

JÓVENES DEL CONURBANO BONAERENSE SUR, TECNOLOGÍAS Y USOS DEL CIBER.

Norberto Leonardo Murolo³

Resumen

En este trabajo se explora un aspecto del consumo cultural ligado a los jóvenes, como son los usos y apropiaciones de tecnologías en espacios privados, de consumo público; como lo son los ciber (Finkelievich y Prince, 2007). El trabajo se enmarca en el proyecto de tesis doctoral que explora los usos de las tecnologías de la comunicación por parte de jóvenes del Conurbano Bonaerense Sur. De allí que, como propuesta metodológica cualitativa, se propone la observación de estas prácticas de consumo por parte de jóvenes en el Ciber-café "*El Madero*" ubicado en el barrio Villa La Florida, partido de Quilmes, Provincia de Buenos Aires, Argentina, como estudio de caso.

Palabras clave

Ciber, jóvenes, tecnologías.

Summary

In this research its explore the cultural aspect of consumption which is linked to young people. The way they use and appropriate of these technologies in the private spaces and public environment, such as cyber (Finkelievich and Prince, 2007). However this work is part of a doctoral project, that explores the uses of communication technologies by a youth group of people from the south of Buenos Aires. Considering this, as a methodological approach, its propose the observation of these practices with these people in the cyber-café called "*El Madero*" where it's located in the neighborhood of Villa La Florida (Quilmes, Buenos Aires, Argentina), as case study.

Keywords

Cyber, youth, technology.

EL CIBER COMO ESPACIO PRIVADO, DE CONSUMO PÚBLICO

Los ciberlocales son comercios donde se alquilan computadoras con conexión a Internet atendiendo a un fraccionamiento por tiempo de uso. Estos espacios privados, de acceso público, proliferaron a finales de los años noventa y comienzos de los 2000 a la luz de la masificación de Internet para usos cada vez más comunes. Por ese entonces el correo electrónico comenzaba a ser un medio de comunicación asiduo y las tareas escolares, la confección de curriculum vitae y demás trabajos cotidianamente realizados a mano -o a máquina de escribir- fueron desarrollándose en formato digital. De allí la pertinencia de locales que proveyeran como servicio la posibilidad de realizar estas tareas.

Los ciberlocales fueron llamados “cibercafés” en un comienzo, dado que formaba parte de las comodidades poder tomar café mientras se usaran las computadoras. Si bien este servicio sigue siendo posible en muchos locales -inclusive se sumó la venta de golosinas, cigarrillos y demás productos de kiosco-, no sería pertinente la nominalización de cibercafé ya que no es común ver a los internautas tomando café durante su estadía en los locales. Este aspecto tiene que ver con el público que asiduamente los visita: niños y jóvenes.

Los jóvenes que concurren a estos locales son mayormente de sectores populares y no cuentan con computadora y servicio de banda ancha en sus hogares, por ello pasan horas en el ciber navegando por redes sociales virtuales y juegos en red, rodeados de otros jóvenes y variadas propuestas de consumo. Estos espacios propios de la posmodernidad se erigen bajo una necesidad manifiesta: la Sociedad de la Información, que como proyecto prescriptivo y de tinte moderno propone que las tecnologías significan progreso y desarrollo. De ello que las actividades más variadas, desde el trabajo hasta la educación, desde el comercio hasta el gobierno, se hayan digitalizado proponiendo instantaneidad y acortamiento de espacios y tiempos. En este marco, el ciber propone entretenimiento, comunicación, información y conexión (este último aspecto considerado esencial para la conformación de comunidades siglo XXI).

Es además un espacio donde realizar tareas escolares, recabar información, imprimirla y llevarla a los hogares y a la escuela para poder estudiar, y de este modo también, es un lugar donde aprender a usar nuevas tecnologías. Para algunos teóricos, por esto, el ciber viene a cumplir con un (involuntario) rol social (Finquelievich y Prince, 2007). Ideas

como las de inclusión, brecha, alfabetización, competencia y habilidad, todas seguidas de la palabra digital rondan en la configuración del papel educativo del ciber.

En este trabajo preliminar se plantea la descripción densa de un ciberlocal del Conurbano Bonaerense Sur y el análisis de los usos y apropiaciones generados por los jóvenes de sectores populares en el marco de este devenir tecnológico y comunicacional imperante. Es importante para este trabajo explicitar que se denomina Conurbano Bonaerense al conjunto de partidos que rodean la ciudad de Buenos Aires. Estos son 24 municipios que suman una población de 9.910.282 habitantes, sobre 40.091.359 de habitantes totales del país (Censo 2010). Es decir, casi un cuarto de la población total. En este sentido, este territorio de enorme densidad poblacional y con marcados índices de desigualdad social, se erige a la luz de las diferencias de clases sociales, como un terreno de interés para la observación de las prácticas tecnológicas juveniles.

EL MADERO

En el frente, un cartel con el nombre del local que ocupa toda la entrada. Una puerta de vidrio polarizado, como el resto de la pared que da a la calle. En los vidrios se puede leer una variedad de ofrecimientos de consumo, en indistinto orden y con el mismo protagonismo: “Ensalada de frutas”, “Fotocopias”, “Súper Pancho”, “Hamburguesas”, “Golosinas”, “Bebidas”, “Café Express”, “Sándwich de Lomito”, “Pebete”, “Sándwich de Milanesa”, “Coca-Cola”, y “Cerveza Brahma”.

Al entrar al local, a la derecha se encuentra un mostrador donde atiende un empleado. Un hombre de unos treinta años, vestido de manera informal, con jean, buzo y zapatillas. Detrás de él una cantidad de artículos de kiosco. En el resto del local se encuentran, contra las paredes, ocho computadoras con sus sillas y separadas por una madera que no permite ver la pantalla del usuario contiguo. Las computadoras son todas iguales, con monitores de los grandes, *Samsung*, no pantallas planas. Seis de las ocho computadoras están ocupadas, las computadoras siete y ocho no funcionan.

El ciber “*El Madero*” está ubicado en el barrio Villa La Florida, en el oeste del partido de Quilmes. El barrio cuenta con una central de Bomberos, su propio registro civil y una avenida principal (la calle 844), donde está ubicado el ciber al que tuve acceso. Por la Avenida 844 pasan colectivos que van y vienen desde y hasta Quilmes Centro, y desde

y hasta el barrio de Constitución en la Ciudad de Buenos Aires. El barrio no cuenta con comisaría ni con hospital. Existen varias escuelas públicas entre las que se destacan la N° 45, la N° 51 y la N° 86. El barrio tiene aun calles de tierra aunque en los últimos veinte años se fueron asfaltando. Tiene pegada la localidad de San Francisco Solano, que es más grande y cuenta con un centro comercial reconocido y concurrido. Villa La Florida es un barrio principalmente de familias de clase media, donde algunos pueden contar con servicios de Internet en sus hogares y otros tantos no.

UN DÍA CUALQUIERA EN EL CIBER (1)

En la computadora uno (“La 1” a partir de ahora, y misma lógica para las demás) se encuentran dos jóvenes varones; uno de unos quince años, el otro de unos doce. Ambos visten jean, zapatillas y buzo. Comparten la pantalla y hablan entre ellos. Intento ver qué hacen. Juegan un juego en red. Hablan sobre el juego. Mientras uno maniobra, el otro mira: “Vamos a esperar a ver si viene el de la bomba”, se escucha.

Desvío mi atención a La 2. Allí se encuentra otro joven (adelanto que todos los usuarios son jóvenes), también varón; vestido con jean, buzo, zapatillas y gorrita. Él está solo, ni siquiera mira a los de al lado y, concentrado en su pantalla, no ejerce movimientos como jugando. Al espiar, noto que está usando *Facebook*: mira fotos.

En La 4 también hay dos jóvenes varones. Estos también juegan en red y hablan entre ellos, mucho más que la pareja de La 1. Uno juega, el otro mira y habla. Noto que cierran la ventana y abren *MSN*. Hacen varias cosas a la vez. Vuelven al juego, abren *Facebook*, vuelven a *MSN*, vuelven al juego. Por lo que hablan, uno le enseña a jugar al otro en términos poco pedagógicos: “así no tarado”, “qué puto que sos”, “bobo”.

Viene un tercer joven varón que es llamado “Paraguayín” por los dos que estaban. Llega, saluda y uno de los que estaba le pregunta: “¿ayer viniste?”, como mostrando una asiduidad cotidiana con el local. Paraguayín va a una de las mesas y se sienta a leer el diario. El que no estaba jugando lo acompaña. El que queda en la computadora deja el juego y se dedica a *Facebook*, como si el juego en la pantalla necesitara de otro con él para ser disfrutado, como si *Facebook* fuera una actividad privada. Poco tiempo pasan los dos jóvenes en la mesa redonda. Vuelven a la computadora y comienzan, los tres, a ver fotos de chicas y decir cosas de ellas. Terminan de ver las fotos y uno le dice a otro

“¿Cuánto tenés?”, a lo que le responde con señas que no tiene dinero. “¿Vamos a lo del *chavoncito* de enfrente de mi casa y le cortamos el pasto y le cobramos veinte pesos cada uno?”, le dice el otro y se van los tres.

En La 5 hay una joven. Usa *Facebook* y *MSN*, tampoco mira a los de al lado. La joven se va y el empleado le dice a un muchacho que estaba esperando, que puede tomar la computadora. El muchacho, de unos 20 años, usa *MSN* y *Mercado Libre*. Se queja delante de la pantalla, parece que no abre la página que desea usar. Pide que lo cambien de computadora y pasa a La 4.

Mientras, una señora, un hombre, dos chicas entran a comprar algo, a imprimir, y se van. El empleado da charla a los clientes, con alguno se queda en la vereda hablando.

Entran dos jóvenes, una mujer y un varón. Ella es mayor que él, quizás son hermanos. Piden una computadora y el empleado los envía a La 5. El varón maneja la máquina, ella ordena lo que debe hacer. Abren el correo electrónico, buscan una noticia y entran a *Wikipedia*. Buscan información sobre la Constitución Nacional de la República Argentina y la Asamblea Constituyente. Ella toma un rol pedagógico, le dice que van a resumir ese contenido, pegan en un procesador de textos lo que encuentran y lo mandan a imprimir adonde se encuentra el empleado con la impresora. Se van.

La 4 vuelve a ocuparse con una joven de zapatillas, buzo, jean y mochila rosa. Tiene puesta una gorrita y un piercing en la cara. Usa *Facebook* y mira fotos.

La 5 se vuelve a ocupar por otra joven de unos veinticinco o treinta años. También usa *Facebook*.

El tiempo en la pantalla corre y al lado la tarifa. La cuenta comienza en un peso y va fraccionando cada 50 centavos, hasta completar los tres pesos cada hora.

USOS FRECUENTES Y USOS SINGULARES DE LAS TECNOLOGÍAS EN EL CIBER

Los jóvenes del ciber son, en su mayoría, de sectores populares. Están vestidos con jean o jogging, remera o buzo deportivos, y zapatillas deportivas con resortes, denominadas

por ellos como “altas llantas” (Murolo, 2010). En la configuración de sus estilos también pueden verse *piercing* en la cara (debajo o sobre los labios y en las cejas), gorritas con visera, o un teléfono móvil en una mano.

Los sectores medios y altos son quienes pudieron estilizar las tecnologías de la comunicación en sus usos cotidianos contando con *hardware*, *software*, proveedores de conexión y un conocimiento cada vez más sutil de maniobra dada la asiduidad del uso. Por su parte, las clases populares quedan, de algún modo rezagadas en esta carrera veloz hacia la adquisición de competencias y habilidades para maniobrar las tecnologías. De allí que el ciber, como también los programas de inclusión digital como *Conectar-Igualdad* (2), se erija como un espacio trascendente a la hora de emparentar a este sector con las tecnologías.

Los jóvenes del ciber emplean las tecnologías de la comunicación mayormente para usos comunicacionales, lúdicos y de entretenimiento. Entre los que se destacan los juegos en red y *Facebook*. Se puede ver a los más grandes (de 17 a 20 años) visitar sitios de compra y venta como *Mercado Libre*, de videos como *YouTube*, buscadores como *Google*, y diversos portales de correo electrónico. Todos ellos hegemónicos, es decir, reconocidos como marcas contemporáneas. No se ve a los jóvenes ingresar a blogs y publicaciones personales, como tampoco a *Twitter*, *Flickr*, y demás actividades ligadas más con una apropiación adulta. Si bien el ciber es un espacio de uso exclusivo de computadoras, podemos ver allí que las tecnologías convergen. Los jóvenes llevan consigo teléfonos móviles los cuales usan mientras están en las computadoras. Hablan por teléfono o escuchan música. Asimismo, el videojuego -que se extrapola al juego en red- puede entenderse como otra tecnología autónoma que converge con las computadoras, dada la existencia de consolas y dispositivos portátiles exclusivos para ello. A su vez, al advertir que los jóvenes visualizan asiduamente fotografías en *Facebook*, se sobreentiende también la familiaridad con las cámaras fotográficas, ya que las fotos que visualizan fueron muchas de ellas tomadas por amigos suyos o por ellos mismos cuando se trata de sus perfiles.

Los jóvenes no solamente ocupan las computadoras de manera individual, sino que puede verse a dos o más jóvenes a la vez usando una misma computadora. En estos casos, las conversaciones entre ellos tienen por objeto lo que sucede en la pantalla

(“Vamos a esperar a ver si viene el de la bomba”, ante un juego de guerra), incluso se los puede escuchar hablando a la pantalla como en un retruque válido al momento de experimentar el juego virtual. El amigo/a que no está al frente de los comandos de la computadora es probable que emplee su teléfono móvil con música o vaya a ver qué hacen los demás usuarios de las computadoras vecinas. Lo que nos demuestra que los tiempos de las tecnologías son fugaces y la paciencia ante una computadora no es la misma que en escenarios presenciales.

El espacio del ciber es también un lugar de socialización. Con mesas y sillas para que esperen su turno, el local se presenta como un lugar de permanencia, no de paso. El servicio que vende es cobrado contrarreloj y eso propicia que su propuesta consista en atraer a los clientes a permanecer. El ciber al que tuvimos acceso se presenta como un espacio de impronta juvenil mediante la configuración de su estética. Las paredes están pintadas en la gama del rosa y el morado. Hay colgados un cartel de madera tallada que dice “*El Madero*”, nombre del local; un círculo de tiro al blanco, dos afiches de la serie televisiva japonesa *Dragon Ball Z*; un afiche del videojuego *Atlántica*, y otro de la banda de rock *Carajo*. La ambientación se completa con dos mesas redondas y sillas; una en el medio del local, otra pegada al vidrio que da a la calle. Sobre las mesas hay diarios. En el local se escucha la radio, no muy fuerte, que pasa música latina. Una impronta sensorial se experimenta en el lugar: muchas pantallas encendidas, el estímulo visual de colores fuertes en los afiches y la sonoridad de la radio y los teléfonos; en definitiva una omnipresencia fragmentada significativa que se convierte en un todo multimedial identitario de este tipo de locales.

Es importante destacar entre los usos, el rol pedagógico que asumen los jóvenes delante de las computadoras hacia sus amigos que no saben usarlas. En algunos casos se enseña a jugar, en otros a usar *Facebook*, en menos casos a buscar en *Google* o en *Wikipedia*. Aunque los modos de enseñanza sean muchas veces poco pedagógicos, mediando insultos y descalificaciones, los jóvenes asumen el aprendizaje como una actividad cotidiana dentro del ciber. En este sentido aparece también con fuerza la figura del empleado, quien lejos de simplemente suministrar los turnos de las computadoras y cobrar el servicio, deviene en tutor y guía en diversos usos que no tengan que ver con los juegos y las comunicaciones, como usar un procesador de texto, guardar algo en *pen drive* o imprimir.

El empleado se llama Juan y me cuenta que el 80% de los concurrentes al ciber son varones de la edad de los que están presentes; agrega que las chicas van a la mañana o a la noche a hacer trabajos para la escuela. Apela a un lenguaje académico y me dice que desde el punto de vista psicológico “las mujeres maduran antes que los varones”. Me dice que los varones, generalmente, le piden ayuda para hacer cosas en las computadoras, ya sea usar un procesador de texto, guardar algo en *pendrive*, imprimir, mientras que si se trata de juegos, saben todo. Mientras le pago, me pregunta por mi trabajo, le cuento que es una tesis. Él me cuenta que es psicólogo, que se recibió hace poco y en dos meses le entregan el título. Que estudió cuestiones de jóvenes para trabajos de la facultad y que ve que los jóvenes suplantán la experiencia por la pantalla, (jugar a la pelota o estar afuera, por estar adentro), y nota una “falta de creatividad”. Le pregunto si los chicos se pelean allí alguna vez y me dice que desde que está él no porque les puso límites. Que es necesario que haya un mayor al frente del local para controlar a los jóvenes.

A MODO DE CONCLUSIÓN

La juventud se constituye como generación, como comunidad de sentido, como pertenencia. Como categoría comunicacional se erige productora y reproductora de símbolos transmitidos a grupos intrínsecos de pertenencia para así poder extrapolarlos, como identidad, a grupos extrínsecos; a la sociedad en su conjunto. A la vez, resulta casi imposible pensar las tecnologías de la comunicación sin ligarlas a los jóvenes. Es imposible no asociarlos dadas las características comunicacionales de los jóvenes y las facilidades y seducción de consumo que les proponen las tecnologías.

Los usos efectivos de las tecnologías, los hegemónicos, los impuestos, encuentran una reafirmación en los usos de los jóvenes; esto es, mayormente no se visualizan usos contrarios a los dominantes: *Facebook*, *Google*, *YouTube*, *Playstation*, los juegos en red, y la telefonía móvil ocupan los primeros puestos de sus preferencias. Pero también se encuentran determinados atisbos de resistencia y creatividad. Si la Sociedad de la Información nos propone un universo de democracia, emancipación y libertad a través del “acceso” y la “participación” en las denominadas “TICs”; en los usos, los jóvenes demuestran posibilidades que no solamente obedecen a la información y al conocimiento, sino mayormente a un universo lúdico, de entretenimiento y de comunicación que abre las posibilidades de mayores ligazones con sus pares y de la

expresión. Las nuevas tecnologías de la comunicación cargan en sus espaldas las críticas de la alienación y la proliferación de la violencia, por ejemplo en el caso de los videojuegos. Estas posturas se asientan en dos evidencias: la cantidad de tiempo que los jóvenes pasan delante de las pantallas y los contenidos efectivamente agresivos que proponen determinados juegos en red. Sin embargo, en muchos usos, también existe mediante la comunicación, la posibilidad del fortalecimiento de las relaciones sociales. El joven de la cibercultura reconoce en los otros a una persona, no solamente a un avatar. Es decir, no está todo ese tiempo solamente ante una pantalla. Desde esta lógica no reduccionista, no entiende la violencia del videojuego como tal, sino como un juego, y en última instancia como una representación de la violencia.

El ciber es uno de los espacios de entretenimiento y socialización por excelencia sobre todo para los preadolescentes que no concurren aún a locales bailables. El ciber seduce mediante la conexión, ese valor posmoderno creador de comunidades. Hemos podido advertir en el ciber una serie de usos para nada estandarizados pero plausibles de ser categorizados para un fin expositivo: usos individuales y colectivos: solos ante la computadora o con amigos, hablando de lo que sucede en la pantalla; usos genéricos: mientras los varones mayormente usan juegos en red, las mujeres no lo hacen y prefieren las redes sociales virtuales y la mensajería instantánea; usos etarios: mientras los más jóvenes juegan y usan redes sociales virtuales, los más grandes (de 17 a 20 años aproximadamente) también visitan sitios de compra y venta y de videos.

El ciber es una muestra de las amplias posibilidades de usos de las pantallas que despliegan los jóvenes en el espacio público. El ciber, como germen, nos muestra que existe una nueva sensibilidad ligada a las posibilidades que propician las tecnologías y que mediante los usos se efectivizan en la sociedad.

Bibliografía

FINQUELIEVICH, Susana y PRINCE, Alejandro (2001) *El (inconsciente) rol social de los cibercafés*. Editorial Dunken, Buenos Aires.

FUENTES, M. Cristina (2006) "Cibercafés populares: dispositivos sociales para la ficción y formación no convencional", *Observatorio para la Cibersociedad*. Disponible en: <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=751>

MARTÍN-BARBERO, Jesús (2002) “Jóvenes: comunicación e identidad”. *Pensar Iberoamérica. Revista de Cultura*. Número 0, febrero.

MUROLO, Norberto Leonardo (2010) “Celu, Play y Altas Llantas. Jóvenes, Consumos y Diferencias Sociales”. En *Memorias de las XIV Jornadas Nacionales de Investigadores en Comunicación*, N° 14, ISSN: 1852-0308. Publicado en www.redcomunicacion.org

URRESTI, Marcelo (editor) (2008) *Ciberculturas juveniles*. La Crujía, Buenos Aires.

* Una versión de este trabajo fue presentada en COMCIS Congreso Comunicación/Ciencias Sociales desde América Latina: “Tensiones y Disputas en la Producción de Conocimiento para la Transformación”, organizado por la Facultad de Periodismo y Comunicación Social, Universidad Nacional de La Plata, del 30 de agosto al 2 de septiembre de 2011. La Plata, Provincia de Buenos Aires, Argentina.

¹ Estas escenas tuvieron lugar el 04 de mayo de 2011 en el ciber “*El Madero*”.

² Conectar-Igualdad trata de un programa estatal argentino que otorga una computadora personal a cada estudiante del nivel medio de la educación pública como también a cada docente. El proyecto no solamente se presenta como una política educativa, sino también de inclusión social.

³ Argentino, es licenciado en Comunicación Social por la UNQ y docente de la misma casa de estudios y de la UNLP. Es Doctorando en Comunicación por la UNLP y becario de postgrado del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET). Integrante del programa de investigación *Tecnologías Digitales, educación y comunicación. Perspectivas discursivas, sociales y culturales* (UNQ). Correo electrónico: nlmurolo@unq.edu.ar - leonardomurolo@conicet.gov.ar