

## **Procesos de socialización, prácticas de consumo y formas de sociabilidad de los jóvenes universitarios en la red**

Rosalía Winocur

Departamento de Educación y Comunicación  
UAM Xochimilco

[rosaliawinocur@yahoo.com.mx](mailto:rosaliawinocur@yahoo.com.mx)

[winocur@correo.xoc.uam.mx](mailto:winocur@correo.xoc.uam.mx)

### **Resumen**

Desarrollamos los siguientes objetivos: a) describir los rasgos principales de los circuitos más populares de participación y pertenencia que se forman en Internet, b) establecer la naturaleza propia de estos vínculos a partir de reconstruir la experiencia de sus participantes en distintas modalidades de uso y apropiación, y c) determinar si estos nucleamientos constituyen un medio sustitutivo, alternativo o complementario de otras formas de nucleamiento y modalidades de sociabilidad urbanas. La estrategia metodológica combinó una entrevista cualitativa semi-estructurada, con autobiografías de los jóvenes acerca de su experiencia con Internet desde sus inicios hasta la universidad. Los veinte jóvenes que participaron en el estudio son estudiantes de universidad pública del último año de la carrera o recién graduados. Se entrevistó a igual número de hombres y mujeres y la edad promedio fue de 24 años.

### **Introducción**

*“(...) deseo conocer la tecnología y sus bases sólo en la medida que me puede ser útil, para mi no tiene tanto caso transitar por avenidas virtuales si no es para aprender a mirar mejor las calles terrenales” Armando, 21 años, estudiante de comunicación*

Hace aproximadamente dos años inicié una investigación cualitativa sobre los usos sociales y políticos de Internet con el objeto de establecer la naturaleza propia de estos vínculos a partir de reconstruir la experiencia de sus participantes en distintas modalidades de uso y apropiación. Me interesaba reconstruir no sólo los aspectos globales de las prácticas culturales de las comunidades de internautas, sino fundamentalmente los usos y formas de apropiación locales. Más precisamente, cuáles eran los aspectos comunes, -suponiendo que el universo práctico y simbólico de Internet constituye una cultura de rasgos globales-, y cuáles

eran las diferencias a partir de reconocer que los jóvenes que se inician en los códigos de esta cultura lo hacen desde diversos universos culturales y capitales simbólicos desiguales. En esta perspectiva comencé a indagar cuáles eran las prácticas y las expresiones simbólicas que acompañaban o determinaban el uso de esta tecnología en jóvenes universitarios<sup>1</sup>. Sin embargo, como suele sucedernos a los antropólogos, empecé jalando una hebra y me encontré con una madeja de múltiples contrastes, grosores, texturas y nudos problemáticos que me condujeron por caminos distintos y contradictorios. Yo quería trabajar con las comunidades de jóvenes internautas, pero me topé con sus familias, sus compañeros, sus trabajos, la relación con otras instituciones, el uso que hacían de otros medios, la pertenencia a otras redes virtuales y reales, la resignificación de los espacios públicos y privados, sus estrategias de inclusión en la esfera pública, etc., al punto que se volvieron casi tan relevantes como los otros en la comprensión de la dimensión real del impacto social de Internet. De ahí surgió la necesidad de replantear el objeto de estudio, ya que parecía bastante obvio que si aislábamos a los usuarios de Internet de su entorno tendríamos una comprensión sesgada del fenómeno. Aunque los jóvenes sean asiduos participantes de las redes y comunidades virtuales, no lo hacen al margen de las instituciones donde se organiza su vida cotidiana sino precisamente desde esos lugares, no se trata de una experiencia paralela -aunque sea nueva y comporte muchas especificidades-, sino de una experiencia resignificada por otras formas de socialización y por el uso de otras tecnologías mediáticas: “Más que decir que Internet tiende puentes con la vida del mundo ‘real’, se trata de vínculos estratégicos, y lo que ocurre cotidianamente se convierte en muchos casos, en el material de los espacios virtuales de interacción. No es cierto, entonces, que lo virtual trascienda lo real de forma automática. Los espacios de interacción pueden estar configurados de distinta maneras, y pueden experimentarse también de formas variables, pero no pierden nunca, enteramente, toda referencia a las realidades *offline*” (Hine, 2004:177).

No estoy negando con esto la necesidad de comprender estos lazos en su novedad y especificidad, ni de reconstruir los ambientes y los rasgos propios de las comunidades de internautas, pero no podemos ignorar que la incorporación de cualquier medio o género nuevo de comunicación siempre ha estado mediado por experiencias anteriores, y también por los imaginarios sociales que establecen usos, sentidos y prescripciones sobre el uso de la tecnología aun antes de que su uso se generalice, como es el caso concreto de Internet: “Nuevos medios se construyen sobre los cimientos de los viejos. No surgen plenamente desarrollados o

---

<sup>1</sup> En el marco de estas preocupaciones, desarrollamos los siguientes objetivos: a) describir los rasgos principales de los circuitos más populares de participación y pertenencia que se forman en Internet, b) establecer la naturaleza propia de estos vínculos a partir de reconstruir la experiencia de sus participantes en distintas modalidades de uso y apropiación, y c) determinar si estos nucleamientos constituyen un medio sustitutivo, alternativo o complementario de otras formas de nucleamiento y modalidades de sociabilidad urbanas. La estrategia metodológica combinó una entrevista cualitativa semi-estructurada, con autobiografías de los jóvenes acerca de su experiencia con Internet desde sus inicios hasta la universidad. Los veinte jóvenes que participaron en el estudio son estudiantes de universidad pública del último año de la carrera o recién graduados. Se entrevistó a igual número de hombres y mujeres y la edad promedio fue de 24 años.

perfectamente formados. Nunca resulta claro, tampoco, cómo se institucionalizarán y utilizarán y, menos aún, qué consecuencias tendrán para la vida social, económica o política. Las certidumbres de una tecno-lógica (...)” no producen su equivalente en los reinos de la experiencia” (Silverstone, 2004:43). En la perspectiva asumida en este trabajo, Internet será considerado como un *artefacto cultural*, (Hine, 2004:43) más que como una cultura en sí misma. Ello implica reconstruir el sentido que tiene para sus usuarios privilegiando para su estudio el tipo de apropiación que realizan de esta tecnología en contextos y realidades socio-culturales diferentes. “Es fundamental tratar las telecomunicaciones, y las Comunicaciones mediadas por un Ordenador como entramados de fenómenos *locales* y como redes globales. Bien sea esta entre rutinas locales cotidianas y concretas, o entre agendas diarias de ‘espectáculos de danzas’. Internet adquiere su forma entre los usuarios” (Shields, 1996:3)<sup>2</sup>. Cuando hablamos de apropiación nos referimos al conjunto de procesos socio-culturales que intervienen en el uso, la socialización y la significación de las nuevas tecnologías en diversos grupos socio-culturales. Por último, partimos de la base, que el consumo de Internet, al igual que otras tecnologías mediáticas, se produce fundamentalmente en el hogar, y en ese sentido la comprensión de su impacto también pasa por reconstruir su proceso de incorporación en la vida cotidiana y en las dinámicas familiares.

Otra consideración de gran relevancia para comprender el impacto de las nuevas tecnologías entre los jóvenes es conocer su alcance en términos de acceso. En México, según la *Encuesta Nacional de Juventud 2000*, sólo el 10.4% de los jóvenes entre 15 y 29 años contaba con una computadora en su hogar, y sólo el 4.8% tenía acceso a Internet<sup>3</sup>. No obstante existen varios factores que permiten relativizar estas cifras sin negar la contundencia de la exclusión. En primer término, no contemplan el acceso a Internet en otros ámbitos diferentes al hogar como los cibercafés, las escuelas y las universidades, y en segundo lugar, esta encuesta se levantó en el año 2000. Según indican otros estudios más recientes como el de INEGI<sup>4</sup>, en el año 2004, aproximadamente el 12% de la población tenía acceso a Internet, de los cuales la mitad tenía entre 12 y 24 años. También hay que señalar, que el 70% de las escuelas secundarias públicas<sup>5</sup>, y el 10% de las primarias a cargo del Estado<sup>6</sup>, ya cuentan con computadoras; y por último, no podemos menospreciar el papel socializador que cumplen los denominados cibercafés que proliferan en todas las ciudades (Robinson, 2003), el de los *Centros Digitales Comunitarios* del programa *E-Mail México* del gobierno; así como otras iniciativas implementadas por las O.N.G.s en distintas comunidades urbanas y rurales.

---

<sup>2</sup> Citado por Cristine Hine en su texto *Etnografía Virtual*, publicado por Edit. UOC, Barcelona, 2004, pag. 43)

<sup>3</sup> Fuente: *Jóvenes Mexicanos del siglo XXI. Encuesta Nacional de Juventud 2000*. Instituto Mexicano de la Juventud y Centro de Investigación y Estudios sobre la Juventud, México, 2002.

<sup>4</sup> Fuente: INEGI. *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de las Tecnologías de la Información en los Hogares 2004*.

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

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

Por otra parte, tener acceso a Internet tampoco garantiza la igualdad de oportunidades para informarse, pertenecer, debatir, o simplemente jugar. El capital cultural y simbólico y los procesos de socialización tecnológica de jóvenes de diversa pertenencia socio-cultural, crean distintos contextos de apropiación de la cultura Internet: “Algunos jóvenes, aprovisionados en un recorrido previo por el ‘circuito mediático’ en el que se mueven con fluidez, llegan hábiles y preparados para transitar en la red y, en una fusión total con la máquina, se vuelven los más diestros navegantes; otros jóvenes, y la mayoría de sus maestros, por su parte, extraviados entre la dificultad técnica, el poco entrenamiento en ámbitos tecnológicos y un bajo equipamiento en su capital cultural, naufragan con prontitud, facilidad y angustia” (Cabrera Paz, 2001:40). No obstante, hay que reconocer que la universidad pública, independientemente del origen socio cultural de los jóvenes, constituye un ámbito privilegiado de socialización informática vinculado no sólo a las exigencias curriculares sino también a la cultura universitaria. La universidad constituye un universo simbólico que establece códigos de pertenencia sobre la base de privilegiar ciertos símbolos y circuitos de consumo cultural; de alimentar aspiraciones de superación personal, y de crear expectativas de desarrollo profesional exitoso. En los últimos diez años este imaginario ha incorporado la necesidad subjetiva y práctica del manejo de las nuevas tecnologías, vinculada al acceso calificado a la información y a las redes académicas. Por esta razón escogimos realizar nuestro estudio con jóvenes universitarios que estuvieran en el último año de la carrera o recién graduados.

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

### *El proceso de incorporación y socialización de Internet*

En el proceso de socialización de las computadoras e Internet entre los jóvenes entrevistados -estudiantes universitarios de universidad pública, provenientes de familias de

---

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

clase media y de sectores populares<sup>8</sup>-, intervienen fundamentalmente tres agentes: la escuela, los pares y los medios de comunicación. En la mayoría de los casos fue la escuela secundaria la que brindó los primeros escenarios de contacto y aprendizaje una década atrás. Sin embargo todos coinciden en señalar que estas primeras experiencias fueron frustrantes y poco estimulantes: *“bien, bien, aprendí en la casa de mis amigos, porque lo que me habían enseñado en la escuela nomás no me entraba. Ya cuando compré mi computadora aprendí picando botones”* (Milton, 24 años, estudiante de comunicación). En sus relatos refieren que al principio la clase de computación se asemejaba mucho a una de mecanografía, sólo se enseñaban comandos y programas para procesar textos elementales. En esas condiciones, donde la enseñanza estaba desprovista de todo sentido lúdico y creativo, era difícil advertir las virtudes del uso de una computadora. Los problemas que refieren no sólo tenían que ver con la deficiente infraestructura (programas y máquinas obsoletas), las condiciones de acceso (4 o 5 estudiantes por máquina), la poca capacitación de los profesores, la prácticamente nula integración del taller de computación con el resto de la currícula, la censura y las prohibiciones (no se podía jugar); sino también con la profunda contradicción entre la cultura escolar y las culturas juveniles.

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

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

También es necesario reconocer que la escuela jugó un papel muy importante en legitimar su uso en el imaginario social vinculado a sus posibilidades de acceso al conocimiento y de herramienta para mejorar la competencia escolar. Los adolescentes generaron como estrategia de presión un discurso vinculado al imaginario de la educación como estrategia de movilidad social, y desde ese lugar presionaron en sus hogares para que sus padres incorporaran dentro de sus prioridades de consumo, la compra de una computadora. La necesidad la plantearon en términos de desventajas y de marginación, y así se lo transmitieron a sus padres: si no tengo la computadora no sólo no voy a gozar de sus ventajas sino que voy

---

<sup>8</sup> En este grupo, que ahora tiene entre 21 y 27 años, el primer contacto se produjo en el tercer año de la secundaria o en la preparatoria, es decir entre los 15 y los 18 años, aunque en el caso de los que asistieron a escuelas privadas, este contacto empezó antes, en 6to de primaria o en primero de secundaria.

a quedar fuera de lo que socialmente se ha vuelto significativo en términos de acceso al conocimiento, prestigio, placer, visibilidad, competitividad, reducción de complejidad y oportunidades de desarrollo. De esa forma, los jóvenes que tienen acceso a una computadora en la escuela o en los cafés Internet van socializando en el imaginario de la familia, los amigos y los vecinos sus usos y posibilidades y legitimando un discurso acerca de la necesidad de incorporar un aparato a corto, mediano o largo plazo, particularmente vinculado a nuevas exigencias escolares y a su capacidad de simplificar las labores escolares. En el caso de Malena, logró convencer a su papá herrero de la necesidad de una computadora cuando pudo presentársela como una herramienta para mejorar su competitividad escolar: *“Por fin mi papá empezó a creer que valía la pena hacerse de una computadora, pues para nosotros sería útil, ya que mi tía lo convenció de que al estar estudiando era una herramienta necesaria y nos facilitaría la elaboración de tareas”*. Eso sucedió recién en la universidad, en cambio, Jessica, pudo obtener la computadora a los 10 años y sin solicitarla porque sus padres la adquirieron no sólo por sus posibilidades de acceso a la información, sino también como un artefacto lúdico y una herramienta de exploración del mundo: *“En ese entonces yo iba a una escuela primaria de paga y recuerdo con claridad que en cuanto mi papá supo que llevaba clases de computación enseñada me compró una computadora”* (Jessica, 21 años, estudiante de comunicación social). Obviamente que las diferencias en capital cultural de los padres marcaron de manera diferente no sólo la disponibilidad de recursos, sino también la valoración y el imaginario acerca de sus posibilidades. Mientras los jóvenes de clase media y alta pudieron contar con la computadora prácticamente desde su generalización en el mercado 15 años atrás, los de sectores populares tuvieron que esperar a llegar a la universidad para poder plantear la demanda como legítima. No sólo se trataba de diferencias socio-económicas entre sus padres, sino de la incorporación de la computadora en el imaginario popular como una tecnología socialmente necesaria en los términos de la reproducción y movilidad social del grupo (Winocur, 2004). Las primeras imágenes e impresiones acerca de las computadoras aparecieron en los hogares de sectores populares de la mano de las visiones apocalípticas de las películas de ciencia ficción donde las máquinas podían controlar la mente y la vida de las personas, invadir su privacidad y someterlas bajo sus designios. Otra idea que circulaba en los relatos de los niños y de los adolescentes eran las inmensas posibilidades de juegos y también la amenaza del acceso ilimitado a la pornografía. En síntesis, en sus comienzos la computadora era mirada con sospecha y desconfianza porque se la asociaba con juegos, descontrol, enajenación, pérdida de tiempo, y pornografía, y por lo tanto fue considerada socialmente irrelevante. Estas imágenes cambiaron, o al menos se relativizaron, cuando las escuelas y universidades las incorporaron y empezaron a exigir búsquedas, investigaciones y tareas en Internet, a premiar a los que las entregaban impresas, y a castigar explícita o implícitamente a los que las entregaban a mano o escritas en la *Olivetti*.

El primer signo de interés por parte de los alumnos se presentó cuando algunas escuelas incorporaron Internet en el taller de computación, aunque el acceso estaba limitado a ciertas páginas y buscadores, y no les estaba permitido jugar, chatear o navegar libremente,

los estudiantes se fascinaron con las posibilidades de este nuevo medio y comenzaron a buscar alternativas fuera de la escuela para explorarlas y practicarlas. La verdadera iniciación llegó de la mano de los amigos, los novios, los hermanos, los cibercafés, y del propio Internet. Tampoco hay que olvidar que los videos juegos fueron un antecedente muy importante en la generación de habilidades motrices para el manejo de comandos, menús de opciones y destrezas lógicas en la resolución de acertijos y problemas de estrategia. Entre los varones se observa una tendencia más marcada a explorar de manera autodidacta las posibilidades de Internet, a usar de manera más diversificada las aplicaciones, y a experimentar con las opciones de software libre y diseño de páginas: *“Cuando iba en la secundaria nos comenzaron a dar cursos de computación pero realmente no me empeñé mucho en aprender, y ya cuando tuve mi primer computadora yo solo fui aprendiendo, fue una cuestión autodidacta”* (Daniel, 22 años, estudiante de comunicación). En el caso de las chicas se observa una mayor dependencia de los amigos, hermanos y novios para la iniciación, y también un uso más pragmático de las aplicaciones. Es decir, tienden a usar sólo aquellas que por los requerimientos escolares o sociales necesitan para ampliar sus recursos de comunicación: *“Mi relación con las computadoras y sus diferentes funciones fue creciendo a medida que mis hermanas o amigos me enseñaron a utilizarla”* (Lyssette, 22 años estudiante de comunicación). Esto evidencia, en términos de género, diferencias en la apropiación de las nuevas tecnologías que tiene como antecedente la manera como los hombres y mujeres incorporaron y socializaron en sus vidas otras tecnologías de información en el contexto de la vida doméstica (Morley, 1996: 334; Lull. En el estudio de Morley, ninguna de las mujeres manejaba el aparato de la video casetera, todas preferían delegar esta tarea en su marido o en sus hijos varones. Al parecer, la video y el control remoto se percibían en el seno de los hogares como posesiones masculinas (pag.221). Otros estudios citados por el mismo autor (pag.338), demuestran que también existe una relación masculinizada con los videos juegos y las computadoras “los videos juegos son particularmente poco seductores (para las mujeres) porque forman parte de una tecnología que (...) se identifica con la fuerza masculina y están destinados a dominar una ansiedad específicamente masculina de una manera que es específicamente masculina” (Skirrow, 1986:142). Respecto a las computadoras, la resistencia y las dificultades de las mujeres para usarlas, se explican, según Turkle (1988) por el rechazo a la imagen masculina del uso compulsivo de la tecnología que además involucra un sentido del tiempo distinto. Las mujeres sienten más a menudo que pasar muchas horas frente a la computadora es una pérdida de tiempo, sobre todo si este tiempo no se aprovecha para un fin determinado que tenga una traducción práctica y tangible en la vida cotidiana, como por ejemplo bajar cierta información vinculada con una tarea, un padecimiento, o una inquietud específica. No obstante las investigaciones referidas se produjeron quince años atrás, habría que ver si en el contexto de la generalización de Internet en Estados Unidos, Hong Kong y los países nórdicos, con tasas de acceso superiores al 60%<sup>9</sup>, las mujeres todavía ofrecen resistencias al uso de las

---

<sup>9</sup> Fuente: Nielsen//NetRatings, ITU, NICSSs, e ISPs.

nuevas tecnologías, o si realizan apropiaciones diferenciadas de las herramientas y aplicaciones de Internet.

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

Las películas de ciencias ficción, los documentales y la publicidad alimentaron el imaginario de los jóvenes acerca de sus usos y posibilidades: Este imaginario estuvo alimentado por una fuerte ilusión de control y de manipulación del entorno: *"(...)me sentí maravillado con la capacidad que tenemos para crear, manipular y programar todo tipo de actividades controladas por una computadora, incluso la destrucción masiva del planeta"* (Ricardo, 23 años, estudiante de comunicación social); *"Me imagino que el futuro podremos adaptar nuestro entorno a nuestro gusto a través o activar o apretar un solo botón"* (Lyssette, 22 años estudiante de comunicación). Esta necesidad de manipulación del entorno es explicable porque casi todos los senderos que transitan los jóvenes están repletos de incertidumbres. Incertidumbre sobre el pasado porque ya no constituye una fuente de certezas que se proyecta hacia el presente y el futuro en términos de capital cultural y movilidad social. Incertidumbre sobre el presente porque les genera expectativas laborales y de desarrollo profesional que no pueden cumplirse: "Si el panorama juvenil no fuera suficientemente desolador para las expectativas juveniles, existen otras tendencias, tales como la incapacidad de ajuste en los sistemas educativos a los nuevos requerimientos sociales, los cambios en las estructuraciones familiares, la exclusión de los jóvenes de los mejores empleos debido a las normatividades y una importante segregación residencial" (Valenzuela, 2002:33).

La red es la única cuota de poder efectivo que los jóvenes experimentan. Aunque su eficacia sea sólo simbólica no deja de ser relevante en los espacios donde se mueven cotidianamente.

Por último hay que destacar el papel de la universidad en la normalización de los conocimientos y habilidades en la red.....Al final de la carrera prácticamente no encontramos ninguna diferencia en el capital informacional (cita y definir) de los jóvenes de distinta procedencia socio cultural, y de familias con capitales culturales diferenciados. Manejaban las mismas habilidades y contaban con los mismos recursos; acceso a las computadoras de la escuela, un computadora en la casa (aunque si había variaciones en la amrca, precio y nivel de equipamiento), y cafes internet . .....

## Prácticas de consumo

Los que los jóvenes consumen fundamentalmente en la red es información. Información de todo tipo y naturaleza, pero la privilegiada, particularmente en el caso de los varones, es la información que la red produce acerca de sí misma: programas, herramientas y aplicaciones diversas para crear páginas, para montar dispositivos multimedia, para bajar música, películas, comics, para traducir lenguajes, etc. En segundo término, buscan, bajan y editan información para distintos cursos de la carrera. La mayoría utiliza los exploradores más populares como Google, Yahoo y Altavista, pero algunos también recurren a los weblogs o revistas electrónicas temáticas. En tercer lugar consultan sitios que funcionan como carteleras de espectáculos relacionados con sus gustos sobre cine, música, y programas televisivos. El consumo de información no sólo tiene un valor instrumental, en el sentido de servir para apoyar las tareas de investigación demandadas por la universidad o para orientar la oferta de espectáculos, el valor fundamental es de carácter simbólico. La red contiene todo lo que en términos de las culturas juveniles se ha vuelto relevante y significativo de exhibir y compartir con los otros: "La información actual es uno de los valores fundamentales del consumo audiovisual y digital de los jóvenes" (...) Los jóvenes construyen redes de intercambio conversacional. Hacen de la información un objeto de relación cotidiana con los otros. En esos relatos, editados y reescritos con material de sus imaginarios tecnológicos, los jóvenes afirman su identidad social y cultural. (...) La información posibilita la relación social con los pares. Y eso, en las culturas juveniles, tiene el más alto sentido simbólico" (Cabrera Paz, 2001: 60-61). Hasta principios de los noventa el material simbólico básico de conversación lo proporcionaban la televisión, ahora Internet no sólo ha incrementado considerablemente los temas de conversación, sino que también ha cambiado la naturaleza del intercambio, ya no sólo se intercambia información sino nuevas experiencias de interacción social, y competencias y habilidades para manipular la red.

La naturaleza esencial del consumo en la red es su simultaneidad y la navegación sin rumbo definido. "*La facilidad de hacer muchas cosas al mismo tiempo, platicar con amigos, checar el mail, bajar música y buscar información al mismo tiempo*" (Paulina, 19 años, *estudiante de comunicación*). Esta experiencia equivale a practicar un presente continuo: El collage temporal que refería Castells (...) se expresa en la experie... En este presente continuo el pasado y el futuro se resignifican a partir de las necesidades coyunturales y efímeras del presente. En ese sentido el pasado no explica el presente sino que es el presente el que le ayuda a dar sentido. El futuro tampoco funciona como utopía, sino como proyección de las necesidades del presente. Sobre el tiempo se impone un sentido absolutamente pragmático. El tiempo pierde su historicidad.....

..... la navegación sin un rumbo definido moldea una experiencia del espacio sin principio ni final, sólo un flujo continuo donde se puede subir en cualquier punto y bajar en cualquier otro : "*(...) me meto en estas autopistas de información y percibo como voy*

*navegando de un lado a otro, de pronto siento que me pierdo, ya no recuerdo cuál fue el principio y cuál el final (...) quisiera concentrarme en todo lo que veo pero por momentos parece que es imposible, muchas cosas me atraen de estas páginas” (Andrea, 23 años, estudiante de comunicación social).* Cabrera Paz señala que esta experiencia se asemeja al divagar de los jóvenes en el centro comercial: “cada objeto es un deseo posible, cada lugar es el centro de orientación. No hay un punto de partida ni de llegada, sólo hay un tránsito indefinido, es la lógica de la deriva para la cual se ha diseñado la lógica de los centros comerciales (2001:23)...”. Los jóvenes se desplazan en la red, buscando rarezas, ofertas y comparando precios, pero no compran nada, sólo acumulan información sobre sitios, marcas y modelos que convierten en fuente de prestigio para intercambiar con otros.

Aquellas páginas y sitios que no mantienen actualizada su información pierden interés para los jóvenes y son abandonados

#### *La sociabilidad en la red*

*“Ya no decimos te veo en el café, ya decimos te veo en el Messenger” (Luis, 29 años, egresado de psicología)*

La dimensión real del impacto del consumo de Internet en la sociabilidad de los jóvenes hay que valorarla en relación al lugar que ocupa en el conjunto de actividades de la vida cotidiana. El siguiente ejemplo es representativo de las rutinas entre nuestros entrevistados:

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

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

*“Una vez que puedo abrir el messenger me doy cuenta de que tengo una enorme lista de contactos y que algunos están en línea pero no me interesa saludarlos, lo que me hace darme cuenta de que uno transporta a la red los comportamientos que tiene off line (...) Mientras estoy pensando esto intento escuchar la plática de mi familia que está reunida en la cocina, y aunque en otro momento me hubiera molestado por el ruido que suelen hacer, ahora quería estar con ellos platicando, me preguntan de vez en cuando, sobre la huelga y todo eso. (...) Mi papá y mis dos hermanas se suben a acostar (...) Susana, mi hermana, se queda viendo una película en la sala y de vez en cuando me asomo por la puerta del cuarto en la que estoy para ver lo que está viendo. Reviso mi correo y abro dos ventanas más para buscar información sobre el INEGI, y mientras las páginas se descargan escucho que he recibido un mensaje instantáneo (...) es Fernando, así que mientras checo las páginas que han terminado de cargarse lo insulto un poco y charlamos sobre como nos ha ido. Sinceramente presto más atención a la charla que a la búsqueda, pues es un amigo al que aprecio y con el que últimamente no platico mucho, cuando lo veo en la escuela es sólo unos minutos. (...) Al parecer Fernando está haciendo tarea, así que mientras contesta, hago una llamada telefónica” (Malena, estudiante de comunicación social)*

No es la tecnología en si misma la que marca los límites y los quiebres entre un mundo y otro sino el alcance, y el sentido de la experiencia con la tecnología dentro de los confines de su universo práctico y simbólico. Aunque Malena está conectada a la red está pendiente de los ruidos domésticos, incluyendo el otros medios de comunicación, y sigue participando de las conversaciones familiares. Las coordenadas temporales y espaciales del mundo real se intercalan con las del mundo virtual sin que esto represente ningún conflicto de sentido para los jóvenes: “Resulta tremendamente problemático afirmar que Internet trascienda el tiempo y el espacio. Si bien quizás tal afirmación resulte convincente desde un punto de vista sumergido en abstracciones, ni se manifiesta en la experiencia cotidiana de sus usuarios, ni tiene lugar en la interpretación que estos hacen de la red” (Hine, 2004:187). Por otra parte, el estudio sugiere que el consumo de Internet no reemplaza el consumo de otros medios, más bien se integra en

la cadena cotidiana de funcionamiento doméstico de los medios en el hogar, reorganizando los tiempos de consumo (para Internet se reserva la noche), u operando simultáneamente con otros medios.

De los veinte participantes en este estudio, se presentó una sola excepción en este esquema de intercambios *online* y *offline*. Fue el caso de un joven, egresado de psicología, que trabaja en un negocio familiar de rentar las computadoras y de brindar otros tipos de servicios de búsqueda y edición de información en su propia casa y en la casa de la novia. En este ejemplo, las rutinas de Luis de pasar la mayor parte de su tiempo frente a las computadoras conectado a Internet, evidencian una indiscriminación mayor del tiempo de trabajo y de ocio, y también de lo público y lo privado, donde estos se suceden simultáneamente manteniendo ventanas para trabajar, y también leer el periódico, jugar o comunicarse con los amigos en el Messenger. No obstante, como el mismo lo señala al final de la cita, su vida sigue anclada en el mundo *palpable*, aunque pase muchas horas en el mundo virtual:

*“Hay días que pasamos veinte horas frente a una computadora, ya sea para trabajo, ya sea por hobby, o ya sea por cualquier motivo estamos frente a una computadora (...) Incluso en fines de semana, lo primero que hago al levantarme es revisar los periódicos por Internet, revisar correos, revisar pendientes de trabajo. Es muy raro cuando no se trabaja por la demanda que hay en este tipo de trabajos. (...) Se dejan de hacer bastantes cosas... desde el simple hecho de pararte y salir a caminar por el periódico (...) o sea, hay una pérdida considerable de contacto con el otro, (...) mi vida está más cercana a la comunidad virtual aunque no deja de estar en la comunidad social, la real, la palpable” (Luis, 29 años, recién egresado de psicología, trabaja por cuenta propia haciendo trabajos de computación en su casa ).*

Pero al mismo tiempo la experiencia de Luis en la red nos señala la creciente importancia de Internet en la vida de los jóvenes, no porque sustituya al mundo “palpable” sino por la manera como cabalga sobre el mismo.

#### El Chat: la iniciación en la adolescencia

En nuestro grupo de estudio todos los entrevistados mencionaron el *Chat* como un juguete fantástico que fue parte de su iniciación en Internet y también de su adolescencia, pero que luego fue abandonado porque la comunicación rápidamente encuentra límites en lo que se puede decir y termina estereotipándose: *“un tiempo uno se clava allí, pero ya después uno se dedica a otras cosas, creo que hoy ya me aburriría”*(Luis, 29 años). Nuestros entrevistados refirieron que la mayoría de los contactos que tuvieron en los *Chats* fueron efímeros o temporales, y los que lograron permanecer por cierto tiempo quedaron signados por la ilusión de un encuentro amoroso o amistoso en el plano de lo real. Si finalmente éste encuentro llegó

a concretarse la mayoría fracasaron, al menos respecto a sus intenciones originales, si eran novios virtuales se volvieron amigos reales o simplemente ya no se comunicaron más: *“Tuve contacto con un muchacho que se llama Miguel, pero ya que nos conocimos no nos seguimos tratando porque a mi no me pareció muy atractivo y yo a él creo que tampoco porque ya después no mantuvimos contacto”*(Magdalena, 23 años, estudiante de diseño). Las expectativas formadas durante el intercambio virtual - cuando cada quien se construyó al otro a su medida -, incluso cuando previamente hubo intercambio de fotos y datos “reales”, casi nunca coinciden con quien se presenta en el plano de lo real, sin embargo, nadie se engaña sobre las posibilidades de éxito de estos encuentros, ni acerca de la verdad o falsedad de los datos que se proporcionan en un Chat: *“El hecho de saber que podías derramar tus diarreas mentales con alguien que no podía verte era muy divertido....era más bien como el morbo de observar cómo podías traspapelar personalidades, a lo mejor en una de esas hasta yo podía ser una mujer negra”* (Luis, 29 años). De hecho, lo verdadero y falso adquiere otra dimensión, en la realidad virtual no importa que tan cierto, o no, es cada uno de los datos que se proporcionan, todos juegan el mismo juego, y por esa razón nadie puede sentirse estafado, lo que importa es la “verosimilitud del personaje” (Mayans 2002:193). En realidad, cada quien se muestra como quiere ser visto frente a sus propios ojos, el proceso de creación de un personaje para interactuar en la red es profundamente egocéntrico, para existir no se requiere en ningún caso confirmación o negación de los demás. Si alguien es expulsado de algún Chat, foro o comunidad virtual por mal comportamiento o violación de las reglas, puede solaparse en otro personaje y reingresar. Y este juego puede repetirse cuantas veces se lo desee, existe un enorme placer en vulnerar las fronteras de la estigmatización y la exclusión, lo que en el mundo real suele ser casi imposible.

Este tipo de comunicación, basada en lo que cada quién quiere mostrar de sí mismo independientemente del otro, puede considerarse una forma narcisística de inclusión en el espacio mediático que no se conecta tanto con la soledad, como suele pensarse, sino con la necesidad de trascender el marco seguro, pero estrecho de las paredes de la casa: *(fuera de Internet) tus posibilidades se reducen a lo que está inmediatamente a tu alcance, en el medio en que te desenvuelves. (Mauricio, 23 años, estudiante )*. Lipovetsky sostiene, cuando se refiere a la proliferación de múltiples canales de expresión mediatizada, que estos representan “(...) la primacía del acto de comunicación sobre la naturaleza de lo comunicado, la indiferencia por los contenidos, la reabsorción lúdica del sentido, la comunicación sin objetivo ni público, el emisor convertido en el principal receptor (...) la posibilidad y el deseo de expresarse sea cual fuere la naturaleza del mensaje, el derecho y el placer narcisista a expresarse para nada, para sí mismo, pero con registro amplificado por un 'medium'” (1993:15). En el mismo sentido, la posibilidad de ejercer el, tal vez mal denominado “anonimato”, no expresa el deseo de pasar desapercibido, sino, por el contrario, de ser más reconocido a partir de mostrar frente a los otros rasgos físicos o características de personalidad que se consideran socialmente aceptables o se desea poseer: *Ser anónimo te puede proteger, ser otra persona, por ejemplo si eres gordito, puedes decir lo contrario y hasta sentir que eres otra persona* (Manuel, 24 años).

“Anonimia”, dice Mayans (2002:210), significa ausencia de nombre. Y si hay algo que tienen todos los personajes, por efímeros que puedan llegar a ser, es nombre. Todas las acciones significativas de ese personaje serán atribuidas a ese nombre, a esa personalidad definida expresa y expresivamente”. El hecho de poder realizar cambios en el sexo, la escolaridad, la personalidad, o la pertenencia social o étnica, se convierte en un vehículo ideal para que los sujetos proyecten aspectos negados o idealizados, liberen deseos reprimidos: *ver que se siente ser falsamente una mujer* (José Alberto, 23 años, estudiante), o asuman prejuicios contra minorías raciales, sexuales o étnicas que normalmente se autocensuran: *En persona es difícil que llegues con una tipa que no te gusta como se ve y la insultes porque tienes riesgo físico de que te responda* (Alejandra, 22 años, estudiante). Ejercer toda clase de pulsiones, manifestar deseos insatisfechos o liberar sentimientos agresivos, produce un alivio que contribuye a desactivar la violencia tanto la que se expresa como la que se reprime en el plano de las relaciones cara a cara.

Si todos pueden potencialmente simular ser *otro*, esto tiene consecuencias evidentes sobre la identidad y el sentido de la alteridad. El *otro* deja de ser alguien en particular para convertirse imaginariamente en muchos *otros*, mutar entre varios o volverse inasible entre las representaciones posibles. Esto provoca que la interacción, cualquiera que sea (aceptación, rechazo, negación, estigmatización, idealización, etc.), no produzca efectos reales sobre el destinatario que, además, seguramente no es quién dice ser, puede multiplicarse o simplemente desaparecer.: “(...)al estar buscando yo un círculo para transportarme a otro mundo, les pregunté si me podían ayudar y uno de ellos me dijo que lo siguiera, yo coloqué mi personaje a lado del suyo y comencé a caminar, pero me escribió que sí me mostraría el lugar pero que tenía que ir atrás de él, que no juntara mi personaje con el suyo, yo le hice caso y cambié de posición a mi muñeco. En realidad ninguna de sus actitudes me importaba, sabía que era un juego y finalmente mi objetivo era simplemente jugar y experimentar el video juego en línea, así que toleré sus comentarios que subieron de tono cada vez”(Gabriela, 23 años, estudiante de comunicación). Tampoco se requiere su presencia para establecer la frontera entre lo propio y lo extraño, de hecho, esta frontera no existe porque no puede asentarse en ninguna de las condiciones que fincan simbólicamente al *otro* dentro de un espacio, un tiempo, una personalidad, una cultura o una clase social.

El Messenger: para los conocidos ausentes y presentes

Al entrar a la universidad, el Chat fue abandonado y reemplazado por otra herramienta que todos juzgan más útil; el *Messenger*. El *Messenger* constituye un canal para relacionarse mayormente con los conocidos, tanto los que se ven cotidianamente, compañeros de clase y amigos, como aquellos que no se ven seguido por razones de distancia o familiares. Por ejemplo los amigos de la escuela preparatoria o los parientes o amigos que migraron a Estados

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

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

Que tienen en común un blogger, un hacker, un usuario de software libre, un creador de arte digital, un diseñador de páginas webs...uno en principio estaría tentado de responder que sus habilidades y competencias informáticas, ....., lo cual es estrictamente cierto y autoevidente, sin embargo también tienen algo en común, a pesar de que su ámbito de referencia, prestigio y exhibición de sus capacidades es la red, tienen necesidad de reunirse off line....Relatar diversas experiencias :congreso de software libre, encuentro de bloggers en coyoacán, encuentro de hackers

Las comunidades virtuales: espacios de pertenencia flexibles

Todos los entrevistados manifestaron haber participado alguna vez de una comunidad virtual (de juegos, comics, de fanáticos del fútbol, de cinéfilos, de corazones solitarios, de solidaridad con alguna causa o persona, etc.), y varios lo siguen haciendo regular u ocasionalmente. En la realidad virtual, la comunidad se finca en contactos efímeros con otros jóvenes que probablemente nunca se conocerán y que sólo las une un interés coyuntural, cuando se agota o cambia, la *comunidad* desaparece o se establece con otros. Asimismo, lo comunitario alude a los gustos y preferencias compartidas y escogidas libre e individualmente. Tampoco se rige por obligaciones morales, códigos o normas, ni tiene un pasado que la marque ni un futuro que la comprometa, cada quien puede fundar y refundar comunidades cuantas veces lo desee. La pregunta que surge naturalmente, es ¿por qué los miembros de los agrupamientos virtuales insisten en llamarse comunidades si estos vínculos conservan tan poco del sentido original? Silverstone (2004) responde que “Sentimos la necesidad de pertenecer. Y necesitamos la confirmación de que en efecto pertenecemos. Construimos ideas sobre a qué cosas pertenecemos, y la definimos y comprendemos en las imágenes que tenemos de ellas o en las que se nos ofrecen. Necesitamos que se nos recuerde y confirme constantemente que nuestro sentido de pertenencia y nuestra participación son valiosos. (...). Llamamos comunidad a estas experiencias contradictorias de la vida social (...) Soñamos con la comunidad. Con los elementos comunes y las realidades compartidas que la apuntalan. Soñamos con una vida con otros: la seguridad del lugar, la familiaridad, la protección. (...)La comunidad, entonces, es una versión del hogar. Pero es pública y no privada (...) “También es una cuestión de creencia, un conjunto de demandas de ser parte de algo compartible y singular (...) Las comunidades se viven. Pero también se imaginan. (...) Las ideas de comunidad rondan entre la experiencia y el deseo” (Silverstone, 2004:156-157)

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

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

Estar desconectado significa estar excluido

Al parecer la falta de comunicación o la pérdida de los contactos reales y virtuales generan más angustia como mecanismo de exclusión social que la edad, la raza, el género o el nivel socio-económico. Estar desconectado equivale a la idea de volverse invisible, les resulta difícil imaginar que alguien pueda estar desconectado, de ahí que estiman que sólo aquellos jóvenes que viven fuera de las ciudades, en las áreas rurales, son los que quedan excluidos del acceso: *“Los que no tienen acceso a Internet son los que viven en las zonas rurales, en donde no se cuenta ni siquiera con luz” (Judith, 29 años, estudiante de química industrial)*. Parten del supuesto que si uno vive en una ciudad tiene acceso a una computadora ya sea en la casa, en la escuela o en el cibercafé, y eso lo coloca en igualdad de condiciones independientemente de su pertenencia socio-cultural: *“Actualmente hay cibercafé que cobran muy barato, entonces yo creo que cualquiera puede tener acceso a Internet” (Judith, 29 años, estudiante de química industrial)*. Tampoco perciben diferencias significativas en el uso de las nuevas tecnologías entre muchachas y muchachos, salvo en el aspecto de los intereses de navegación o en el tipo de uso, las muchachas tienen una relación más pragmática, es decir escogen entre el menú de opciones de aplicaciones y manifiestan menor interés en programar o explorar sitios que nos se relacionen con sus intereses coyunturales. En cambio si perciben que las diferencias generacionales constituyen una limitación en el acceso. Todos ejemplificaron este tipo de situaciones con las dificultades que observan cotidianamente en sus padres y maestros para usar la red que se manifiesta en el constante requerimiento de ayuda para usar diversas aplicaciones de la computadora y de Internet. También manifestaron que esta dependencia tecnológica de sus mayores, había contribuido en muchos casos a hacer variar el esquema de poder familiar, y que sus habilidades en la red les permitían exhibir un capital informacional que relavorizaba su imagen frente a los padres.

Respecto a las posibilidades de Internet de transformar el mundo, opinaron que no cambiará la vida de las personas ni volverá a las sociedades más equitativas y democráticas. Sólo le dará ventajas competitivas a aquel que sepa manejarlas.

#### *Para concluir*

La creciente importancia de Internet en la vida personal, social, política, y académica de los jóvenes universitarios, está transformando los modos tradicionales de organización y participación, pero no necesariamente en la dirección de desaparecer o de ser reemplazados, sino más bien en la ampliación de sus posibilidades o en la modificación de sus sentidos. Uno de los aspectos fundamentales que explica el deseo de integrar comunidades virtuales es la búsqueda de reconocimiento o el deseo de trascender a través de los medios más allá de las fronteras domésticas e institucionales donde se mueven habitualmente (Winocur, 2001). Esta realidad se puede interpretar dentro de otra más general vinculada a los procesos de construcción y reconstrucción de las identidades juveniles en las grandes ciudades. La identidad ha dejado de ser una esencia cultural ahistórica e inmutable, para manifestarse en un conjunto de prácticas y

representaciones en permanente redefinición de sujetos diversos que se mueven en espacios heterogéneos. Lo que se ha modificado no es el deseo de pertenecer sino el sentido y las formas de la pertenencia. Ser, o formar parte de uno, o varios grupos, ya no refleja sólo lo que nos permite diferenciarnos frente a los “otros”, sino la reivindicación de la validez de esas diferencias en el uso, demarcación y simbolización del territorio.

A pesar de la proliferación creciente de las redes y *comunidades virtuales*, no hay elementos para pensar que reemplacen los vínculos familiares, las relaciones amorosas o las formas de sociabilidad tradicionales. Más bien se ubican recreando idealmente espacios afectivos y recreativos que han entrado en crisis o cubriendo aspectos que se muestran insatisfactorios. Las comunidades virtuales poseen mecanismos mucho más laxos de inclusión y exclusión que les permiten ejercer el sentido de pertenencia a través de una práctica lúdica y nómada de reinención constante de la identidad. En la dirección planteada, la necesidad de establecer comunidades *on line*, se puede entender, por una parte, como la recuperación ilusoria de los lazos comunitarios pero en un formato *light*, que integre pero que no amarre, que contenga pero que no prescriba, que escuche pero que no juzgue, que ayude pero que no exija nada a cambio, en síntesis, que brinde sentido de pertenencia pero que no castigue ni margine a quien escoge salirse; y, por otra, como una manifestación explícita e implícita del deseo individual y grupal de lograr una mayor tolerancia y reconocimiento de las diferencias. De ahí que, la importancia fundamental de estas redes y contactos virtuales, no resida tanto en su capacidad de multiplicarse o en su poder de convocatoria, sino en la proyección y validación de las necesidades de sus miembros, jóvenes y adolescentes en sus ámbitos de pertenencia. Lo que allí se vuelve motivo de exclusión, aquí se transforma en condición de pertenencia.

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

La red sirve fundamentalmente para estar en contacto con los conocidos con los cuales se tiene un fuerte vínculo afectivo que se construyó en el mundo real (parientes que viven lejos, amigos de la preparatoria, novios); o un relación cotidiana intensa como los compañeros de la universidad planteada a partir del trabajo en equipo, el intercambio de información, o la socialización informática. En el sentido expuesto, por el momento y en las condiciones planteadas por la investigación (jóvenes universitarios latinoamericanos, de clase media y de

sectores populares que asisten a la universidad pública), no habría elementos para pensar que los intercambios virtuales estén debilitando o reemplazando las formas de encuentro y de sociabilidad en los mundos *offline*, más bien parecen ubicarse como estrategias de reforzamiento, y de recreación de estos vínculos (ciertamente amenazados por las distancias y las separaciones), en el espacio virtual.

#### INCLUIR EL PAPEL DE LA UNIVERSIDAD EN LA SOCIALIZACION Y EQUIPARACION DE CAPITALES INFORMACIONALES

Por último, la manera como los jóvenes han incorporado a Internet en sus vidas, con entradas y salidas simultáneas entre el mundo *offline* y *online*, sugiere que la participación en ambos mundos se integra en la experiencia cotidiana del hoy, en el tránsito permanente entre el adentro y el afuera de la casa, en las distintas formas de ser y habitar en las ciudades, y entre distintos ámbitos públicos y privados, cuya localización no se ubica necesariamente dentro y fuera del hogar. No dejan de estar conectados a la red, aunque hayan interrumpido la conexión física, y no dejan de estar conectados con el mundo real, aunque estén físicamente conectados a la red. Tal vez porque la experiencia de los intercambios virtuales no fue algo que se inauguró con Internet. El teléfono, la televisión, el cine, los videos juegos, naturalizaron en la vida cotidiana la experiencia de estar aquí y allá al mismo tiempo, de participar de otro mundos, de otros tiempos, de otras realidades, sin moverse del sillón de la sala de estar; de simular otras vidas y otras personalidades pegado a la consola del video juego.

Los jóvenes se mueven en dos mundos de experiencia diferentes pero que no son vividos como antagónicos sino complementarios. En realidad, la mayoría comprende claramente la frontera simbólica que separa estos mundos: "(... )es la mera existencia de esta frontera, y la habilidad de cruzarla en mayor o menor medida a voluntad, lo que constituye parte del placer" (Thompson, 1998:288), y es precisamente esta habilidad la que les permite jugar con todas las posibilidades desplazándose de un lugar al otro.

#### *Bibliografía citada:*

- Cabrera Paz, J. (2001) "Náufragos y navegantes en territorios hipermediales: experiencias psicosociales y prácticas culturales en la apropiación del Internet en jóvenes escolares", Marcelo Bonilla y Gilles Cliche (editores) *Internet y Sociedad en América Latina y el Caribe*. FLACSO Ecuador/IDRC.
- Hine, C. (2004) *Etnografía virtual*. Editorial UOC, Barcelona.
- Lipotvesky, G. (1993) "Espacio privado y espacio público en la era posmoderna", en *Sociológica*, año 8, N° 22.
- Mayans, J. (2002): *Género Chat*, Gedisa, Barcelona.
- Morley, D. (1996) *Televisión, audiencias y estudios culturales*, Amorrortu, Buenos Aires.
- Robinson, S. (2003) "Los retos culturales de los cibercafés: Los changarros olvidados", Ponencia presentada en el Seminario *Cultura e Internet*, CRIM, Cuernavaca.
- Shields, R. (1996) "Introduction: virtual spaces, real histories, living bodies". En: R. Shields (ed.) *Cultures of Internet: Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*, Sage. Londres.

- Skirrow, G. (1986) "Hellivision: an analysis of video games", en C. McCabe, ed., *High Theory/Low Culture*, Manchester University Press. Manchester
- Silverstone, R. (2004) *¿Por qué estudiar los medios?* Amorrortu, Buenos Aires.
- Thompson, John B. (1998) *Los media y la modernidad*, Paidós, Barcelona.
- Turkle, S. (1988), "Computational reticence: why women fear the intimate machine" en C. Kramarae, (editor) *Technology and Women's Voice*, Routledge. Londres.
- Valenzuela, J. M. (2002) "El tropel de las pasiones. Jóvenes y juventudes en México", en *Jóvenes Mexicanos del siglo XXI*, Instituto Nacional de la Juventud, México.
- Winocur, R. (2004) "La computadora e Internet como estrategia de inclusión y recurso de movilidad social en el imaginario popular". *Revista Iberoamericana de Comunicación*. No 7, México, pp. 35-52.
- Winocur, R. (2001) "Redes virtuales y comunidades de internautas: nuevos núcleos de sociabilidad y reorganización de la esfera pública". *Perfiles Latinoamericanos*. Año 10, No. 18, Junio. FLACSO, México, pp. 75-92.