición de la que ninguno quisiera deshacerse. Pretender que sean lo mismo es negarles sus potencialidades y no confiar en la capacidad de los usuarios.

En este sentido son los jóvenes quienes han demostrado un gran potencial como creadores de los códigos de estos canales de comunicación. Es por eso más que interesante acercarse a las formas en las que el lenguaje es recreado, desde una creatividad estimulada por el contacto de una oralidad literaria.

La comunicación escrita es dominante en el mundo de la red, y es el tipo que se utiliza para establecer contactos con los pares. Lejos de implicar un deterioro del lenguaje escrito o la ruptura de la sintaxis o problemas de ortografía, tiene que ver con los rasgos culturales de esta sociedad que transcurre la mayor parte del tiempo frente a diferentes pantallas digitales.

El uso de la red no representa un riesgo para el idioma sino que, por el contrario, está dando lugar a la aparición de nuevos

códigos y formas de expresión escrita -un lenguaje y una escritura- que se identifican con las características de estos medios. El intercambio instantáneo de mensajes a través de medios electrónicos establece modos de comunicación escrita asimilables a formas orales de comunicación. El chat y servicios similares le dan a la escritura una dimensión espacio temporal marcada por la inmediatez en la transmisión de los textos que impele a reproducir el ritmo de una conversación.

En los chat, este tipo de comunicación, trata de reproducir la fluidez, la agilidad y la informalidad, que hace que los jóvenes dejen de lado las reglas gramaticales y ortográficas en busca de una mayor eficacia comunicativa. Esto hace que sea habitual, el uso masivo de abreviaciones y contracciones que han ido creando un nuevo sistema de codificación en el que las vocales empiezan a ser sacrificadas al mismo tiempo que se utiliza un número creciente de íconos, conocidos como emoticones, que a modo de pictogramas electrónicos son utilizados para describir estados de ánimo, situaciones, personas e incluso algunas acciones. Paradójicamente, se produce en pleno “dominio de la imagen”, y como consecuencia de la expansión social de los medios digitales, las personas utilizan cada vez más la escritura para comunicarse entre ellas. Alejados muchas veces de las reglas gramaticales y ortográficas establecidas, es cierto, pero utilizando elementos propios de la comunicación escrita mediante un nuevo modo de codificar el lenguaje oral y gestual. A continuación se presenta un cuadro con los acrónimos más utilizados en las salas de chats.

Algunos ejemplos del lenguaje iconográfico (acrónimos) utilizado en internet [9]

Acrónimo	Significado	Traducción
AFK	Away From Keyboard	No estoy cerca del teclado = ya vuelvo
BAK	Back At Keyboard	De regreso al teclado = ya regresé
BRB	Be Right Back	Ahora regreso
BBL	Be Back Later	Luego regreso
BTW	By The Way	A propósito
CYA	See Ya	Nos Vemos
CYAL8TR	See Ya'll Later	Nos vemos más tarde
EOT	End Of Transmission	Final de la transmisión
GA	Go Ahead	Adelante
GMTA	Great Minds Think Alike	Mentes brillantes piensan igual
IC	I See	Ya veo
IMO	In My Opinion	En mi opinión
IMHO	In My Humble Opinion	En mi humilde opinión
IMNSHO	In My Not So Humble Opinion	En mi no tan humilde opinión
IYO	In Your Opinion	En tu opinión
IOW	In Other Words	En otras palabras
IRL	In Real Life	En la vida real
L8R	Later	Hasta más tarde = hasta luego
LOL	Laughing Out Loud or Lots of Love	Riéndose en voz alta o mucho cariño / amor
MYOB	Mind Your Own Business	Preocúpate de tus propios asuntos
ODS	Okey Dokey Smokey	Oki Doki = Ok
POV	Point of View	Punto de vista
ROLF	Rolling On The Floor Laughing	Revolcándose de la risa en el suelo
RSN	Real Soon Now	Muy pronto
TTFN	Ta Ta For Now	Es todo por ahora
Snailmail	The Postal Service	Correo de Caracoles = El Servicio Postal

#### Los emoticones

Los emoticones son un grupo de caracteres utilizados para mostrar una emoción en las salas de conversación (chats) y mensajes informales de correo electrónico. A continuación se muestran en el cuadro una serie de emoticones que se constituyen en los más utilizados por los jóvenes para comunicarse entre sí estados de ánimo y todo aquello que requiera de recursos extras de

expresión.

Caracteres	Significados Significado
: -)	Cara feliz
: -(	Cara triste
; -)	Sonriendo y guiñando
: -	Indiferente
: ->	Sarcástico
: '-(	Llorando
: ' -)	Contento y llorando
: -@	Gritando o Sorprendido
: -S	Incoherente
: -\	Indeciso
: -/	Escéptico
: -c	Muy aburrido
: -p	Sacando la lengua

Estos son sólo algunos ejemplos del lenguaje iconográfico utilizado por los jóvenes en sus conversaciones vía chat. Cabe recordar que estos constituyen un sistema de códigos compartidos por todos. Hay muchos más íconos que no están graficados en este apartado pero que dan cuenta de la riqueza que posee este tipo de lenguaje para expresar más allá de las palabras sensaciones, situaciones, emociones, etc. Podría decirse que estos recursos equivalen a lo gestual del contacto proxémico, es decir, a lo no verbal en la comunicación interpersonal.

#### Formas de socialidad literaria

El uso habitual del chat en sus distintas modalidades está haciendo emerger nuevas formas de relacionarse a las que se pueden definir de carácter literario. El chateo permite mantener “conversaciones escritas” con amistades, compañeros de la escuela, familiares, etc. Se entablan también relaciones con desconocidos, que se presentan con identidades reales o ficticias, desarrollándose vínculos personales de diferente intensidad e importancia. En muchos de estos casos, se establecen lo que llamamos relaciones de socialidad caracterizadas por lo literario.

En el chat somos quienes decimos ser y como lo decimos. No necesariamente esto corresponde a quienes somos realmente. En la red el dominio de la escritura es más importante que todo.

Cuando los jóvenes se relacionan entre sí, a través del chat en cualquiera de sus variantes están construyendo un personaje y una historia que van a despertar mayor o menor interés de acuerdo con la habilidad para contar cosas por escrito. Así se establece un vínculo mediado por la imaginación y por la necesidad de sostener el personaje y sus situaciones (que pueden o no ser los mismos que encarnan en la vida real).

A estos vínculos es posible definirlos como “literarios” ya que la verosimilitud y comprensión del relato depende exclusivamente de la consistencia de la narración escrita.

De este modo en la red, se accede a construir un personaje literario hecho con retazos de uno mismo y de quien se aspira ser. Literatura efímera cuyo objetivo, casi siempre –en particular en el caso de los “encuentros” con desconocidos en salas de chat- es la experiencia lúdica.

En el chat no se controla la narración, sino la interacción. La autoría es compartida, pues las sucesivas intervenciones de los interlocutores son las que construyen la continuidad del relato, que acostumbra a ser improvisado y sin aspiraciones estéticas, aunque no por ello insignificante.

#### Conclusiones parciales acerca de lo trabajado en el campo material

Esta etapa me ha permitido pensar acerca de la relación de los jóvenes e internet, cómo un proceso comunicativo en el que se construyen vínculos de socialidad, y que por ello debe de ser interpretado desde la trama compleja de la cultura y la sociedad.

Otro elemento central que ha posibilitado el trabajo de campo, es haber podido ingresar a los procesos identitarios y de socialidad narrados por los propios jóvenes.

Estamos frente a una generación de jóvenes que se han constituido en la relación con los medios y sus lenguajes fragmentarios

del video clip. Han crecido y se han desarrollado con los avances tecnológicos de los medios, y la cultura audiovisual junto con internet han pasado a ser su hábitat cotidiano.

Así, enmarcado en este proceso investigativo también se ha dado cuenta de cómo piensan y viven estos jóvenes su relación con internet, desde una dimensión comunicativa y cultural.

Llegados a este punto de la presente investigación es más que provechoso pensar en las acciones que se pueden desarrollar. Sin duda “educar para internet” sea una de las primeras líneas que habría que desandar.

En el imaginario la idea dominante es que en internet toda la información está disponible para que cualquiera pueda acceder a ella con tan solo un clic.

Pero esa no es la verdadera distancia con la que se enfrentan los jóvenes una vez que ingresan a la red. Por el contrario, es necesario observar que información no equivale a conocimientos. La información necesita estructuras conceptuales que la soporten y le den sentido. Aunque parezca extraño, la información también genera ignorancia y desconcierto en ausencia de marcos teóricos, conceptuales y axiológicos que le den sentido. El saber no navega por encima de las circunstancias sociales igualando oportunidades.

Por el contrario, existen brechas entre las formas de la educación y los aparatos tecnológicos que hoy se constituyen en soporte del conocimiento.

Sin embargo, las nuevas tecnologías pueden convertirse en un apoyo invaluable, por su lógica incluyente e interactiva: por un lado, favoreciendo el descentramiento y la democratización de los sistemas informáticos a través de la constitución de redes autogestivas. Y por otro lado, propiciando la transformación de los sistemas de aprendizaje gracias a la interactividad propia del multimedia y del hipertexto; y por la posibilidad de la simulación gracias a la realidad virtual. Esta inmersión se la puede calificar de experiencial y generadora de conocimientos y competencias.

Esta es la percepción de los jóvenes entrevistados. Así define Hernán (16) a la tecnología:

*“La tecnología hay que saberla aprovechar, porque si no, te mata. Yo, ya te digo, busco y hago específicas, pero cada uno le da usos distintos, pero en general es todo más o menos lo mismo. A mí me parece que hay que aprovecharla para los que no pueden publicar sus cosas por otros medios. A mí que me re cabe la música, me puedo enterar de recitales de bandas chicas que no salen en la radio, ni te llega el boca en boca. Ni hablar de hacer afiches, que está medio catalogado como un medio antiguo, las bandas piensan que la gente no lee en la calle. En ese sentido, pienso que la tecnología se morfó varias cosas: la gráfica, la publicidad, esas cosas. En la imprenta lo notamos mucho: si bien nunca nos dedicamos de lleno a la publicidad de bandas, las pocas que teníamos se cayeron, salvo las grandes. Hicimos los afiches de La Renga, pero las bandas chicas ya ni se gastan. Qué sé yo... Me da un poco de miedo, pensar a dónde estamos llegando con todo esto. Me parece que mientras la gente no se la eduque sobre cómo usar estas cosas, vamos a llegar a un momento en que no van a pensar por sí solos. Le tengo mucho miedo a la dominación por estos medios. Pero lo bueno es que siempre va a haber pibes que se van a rescatar, vas a ver”.*

¿Pensás que eso es porque la gente no los mira, o el que difunde una actividad supone eso?

*“No lo sé, calculo que es un poco de las dos cosas. Depende de dónde lo mires. Me hacés acordar que una vuelta un partido de izquierda cliente de la Chila nos dijo que a pesar de todo ellos preferían el afiche impreso porque sabían que su página web no la miraba nadie. Calculo que se referiría a sus votantes, que tal vez no le impacte lo mismo el afiche que la página”.*

Así se desprende que acceder y conocer los rudimentos básicos para los ingresos a la red, no bastan para adquirir conocimientos. No se puede negar que las posibilidades que otorgan las nuevas tecnologías en el ámbito de la adquisición de conocimientos son reales. Se presentan como un soporte en el que los métodos de indagación son más atractivos y la misma interactividad hace que los jóvenes se sientan protagonistas de la construcción de sus saberes.

A riesgo de caer en reiteraciones, es importante señalar que el uso de las nuevas tecnologías digitales tiene que estar acompañada por una estructura educativa que prepare a los jóvenes para interactuar y sacar el máximo de ventajas.

La potencialidad que brindan estos dispositivos debe ser tenida en cuenta para formar acerca de los usos de internet en los jóvenes.

El interés de los jóvenes por la red debe ser capitalizado para ampliar las posibilidades de aprendizaje. Por una parte, comienzan interactuando solos con la computadora, aprendiendo a accionar programas (software), esto se ha evidenciado en el desarrollo de la presente investigación, por ejemplo en el armado de los fotologs, blogs personales, páginas web, donde despliegan una serie de técnicas para apropiarse de un espacio en la red.

Asimismo, desde la experiencia de “ensayo y error”, adquieren algunos conocimientos acerca de los componentes de la máquina (hardware). En el caso de los que practican los juegos aprenden sobre las capacidades de las placas de red, las revoluciones del disco y todo lo que hace que los juegos tengan una mejor performance cuando son “corridos”.

Es claro que la tecnología digital habla el mismo idioma de los jóvenes, porque ellos son nativos de su emergencia. Es interesante cómo se desarrollan los mecanismos creativos, que al combinar experiencias de socialidad y dispositivos técnicos, dan como resultante, una gramática nueva, codificada específicamente por estos jóvenes en tanto usuarios cotidianos.

De la interacción surgen prácticas emergentes orientadas al aprendizaje construido entre todos. Un claro ejemplo de esto, son las wikis [10].

## Notas

1. Grand Prix: es un juego de red que consiste en competir en distintas carreras de rallys.
2. Taller gráfico de Capital Federal recuperado hace tres años por sus trabajadores.
3. Portal de de información, entretenimientos y chat de la ciudad de La Plata. [Http://www.laplatavive.com](http://www.laplatavive.com)
4. Motor de búsqueda de información.
5. Hace referencia a la posibilidad de subir a la red una foto por día.
6. En forma gratuita sólo se puede postear una foto por día y recibir hasta veinte firmas. Si se paga un canon entonces se pueden subir varias fotos y recibir cantidad ilimitada de firmas, tener links a fotolog de marcas reconocidas por los jóvenes, como "levis", "all star". etc.
7. Término utilizado en la jerga de los juegos online.
8. Los clanes son agrupaciones o comunidades dentro del juego, que se identifican ya sea por afinidad entre los miembros o por conveniencia estratégica, para declarar guerras, pactos o alianzas entre lo mismos.
9. Si bien se puede observar en este cuadro que los términos están en inglés, estos son utilizados universalmente.
10. La invención de las *wikis* tiene como finalidad la integración sencilla de la escritura participativa en la red. Estas páginas son una de las tecnologías que intentan dar a los esfuerzos compartidos y en colaboración una influencia sobre una base de igualdad y facilidad.