

Cibercultura y jóvenes en América Latina: aproximación a un estado del arte*

Henríquez Coronel, Patricia

Universidad de Los Andes. Núcleo Universitario "Dr. Pedro Rincón Gutiérrez" - Venezuela / henriquezpatric@gmail.com

Finalizado: San Cristóbal, 2012-11-01 / Revisado: 2013-06-07 / Aceptado: 2013-07-15

Resumen

Este artículo presenta los resultados de una revisión documental sobre los jóvenes y las culturas juveniles en América Latina. El propósito ha sido describir los mundos juveniles rodeados de pantallas: la Internet, el Ipod, los teléfonos, los videojuegos que caracterizan a la juventud que los vive. Se seleccionaron tres estudios teóricos sobre la temática para encontrar los conceptos claves de cada autor y se elaboraron matrices comparativas. Finalmente emergieron las semejanzas que constituyen el núcleo generacional central y las diferencias que particularizan a los jóvenes. Las conclusiones señalan que la cibercultura juvenil es un mundo acelerado donde la distinción entre lo real y lo virtual carece de sentido, que brinda al joven una alta conectividad a través de dispositivos tecnológicos convergentes. Los jóvenes pueden realizar varias tareas al mismo tiempo, privilegiando lo audiovisual en sus formas expresivas, son participativos y forman comunidades donde exponen su intimidad. El juego es un elemento central de sus vidas.

Palabras clave: cibercultura, jóvenes, TIC, América Latina.

Abstract

CYBERCULTURE AND YOUTH IN LATIN AMERICA: AN APPROACH TO THE ART STATE

This article presents the results of a documentary review about young people and the cyber cultures in Latin America. The purpose has been to describe the youth worlds surrounded by screens: Internet, iPod, cell phones, video games, and that characterize the lives of youth. Three theoretical studies on the subject were selected to find the key concepts of each author and the comparison of matrices were developed. Finally similarities emerged which constitute the central core and the generational differences that describe youth. The findings show that youth cyber culture is an accelerated world where the distinction between the real and the virtual is meaningless, offering young high connectivity through convergent technological devices. Young people can perform multiple tasks simultaneously, prioritizing its audiovisual expressive forms, they are participative and form communities where they expose their privacy. Play is a central element in their lives.

Key words: cyber culture, young people, ICT, Latin America.

Résumé

LA CYBERCULTURE ET JEUNESSE DANS L'AMÉRIQUE LATINE: UNE APPROCHE SUR L'ÉTAT DE L'ART

Cet article présente les résultats d'une revue de la littérature sur les jeunes et leurs cybercultures en Amérique latine. Le but a été de décrire les mondes de jeunes entourés par des écrans: La Toile (Internet), iPod, portables, jeux vidéo qui caractérisent la vie des jeunes. Trois études théoriques sur le sujet ont été sélectionnées pour trouver les concepts clés de chaque auteur, puis les matrices comparatives ont été développées. Enfin similitudes sont apparues qui forment les différences générationnelles noyau central particulariser des jeunes. Les résultats indiquent que les jeunes sont des cybercultures accélérées où la distinction entre le réel et le virtuel n'a pas de sens, en fournissant la jeune haute connectivité à travers des dispositifs technologiques convergentes. Les jeunes peuvent effectuer plusieurs tâches simultanément, privilégiant l'audiovisuel dans ses formes d'expression, ils sont participatives et forme des communautés, en exposant leur intimité. Le jeu est au centre de leur vie.

Mots-clés: cyberculture, les jeunes, les TIC, l'Amérique Latine.

* La autora agradece al CDCHTA de la Universidad de Los Andes el financiamiento a la investigación titulada "Nativos digitales, cibercultura y escuela: repensar la formación en clave digital" bajo el código NUTA-H-340-11-04-A de la cual derivan los resultados parciales que se divulgan en este artículo.

1. Introducción y contexto en que se ubica el estudio

El propósito central de este trabajo ha sido revisar algunos estudios y reflexiones que desde América Latina se han realizado en torno a las mediaciones tecnológicas de las pantallas digitales en la vida de los jóvenes a modo de estado del arte. El contexto geográfico es América Latina y el contexto teórico del estudio es el de la cibercultura (Levy, 2001) por tanto se han revisado aquellos estudios realizados en este continente donde la tecnología se entiende no como un determinante de la cultura sino como otro de entre sus múltiples elementos constitutivos, enfatizando en las hibridaciones que se producen entre los entornos simbólicos, materiales y organizativos de esa cultura.

La ubicación teórica del trabajo supone implicaciones claras en la escogencia de las investigaciones analizadas y da pistas sobre las categorías centrales que se revisarán: mediaciones de los jóvenes con las tecnologías digitales (especialmente videojuegos, telefonía móvil y música), nuevos modos de consumos culturales, nuevos modos de formación, entre otros.

Se han escogido tres trabajos centrales:

- a) Muñoz, G. (Ed.) (2010): Los mundos de vida de Niños, Niñas y Jóvenes mediados por las pantallas. Revista latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud,
- b) Urresti, M. (2008) (Ed.). Ciberculturas juveniles. Los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de Internet. Buenos Aires: La Crujía editores.
- c) Piscitelli, A. (2009) Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación. Buenos Aires, Argentina: Santillana

El análisis intenta responder cuatro preguntas:

¿Cómo son los mundos juveniles donde conviven múltiples pantallas: videojuegos, teléfonos, Ipod®, Ipad®? ¿Qué caracteriza a esos mundos juveniles? ¿Cómo son los jóvenes que habitan las ciberculturas? ¿Cómo son sus prácticas mediáticas?

En todo caso las respuestas a estas interrogantes constituyen el primer paso de una reflexión indispensable acerca de la vigencia de la escolaridad –tal como se ha entendido hasta ahora- en tiempos

digitales caracterizados por nuevos modos de producción y circulación de saberes, estructuras reticulares y saberes mosaicos.

2. Metodología

2.1. Propósitos

El interés suscitado por la utilización de las tecnologías digitales en el mundo de la formación también ha tenido y tiene su espacio en América Latina¹ Desde los ministerios de educación se han impulsado programas gubernamentales con dos propósitos centrales: el equipamiento de los centros escolares con las últimas tecnologías digitales (en un primer momento computadoras, más recientemente conectividad, pizarras digitales o plataformas virtuales de formación) y la utilización de estos medios para mejorar la enseñanza y el aprendizaje.

Sin embargo, como señala Levy (2001), la visión de la tecnología que ha predominado en empresas y ministerios suele ser la de la tecnología como proyectil que impacta la cultura descuidando el estudio de los usuarios de la tecnología como entorno organizativo que se apropia y resignifica la tecnología en el marco de la cultura. Este descuido ha reducido y simplificado de modo inconveniente el foco de interés de lo que en una época se llamó investigaciones en tecnología educativa, devenidas en estudio de la aparatología, en desmedro del análisis de un cambio civilizatorio en cuyo núcleo central están las nuevas formas de acceso, producción y circulación del conocimiento

Este trabajo pretende revisar aquellas investigaciones donde se pone en alza el estudio de la cultura digital –cibercultura- entendida como interacción de tecnologías, personas y prácticas en torno a ellos para encontrar aquellas coincidencias y disparidades en torno a cuatro preguntas:

¿Cómo son los mundos juveniles donde conviven múltiples pantallas: videojuegos, teléfonos, Ipod®, Ipad®? ¿Qué caracteriza a esos mundos juveniles? ¿Cómo son los jóvenes que habitan las ciberculturas?

¿Cómo son sus prácticas mediáticas?

La primera pregunta nos traslada a una revisión de los mundos culturales en los que se inserta el devenir juvenil. ¿Qué duda cabe

del cambio extraordinario y además acelerado de esos mundos juveniles? Para autores como Martín Barbero (2002), Feixa (2003) o Piscitelli (2009) nos encontramos frente a lo que Mead (1971) denominó cultura prefigurativa, es decir aquella “en la que los pares reemplazan a los padres, instaurando una ruptura generacional sin parangón en la historia” (Mead, 1971 en Martín Barbero, 2002, p.2).

La segunda pregunta nos conduce al intento de caracterizar –siguiendo las investigaciones escogidas para la revisión- a esos jóvenes que habitan la cibercultura. Si la discontinuidad generacional es astronómica como afirma Piscitelli (2009, p. 31) parece claro que se están produciendo transformaciones sustanciales en esa generación, en sus visiones del mundo, sus valores, sus cuerpos e imágenes, los modos cómo conviven e incluso sus habilidades y competencias, aunque este aspecto del asunto puede generar polémica como detallaremos más adelante.

2.2. Diseño de la Investigación

La investigación se realiza como un estudio documental. Este tipo de estudio tiene múltiples vertientes, desde su acepción central, es decir documentación como estrategia metodológica para obtener información, en lugar de la observación o la experimentación hasta el sentido más general de revisión de literatura que supone la consulta o uso de información disponible para estar al día de lo publicado sobre el tema investigado.

En este caso, se ha entendido el estudio documental como un repaso del estado del arte sobre el tema para intentar dar respuesta a cuatro interrogantes. Por tanto se trata de una revisión guiada que además de sintetizar lo investigado en el tema, se adentra en el análisis comparativo de ciertas categorías conceptuales -previamente establecidas por el investigador- en los textos analizados para hallar contestación a las preguntas planteadas.

2.3. Selección de los documentos sujetos a análisis

En este estudio se usaron textos y artículos de revistas e informes de investigación procedentes de

distintos países de América latina, unos referidos específicamente a los mundos juveniles mediados por tecnologías digitales y otros de sentido más amplio acerca de la cultura digital. Se revisaron los trabajos de Prensky (2001); Rueda (2004), Lopera (2008), Morduchowicz (2008), Brigue, X. y Ch. Sádaba (2009), Scolari (2008), Henríquez (2009), Urresti (2008), Piscitelli (2009), Muñoz (2010), Sádaba, Bringué y Calderín (2011), Calderín, Bringué y Sádaba (2011). Muchos de estos trabajos han contribuido a formar una radiografía de los elementos materiales de la cibercultura en cuanto analizan asuntos como conectividad, dispositivos más usados por los jóvenes, horarios, tiempo de conexión, costo, lugares de acceso entre otros. Finalmente se escogieron los tres trabajos mencionados en el apartado introductorio porque: a) se inscriben dentro de la corriente de los Estudios sobre Ciencia, Tecnología y Sociedad y arrojan - implícita o explícitamente- el concepto de cibercultura poniendo el acento en los elementos simbólicos y organizativos; b) Son estudios que plasman desde la visión de la cibercultura, resultados de investigaciones acerca de las mediaciones tecnológicas en los mundos juveniles (en los casos de Urresti y Muñoz) o resultan de las reflexiones del autor con base a su vasta experiencia en un portal educativo como Educ.ar.

Muñoz impulsa un estudio colectivo con niños de Bogotá para entender qué relaciones comunicativas construyen los niños-jóvenes en sus mundos de vida mediados por la colección de música (MP3, Ipod©,..), los mensajes de texto, las redes sociales y los videojuegos. Urresti conduce un estudio de un grupo de sociólogos para indagar sobre los impactos más importantes de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en la vida cotidiana y los procesos de configuración identitaria entre jóvenes y adolescentes en la ciudad de Buenos Aires (Urresti, 2008, p. 7). Y el texto omnipresente en el análisis ha sido desde luego el de “Cibercultura. La cultura de la sociedad digital” de Pierre Levy. También y aunque no proviene del contexto de América Latina, curiosamente el planteamiento de Henry Jenkins sobre la cultura de participación se encuentra hermanado muy de cerca con el concepto de cibercultura del francés.

2.4. Procedimiento seguido para el análisis documental

A partir de la selección de los estudios de base sobre los que se haría la revisión del estado del arte se procede a realizar una primera lectura de cada texto para vislumbrar los conceptos-clave de las categorías de análisis: las ciberculturas juveniles y sus rasgos distintivos y los jóvenes como habitantes de esos mundos. En cuanto a la cibercultura juvenil y lo que la caracteriza destacamos como conceptos-clave: el cambio a velocidades vertiginosas (mundos acelerados), virtualidad/realidad, hiperconsumos mediáticos y alta conectividad, convergencia de dispositivos, códigos y géneros, reticularidad y brecha. Respecto a lo que caracteriza a los jóvenes que habitan las ciberculturas destacamos capacidad de multitarea, preferencias multimedia, participación, “exhibicionismo” y sentido lúdico.

Estos conceptos-clave permitieron construir una matriz común para cada uno de los tres autores en que las relecturas desvelaban las matizaciones propias de cada autor. En una siguiente fase se procedió a comparar la visión de cada autor sobre los conceptos-clave vertidos en la matriz para hallar los posibles encuentros y desencuentros. Finalmente se redactó el informe que se presenta.

3. Resultados: Aproximación a las ciberculturas juveniles

Como se indicó en el apartado introductorio el objetivo de este estudio ha sido presentar los principales hallazgos de investigaciones relevantes en el contexto de América latina, a modo de un estado del arte que a su vez respondiera a cuatro grandes interrogantes

3.1. ¿Cómo son los mundos juveniles donde conviven múltiples pantallas: videojuegos, teléfonos, Ipad®, Ipad®? ¿Qué caracteriza a esos mundos juveniles?

Los mundos juveniles parecen replicar fielmente a aquellos aspectos que para Levy son propios de la cibercultura. La tabla número 1 recoge el resumen de los aspectos comunes desde la visión de los autores.

3.2. ¿Cómo son los jóvenes que habitan las ciberculturas? ¿Cómo son las mediaciones en torno a las tecnologías?

En este apartado y previo a presentar la tabla comparativa de conceptos clave cabe destacar que existe una amplia polémica respecto a los intentos de etiquetar a esta generación de jóvenes bajo algún término e incluso una amplia crítica hacia los intentos de caracterización de esa misma generación pues supondría un criterio homogenizador. Especialmente controversial ha sido el término acuñado por Marc Prensky (2001) - “nativos digitales”- para referirse a la generación que ha crecido dentro de la explosión de las tecnologías digitales en el hogar (computadores, videojuegos, telefonía, etc.) y a quienes se les presupone una manera distinta de “ser” y “hacer” que contrasta ampliamente con generaciones anteriores a las que el mismo autor denomina “inmigrantes digitales”.

Al respecto hay que apuntar que evidentemente las diferencias relativas a edad, contexto geográfico, estrato socioeconómico y especialmente al capital cultural indican que estos jóvenes comparten generacionalmente el universo de Internet pero a partir de allí aparecen múltiples diferencias y matizaciones especialmente en los usos y apropiaciones tecnológicas, por tanto intentar homogeneizarlos se antoja inútil e inadecuado como ya han sugerido Urresti (2008), British Library y Joint Information Systems Committee (2008) o Piscitelli (2009).

Sin embargo, curiosamente en nuestra revisión de trabajos y autores hemos encontrado que hay cinco rasgos que pese a las variaciones y diferencias antes mencionadas aparecen y parecieran constituir el núcleo generacional central, los cuales coinciden por cierto con los señalamientos de Prensky. Son estos conceptos clave los que incluimos en la Tabla 2.

Al lado de estos aspectos nucleares de la juventud, los estudios analizados desvelan particularidades interesantes y hace pensar en una juventud más bien heterogénea en América Latina donde las diferencias entre ciudad y medio rural, entre clases económicas y en especialmente en capital cultural marca usos y apropiaciones disimiles de las tecnologías.

Tabla 1
 Características de la ciberculturas juveniles

1. Mundos acelerados		
Muñoz y colaboradores	Piscitelli	Urresti y colaboradores
<p>Implica necesidad de superar las divisiones e ir a hibridaciones como tecnocultura.</p> <p>Muñoz (2010) afirma "existe un sentimiento creciente de que nuestra experiencia de ser sujetos y de ahí nuestro concepto de sujetos, está atravesando cambios significativos en el contexto de las sociedades contemporáneas globalizadas, orientadas hacia el consumo y marcadas por la cultura mediática y los avances tecnológicos" (p.15)</p>	<p>Aprecia que la velocidad del cambio es tal que la discontinuidad entre nativos e inmigrantes no es incremental sino astronómica, por eso se refiere a una "compuerta evolutiva".</p> <p>La aceleración de esos mundos juveniles implica capacidad de internalización de la novedad, interiorización de las pantallas, consumo y producción digital.</p>	<p>Las tecnologías están signadas por la instantaneidad. Cuando el tiempo se acelera y los cambios se producen a mayor velocidad, las generaciones se separan entre sí</p> <p>Una muestra del impacto de esta aceleración en los cambios de generaciones es la simplificación extrema del lenguaje que hacen los jóvenes en el chat y en los SMS en busca de rapidez en la comunicación.</p>
2. Virtualidad/realidad		
<p>Las TIC se caracterizan por su sensación inmersiva, cada vez más real. En otros casos, la inmersión en las tecnologías es un escape a la soledad y el silencio que les agobia (a los jóvenes) (Peláez en Muñoz, 2010)</p>	<p>Para el autor, la inmersión en los mundos virtuales ha creado un borramiento entre lo virtual y lo real. Un buen ejemplo de ello es el concepto de economía sintética "es una economía emergente existente en un mundo virtual persistente, por lo general en el contexto de un juego de Internet" (Piscitelli, , p. 85)</p>	<p>Internet es la fuente de acceso a la realidad y a las versiones que circulan sobre ella, para los jóvenes realidad y virtualidad es una distinción que carece de sentido.</p>
3. Hiperconsumos mediáticos- alta conectividad.		
<p>El autor lo ve como un hecho inédito pues ninguna generación anterior dispuso de la recepción múltiple, simultánea o en secuencia de tantas pantallas (PC, videojuegos, telefonía móvil, Ipods,...). La multiplicidad de pantallas satisface la pulsión escópica (entendida por el psicoanálisis como deseo de mirar y ser mirado)</p>	<p>Retoma estudios acerca de la sobreexposición temprana de los niños a múltiples pantallas y llama la atención acerca de que mientras el consumo digital crece aceleradamente la escuela todavía discute sobre el "abc" de la alfabetización digital.</p>	<p>El mundo de objetos tecnológicos (móviles o no) se expande, se abarata y se facilita en la cibercultura con lo que los jóvenes se convierten en los mejor informados del hogar sobre innovaciones tecno-lógicas. El universo comunicacional de los jóvenes con Internet es enorme.</p>
4. Convergencia		
<p>Destaca la convivencia de la tv junto a internet, videojuegos, móvil, agendas, es decir convergencia de dispositivos tecnológicos.</p> <p>Internet como escenario de convergencia de toda la actividad juvenil.</p>	<p>Recoge ejemplos de distintos videojuegos como señal de convergencia mediática que rompe las fronteras entre los géneros. No sólo hay convergencia en los dispositivos sino en los géneros que se mezclan.</p>	<p>Destaca la digitalización de la información como clave del fenómeno de convergencia de dispositivos y de géneros facilitando la circulación de intangibles dentro de los que entran bienes culturales como la música, el cine, libros, revistas,...</p>
5. Reticularidad (estructura de red)		
<p>Las redes sociales simplemente ejemplifican una nueva era mediática caracterizada por las redes, desde su acepción más tecnológica hasta la más social.</p>	<p>El universo del consumo ha cambiado el orden, no se trata de un orden analógico ni cartográfico sino un tercer orden digital, la navegación web.</p>	<p>Las ciberculturas juveniles responden a patrones de difusión donde al menos se pone en cuestión la existencia de un centro claro y una periferia: La estructura de red</p>

6. Brecha		
<p>Apunta a una brecha generacional cuando afirma "que las pantallas están produciendo para niños y jóvenes un mundo distinto al de sus padres y madres,... un mundo en el que la tecnología es fundamental". (Peláez en Muñoz, 2010, p. 18)</p> <p>Dice Galindo en Muñoz (2010) que no es (la brecha) sólo la presencia de sofisticados dispositivos tecnológicos sino la irrupción de nuevas racionalidades, de otra época y de nuevos sujetos (p. 31)</p> <p>Insiste en la diferencia entre los niños y jóvenes de las clases sociales y dice que también hay brecha entre los mundos juveniles del campo y de la ciudad.</p>	<p>Es indiscutible que estamos ante una brecha cognitiva/emocional entre generaciones y esas visiones (encontradas) afectan no sólo a los contenidos sino al modo de adquisición de valores, conceptos, visiones del mundo y sobretodo justipreciaciones de habilidades y competencias de los chicos y adolescentes digitales (p. 20). Sugiere la necesidad de mediadores tecnológicos intergeneracionales para promover puentes entre unos y otros, para favorecer la comunicación.</p>	<p>Internet abre el acceso a la información, pero el modelo de información a la carta depende de la estructura de capitales culturales e intereses que aniden en cada sujeto, por eso cada navegante se podrá conectar bien con una visión puramente lúdica, orientada a la adquisición de destrezas, a la articulación de negocios o un sinfín más. Más allá de la conectividad, son los usos reales y efectivos los que pueden llevar a mantener o ahondar la brecha.</p>

Fuente: elaborada por la autora a partir de Urresti (2008), Piscitelli (2009) y Muñoz (2010).

Así por ejemplo Muñoz destaca la soledad que caracteriza la vida no virtual de estos jóvenes en Bogotá. El autor llama la atención acerca de la soledad juvenil (no sólo física, sino empática con unos adultos que no comprenden su mundo) como problema mundial y poco atendido por la educación. Se trata de jóvenes que viven hiperestimulados, que no soportan la quietud, el silencio y se aburren con facilidad, Internet y los SMS aparecen como paliativos a esa soledad juvenil.

Las distintos estudios coordinados por Urresti (2008) destacan las diferencias en la conectividad y los usos por clase social, así los jóvenes de la clase alta de Buenos Aires (Pahor en Urresti, 2008) se conectan a edades muy tempranas porque el equipamiento tecnológico es parte del mobiliario habitual del hogar, suelen tener conexiones de banda ancha y tienen ubicados los dispositivos en sus habitaciones (síndrome del dormitorio); en los jóvenes de la clase media(según Fernández en Urresti, 2008) hay distintos tipos de conexiones de usuario aunque con predominio del dialup (conexión por marcado) por lo que optimizan el tiempo de conexión. Finalmente los jóvenes de grupos sociales desfavorecidos económicamente van al ciber para compartir con amigos, el inicio del uso no es "natural" como en los otros estratos sino inducido por los pares, ya que estos chicos en casa no tienen PC, ni sus padres lo conocen siquiera.

Muñoz reporta diferencias en conectividad y usos según la clase social. A mayor dinero, mayor conectividad, de hecho en el estudio sobre

el *Ipod*© tuvieron que simular con los alumnos una sesión en una universidad porque su escuela no tenía internet para descargar música. También los gustos musicales eran distintos: los jóvenes de las clases más bajas escuchaban canción protesta, regaton, ska, mientras los de clase media oían rock en inglés, heavy metal.

Urresti aclara que el capital cultural determina el tipo de información que los jóvenes consultan en Internet y la forma cómo la procesan. "... cada navegante o productor de contenidos se relacionará con la red de acuerdo con sus capacidades adquiridas y su lugar objetivo en la distribución de capitales culturales, cognitivos y en la relevancia de su posición social (Urresti, 2008, p.38). Piscitelli (2009) insiste en diversos apartados de su texto en que las nuevas brechas son no sólo las tradicionalmente expuestas: económica y social sino brechas crecientes de capital cultural y simbólico entre los seres humanos.

En cuanto a las diferencias de género parece ser notable sólo en el caso de los videojuegos. Según Alba en Muñoz (2010) las niñas juegan menos y en circunstancias diferentes. Así por ejemplo para las niñas de clases bajas no está bien visto ir al ciber a jugar, por prejuicios que develan una cultura machista.

Existen diferencias entre el medio rural y el urbano. En el medio rural los jóvenes se inician temprano en el trabajo del campo y tienen mucho menos tiempo libre para los videojuegos y disponen de pocas tecnologías. Aunque por otra parte estar

Tabla 2
 Características de los jóvenes de las ciberculturas juveniles

1) Jóvenes multitarea que hacen muchas cosas a la vez.		
Muñoz	Piscitelli	Urresti
La música como telón de fondo de los deberes escolares es una señal clave de esta capacidad multitarea. "Luego se van al computador (los jóvenes) a resolver sus deberes escolares, pero simultáneamente pueden chatear con sus amigos, ver videos en Youtube o consultar otra página" (Alba en Muñoz, 2010, p. 66).	Les encanta hacer varias cosas al mismo tiempo. Todos ellos son multitasking. Los inmigrantes no valoran la capacidad de hacer varias cosas al mismo tiempo.	Para los más jóvenes Internet implica multitasking, hecho que se relaciona con una estructura cognitiva fragmentaria desde el punto de vista tradicional. Pahor en Urresti (2008) encuentra en su estudio que "Estos jóvenes, además de estar en contacto permanente con varios medios, hacen varias cosas a la vez en la PC. Lo más común es que mientras están online escuchen música" (p. 82).
2) Jóvenes multimedia (usan el texto, imagen, video, audio indistintamente).		
El modelo de comunicación de los jóvenes es multimodal, la convergencia permite enviar distintos canales en un mismo soporte. En la multiplicidad de pantallas a las que están expuestos se combina el texto con imagen, audio y video. El estudio de Peláez en Muñoz (2010), sobre la colección de música de bolsillo de los jóvenes destaca que en la jerarquización de las actividades que hacen con internet privilegian la descarga de música como antídoto antiaburrimiento, como telón de fondo para compartir, divertirse y pensar: todo es posible con música.	Prefieren el universo gráfico al textual. Los niveles de experimentación de sensaciones crecen de unos videojuegos a otros y las capacidades tecnológicas cada vez más sofisticadas de la imagen y el sonido permiten la inmersión en mundos virtuales tan vívidos como los reales.	Los jóvenes viven rodeados de lo que Urresti llama un nuevo sistema de objetos multimedia que además por su transportabilidad se convierten en fáciles extensiones del cuerpo como Ipods®, Ipads@... Además la imagen y la música son parte fundamental de su construcción identitaria, los estudios de Goszczyinski en Urresti (2008) muestran al Fotolog ² como una vía para la presentación del sí mediante la imagen (p. 124) y la música (p.132) y mostrar la pertenencia grupal
3) Jóvenes participativos, gregarios, que forman comunidad virtual		
Para estos jóvenes la ausencia del cara-a-cara no significa carencia de contacto sensible. El sentido de comunidad está ligado a los intereses y permite además obtener prestigio en el grupo. En el caso de la música forman verdaderas comunidades de expertos musicales entre pares.	Estamos asistiendo a una arquitectura de la participación, hecha posible por la inmersión de los espectadores en la lógica de la producción. Los distintos modos de producción colectiva, origina unos segundos productores o postproductores –el mejor ejemplo es la irrupción de los DJ en el mundo musical- pues se trata de que "Estos artistas trabajan con objetos que ya circulaban en el mercado cultural, es decir que ya estaban normados por otros. Los postproductores reinforman lo ya informado" (p. 257)	Se refiere a las ciberculturas como ámbitos de encuentro virtual entre jóvenes que, a pesar de estar distantes en el espacio, se relacionan entre sí, intercambian información y datos de su interés. Usa dos buenos casos para ejemplificar el sentido de comunidad de esta generación: las comunidades de software libre y las comunidades musicales en torno al rock. En su estudio del uso de Internet en jóvenes de clases media de Buenos Aires, Fernández en Urresti(2008) destaca que por ejemplo el uso del chat no es simple comunicación es sentido de pertenencia, de comunidad con un grupo, de ligazón online En el caso de las comunidades virtuales lúdicas -en torno a los videojuegos- Ferraris en Urresti (2008) destaca que la virtualidad característica de esa nueva comunidad no es sólo porque no estén en el mismo territorio geográfico sino porque representan papeles y asumen identidades ficticias

4) Jóvenes que exponen su intimidad		
<p>La comunicación ocupa lugar central donde los jóvenes se plantean como actores sociales. En las redes sociales y en la música consiguen el sentido de sus vidas (Muñoz, 2010, p.54). En las relaciones con sus pares establecen los lazos que definen sus razones profundas de ser. Ratifica el sentido de Urresti de ciberculturas juveniles que exponen su intimidad, dice Muñoz que la tajante división entre lo público y lo privado se diluye.</p>	<p>Dice que los maestros consideran impúdico el exhibicionismo de esta generación de jóvenes, sin valorar que han crecido en un ámbito de mu-chas libertades especialmente en lo relativo al sexo.</p>	<p>Las tecnologías con su facilidad para producir contenidos fotográficos y filmicos pone al servicio de los usuarios la posibilidad de publicar instantáneamente cada momento de sus vidas. Pero no es sólo la disponibilidad de las tecnologías para hacerlo sino la llamada ciberdesinhibición de los jóvenes lo que contrasta con el sentido de privacidad de una generación adulta que se resiste a hacer de su vida algo digno de interés público.</p> <p>Goszczyinski en Urresti (2008) en su estudio del fotolog ve que en esta herramienta el elemento intencional de presentación del "sí mismo" ante los demás es más claro que en otros medios como Microsoft Messenger®. Por su parte Vanoli al estudiar el fenómeno considera que con los blogs³ se abrió el concepto de hogar como reducto inviolable de la intimidad y se abrió paso a la Cultura del espectáculo (p. 231)</p>
5) Jóvenes movidos por lo lúdico		
<p>Para Alba en Muñoz (2010) esta generación ha experimentado una inversión de lo lúdico pues mientras a la generación de inmigrantes digitales nuestros padres nos dijeron que "primero el deber y luego el placer" (p. 69) los nativos parecen ir aplazando el deber ante el componente lúdico especialmente de los videojuegos. Destaca Muñoz que los usos actuales de las redes sociales en los jóvenes estudiados son más bien lúdicos pero que su potencial como herramienta para política, activismo supone un futuro promisorio. Además advierte de que también por la cantidad de usuarios puede volverse en un gran negocio.</p>	<p>Los nativos prefieren el juego al trabajo serio. Su visión de la vida es lúdica. El juego les proporciona máxima inmersión, máxima interactividad y gratificación constante. Explica la evolución de los posicionamientos sociales ante los Videojuegos como un fenómeno curioso: al principio las representaciones sociales en torno a los juego eran negativas considerándolo incluso un producto marginal, cuando el mercado creció y el videojuego se mostró como una amenaza seria para el resto de industrias culturales se dio paso a la consideración de los videojuegos como un artefacto cultural. "Por fin en el último lustro estamos viendo un interesante despliegue de argumentos y ejemplos que defienden la especificidad de los videojuegos en contra de cualquier colonización narratológica" (p. 88)</p> <p>Finalmente opina Piscitelli que después de tres décadas de videojuegos y prácticas asociadas, éstos ya no son sólo el pan cognitivo de cada día de varias generaciones en el mundo entero, sino que se ha establecido un núcleo duro para elaborar teoría sobre los videojuegos</p>	<p>En general los estudios realizados por los sociólogos dirigidos por Urresti destacan el uso lúdico de las tecnologías por encima del sentido "serio" que los adultos pretenden atribuirle. Fernández entiende que el uso que hacen los jóvenes de clase media en Buenos Aires es lúdico, para evitar el aburrimiento. Pahor estudia el uso de Internet en clases alta destaca la búsqueda de información para tareas en primer lugar (aunque en la modalidad de cortar y pegar) y luego el resto de usos son lúdicos. En las clases bajas Bouille (en Urresti, 2008) encontró que el ciber⁴ reemplaza a la calle como lugar de encuentro entre pares</p>

Fuente: elaborada por la autora a partir de Urresti (2008), Piscitelli (2009) y Muñoz (2010).

ocupados en tareas domésticas, trabajo y estudio les deja menos lugar para el aburrimiento que a los jóvenes ciudadanos.

Otros aspectos que suelen generar controversia de esta generación son consecuencia directa de los aspectos claves que recogimos en la tabla 2. Algunos autores consideran, por ejemplo, que la capacidad multitarea fragmenta la atención en estos jóvenes. Pahor en Urresti (2008) encontró que los jóvenes de clase alta de Buenos Aires que viven megaconectados demoran mucho más en hacer

las tareas porque el hecho de estar conectados les distrae y dispersa su atención.

También se suele considerar que la omnipresencia de Google® como herramienta principal para el acceso a la información de Internet por parte de los jóvenes conduce a un paradigma de liviandad. Acaso por eso *Nicholas Carr* se hace la ya famosa pregunta ¿Google® nos está volviendo estúpidos? Dice Urresti que "la red y la navegación distraída es el paradigma de la liviandad, de la ingravidez y de la flotación y tiene

entre los jóvenes a sus principales sostenedores” (p. 53). En la investigación de Pahor en Urresti (2008) los jóvenes explican que con Google© solo escribes unas pocas palabras y aparece todo instantáneamente mientras la búsqueda en los libros es lenta, secuencial y tediosa. Allí se aprecia la reticularidad de los contenidos digitales versus la linealidad del libro impreso.

Resulta curioso que frente a esta liviandad en el ámbito escolar Piscitelli destaca que tanto las series de TV como los videojuegos en los que se sumergen estos jóvenes les requieren altas dosis de esfuerzo cognitivo difícilmente cuestionable por la cantidad de tramas paralelas y personajes o la intensidad de la acción (como ocurre en la serie televisiva “24”) característica de las nuevas narrativas como la TV o los videojuegos.

Finalmente otra particularidad - del contexto latinoamericano- es que si bien en estos estudios se destaca la brecha generacional y los conflictos entre padres e hijos generados por el uso casi adictivo que hacen los jóvenes de la tecnología, los padres valoran positivamente que los chicos estén permanentemente conectados pero sin salir de casa. Fernández en Urresti dice “lo cierto es que es preferible refugiarse en casa que salir al barrio, un espacio que es percibido cada vez más como amenazador” (2008, p. 96)

4. Conclusiones

Los tres autores estudiados coinciden al afirmar que existen verdaderas ciberculturas juveniles que replican fielmente las características que Levy atribuye a la cibercultura. Particularmente las ciberculturas juveniles se caracterizan por ser mundos acelerados, donde todo ocurre instantáneamente, que no distinguen fronteras claras entre los espacios virtuales y los reales, con una alta conectividad y consumos mediáticos donde convergen no sólo los dispositivos tecnológicos sino también los códigos, los medios y las cotidianidades en una estructura reticular que aunque parece no tener centros claros de poder y/o control no ha logrado romper en el mundo digital las viejas brechas entre unos y otros.

Respecto a los jóvenes que habitan estas ciberculturas se distinguen por su capacidad multitarea, un ejemplo recurrente de esta

característica es que mientras realizan sus deberes escolares al mismo tiempo oyen música, están conectados chateando o incluso envían SMS. Además es una generación que reivindica la cultura audiovisual, por eso sus formas expresivas están cargadas de imagen, video, audio. Son jóvenes participativos, gregarios, que forman verdaderas comunidades virtuales en torno a sus afinidades y desarrollan vínculos emocionales tan fuertes en esos espacios como en las relaciones cara-a-cara. Incluso pueden llegar a ser tan participativos que asumen el rol de prosumidores o segundos productores de los contenidos que circulan en esas ciberculturas dentro de un nuevo modo de producir y circular información.

Son jóvenes que exponen su intimidad, usando especialmente los blogs, fotologs y redes sociales para publicar instantáneamente cada momento de sus vidas, recreando el concepto de ciberdesinhibición que nada tiene que ver con el sentido de privacidad de generaciones anteriores. Esta generación se mueve por elemento lúdico, el juego es parte central de su vida. Los videojuegos en los que han crecido son el pan de cada día pero además ha impregnado sus vidas de máxima estimulación sensorial, máxima interactividad y gratificación constante, por lo que fuera de ellos siguen buscando estos elementos.

Al lado de estos elementos claves, que pudieran hacer pensar en una generación homogénea, muy por el contrario, registran los autores una serie de diferencias que imprime señas de identidad a los jóvenes. Así las diferencias de clase económica y social, las derivadas del modelo de la vida en el campo o la ciudad tanto como las de capital cultural y cognitivo implican que más allá de la conectividad los usos y apropiaciones están fuertemente relacionados con estas diferencias.

Finalmente, la descripción de las ciberculturas juveniles nos pone de frente con una realidad muy compleja y aporta pistas sobre la actual crisis de lo escolar. Frente a una escuela basada en la linealidad del libro, en el culto a la palabra escrita, repetidora de información, que poco propicia la actividad del alumno, que privilegia la comunicación unidireccional, una escuela lenta y resistente a los cambios se encuentran unos jóvenes conectados en red, que realizan actividades instantáneamente,

que combinan distintos códigos al comunicar, que no soportan el silencio y la quietud porque viven hiperestimulados mediáticamente.

Si estamos de acuerdo con Levy (2001) en que un elemento característico de la cibercultura es su irreversibilidad, conviene que la escuela inicie una seria reflexión y a continuación acciones que le permitan recobrar pertinencia, seducir y poder, a fin de cuentas, formar.



Notas

- 1 Para una revisión exhaustiva de los portales educativos de América Latina revisar Scolari (2010)
- 2 Fotolog es un tipo de blog en cuyas entradas se colocan fotografías
- 3 Un blog es un tipo de sitio web periódicamente actualizado cuyas entradas se organizan cronológicamente
- 4 Ciber: del anglicismo cyber. En el mundo de habla castellana suele ser un local desde donde se provee conexión a Internet a cambio del pago de una tarifa.



Referencias

- Alba, G. (2010). ¿Pegados a la pantalla? Videojuegos en la vida cotidiana de los niños. En Muñoz, G. (2010). (Coord.) Los mundos de vida de Niños, Niñas y Jóvenes mediados por las pantallas (pp. 65-77). *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 8(1) (Separata). Manizales. Colombia.
- Brigue, X. y Ch. Sádaba (2009). *La Generación Interactiva en España. Niños y adolescentes ante las pantallas*. Madrid: Editorial Fundación Telefónica.
- British Library y Joint Information Systems Committee (2008). *Information behaviour of the researcher of the future. A British Library / JISC Study*. Recuperado el 15/1/2012, de: http://www.jisc.ac.uk/media/documents/programmes/reppres/gg_final_keynote_11012008.pdf.
- Calderín, M., Bringué, X. y Sádaba, C. (2011). Incidencia de las pantallas del celular, el videojuego y la tv en la dinámica de la generación interactiva venezolana. *Temas de Comunicación*, 22, 111-134. Recuperado el

10/12/2011, de: <http://revistasenlinea.saber.ucab.edu.ve/index.php/temas/article/view/379>.

- Feixa, C. (2003). Del reloj de arena al reloj digital. Jóvenes. En *Revista de Estudios sobre Juventud*. Edición: año 7, núm. 19. México, D.F., julio-diciembre 2003, pp. 6-27.
- Fernández, J. (2008). Doble clic. Internet y jóvenes de clase media en la ciudad de Buenos Aires. En Urresti, M. (2008) (Ed.). *Ciberculturas juveniles* (pp. 88-103). Buenos Aires: La cruzía editores.
- Ferraris, R. (2008). Ni oral ni escrito: la sociabilidad del chat. En Urresti, M. (2008) (Ed.). *Ciberculturas juveniles* (pp. 183-203). Buenos Aires: La cruzía editores.
- Galindo, L. (2010). La mensajería en los mundos de vida de niñas, niños y jóvenes. En Muñoz, G. (2010). (Coord.) Los mundos de vida de Niños, Niñas y Jóvenes mediados por las pantallas (29-50). *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 8(1) (Separata). Manizales. Colombia.
- Goszczyński, L. (2008). Hacia los usos adolescentes del fotolog: vía ¿libre? Para la presentación del sí. En Urresti, M. (2008) (Ed.). *Ciberculturas juveniles* (pp. 123-141). Buenos Aires: La cruzía.
- Henríquez, P. y otros (2012). Nativos digitales: aproximación a los patrones de consumo y hábitos de uso de internet, videojuegos y celulares. *Revista Educación y Pedagogía*, No 62 (enero-abril).
- Henríquez, P. (2009). Nativos o inmigrantes digitales: Aproximación a la tipología de los estudiantes de Comunicación Social de la ULA Táchira. *Actas Congreso INVECOM 2009*. Recuperado el 22/1/2012, de: <http://www.invecom.org/eventos/2009/index.php>
- Jenkins, H. (2008). *Convergence cultura. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, H.; R. Purushotma, M. Weigel, K. Clinton y A. Robison (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century*. MacArthur Foundation. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Levy, P. (2001). *Cibercultura*. Santiago de Chile: Editorial Dolmen.
- Lopera, H. (2008). Educar para las ciberculturas de la ciudad digital. *Segundo encuentro de ciencias sociales y humanas*. Universidad de Medellín, Noviembre 13 de 2008.

- Martín Barbero, J. (2002). Jóvenes: comunicación e identidad. En *Pensar Iberoamérica Revista de Cultura OEI*. Recuperado el 1/08/2003 de <http://www.oei.es/pensariberoamerica/ric00a03.htm>.
- Mead, M. (1971). *Cultura y compromiso*. Buenos Aires, Granica.
- Morduchowicz, R. (Coord.)(2008). *Los jóvenes y las pantallas*. Argentina: GEDISA.
- Muñoz, G. (2010). (Coord.) Los mundos de vida de Niños, Niñas y Jóvenes mediados por las pantallas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 8(1) (Separata). Manizales. Colombia
- Pahor, M. (2008). Conectad@s. Cómo usan Internet los jóvenes de clase alta de Buenos Aires. En Urresti, M. (2008)(Ed.). *Ciberculturas juveniles* (pp.69-85). Buenos Aires: La crujía editores.
- Peláez, M. (2010). La "colección personal de música de bolsillo". Un antídoto contra el aburrimiento. En Muñoz, G.(2010).(Coord.) Los mundos de vida de Niños, Niñas y Jóvenes mediados por las pantallas (pp.17-27). *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 8(1) (Separata). Manizales. Colombia
- Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Buenos Aires, Argentina: Santillana.
- Prenski, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants, Part I Introduction*. Documento electrónico recuperado el 15/3/2006, de: <http://www.marcprensky.com/writing/default.asp>
- Rueda, R. (2004).Tecnoculturas y sujeto cyborg: esbozos de una tecnopolítica educativa. En *Nómadas. Medios de Comunicación: Tecnologías, política y educación*. IESCO. 21,70-81.
- Sádaba, C., Bringué, X. y Calderín, M., (2011). La generación interactiva venezolana: su relación con la computadora y el acceso a Internet. *Anuario ININCO*, 23(1) 45-68
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: GEDISA.
- Urresti, M. (2008)(Ed.). *Ciberculturas juveniles*. Buenos Aires: La crujía editores.