

Sergio Alejandro Balardini
JÓVENES E IDENTIDAD EN EL CIBERESPACIO
Nómadas (Col), núm. 13, octubre, 2000, pp. 100-110,
Universidad Central
Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105115264009>

NÓMADAS

Nómadas (Col),
ISSN (Versión impresa): 0121-7550
nomadas@ucentral.edu.co
Universidad Central
Colombia

¿Cómo citar?

Fascículo completo

Más información del artículo

Página de la revista

www.redalyc.org

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

JÓVENES E IDENTIDAD EN EL CIBERESPACIO

Sergio Alejandro Balardini*

*El cielo sobre el puerto tenía el color de una pantalla de
televisor sintonizado en un canal muerto¹*

*Las cifras nos ofrecen la dimensión de un hecho in-
trastable, el número de conectados a internet crece
a diario. Estamos convencidos de hallarnos
frente a la emergencia de un nuevo
fenómeno socializador que deja su im-
pronta en contingentes de jóvenes. El
ciberespacio es la nueva frontera que re-
presenta algo muy parecido a la “libertad”
codiciada de la cultura de la nocturnidad.*

*Así como se sienten libres en la noche, se sienten libres
en el ciberespacio.*



*Numbers allow us to comprehend the magnitude
of a non-constrastable fact: the number of
internet users increases every day. We are
convinced that we are facing the emergency
generated by a new phenomenon of
socialization, which leaves its impression on
groups of young people. Cyberspace is a
new frontier that represents something very
similar to the coveted “freedom” of
nocturnality culture. They feel as free at night as they do
in cyberspace.*

*nocturnality culture. They feel as free at night as they do
in cyberspace.*

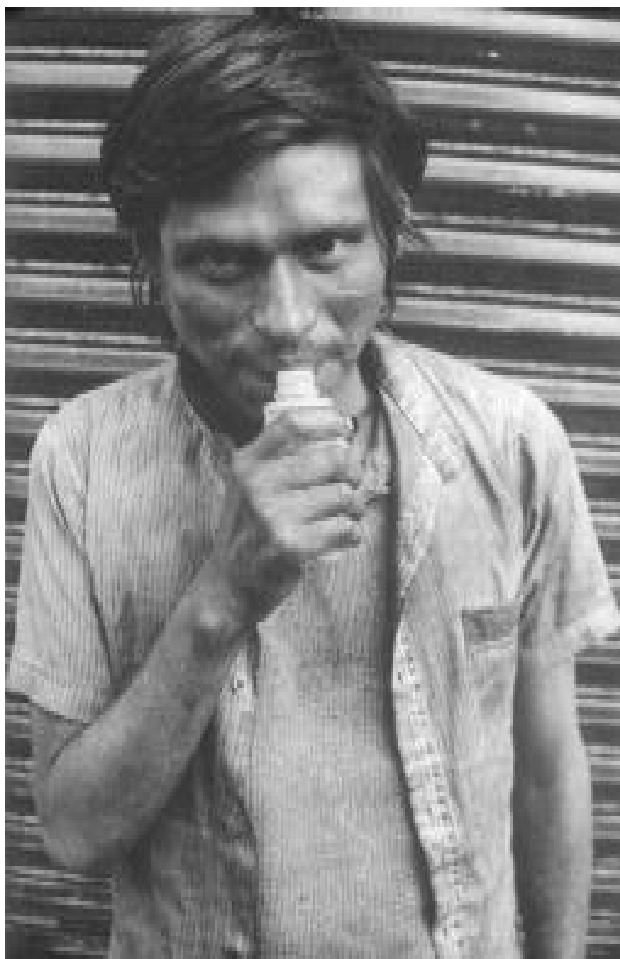
* Director Proyecto Juventud. FLACSO - Argentina.

Así comienza *Neuromante*, la famosa obra literaria de William Gibson, candidata a integrar todo canon de las letras que se precie de moderno. ¿Qué hay de clave en la metáfora? Que los cielos grises adquieren sincronía tecnológica. Probablemente, digital. Una textura similar a la que vemos desplegarse bajo ese cielo.

Un nuevo fenómeno socializador emerge en nuestros días, y es necesario comenzar a indagarlo². Las implicancias del impacto de las nuevas tecnologías comunicacionales, a través del surgimiento de un espacio de interacciones al que denominamos ciberespacio³, en el que vemos emerger múltiples “comunidades virtuales”⁴, nos lleva a reconocer la importancia de iniciar una reflexión dirigida a aquellos aspectos que consideramos nodales en y para el desarrollo de los adolescentes. Más allá de diversidades regionales, las cifras nos revelan un hecho incontrastable, los jóvenes son un contingente extenso entre el creciente número de conectados a internet⁵.

En la base del estudio que origina esta reflexión, hemos utilizado una metodología de aproximación etnográfica, entendiendo por ello “los actos de observar directamente el comportamiento de un grupo social y producir una descripción escrita sobre el mismo”⁶. Para realizar este trabajo, nos he-

mos suscripto e ingresado en diferentes ambientes del ciberespacio, en particular, “grupos de interés” y chats. Los “grupos de interés” están constituidos a partir de listas de correo a las que suscriben aquellos que –se supone–, comparten un interés temático que da origen a la existencia de la lista y en las que



Juan Carlos Cervantes O., 1993

los jóvenes suelen participar activamente. Los chats, por su parte, son salas virtuales al modo de livings en las que las personas se “juntan” a conversar.

Por otra parte, se aprovecha en el estudio un análisis de los comportamientos observados en una lis-

ta de correo que específicamente generamos para debatir el mayo francés. Es decir, se incluye la observación y análisis de comportamientos en diversos ambientes virtuales.

Vale especialmente, para este trabajo, subrayar el comentario de Robin Hamman⁷ “los investigadores que usan métodos etnográficos en el ciberespacio son confrontados con diversos problemas diferentes de aquellos probables a encontrar en la investigación off-line”. Efectivamente, no fueron pocas las dudas que tuvimos y decisiones polémicas que tomamos.

A modo de ejemplos: a) cómo encontrar “en línea” los parámetros de la población del estudio; b) decidir si depender exclusivamente de las entrevistas “en línea” o realizar entrevistas presenciales “fuera de línea”; c) el carácter de la presencia del observador en los ambientes virtuales, cuyo anonimato lo convierte en potencialmente transparente y desapercibido, pero, también, que le permite la simulación de personalidades diferentes a la “auténtica”, pudiendo generar diferentes inputs en los ambientes en los que inscribe su presencia. Y finalmente, como sugiere Hamman, d) los malentendidos frecuentes causados por la ausencia de gestos físicos observables en el texto escrito de los ambientes virtuales.

Para el caso que nos ocupa, en relación al primer punto (a), diremos que la población objeto del estudio fueron adolescentes hispanoparlantes de entre 14 y 20 años, aunque, es probable, se haya incluido una gama etárea más amplia de sujetos. Lo dicho, en la medida en que no siempre pudo identificarse la edad –tanto como otras características- de los participantes de los ambientes virtuales y, asimismo, en que resulta imposible su comprobación en última instancia. Se pretendió abarcar una población que incluyera una cifra representativa de varones y mujeres, de allí la elección de los ambientes. Los “grupos de interés” relevados, incluyeron comunidades de intereses diversos, entre ellos: musicales, de series de TV y de cibercultura, los que fueron elegidos por su carácter transnacional y transcultural. Esta elección permitió ingresar en ciberambientes con mayoría de jóvenes de ambos sexos. También suscribimos a listas de intercambios de mensajes de alumnos de escuelas secundarias. En cuanto a los chats en los que ingresamos (como ingresando a una sala de conversaciones) se trató de dos tipos: i) espacios gestados desde las listas de correo temáticas; ii) genéricos, en los que la misma “charla” es el sostén del relacionamiento sin depender o constituirse a partir de un tema de interés grupal. En todos los casos, el uso del potencial, es indicativo de las limitaciones impuestas por las características técnicas inherentes a un estudio como el propuesto. Es decir, virtualmente no podemos conocer cabalmente la edad, sexo y número de personas participantes en estos ciberespacios⁸, si bien el tiempo de suscripción a las listas del estudio –

unos tres años en ciertos casos- nos ofrece fuertes indicios.

En cuanto al punto referido a las entrevistas (b), debemos decir que relevamos cuestionarios ad-hoc a través de dos modalidades: i) online, haciéndolos circular por listas de correo; y, ii) presencial, a través del contacto con cibernautas en cibercafés⁹.

En referencia al carácter de nuestra participación en los ámbitos en los que nos ins(sus)cribimos (c), hemos recurrido a dos formas de observación participante: i) receptiva, como observadores de los intercambios de terceros; ii) activa, participando en algunos intercambios en procura de la visibilización de ciertos procesos ocultos y estimulando la generación de outputs. Un ejemplo de ello, podría ser la participación en canales de chat privados a los que sólo se puede acceder a través de una solicitud personalizada. Otro, el envío de material producido a las listas.

En cuanto a los malentendidos a los que Hamman se refiere (d), son propios de toda comunicación textual sin referencia física, por lo cual su incidencia está, de algún modo, siempre presente, si bien reducidos, en parte, por la proliferación en los mensajes de iconos que representan emociones.

Por todo lo antedicho, se debe considerar a este un trabajo exploratorio, dadas las dificultades de la tarea emprendida. De todos modos, creemos pertinentes las reflexiones que ofrecemos, las que, de algún modo, representan la síntesis de nuestras observaciones.

De resultados de nuestro trabajo, proponemos el abordaje de una serie de cuestiones emblemáticas a las que consignamos especial atención. Sugerimos en consecuencia, revisar los siguientes aspectos vinculados estrechamente a la vida adolescente y afectados por las dinámicas del ciberespacio:

- El proceso de construcción de identidad y la cibergrupalidad;
- El desarrollo de relaciones múltiples y efímeras, y profundas y articuladas.
- El desarrollo de la autonomía de los padres, el sentimiento de libertad y el surgimiento de nuevas posibilidades expresivas;
- El acceso a información global en un escenario multicultural.

La construcción de la identidad y la cibergrupalidad

Para los adolescentes que navegan por la red, el ciberespacio les ofrece nuevas alternativas y les permite procesar con nuevas herramientas aquellas perennes preguntas existenciales, entre filosóficas y religiosas, que en aquel tiempo enfrentan, como ¿quién soy yo?, ¿qué quiero hacer con mi vida?, ¿qué quiero ser? A partir de interacciones frecuentes y complejas, los ambientes virtuales, tanto el correo electrónico, como las listas y el chat, se transforman en un «espacio psicológico» en el que los adolescentes se reconocen juntos, aunque en una modalidad de encuentro diferente a la presencial. Por “espacio

psicológico” entendemos, un ambiente compartido en el que los sujetos construyen conocimientos y desarrollan subjetividades más allá de tareas específicas. El aula escolar, por ejemplo, podría llegar a constituir un espacio psicológico. En este caso, el ambiente que se comparte, posee la cualidad central de su virtualidad, que de hecho imprime una distancia sobre lo real, ya sea afirmándolo, ya sea desmintiéndolo. En estos ambientes, hemos visto como puede llegar a crearse una relación emocional muy intensa en los grupos de interés, y nutridas referencias personales entre miembros de un grupo que no se conocen presencialmente. Sin embargo, esto parece suceder solamente entre aquellos que se “conocen” y desarrollan su relación a través de la red, a diferencia de entre quienes, aún participando frecuentemente de estos ambientes, ya mantenían una relación de tipo presencial.

Estas relaciones, en las que no está ausente el misterio y la idealización, los lleva a esperar con ansiedad el próximo encuentro virtual, el inminente mensaje electrónico, como antes sucedía con una llamada telefónica esperada, y, aún antes, la llegada del cartero portador de la misiva singular. O, des-

de siempre, la conocida espera en un bar, hasta que alguien ingrese por la puerta y se siente a nuestra mesa. De manera similar, no son pocos los adultos que afirman haber desarrollado conversaciones y diálogos más profundos



Sergio Rosales Medina

después de mucho tiempo en su vida, a través de este medio¹⁰.

Un ambiente privilegiado de este tipo de interacciones son los

salones o salas de charla¹¹ (chatrooms), de asistencia frecuente por parte de muchos adolescentes. Aún más, la mayoría de los chats genéricos han sido apropiados por ellos. En un chat, los sujetos se comunican entre sí en «tiempo real», igual que en los programas de mensajería instantánea¹². En estos ambientes, todos los miembros del grupo interconectado están sentados frente a sus computadoras al mismo tiempo, escribiendo en su teclado los mensajes que envían a otros, y leyendo los mensajes enviados por los otros en sus pantallas. Este grupo es un grupo real y no virtual, cuya particularidad es que se constituye en el ciberespacio y no en un terreno presencial. Hablamos, en consecuencia, de un grupo real, de interacciones reales, mediatizadas por la red. Howard Rheingold¹³ expresa que los miembros de una comunidad virtual se juntan para hacer on-line todo lo que otros hacen en el mundo físico. La diferencia evidente, es que los miembros de las comunidades virtuales interactúan, algunas veces en forma exclusiva, a través de textos en las pantallas de sus computadoras.

Dos hechos relevantes, según nos parece, marcan la diferencia

con el mundo presencial-real en relación a la identidad en la red. El primero, hace a la dotación identitaria que la red pareciera dar a quienes se asocian en sus ambientes. Parece clave el hecho de que las relaciones surgidas en la red estimulan la creación de cierta "imagen de halo" que actúa a modo de emblema que se porta, del mismo modo que cierta vestimenta, y otros aspectos expresivos. Este plus identitario otorgado por la condición de cibernauta parece operar en el plano presencial-real al punto que ciertas relaciones nacidas en la red parecieran estar fuertemente permeadas por esta circunstancia. Más allá de la desilusión de ciertos encuentros reales que contradicen las expectativas generadas y la confirmación de otros entre quienes descubren algo más que intereses compartidos, parece engendrarse un tercer tipo de encuentros en el que resulta definitorio el aspecto identitario surgido al calor del ambiente virtual.

El segundo hecho, es que en estos grupos (que pueden ser de charla o listas de correo) los adolescentes –en rigor también los adultos- pueden inventarse, y de hecho lo hacen, toda clase de roles, identidades e historias, cambiando su nombre, edad, o incluso su género. Y aquí aparece el ciberespacio constituido en un escenario privilegiado para la exploración y experimentación de las que hablaba Erikson, como prácticas esenciales de un período de la

vida, en el que se juega la construcción de la propia identidad. Es decir, que el proceso de tramitación de la identidad del sujeto, puede ahora encontrar en el ciberespacio un terreno fértil para la experimentación y el juego de roles de los adolescentes. Para éstos, por ejemplo, crean y seleccionan iconos que representan su identidad, denominados "avatares". Por lo común, suelen tener un avatar principal y otros secundarios, según necesidad. Algo semejante a desarrollar un yo



"Joven...", New York, 1966. Diana Arbus

principal y algunos "yoes" accesorios para circunstancias que lo ameriten. Es evidente que la posibilidad del anonimato estimula a los adolescentes a crearse distintas personalidades y experimentar con ellas, del mismo modo que muchos adultos admiten que les permite discutir sobre asuntos que evitarían tratar en la vida "real" con su "propia" identidad. Para los adolescentes, la experimentación y explo-

ración, en el proceso de construcción de su identidad, resultan elementos centrales y la flexibilidad –y seguridad- que les ofrecen los ambientes virtuales, previsiblemente operará luego en el mundo "real".

Por otra parte, durante la adolescencia el sentimiento de pertenecer a un grupo es esencial en el proceso de construcción de la propia identidad. El ciberespacio, les ofrece, en este sentido, la posibilidad de conocer un número ilimitado de personas y grupos con los que interactuar. Pueden dejar un grupo y rápidamente integrarse a otro o constituir uno nuevo generado por ellos mismos. Las posibilidades se ensanchan en un horizonte abierto. La tecnología del ciberespacio les permite constituir toda clase de grupos y los adolescentes se apropian de ella generando grupos acordes a sus necesidades e intereses, lo que en buena medida equivale a decir, del proceso de desarrollo de su identidad. Las listas de discusión los chats, en este sentido, se configuran como ciberbarrios habitados por cibertribus. Y allí también las emociones juegan fuerte, llegando a la expulsión de aquellos miembros del grupo que no respetan sus reglas o disputando con otros grupos por la primacía en su competencia. En los grupos, por otra parte, que a diferencia de los chats genéricos, suelen estar asociados a una temática o interés que les da origen y sentido, es bastante habitual encontrar una distribución de

tareas orientadas a satisfacer a sus miembros tanto como a darle relevancia al grupo en cuanto tal.

Lo particular, en los ambientes virtuales, es que, generalmente, esta división del trabajo es producto de la propia actividad desarrollada por sus miembros y no está dada, a contramano de lo que por lo común sucede en el mundo real, por jerarquías previas. De esta manera, alguien que se inscribe en un grupo ya existente, con una comunidad virtual relativamente estable, puede a partir de la intensidad de sus interacciones, pasar a ocupar un lugar de relevancia en el mismo.

Otra característica de estos espacios virtuales es que en ellos no hay territorialidad geográfica que defender, sino que la defensa de la cibertribu, de su identidad, suele estar vinculada a su pertinencia y calidad. Por qué tal lista y no otra representa mejor y/o más auténticamente ciertos intereses, parece poder responderse a partir de una lógica valorativa en la que lo meritocrático asciende varios peldaños.

Por otra parte, a través de su participación en los cibergrupos, los adolescentes buscan generar nuevas amistades, experimentando intensamente con nuevas relaciones, tanto del propio sexo como del opuesto. Es bastante común que aquello que comienza como una ciberrelación avanza hacia encuentros presenciales. Por ejemplo, los grupos de inte-

res, en muchos casos, generan “convenciones” que utilizan como excusa para un encuentro presencial. Y muchos jóvenes arreglan citas para “conocerse” luego de un tiempo de intercambios virtuales. Del mismo modo, algunos de sus miembros suelen visitarse en sus vacaciones, cuando las distancias entre ellos son grandes y la relación que se construyó los empuja a conocerse más. Por lo que hemos podido ver, ya que no siempre estos encuentros se dan a



“Esposos...”, New York, 1965. Diana Arbus

conocer, el grupo y la participación en él tiende a fortalecerse tras la reunión presencial, mientras que las relaciones interpersonales en ocasiones se afirman y, en otras, desaparecen. Las expectativas puestas en una reunión grupal pueden derivarse entre diversos sujetos, pero en los encuentros individuales no hay derivación posible, abriendo paso, en ocasiones, al choque¹⁴.

Relaciones múltiples y efímeras, y profundas y articuladas

Para muchos, la enorme cantidad de relaciones que puede establecerse vía internet y la fugacidad y transitoriedad como características de la gran mayoría de ellas, habilita un espacio relacional de bajo grado de compromiso y poca profundidad. Sin embargo, hay evidencias de que esto no se aplica en todos los casos. Hemos visto que las personas desarrollan amistades duraderas en el ciberespacio y, como dijimos anteriormente, en ocasiones las viven como más profundas e interesantes que las de sus vidas “reales”. Por otro lado, hay que señalar que, en muchos casos, se prolongan y combinan con su vida “real”. Como sostiene Sherry Turkle, cada vez más se observa que existe un continuo entre el mundo virtual y el real. Por tanto, estamos frente a un nuevo modo de relación, que permite la continuidad de espacios, tanto como su discontinuidad. En la red hay velocidad y cambio, pero también permanencia y sistematicidad.

Por otra parte, la posibilidad de contactar a individuos y generar emociones no es ajena a la cuestión de la sexualidad. En este aspecto, el ciberespacio facilita a muchos el avanzar hacia el “primer paso”, tanto como encontrar personas con orientación sexual similar. Además, sin dudas Internet impacta en la sociabilidad de la sexualidad actual

al permitir el acceso a información que antes estaba en pocas manos y vedada a muchos. Finalmente, en nuestro trabajo no hemos podido relevar en profundidad la cuestión del llamado cibersexo, en la medida en que resulta un tema cuyo abordaje requiere instrumentos específicos en virtud de su complejidad, dado su carácter sensible. Sin embargo, es evidente que el sexo está muy presente en la red, tanto en términos estrictos, referido a los websites y ambientes virtuales generados con tal propósito, como en sentido amplio, en todas las interacciones implicadas. Los chats genéricos son ejemplo de ello, con permanentes interpelaciones de tono sexual. En cuanto a las comunidades virtuales generadas a partir de grupos de interés o afinidad, es habitual el desarrollo de relaciones de mayor intensidad afectiva entre algunos de sus miembros, lo cual puede inferirse, tanto por el grado de interactividad sostenido, como por los comentarios mutuamente elogiosos girados al grupo. En este punto, el despliegue de conocimiento e información y, el lenguaje utilizado, están considerados, por los propios cibernautas, como los elementos que concitan su admiración inicial y por

los que resultan eventualmente seducidos, despertándoles su interés por tal o cual persona. En este sentido, estas comunidades, tanto como otros espacios sociales, permiten el establecimiento de nuevas relaciones que pueden devenir en vínculos amorosos. Llegados aquí, compartimos las conclusiones de Susana Finkelievich en el sentido

momentos clave en los cuales se define la continuidad o no de la relación.

Por otra parte, el auge de foros de encuentro con la finalidad de propiciar relacionamientos, y el desarrollo exponencial de servicios afines, sean estos pagos o gratuitos, ha originado nuevos mercados en Internet¹⁵. Es evidente, la presencia de un fuerte estímulo al despliegue imaginativo, si bien presente en toda fantasía sexual, en la medida en que ambientes virtuales proclives a la simulación, poco y nada la limitan. En este campo, los involucrados pueden ir desde la enunciación de caricias y besos virtuales hasta la consumación virtual del acto sexual cuyo objeto no es otro que la obtención de satisfacción física.



“Joven...”, New York, 1996. Diana Arbus

de que las experiencias recogidas nos señalan que una vez establecida una relación con cierta intensidad, la misma no permanece eternamente online, en la mayoría de los casos, y en tanto las distancias en juego no lo impidan. En este caso, los encuentros cara a cara (o F2F, face to face), se convierten en

La autonomía de los padres, el sentimiento de libertad y el surgimiento de nuevas posibilidades expresivas

Bien lo sabemos, los adolescentes y los jóvenes desean ser cuanto

antes independientes, ganar en autonomía, y hacer su propio camino sin interferencia de los adultos. Pero si, por un lado, se trata de la aventura de salir a explorar nuevos mundos, por el otro aparece el temor a dejar una identidad infantil, una casa y un hogar seguros. El ciberespacio es, desde esta perspectiva, un terreno favorable a sus aspiraciones, en la medida en que pueden “virtualizar” su salida a otro(s) mundo(s), haciéndola efectiva en un mundo virtual –pero no irreal-, permitiéndoles diluir, en parte, sus temores. En definitiva, pueden aventurarse al mundo desde su propia habitación y sin salir de su casa.

Un rasgo atractivo de la red internet para los adolescentes es que no vislumbran que la red esté controlada por el gobierno, la escuela, los padres, es decir, por la autoridad encarnada por los adultos. Para ellos, el ciberespacio es la nueva frontera que representa algo muy parecido a la libertad que imaginan en su cultura de la nocturnidad¹⁶. Así como se sienten libres en la noche, se sienten libres en el ciberespacio. En la noche, los adultos parecen desaparecer y dejar el terreno a los jóvenes. Algo semejante perciben que sucede en

el ciberespacio cuando lo recorren. En un caso es el tiempo –la noche que aleja a los adultos, en el otro, es el espacio –la ciberplataforma -, pero también podríamos decir que los separa la tecnología. En definitiva, como expresa Peter Eio, presidente de Lego Systems, “por primera vez en la historia de la humanidad, una nueva generación



Central Park, New York, 1963. Diana Arbus

está capacitada para utilizar la tecnología mejor que sus padres”¹⁷.

Por otra parte, el ciberespacio les ofrece a los adolescentes toda clase de oportunidades para satisfacer sus necesidades expresivas, que vemos traducirse en la inven-

ción de nuevos términos, que dan forma a un vocabulario emergente asentado en un universo simbólico referenciado en el mundo virtual y las nuevas tecnologías. En ocasiones asistimos a salas de chat repletas de iconos e imágenes que constituyen un nuevo idioma de signos, y refuerzan códigos de grupo inaccesibles para los adultos. De hecho, gracias a ello, logran eludir muchos posibles malentendidos de los que los adultos no siempre escapan. Así han surgido, los “emojicones”, signos que expresan emociones y que pretenden complementar a la palabra escrita acompañándola en sustitución de la gestualidad ausente en el texto.

Además, la computación y la navegación por internet les ofrecen un terreno propicio para el desarrollo de sus capacidades lógicas, técnicas y creativas. La utilización de procesos lógicos y no mágicos se hace más presente, al igual que

la actividad multitarea (multitasking) y la perspectiva hipertextual de secuencias lógicas no lineales. La red es tecnología de hard y soft con diagramas de flujos lógicos permanentes. Es la hora del brainware. Como señala Julio Orione “(...) Se ha dicho, despectivamente, que

internet es diversión. Enhorabuena que nazcan nuevas formas de diversión. Pero es mucho más: es un camino para que los chicos se acerquen al conocimiento y es una herramienta para enseñarles a pensar. No conviene cerrar los ojos a esto¹⁸. Es así que la proporción de jóvenes y adolescentes creativos y creadores que diseñan y construyen herramientas informáticas interactivas es sorprendente, tanto como la explosión de páginas web (y soft) desarrolladas por adolescentes y preadolescentes. El famoso buscador Yahoo, el sistema operativo Linux, el programa de mensajería instantánea ICQ y el polémico Napster fueron todos diseñados y creados por adolescentes. La historia de la empresa Apple es muy expresiva al respecto.

Acceso a información global en un escenario multicultural

Por otra parte, en su viaje hacia el conocimiento de nuevos mundos, las necesidades de información para los jóvenes son relevantes. Y, en este sentido, también la red les ofrece un universo inimaginado siquiera para la generación anterior. En los ambientes virtuales que visitamos, hemos podido observar la ingente cantidad de información que los adolescentes "arrojan" sin solución de continuidad. Sin embargo, esta información no siempre puede comprobarse y, en algunos casos, resultó claramente falaz, sin que sus

emisores tomaran debida cuenta de ello. La información se encuentra –y circula– libremente en internet, lo que motiva el surgimiento de temas derivados para el debate: el libre acceso a la información, la calidad de la misma y su pertinencia. Porque en internet está todo, lo que incluye información relevante para el desarrollo de la ciudadanía juvenil, como ayudas de orientación vocacional y para la

borda y los adolescentes participan del flujo activamente.

Junto al enorme caudal de información en danza, también las relaciones que se establecen son altamente diversas. El ciberespacio le ofrece la oportunidad a los adolescentes de encontrarse con pares –e impares– de diversos lugares del mundo. En los chats la composición por default es internacional y, por definición, multicultural. Las oportunidades para advertir las diferencias culturales, y las preguntas y comentarios sobre la propia realidad suelen ser habituales en los ambientes virtuales, efectuando frecuentes comparaciones entre los sistemas de estudio y sus posibilidades, las características de la vida familiar y los hechos culturales más expresivos, menos habitualmente surgen menciones a la política, en la enorme mayoría de los casos para su descalificación. Podemos afirmar que la presencia



"... with a souvenir dog", New Orleans, 1964. Diana Arbus

formación profesional, la protección frente a las relaciones sexuales, el aborto, etc., pero también, pornografía, drogas, métodos de infligir violencia, y tanto más. Frente a este panorama, surge una nueva tarea, la de preparar a los jóvenes para filtrar, seleccionar y procesar la información, a diferencia de ayer, cuando se trataba de salir a buscarla ya que, frecuentemente, era escasa. Ahora la información des-

en los ambientes virtuales de individuos con diferentes capitales culturales les permite a los adolescentes enriquecerse y resignificar su propio espacio. Para estos jóvenes, las normas de su entorno sociocomunitario, pierden la dimensión universal que pudo tener para sujetos socializados en un mundo cerrado que no les permitía visualizar otras posibilidades de ser y desarrollarse. Al mismo tiempo, este hecho les abre la puerta a un mundo de elecciones que avanza otro paso más hacia la construcción de un individualismo con noción de radicalidad y relatividad.

URL: www.jovenes_en_el_ciberespacio.com

Para terminar, diremos que, en nuestra experiencia, los adolescentes conectados hacen un uso intenso e integral de internet. Son quienes masiva y efectivamente habitan el ciberespacio, mientras, en cambio, los adultos utilizarían la autopista informática para obtener datos e información con un perfil más utilitario. Los más jóvenes, en cambio, se juntan para conversar, enviarse mensajes e información de todo tipo, intercambiar músicas, jugar on-line, y, por supuesto, hacer nuevas relaciones. Puede decirse que, al igual que en la vida "real", los adultos buscan principalmente estar informados y los adolescentes sentirse a gusto, pero la realidad es bastante más compleja. De hecho, muchos jóvenes procesan a diario información dispuesta en la red y muchos adultos hacen un uso lúdico de internet. Podemos afirmar que existe un continuo entre la vida on-line y la vida off-line, sin bien con posibilidades en algunos casos potenciadas, que de una discontinuidad de comportamientos en los sujetos.

Los adolescentes que intenta reflejar el estudio, son casi en su totalidad estudiantes de nivel secundario o terciario-universitario, de clase media o media-alta con consumos culturales transterritoriales (música, cine, seriales, cómics) que se hacen evidentes en la generación de las comunidades virtuales en las que comparten sus gustos e intere-

ses comunes. En este sentido, es significativa la presencia en sus consumos de la programación televisiva internacional que muchos comparten a través del cable. Sin embargo, frente a la pregunta de en qué ocupaban antes el tiempo que ahora dedican a comunicarse por la red, la respuesta más habitual es: ver televisión. Lo que supone, por una parte, un desplazamiento de un medio pasivo a un medio interactivo



Central Park, New York, 1962. Diana Arbus

y, por otra, un orden de prioridades que no relega el estudio o las actividades deportivas o productivas.

La inmensa mayoría de estos jóvenes se conecta a internet desde su hogar, que es desde donde suelen navegar cómodamente; eventualmente lo hacen desde cibercafés u otros espacios públicos y, los de mayor edad, también desde su trabajo.

En cuanto al género de los cibernavegantes, se repite el hecho de ser los varones quienes más habitan el ciberespacio en una proporción que ronda entre las dos terceras y tres cuartas partes de los miembros de las salas de chat genéricas y los grupos de interés, si bien, en estos casos, el tema de referencia del grupo preconfigura la participación. En cuanto al carácter de la participación, las mujeres, siendo menos numerosa su presencia, son tan o más activas que los varones, hecho que se evidencia en el rol que asumen de generadoras de contenido y en una alta interactividad.

Por otra parte, el éxito entre los adolescentes, de los espacios de chat y los programas de mensajería instantánea, manifiestan su búsqueda de nuevas relaciones, sus necesidades expresivas y sus ansias de participar en grupos de interés que se convierten en comunidades virtuales (cibertribus) de las que son miembros activísimos. Sin embargo, contrario sensu a ciertas voces, no parecen ser individuos aislados ni adictos a la red, sino claramente integrados a sus entornos presenciales-reales.

Finalmente, nunca antes la sociedad se vio involucrada en cambios tan vertiginosos que afectarían su estructura económica y productiva, a la par que su cultura. El progreso tecnológico ya no da descanso y la brecha entre generaciones pareciera pronunciarse. Casi

no hay tiempo para adaptarse a una tecnología que ya otra ha ocupado su lugar. En pocos años, la red ha constituido una ciberósfera en la que cada vez más individuos están comprometidos. Una vez más, las estructuras culturales y sus agencias de socialización sufren mutaciones que impactan sobre los sujetos. Sin lugar a dudas, este impacto genera un nuevo diferencial entre aquellos socializados por dentro y fuera de su entorno. Ya sean de una misma o de diferentes generaciones. En todo caso, los adolescentes y los niños conectados, han entrado en relación con una nueva y poderosísima agencia socializatoria que modelará en ellos.

Citas

- 1 Gibson, William; 1984.
- 2 Recomendamos en internet el site: "Adolescents in Cyberspace". También, "La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de internet" de Sherry Turkle. 1997.
- 3 Término usado por primera vez por W. Gibson en la obra mencionada para describir sus mundos virtuales.
- 4 Howard Rheingold (1993), define a las comunidades virtuales como "conformaciones sociales que emergen de la Red cuando un número relativamente elevado de personas mantienen estas discusiones durante un tiempo prolongado y conforman redes de amigos personales y profesionales en el ciberespacio".
- 5 Según Jupiter Communications, en Estados Unidos son 11.1 millones de adolescentes (13-18 años) que actualmente utilizan Internet y se prevé que serán 16.6 millones en el año 2002. Cita en "Datos en la Web".
- 6 Marshall, Gordon (Ed.) The Concise Oxford Dictionary of Sociology. Oxford: Oxford University Press, 1994.
- 7 "A aplicação da metodologia de Etnográfico no estudo do cibersexo". 1997.
- 8 De hecho, hay programas de simulación que representan personas virtuales. Por tanto, en el límite, podríamos haber interactuado con software inteligente.

- 9 En el cibercafé que se instaló en "La casa de los estudiantes" de la Federación Universitaria de Buenos Aires, en cuyo diseño e idea participamos activa y fundacionalmente.
- 10 "Muchas de las relaciones que se establecen a través de Internet comienzan como amistades o contactos profesionales, y se basan completamente en la comunicación escrita. A medida que las conversaciones se desarrollan, se produce una comprensión profunda de los pensamientos y sentimientos de la otra persona, lo que algunos llaman la parte más importante de una relación". Susana Finquelievich; 1998.
- 11 Nos referimos, con el término "salas de chat" a los espacios virtuales que simulan constituir un ámbito para la conversación entre los sujetos. Se trata pues, de un espacio público, aunque bien podría ser un living, en donde las personas se juntan a desarrollar una conversación. Sólo que, en este caso, las personas se hallan en lugares físicos diferentes y el sitio físico es reemplazado por un sitio generado en el ciberespacio.
- 12 Los más famosos, el ICQ de Mirabilis y el Instant Messenger de AOL.
- 13 «Virtual Community». Citado por Robin Hamman. Introduction to Virtual Communities Research and Cybersociology Magazine. Issue Two.
- 14 "La CMC vuelca la importancia de la primera impresión, de la apariencia física a la capacidad de comunicación"... "¿Qué ocurre cuando la imagen «real» de esta persona no coincide con la imagen preconcebida?". Susana Finquelievich; 1998.
- 15 Susana Finquelievich; 1998.
- 16 Margulis, Mario. 1994.
- 17 Cita en "Los hijos de la tecnología serán 40 millones en el año 2003", Bárbara Celis. En: Datos en la Web.
- 18 "Al construir una página, (...) por ejemplo, hay que definir categorías. Y hay que jerarquizarlas... por medio de diversos ordenamientos lógicos: árboles, secuencias lineales, espirales, solapamientos, intersecciones, etcétera. Diseñar la página requiere afinar los conceptos de espacio-tiempo (...). Después habrá que poner los links. ¿Qué mejor oportunidad para entender qué son las relaciones y las interrelaciones, lo unívoco y lo biunívoco? Tendrá que pensar en equivalencias. (...) También deberá poner en juego los conceptos de causalidad y determinación. Cada clic habrá de tener determinado efecto, y hay que saber cuál y por qué. Poco a poco, el joven realizador del sitio irá construyendo una imagen interna de todos estos aspectos y, al cabo de la tarea, habrá incorporado un conjunto

de conocimientos de la mayor importancia para su formación intelectual". "Internet da lecciones prácticas de filosofía" en diario Clarín, Suplemento Informática. Miércoles 10 de mayo de 2000.

Bibliografía

- GIBSON, William; 1984. Neuromante. Minotauro. 1989. España.
- MARGULIS, Mario; 1994. La cultura de la noche. Espasa Hoy. 1994. Argentina.
- TURKLE, Sherry; 1995. La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de internet. Ed. Paidós Transiciones. Barcelona. 1997.
- GUBERN, Román; 2000. El eros electrónico. Taurus. España. 2000.
- MARSHALL, Gordon; 1994. The Concise Oxford Dictionary of Sociology. Oxford University Press. 1994.
- ORIONE, Julio; 2000. "Internet da lecciones prácticas de filosofía". Diario Clarín, Suplemento Informática. Miércoles 10 de mayo de 2000.

Websites

- AA.VV.; junio de 2000. Datos en la Web.
URL: www.datosenlaweb.com
- FINQUELIEVICH, Susana; 19 octubre 1998.
"@mores Virtu@les".
URL: www.cys.derecho.org/00/teletrabajo.htm
- HAMMAN, Robin; 1997. "A aplicação da metodologia de Etnográfico no estudo do cibersexo".
URL: members.aol.com/Cybersoc/methods_portugese.html
- RHEINGOLD, Howard; 1993. «The Virtual Community». Addison Wexley, Nueva York. (traducción al español: Las comunidades virtuales. Gedisa, Barcelona, 1995). Citado por Robin Hamman. Introduction to Virtual Communities Research and Cybersociology Magazine. Issue Two.
- SULER, John; 08/25/98. "Adolescents in Cyberspace".
URL: www.rider.edu/users/suler/psyber/adoles.html
- URL: www.shpm.com/articles/teens/adolescents.html. URL: members.aol.com/Cybersoc/is2intro.html