

# ***Los jóvenes e internet: experiencias, representación, usos y apropiaciones de internet en los jóvenes***

**Natalia Sarena**

nsarena@perio.unlp.edu.ar

UNLP, Argentina

---

## **Resumen**

El presente estudio se centrará en la construcción de prácticas y significados a partir de la relación de consumo cultural de los jóvenes e internet. ¿Cómo es la representación, uso y apropiación de las nuevas tecnologías?; ¿Cómo a través de estas prácticas se está constituyendo una nueva forma de vincularse con el otro, con el otro mediatizado, que da cuenta de las distintas experiencias de socialidad, identidad, y subjetividad? Estas preguntas, sin duda constituyen el hilo conductor sobre la relación de los jóvenes con Internet, que se pretende desde este trabajo.

**Palabras clave:** jóvenes, identidad, internet.

## **Tema**

La temática que será abordada en el presente proyecto de investigación plantea la continuidad en la línea de investigación comenzada a partir de la Beca de Iniciación<sup>1</sup>, "los jóvenes y el mensaje publicitario: Una mirada desde el consumo cultural de los jóvenes y sus formas de apropiación de los valores que representan los mensajes publicitarios en la televisión argentina".

En aquel trabajo indagué acerca de los diferentes formas de consumo, apropiación y consumo y recepción de los valores en los mensajes publicitarios por parte de los jóvenes. De este proceso, y a partir de un trabajo de campo intensivo han surgido las nuevas preguntas para abordar otra relación que los identifica fuertemente a los jóvenes como grupo, y que es parte constitutiva de sus intercambios comunicativos: Internet, un espacio de comunicación que los interpela como sujetos y que a su vez se constituye en un nuevos escenario que reconfigura la plaza o la calle, como espacios de interacción social con los pares. Asimismo, la modificación de la franja etaria<sup>2</sup> tiene que ver, por un lado, con un sector poco estudiado desde la comunicación y las nuevas tecnologías y por el otro, con referencias realizadas por los jóvenes entrevistados acerca de sus percepciones sobre el cambio generacional –con internet y la llegada de los cybers- entre ellos y sus hermanos.

---

<sup>1</sup> Beca de iniciación a la Investigación otorgada por la Universidad Nacional de La Plata, Marzo de 2003.

<sup>2</sup> Se tomarán jóvenes de 13 a 17, en edad escolar

El presente estudio se centrará en la construcción de prácticas y significados a partir de la relación de consumo cultural e internet. Se tomarán para el estudio dos prácticas de usos de internet, el chat y los juegos en red, por ser las que mayormente referencian los jóvenes.

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

Para profundizar en la temática se trabajará sobre la "socialización tecnológica" en los circuitos culturales en que se mueven los jóvenes.

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

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

Las corrientes de la recepción se presentan como las más plausibles para el abordaje del presente objeto de estudio en tanto que pueden brindar un marco de interpretación y comprensión de lo que los jóvenes producen acerca de su relación con las nuevas tecnologías, particularmente centradas en Internet.

Pensar acerca de la comunicación desde la recepción, implica incorporar una mirada que muchas veces es soslayada en los estudios de corte sociológico o psicologista. No obstante es central, tener en cuenta el cruce de perspectivas para un abordaje integral de la relación bajo estudio.

Una clara manifestación de ello es que no hay una sola manera de "ser joven", existen varias, tanto en el sentido etario como social. Y aunque el Mercado tiende a homogenizar a este grupo de usuarios/ navegantes/ cibernautas, con la configuración de la red -los trayectos posibles-, es cierto que en el plano de las prácticas cotidianas, en el más concreto y también en el simbólico, existen diversas condiciones que tamizan esta relación, anudando situaciones sociales con sentidos particularizados.

## **PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA**

### **Antecedentes y reseña del estado de la investigación en el tema**

En la actualidad, las nuevas tecnologías han creado una especie de gran cultura simbólica, en la que los medios de comunicación masiva han dejado de ser simples transmisores de información o canales de difusión de entretenimientos. Se han transformado en poderosos sistemas de representación simbólica que atraviesan toda la sociedad.

Este desarrollo de las nuevas tecnologías trae como consecuencia nuevas formas de ver, sentir y pensar. Internet no puede ser la excepción. Es por ello que es necesario que nos centremos en la relación que se establece entre este medio y particularmente los juegos en red y el chat, y la recepción que de él efectúan los jóvenes como sujetos interpelados por las prácticas que ellos instauran.

Por tanto, la experiencia de los jóvenes con las distintas formas de consumo audiovisual, los acerca en mejores condiciones, por "socialización tecnológica", a los objetos informáticos y los hace usuarios potencialmente familiarizados en el manejo de los recorridos por la red.

¿Quiénes son estos jóvenes que interpelados por las nuevas formas de socialidad, a través de la red, se constituyen como sujetos portadores de ciertos conocimientos diferentes a los que intervienen en otras instituciones?

Pensar en los jóvenes, implica realizar ciertos análisis, que desbordan todo tipo de clasificación para pensarlos desde una interpretación más amplia que da cuenta de la complejidad resultante. Es por esta razón que en la presente investigación se hablará de los jóvenes desde la perspectiva abordada por Mario Margulis, en "La juventud es más que una palabra".<sup>3</sup>

Algunos antecedentes sobre cómo se ha construido la representación de los jóvenes en otras investigaciones, dan cuenta, de cómo los asocian con la amenaza social, la desviación y la violencia. La juventud, esa etapa / puente, sin espesor ni identidad<sup>4</sup>, aparece entonces cristalizada en miradas que han sido limitadas y que sólo se han centrado en criminalizar la figura social de la juventud. La sociología ha tendido a mirar el fenómeno jóvenes desde estos sentidos. Por su parte, la antropología, se ha quedado en una visión de la adolescencia como espacio de los ritos de paso entre la infancia y la adultez.

Es por esta circunstancia que se hace más que interesante interrogar a los jóvenes sobre la coyuntura que atraviesa hoy el país, desde el espacio de la comunicación.

¿Cómo es la representación, uso y apropiación de las nuevas tecnologías?; ¿cómo a través de estas prácticas se está constituyendo una nueva forma de vincularse con el otro, de estar con el otro mediatizado, que da cuenta de las distintas experiencias de socialidad, identidad y subjetividad? Estas preguntas, sin duda, constituyen el hilo conductor sobre la relación de los jóvenes con Internet, que se pretende desde este estudio.

Se trata de indagar en las formas de intercambio e interacción simbólicas que la comunicación adquiere entre los jóvenes, como sujetos socialmente construidos, y ubicados en condiciones y escenarios que son

---

<sup>3</sup> Considerados tanto en su moratoria vital como en su moratoria social. La primera tiene que ver con la temporalidad, con lo biológico, con lo *vital*. "En este sentido es que la juventud puede pensarse como un período de la vida en el que se está en posesión de un excedente temporal, de un crédito o de un plus, como si se tratara de algo que se tiene ahorrado, algo que se tiene de más y del que se puede disponer, que en los no jóvenes es más reducido, se va gastando y se va terminando antes, irreversiblemente, por más esfuerzos que se haga para evitarlo. Sobre esta moratoria, habrán de aparecer diferencias sociales y culturales en el modo de ser joven, dependiendo de cada clase y también de las luchas por el monopolio de su definición legítima, que implica la estética con que se supone se la habrá de revestir, los signos exteriores con los que se la representará. En Mario Margulis: "La juventud es más que una palabra". Ensayos sobre Cultura y Juventud. Editorial Biblos. Año 2000.

<sup>4</sup> Barbero, Jesús Martín: Jóvenes: des - orden cultural y palimpsesto de identidad. En oficios terrestres Nro. 5 Argentina. 1998. Este referente latinoamericano, ha desplazado el foco de atención de la Investigación en Comunicación a partir de su libro "De los medios a las mediaciones", en que el que sostendrá que existen métodos de participación en la vida cotidiana que deben ser estudiados, ya que a partir de éstos, se abren brechas en la cultura dominante y en la estructura del poder. Esto se dará a partir de la subversión que producen los diferentes usos.

asimétricos, producidos y de producción, y por lo tanto espacios de poder, objeto de disputas, remodelaciones y luchas por la hegemonía.<sup>5</sup>

Por otra parte, se trata de comprender las formas de socialidad<sup>6</sup> que se producen en los trayectos del consumo, en lo que estos tienen de competencia cultural, pensable desde una etnografía de los usos que investiga los movimientos de ruptura y de continuidad, de enraizamiento y deslocalización, así como las memorias cortas y largas que los atraviesan y sostienen.

Este punto resulta especialmente importante al aplicarlo sobre los trayectos culturales de la generación joven, esos que se constituyen en gran medida en la conexión / desconexión con las tecnologías y su capacidad de insertarse en la velocidad de los tiempos.

Nos encontramos ante una generación de jóvenes que se sienten más "independientes" que nunca, un valor sin dudas otorgado por las representaciones de las nuevas tecnologías digitales.

Estos jóvenes están inmersos en una sociedad en la que prima el consumo y a su vez generan sus propias lógicas de selección. Definen su territorio, se dejan seducir por pocas cosas pero lo que les atrae, les genera un fuerte interés.

Por ello se han convertido en el consumidor ideal de productos tecnológicos, un campo que les es muy cercano y propio. Son los jóvenes hoy, los que enseñan a manejar relojes, vídeos, televisores, celulares e internet a sus padres.

El dominio de este conocimiento, no se basa en su educación formal, sino en la práctica manipulación de tantos juguetes, videojuegos, etc. con los que se familiarizan casi desde que nacen.

## **El circuito mediático: un espacio de socialización tecnológica**

Los medios masivos y las redes electrónicas funcionan como un espacio simbólico interconectado. En una especie de macro-red tecno-comunicativa. Es decir: Internet existe en un *circuito mediático* que intercambia prácticas y significados. Cada tecnología de información y comunicación se refiere a otros medios y a sí misma.

Es un circuito "Inter" y "auto" referencial: la publicidad vive en la televisión y en el video, Internet nos vende canales y música que sintonizamos en la radio, la cual, a su vez, en sus noticieros, habla de las amplias virtudes informativas de la Red. Pero ese circuito mediático no se agota ahí. Nuestras conversaciones se apropian de frases publicitarias y viceversa: lo medios nos interpelan con nuestros propios lenguajes.

---

<sup>5</sup> MARTÍN-BARBERO, J (Coord.), "Recepción, uso de medios y consumo cultural", nº 30 *Dia-logos de la Comunicación*, Lima, 1991; M. WILTON DE SOUSA (Org.), *Sujeito: o lado oculto do receptor*, Brasiliense, Sao Paulo, 1994; G. OROZCO (Coord.), *Televidencia: perspectivas para el análisis de los procesos de recepción televisiva*, Univ. Iberoamericana, México, 1994.

<sup>6</sup> Idem Nota 3

Aunque con dinámicas distintas, puede decirse que antes de Internet ya estábamos conectados, ya vivíamos en medio de redes tecno-comunicativas y lenguajes interconectados.

Los canales mediáticos reafirman, con cooperación de los usuarios un circuito de interacción simbólica permanente, lo cual hace que el fenómeno no sea solamente tecnológico, sino principalmente tecno-cultural.

Internet emerge en este circuito en el cual los jóvenes han vivido un proceso de *socialización tecnológica*. Los medios audiovisuales han sido sus mayores sensibilizadores y entrenadores. Si bien el circuito mediático de una sociedad se articula con diversos sistemas comunicativos y relacionales, para las "culturas juveniles" existen dos que les son fundamentales: la radio FM y la televisión. Con ellos se introdujeron en algunas de las principales lógicas, sentidos y contenidos con que manejan Internet.

El joven que salta los anuncios publicitarios de la Red y navega en múltiples ventanas, al azar y con prisa, ya probó y disfrutó la eficacia del *zapping* televisivo.

Por ello es necesario retomar esas experiencias, que han devenido en la inserción de la internet en las cotidianidades y los imaginarios juveniles.

Es impensable, hoy por hoy, un joven que se encuentre en des – conocimiento de lo que el manejo de la red significa en su presente. Cuando me refiero a des – conocimiento lo hago en el sentido que involucra a la práctica, a la competencia que se haya enmarcada dentro de ella.

Internet es parte constitutiva de sus formas de relación, de vincularse simbólicamente a otros espacios, que generan interacción e intercambio con otros jóvenes, porque es una experiencia vivida y compartida por todos los que se han y están socializándose en esta generación.

Pensar en las nuevas formas de socialidad, identidad y subjetividad, tiene que ver con el aporte fundamental que se propone esta investigación, ya que no es un tema que ha sido lo suficientemente ahondado, desde sus implicancias en la formación cultural de los jóvenes escolares, involucrando la perspectiva comunicacional.

El abordaje desde estos tres lugares de la relación entre los jóvenes escolarizados e internet, obliga a un análisis profundo, no ya desde lógicas centradas en los efectos negativos y hasta nocivos de la "red de redes", tales como el aislamiento que remite a la ausencia del contacto interpersonal. O aquella otra visión que la ubica como un dispositivo de adicción a la conectividad y por tanto induce a la pasividad – y hasta cierta patología- de los jóvenes. O finalmente, aquella que vincula a internet como un lugar en el que circulan informaciones perjudiciales para el buen desarrollo y adaptación social de los jóvenes.

El proceso es mucho más complejo que el temor de lo que este avance tecnológico puede provocar o está provocando en nuestros jóvenes y su educación en el entorno virtual.

Por el contrario, hay que enfocarlo desde la comprensión de que esta es la realidad cotidiana en la que se mueven. Continuamente son interpelados por las nuevas tecnologías y existe una vinculación estrecha y hasta simbiótica de ambas partes.

Los jóvenes son quienes poseen el saber, el conocimiento de algunos de sus múltiples recorridos, pero ellos eligen trazar sus propias sendas dentro de la red. Se configuran como rastreadores de informaciones, sitios de interés específico, comparten las búsquedas y los descubrimientos. Es un juego, que involucra placer, aventura, pero que va más allá de ello para constituirse en una forma de aprendizaje fragmentario, veloz, instantáneo que choca contra los estamentos de la escuela.

Eligen, seleccionan, manejan las distancias, los acercamientos, los elementos técnicos, vocablos que no están en su lengua madre, etc.

Por todo lo enunciado es que se torna importante plantearse cuáles son las representaciones que los jóvenes construyen a través de su consumo de internet. Estamos frente a un consumo cultural, o tecno – cultural, que genera sus propios códigos, que interpela fuertemente a los jóvenes y que genera crisis ante otras instituciones de la sociedad.

El cambio del código significa que hay un cambio en los significados relevantes y principios que fundamentan las relaciones sociales, las prácticas y las identidades.

"Cambiar el código que controla la transmisión implica que se transforma la cultura." (Bernstein:1988).

Hay una serie de elementos a tener en cuenta: en el mundo social actual, se vive el presente intensamente.

Así otras de las cuestiones a ser abordadas en la presente investigación tendrá que ver con la noción de las temporalidades.

La sociedad experimenta todo en el presente. El mundo es presente:

"El discurso victorioso, nos ha hecho olvidar el pasado, reificar el presente y secuestrar el futuro"(Silva: 1999). El tiempo postmoderno es presente.

La red es presente y permanente actualización de ese presente continuo.

La temporalidad a la que me estoy refiriendo, es una categoría que desborda lo temporal para ingresar a la dimensión de lo social y explicar con mayor densidad las diferencias entre generaciones en la conformación de imaginarios y vivencias que los distinguen, que le otorgan un marco de representación que a su vez se transforma en el espacio en el que simbólicamente construyen sus identidades y subjetividades.

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

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

Los estudios que se han realizado acerca de Internet, lo muestran a éste como un espacio totalmente autónomo, alejado e hiperdistante, y no sólo eso, sino que además, al confluir con un uso sesgado de la

noción de *virtual*, ese espacio se torna en algo etéreo, volátil, radicalmente distinto al mundo de lo *real*, considerado lo sólido, lo duro, acentuando la distancia entre ambas esferas y convirtiéndola en inconmensurable.

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

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

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

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

### **De lo material a lo inmaterial**

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

La topología del territorio y la cronología de la historia, no son en sí entidades materiales contrapuestas a las crono-topologías<sup>7</sup> virtuales del ciberespacio y su supuesta inmaterialidad. Sin duda, la identidad no puede pesarse de la misma manera, pero su diferencia no radica en su materialidad o inmaterialidad. Por el contrario, lo material y lo simbólico, se necesitan mutuamente.

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

---

<sup>7</sup> Muriel Sánchez, Daniel: "Sociedad del conocimiento, identidad e Internet: crono-topologías emergentes y otras impertinencias sociológicas", 1998.

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

Sin dudas la familia y la escuela, aunque reconfigurados como espacios de socialidad, siguen siendo instituciones que inciden en la vida de los jóvenes, que los orientan en su formación identitaria. Por esta razón, si bien la red desplaza y resignifica todos los vínculos, no puede separarse de las demás instituciones formadoras.

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

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

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

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

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

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

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

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

## **EL HORIZONTE TRANSFORMADO: una mirada en la red**

Cada época tiene una experiencia con la mirada, la cual, en cada momento social, construye un *campo de visibilidad*, de objetos que se descubren y objetos que se ocultan.

La mirada que se construye en la vida de la Red es múltiple, desordenada y fragmentaria. Ha ganado en profundidad, territorio y ángulos, y a la vez ha perdido articulación y se ha dispersado.

Existe hoy un incremento en los objetos disponibles para ser mirados y en las diversas formas de mirar. Y los jóvenes se representan la Red así, como un espacio *donde todo puede ser mirado y todo puede ser mostrado*. Es frecuente que la representen como un espacio sin censura, disponible para quien quiera fantasear contemplando los objetos de sus deseos. La imaginan como un espacio donde todo está visible para el navegante que se arriesgue a buscarlo o simplemente lo encuentre.

Crecientemente socializados en el circuito mediático, los jóvenes hallan en esta experiencia una fuerte satisfacción simbólica. Las diferencias de grupo social, institución o interés, desaparecen se diluyen en la red. Los jóvenes se representan cómo nómades.

Desde lo simbólico, internet comunica que todo está disponible para ser visto.

En Internet los jóvenes asumen prácticas en las que quieren ver y ser vistos: en los chats buscan relaciones y se muestran como una relación disponible, navegan por las páginas de las marcas comerciales que los identifican como una generación de consumidores.

Los jóvenes en Internet navegan sin rumbo definido, 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 práctica de la deriva para la cual se ha diseñado la arquitectura digital. En Internet cada espacio invita a quedarse dentro, a pasar de un sitio a otro sin abandonarlo. Cada link es la oportunidad / tentación para ir a otro link y permanecer dentro de la Red, en movimiento permanente, para descubrir nuevos y más placenteros objetos para ver y desear.

En esta *lógica de lo visual*, Internet funciona como un enorme, vasto y opulento *centro comercial de escala planetaria*. Sin embargo, ese ejercicio de la mirada sobre los objetos del mercado, también recuerda los límites de su precariedad material.

La abundancia de los *objetos del otro* es el espejo de las carencias de lo propio. Todo lo que aparece visible en la Red global, señala el lugar de aquello que es inaccesible en el entorno local. La globalización sobre la que se erige se convierte en el símbolo de las falencias del propio espacio.

La mirada del joven usuario se ensancha, abarca otros territorios, un lugar más amplio, de objetos deseados que están "afuera", ofrecidos en *el mundo desarrollado del otro*. Su espacio, el del otro, el de geografías distantes, apenas imaginadas, es el de la abundancia, el de mayores placeres y mejores deseos.

El propio espacio, confrontado con el de la riqueza del otro, se vuelve el lugar de la carencia y el "subdesarrollo". Su relación con la tecnología les recuerda a los jóvenes un viejo legado progresista: nos

miramos en el espejo de un recorrido que el otro ha hecho y que sirve de "ejemplo" para lo que deseamos ser.

## Identidad y Subjetividad

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

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

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

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

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

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

## Palabras finales

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

En los usos de internet, un rasgo atractivo para los jóvenes es que no vislumbran que la red esté controlada por los adultos, ya sea en tanto gobierno, los padres u otras instituciones. Para ellos, el ciberespacio es la nueva frontera que representa algo muy parecido a la libertad que imaginan en su cultura de la nocturnidad<sup>8</sup>.

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

---

<sup>8</sup> MARGULIS, Mario. 1994.

lo recorren. En un caso, es el tiempo –la noche- que aleja a los adultos, en el otro, es el espacio –la ciberplataforma -, pero también se podría decir que los separa la tecnología.

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

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

---

## **Referências**

MARGULIS, M. 2000. *La juventud es más que una palabra. Ensayos sobre Cultura y Juventud*. Editorial Biblos.

BARBERO, J. M. 1998. *Jóvenes: des - orden cultural y palimpsesto de identidad*. Argentina, Oficios terrestres No. 5.

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