



Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Universidad del Perú. Decana de América

Dirección General de Estudios de Posgrado

Facultad de Ciencias Sociales

Unidad de Posgrado

**Características y consecuencias sociales de las
tecnologías en las redes de comunicación juvenil en la
ciudad de Lima desde el año 2008 al 2015**

TESIS

Para optar el Grado Académico de Doctor en Ciencias Sociales
con mención en Sociología

AUTOR

Manuel Jerjes LOAYZA JAVIER

ASESOR

Dr. Tirso Aníbal MOLINARI MORALES

Lima, Perú

2018



Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Usted puede distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir del documento original de modo no comercial, siempre y cuando se dé crédito al autor del documento y se licencien las nuevas creaciones bajo las mismas condiciones. No se permite aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros a hacer cualquier cosa que permita esta licencia.

Referencia bibliográfica

Loayza, M. (2018). *Características y consecuencias sociales de las tecnologías en las redes de comunicación juvenil en la ciudad de Lima desde el año 2008 al 2015*. Tesis para optar grado de Doctor en Ciencias Sociales con mención en Sociología. Unidad de Posgrado, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú.

Hoja de Metadatos complementarios

Código ORCID del autor	0000-0002-3814-4849
DNI o pasaporte del autor	42187566
Código ORCID del asesor	0000-0003-0521-7113
DNI o pasaporte del asesor	08233588
Grupo de investigación	ESTADO, NACIÓN Y DEMOCRACIA EN EL PERÚ Y AMÉRICA LATINA
Agencia financiadora	
Año o rango de años en que se realizó la investigación	2008 a 2015
Ubicación geográfica donde se desarrolló la investigación	Lugar: Lima, Perú. Coordenadas geográficas : Latitud: -12.0621065 Longitud: -77.0365256
Disciplinas OCDE	Sociología http://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.04.01



UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS

Universidad del Perú, DÉCANA DE AMÉRICA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

UNIDAD DE POSGRADO

ACTA PARA OPTAR EL GRADO ACADEMICO DE DOCTOR EN CIENCIAS SOCIALES EN LA ESPECIALIDAD DE SOCIOLOGÍA

En Lima, a los diecinueve días del mes de diciembre del año dos mil dieciocho, reunidos en la Sala de Grados de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, a horas 3:00 p.m., bajo la Presidencia del Dr. NICOLÁS JAVIER LYNCH GAMERO y con la concurrencia de los demás Miembros del Jurado Examinador, se inició la ceremonia invitando al graduando **MANUEL JERJES LOAYZA JAVIER**, para que hiciera la exposición de la Tesis para optar el Grado Académico de Doctor en Ciencias Sociales en la especialidad de Sociología. Siendo el trabajo titulado:

“CARACTERÍSTICAS Y CONSECUENCIAS SOCIALES DE LAS TECNOLOGÍAS EN LAS REDES DE COMUNICACIÓN JUVENIL EN LA CIUDAD DE LIMA DESDE EL AÑO 2008 AL 2015”

A continuación fue sometido a las objeciones por parte del jurado. Terminada esta prueba y verificada la votación, se consignó la calificación correspondiente a:

A Excelente 19

Por tanto el Jurado, de acuerdo al Reglamento de Grados y Títulos, acordó recomendar a la Facultad de Ciencias Sociales para que proponga que la Universidad Nacional Mayor de San Marcos otorgue el Grado Académico de Doctor en Ciencias Sociales en la especialidad de Sociología, al Magíster MANUEL JERJES LOAYZA JAVIER. Siendo las 4:00 p.m. y para constancia dispuso se extendiera la presente Acta y firmaron:

Dr. Nicolás Javier Lynch Gamero.
PRESIDENTE

Dr. Julio Víctor Mejía Navarrete.
MIEMBRO

Dr. Pedro Maguin Jacinto Pazo.
MIEMBRO

Dr. César Armando Germana Cavero
MIEMBRO

Dr. Tirso Aníbal Molinari Morales.
ASESOR



Dr. NICOLÁS JAVIER LYNCH GAMERO
DIRECTOR

PABELTON JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI – CIUDAD UNIVERSITARIA

Teléfono: 6197000 Anexo 4003, 4004. Lima – Perú.

Correo: upgccss@unmsm.edu.pe, upgccss@yahoo.es, upgccss@hotmail.com

Web: <http://sociales.unmsm.edu.pe/>

A Perla, fallecida el 25 de Julio del 2018
A Shin, fallecido el 17 de agosto del 2015
A Menma fallecida en el 2016
A Lelouch, fallecida en el 2017
Al Zorro, fallecido en el 2017
A todos ellos cuya animalidad no los eximió
de formar parte de mí y de cuanto produje en el tiempo
que vivieron haciéndome feliz.
Nunca dejaré de llorar sus muertes
ni de sonreír por el recuerdo que abrigaré
siempre de cada uno de ellos.

“La perspectiva de una sucesión cada vez más rápida
de placeres es, literalmente, enloquecedora.
Ayuda a sacarse de la cabeza la preocupación
por la felicidad (...) esta amnesia
es el significado de la felicidad”.

Zygmunt Bauman

La sociedad sitiada.

“Todos
los medios
son
prolongaciones
de
alguna
facultad
humana,
psíquica
o
física”.

Marshall McLuhan

El medio es el mensaje.

Resumen

La investigación se desarrolla en Lima y busca comprender el modo en que los intermediarios tecnológicos de comunicación llevan a sus usuarios a re significar sus vidas en jóvenes de entre 15 y 22 años. Se analizan las consecuencias de las redes sociales en los últimos 5 años desde dos tipos de mediadores sociales: el Messenger y el Facebook. Asimismo, se analiza el impacto del celular y de los videojuegos en línea. Para ello se describe los mecanismos del chat, como modo de interacción en tiempo real, para ahondar en el modo en que las juventudes vienen construyendo nuevas formas socialización a través de códigos especializados. Como técnicas metodológicas se proponen la etnografía de tipo virtual, la memoria de vida y la fuente autobiográfica.

Plantearemos en modo en que tecnología impacta en la socialización va en aumento y que las juventudes son sus consumidoras principales. Dentro de este marco, se asisten además de un reencantamiento que se sumerge en el hechizo de la simultaneidad de lo virtual, sino en la mente re oralizada a través de la interacción social. Además, considerando el celular como espacio simbólico de suma importancia, la tecnología se ensambla a la corporalidad, transformándose en una extensión de dicha corporeidad humana. Esto se entiende como organicidad ya que vuelve parte del cuerpo juvenil a la máquina. De este modo, es notoria la proliferación de los “no lugares” como zonas de aislamiento social para mantener viva dicha fantasía virtual. También se detectan nuevas formas de romper lazos concatenados al anonimato de la corporeidad virtual, minimizando, así, el posible sufrimiento en el escenario de las interacciones de índole amorosa.

Palabras clave: cuerpo juvenil, oralidad, reencantamiento, ensamblaje, contingencia.

Abstract

The research seeks to understand the way in which the communication technology intermediaries take their users to re meaning their lives in young people who range between 15 and 22 years in the city of Lima. The consequences of social networks in the last 5 years

are analyzed from two types of social mediators: Messenger and Facebook. Likewise, the impact of cell phones and video games online is analyzed. To this end, the chat mechanisms are described, as a way of interaction in real time, to delve into the way in which youths are building new forms of socialization through specialized codes. Virtual ethnography, life history and autobiography are proposed as methodological techniques.

We will discuss how technology impacts socialization is increasing and that youth are its main consumers. Within this framework, they also assist in a reincarnation that is immersed in the spell of the simultaneity of the virtual, but in the mind re-oralized through social interaction. In addition, getting the cell phone as a symbolic space of the utmost importance, technology joins the corporality, transforming itself into an extension of this human corporeality. This is understood as organicity since it returns part of the youth body to the machine. In this way, the proliferation of “non-places” as areas of social isolation to keep this virtual fantasy alive is notorious. New ways of breaking concatenated ties to the anonymity of virtual corporeity are also detected, thus minimizing the possible suffering on the stage of interactions of a loving nature.

Key words: juvenile body, orality, reenchantment, assembly, contingency.

Agradecimientos

Inicio mis agradecimientos al Vicerrectorado de Investigación y Posgrado de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos dado que, gracias al Programa de Promoción de Tesis de Posgrado para docentes de la UNMSM – Doctorado del año 2017, me otorgó una importante beca económica gracias a la cual pude desarrollar y culminar la tesis doctoral que hoy presento con plena satisfacción. Dicha beca me permitió dedicarme por entero a la culminación de una investigación de largo aliento que empezó con la tesis de maestría y con mis primeras investigaciones sobre el impacto de los videojuegos por el año 2008. ¡Muchas gracias!

En cuanto a las personas que me permitieron desarrollar la investigación, me referiré inicialmente a un gran docente y camarada, Tirso Molinari. Su continuo asesoramiento académico y moral fue crucial para redactar mi tesis de licenciatura y mi tesis de maestría, explorando diferentes líneas de investigación en mi profesión sociológica. Al día de hoy, y después de varios años, su amistad es imprescindible en mi cotidiano quehacer sociológico. A Julio Mejía Navarrete que enriqueció mi labor de investigador con sus sugerencias, sus perspectivas sociológicas, así como con opiniones sencillas pero punzantes. Siempre le agradeceré la confianza depositada en mis esfuerzos académicos a lo largo de los últimos años. A Jaime Ríos Burga por sus ricos consejos durante mis investigaciones y más todavía por la grata amistad que nos ofreció a mí y a mi familia. Siempre con su sencillez y humildad me permitió saber que más allá de la academia y la científicidad existirá la vital importancia de comprometernos por mejorar nuestra sociedad. Debo señalar, además, que fue gracias a él que me inicié en las labores pre docentes de Sociología. A partir de aquella experiencia no me detuve hasta ser docente nombrado de la Universidad ante la cual presento mi tesis doctoral. A Pedro Jacinto Pazos, por su cálida amistad, así como por la guía espiritual y académica que me brinda constantemente desde hace varios años. La enorme vibra positiva que inspira su persona siempre ha podido removerme a mejorar mi camino humano. A Nicolás Lynch que fue mi profesor en el curso del Taller de Tesis en el doctorado y de quien obtuve una importante asesoría para desarrollar el tema que hoy planteo a lo largo de la tesis. Construí, sesión a sesión, un problema que no cesó de volverse tan complejo como amplio.

No dejó de alentarme en mi total credibilidad académica. A Osmar Gonzales, profesor y amigo que me brindó su asesoría cuando cursé la maestría, al egresar de la misma y, por los años siguientes hasta la actualidad, no cesó de atender mis dudas e inquietudes que me llevaban a remitir una serie de preguntas a un investigador al cual admiro.

A Percy Bobadilla, querido amigo y colega con quien no cese de intercambiar pareceres, con la profunda confianza que inspira su persona, en torno a la sociología y a nuestra sociedad en su compleja dimensión. A Rubén Ticona, gran amigo y especial compañero de contextos académicos y deportivos, quien me ayuda siempre a construir una grata perspectiva de futuro amparado en pensar y hacer. Juntos venimos esforzándonos para encontrar un importante eco en cada acción que emprendemos día a día. A Fernando Rivera, colaborador académico en diversas investigaciones, jefe de práctica en múltiples cursos dictados en la UNMSM, amigo entrañable y constante que en todo momento me auxilia y acompaña. Su grata amistad siempre rodea cada proyecto que emprendo. ¡Gracias a todos!.

A mi amigo y leal compañero en el estudio de las juventudes en el intervalo 2011 y 2014 dentro de distintos espacios, Giorgino Coletti. Me acompañó, además, con su amistad, en cada paso de campo que desarrollé hasta el día de hoy. A Alex Seminario, primer colaborador en este largo proceso de investigación, presenciando los primeros destellos de la misma, gracias a la administración de un Messenger alterno por los años 2008 y 2009, recogiendo importante información. A Jacoby, dotero experimentado que me introdujo al mundo del DOTA -complejo mundo de los videojuegos vía PC- con la paciencia de un maestro. A mis camaradas de intercambio académico y colaboradores directos más apreciados. A Javier Vega, compañero de aulas san marquinas, con quien comparto diversos diálogos serios y lúdicos: un eterno par de espíritu juvenil que me brinda su cálida amistad hasta el día de hoy. A Arturo León, que siempre estuvo y sigue estando a mi lado como amigo constante e imperecedero. Colaboró conmigo en la traducción de diversos resúmenes de artículos científicos propuestos a revistas pertenecientes a diversos países. A Giorgio Piazenza, siempre dispuesto a colaborar conmigo, siempre confiándome su amistad. A Ronald Torres Bringas, noble y honesto compañero, que me permitió aprender de temas epistemológicos gracias a su consejo y preocupación, un amigo por quien guardo gran admiración. A Sonia

Córdova, amiga de la familia cuyo amor hacia los animales siempre inspira a cualquier individuo que la conoce, a que podemos reconciliarnos con la vida misma. A cada uno de mis vecinos del Edificio del Jirón Callao en el Centro Histórico de Lima, en donde Susan y yo empezamos a vivir juntos. Su alegría, solidaridad, estima y respeto me hicieron creer con firmeza en el poder de la acción colectiva y en los umbrales de participación que todo espacio colectivo puede llegar a tener

A la comunidad san marquina por llevarme siempre a la impetuosa necesidad de actualizar y sistematizar todo acervo académico impartido durante los seis últimos años en las sesiones sociológicas de los cursos de sociología política, sociología de la cultura, teorías del desarrollo, sociología de las organizaciones, demografía, técnicas de investigación sociológica, taller de investigación y socialización e intersubjetividad. Fueron sesiones en las que participé como un estudiante más junto a extraordinarios jóvenes. A los buenos amigos y amigas que hicieron las veces de alumnos y alumnas del programa de estudios por experiencia laboral-EPEL en la Universidad Ricardo Palma entre los años 2011 y 2014 quienes siempre me animaron a continuar mis investigaciones y a profundizar una serie de problemas propuestos en clases de ciencias sociales y realidad nacional que hacían las veces de entretenidas tertulias. Aunque han pasado más de 8 años desde mi primera clase, y han sido cientos los estudiantes que por allí pasaron, nunca los he de olvidar. Asimismo a los alumnos y alumnas del pregrado de la misma universidad, en los cursos de ciencias sociales, realidad nacional, historia de la civilización, formación histórica del Perú, Teoría y métodos de investigación y demografía, quienes con suma gentileza resolvieron muchas dudas e inevitables prejuicios en torno al mediador del celular.

Agradezco profundamente a quienes están enlazados a mi evolución emocional y espiritual de manera más íntima: mi familia. A mis hermanos caninos: Perla acompañante diurna y nocturna en la inacabable redacción de esta tesis y aquellas tesis que antecedieron la presente. Ella partió el 25 de Julio del 2018 dejándome muy triste ya que en sus 13 años estuvo a mi lado en la que fue mi pequeña habitación de aquel cálido hogar que compartí con mis padres y mi hermano. Gracias a ella me di suficientes fuerzas para continuar mi labor académica pues me acompañó innumerables madrugadas desde las primeras páginas de la tesis de

licenciatura, hasta las primeras páginas de la tesis doctoral. A Hunter, quisquilloso y ladino, presente con la melodía de sus ladridos durante aquellos años. Hoy a sus 12 años sigue viviendo para recordarme que todos tenemos derecho a una segunda oportunidad para hacer felices a quienes amamos y nunca quisimos dañar. A Jesús Loayza Javier, mi hermano, quien con sus consejos constantes aclaró algunas incertidumbres sobre el mundo lúdico virtual, también me facilitó los *mediadores* que necesitaba para ser, en los últimos 6 años, un usuario muy entendido en los video juegos on line. A Manuel Loayza Garnique y Consuelo Javier Juárez, mis padres, que depositaron en mí una fe indestructible durante el lapso que inicio con la recolección de datos y finalizó con la redacción de mis investigaciones, evidenciándose en una actitud paciente y comprensiva, colmada de múltiples preocupaciones que les cause debido mis desapariciones del seno familiar y, a veces, escasas explicaciones debido a la intensidad de un trabajo de campo continua y desmedido: anhelo que esta investigación colme parte de las expectativa correspondiente. Hoy acompañan cada pequeño paso que doy y la felicidad que muestran al verme desarrollarme en diferentes facetas en diversos contextos es el mejor pago a todo el esfuerzo depositado. A Susan Romero Bellido, mi mejor amiga, mi compañera preferida y la anhelada esposa que siempre creí tan utópica como inverosímil de existir, a ella que fue testigo de la redacción esta tesis desde sus inicios en el año 2013 y que sabe mejor que nadie el reto que representó. A ella cuyo poderoso amor me lleva siempre a dar más de lo que creía posible en cada escena de mi vida. Luego de convivir durante casi cuatro años aceptó casarse conmigo el 21 de Julio del 2018 convirtiéndose en mi esposa completando la dicha que no deja de impulsarme día a día.

No puedo dejar de nombrar a quienes se convirtieron en hijos caninos y felinos que, junto a Susan, adopté y amé con profunda dicha. Shin, el primero de ellos, que nos acompañó 10 meses antes de partir, me enseñó la felicidad de darle la oportunidad a un perro abandonado de ser feliz en los últimos meses de su vida. Menma nos mostró una especial “agencia” al acompañarnos por decisión propia desde aquel Parque Universitario en Lima que alberga docenas de gatos sin hogar. Su intenso cariño siempre se propaga en el tiempo. Lelouch supo alegrar nuestros días y nunca ofendió nuestro cariño hacia ella, sus sorpresas y travesuras siempre marcaron sus días con nosotros. Zorro, un gato que encontré agonizando luego de caer de una azotea, decidió acompañarnos en nuestro hogar y aunque se mostró siempre

arisco debido a la desconfianza que tenía hacia los humanos, supo ser feliz en el tiempo que vivió junto al resto de hijos a quienes sí quiso mucho. Todos ellos partieron y marcaron intensamente mi vida. Hoy nos acompañan Akos, perro rescatado de las inmediaciones de la av. Tacna; Haru, perro rescatado de las puertas del Tribunal Constitucional del Perú; Paku, gato rescatado hace más de 3 años de las inmediaciones de San Juan de Lurigancho; Cici, gata rescatada del mismo distrito; y Morrison, gato que vivía sin hogar alguno en el edificio donde empezamos a vivir Susan y yo en Jirón Callao en el Centro Histórico de Lima. Todos ellos merecen mis agradecimientos dado que me acompañan día a día impregnando mis acciones, mis escritos, mis discursos, mis pensamientos y mis sueños.

Finalmente, a quienes realmente les pertenece la autoría de este libro: a cada joven que encontré en el la recolección de datos emprendiendo un lazo amical, quizás sean más de 500 en todo este tiempo, y otros tantos 1000 o más que conocí fortuitamente. Gracias a ellos volví a encontrarme con una multiplicidad de experiencias juveniles que creía perdida, permitiéndome reconocer una serie de experiencias juveniles que subsisten y se desarrollan aunque se intente negar la existencias de dicho desenvolvimiento social.

Índice

Introducción	14
1. Problema	14
2. Objetivos	16
3. Justificación e importancia del estudio	17
3.1. Justificación teórica	17
3.2. Justificación práctica	17
3.3. Justificación metodológica	18
 Capítulo I. Marco teórico	 20
1. Marco epistemológico	20
1.1.Descentramiento y mundos de la vida para abordar el estudio de lo juvenil	20
1.2.Transiciones, liminalidad y fronteras	22
1.3.Hacia una descolonialidad teórica	24
1.4.Compromiso social del investigador	25
1.5.Más allá de lo disfuncional	26
1.6.Excepción como comprensión de la realidad social	29
 2. Enfoque teórico	 30
2.1.Enfoque fenomenológico	30
2.2.Estructuras estructurantes	31
2.3. Interaccionismo estratégico	32
2.4.El no lugar en la socialización	34
2.5.Enfoque de la Complejidad	35
 3. Antecedentes	 36
3.1.¿Qué es ser joven?	36
3.2.Propuestas clásicas para conceptualizar la juventud	39
3.3.Contexto e identidades juveniles	41
3.4.Reconociendo las redes sociales desde sus inicios	42

3.5.El poder cultural de los videojuegos	45
3.6. Del individualismo lúdico a la interacción virtual	46
Capítulo II. Pautas metodológicas de la investigación	48
1. Paradigma y estrategias para investigar	48
1.1.En torno al enfoque cualitativo elegido	48
1.2.Hacia una etnografía virtual	49
1.3.Lenguaje o infralenguaje	50
1.4.Viviendo en las fronteras de lo aparente y lo difuso.....	50
1.5.Representatividad en la especificidad	51
2. Muestra planteada y criterios utilizados	52
3. Instrumentos de investigación.....	61
3.1.Observación participante	61
3.2.Entrevista en profundidad	61
3.3.Autobiografía	62
3.4.Historias de vida	62
3.5.Análisis de discurso	63
4. Características de la recolección de datos	63
Capítulo III. Celulares, ensamblajes y juventud cotidiana.....	64
1. Contrastación de clásicos y modernos: teorías para la actualidad.....	65
2. Mensajero trastocando el mensaje	67
3. Telefonía móvil y lo humano ensamblados.....	72
4. Ensamblados y conectados: uso de lo humano y lo no humano.....	78
5. Inquietudes y divergencias frente al celular	84
6. Desbaratando y reacomodando nuestras vidas	89
7. Lo tecnológico vuelto orgánico	92
Capítulo IV. Trascendiendo los vínculos cara a cara mediante las redes virtuales...	98

1. Interacción oral y electronal en el entorno juvenil	98
2. Inmediatez e irracionalidad virtual	108
3. Panóptico y control educativo frente a la búsqueda de una emancipación juvenil...118	
4. La virtualidad y sus consecuencias en la socialización	126
5. Copresencia y nuevas formas de interacción en la distancia	134
6. Hacia un repliegue económico de los sentimientos	138
7. Migraciones generacionales: del Hotmail al Facebook, al Watts Ap y al Instagram...145	

Capítulo V. Incertidumbre y temores en las redes sociales

152

1. ¿Vínculo y distanciamiento en las redes sociales?	152
2. Reconocimiento en el chat.....	153
3. Agregar, bloquear y escapar: breve análisis estructural del chat.....	162
4. Rol femenino en las expectativas virtuales	167
5. Entre el acoso y la permeabilidad virtual	170

Capítulo VI. Sensibilidades *on-line*: fronteras juveniles virtuales

179

1. El poder económico y cultural del los videojuegos	179
2. Cuerpo y sentido de vida en los videojuegos	181
3. Destrezas colectivas en espacios afines: estudio de caso del videojuego DOTA.....182	
4. Hacia nuevos gregarismos amicales	190

Conclusiones

201

Bibliografía

208

Introducción

1. Problema

En la actualidad las juventudes vienen transformando sus propias biografías a través de escenarios virtualizados que cobran diferentes y numerosas formulas movilizadoras en el ámbito del internet, renovando y reconstruyendo el propio lenguaje de las intersubjetividades en cada joven consumidor. El contexto se torna artificioso y extravagante para quienes prejuzgan tales escenarios como negativos: los padres de los propios consumidores juveniles. En este proceso, adaptarse a tal advenimiento se trató más de cumplir con un deber que de aprovechar una posibilidad gratificante. Los progenitores del pasado, que fueron amenazados por símbolos virtuales que competían por el cuidado de los hijos, debieron notar que esas tecnologías no eran, en absoluto, inocuas: propiciaban el alejamiento de las estructuras valorativas establecidas en el seno familiar más armonioso. El imparable avance tecnológico, con un mayor refinamiento y atractivo, cautiva y ordena nuestros principios vitales de manera muy rápida. Orillándonos más a actuar que a reflexionar nuestras escribales costumbres de antes. Esta electronalidad se encuentra distante de toda verticalidad, apartada de una actitud detenidamente reflexiva: se escribe sin reflexionar se lee sin detenerse a generar un mayor análisis para copiar y pegar, cautivándonos dejándonos caer en los tentáculos virtuales. Disminuimos nuestra actividad reflexiva de tal manera que hemos hecho a un lado el esfuerzo más pequeño.

La legitimidad del mundo del internet se viene robusteciendo ante toda juventud, en lamedida que resignifican sus acciones emitiendo sentires, propuestas y críticas por medio de distintos discursos elitistas y gregarios, haciendo posible el rastrear comportamientos tan discriminativos como inclusivos, así como conjuntos de ideas emotivas e intersubjetivas. Pero, la galaxia internet no se desarrolla de manera abstracta. Son necesarios intermediarios lo suficientemente poderosos motivadores como para “apresar” la atención de las y los jóvenes internautas. Hago referencia a los artefactos que servirán como ramificación de las corporeidades. Dada la situación, el celular tiene un papel sobresaliente, en lo que va del

tiempo ha convertido su cuerpo tecnológico en una manifestación de extenso poder subjetivo. Tanto computadoras, como toda caja de resonancia comunicativa, han pasado a ser olvidadas parcialmente debido a la facilidad y complicidad que brinda el celular. Estamos experimentando una suerte de ensamblaje entre la humanidad y la máquina.

No obstante, la comunicación es dinámica en tanto es capaz de Re-crear la biografía de los usuarios por medio de la competición y el enfrentamiento en la comodidad de sus propios hogares. Estamos hablando de los videojuegos. Este tipo de intermediarios, en los últimos diez años, incrementan su importancia en subjetividad interactiva y en el aprendizaje infantil, adolescente y juvenil, son usados como herramientas lúdicas que llenan extensas zonas de la cotidianidad. Así, se manifestaron maneras, cada vez más singulares, de socialización a través de la virtualidad con masiva acogida por doquier. La virtualidad se sumará a la magia de los videojuegos propiciando partidas jugadas virtualmente capaces de unir, de manera muy compleja, ejercicios socializadores a pesar de la lejanía espacial, incorporando cercanías virtuales, haciendo posible llegar ante un público de dimensiones globales: se entretiene al momento de enfrentar a jugadores que se conectan desde distintos puntos geográficos del mundo. Las conversaciones sostenidas incrementan la complejidad de la proyección lúdica que se desarrolla a su gusto al otro lado de la pantalla, identificando intersubjetividades enfrentadas a muerte, así como en solidaridades virtuales en busca del triunfo colectivo.

En la tesis que presento a continuación se analiza el papel que desenvuelven la técnica virtual de socialización incluyendo a las manifestaciones corporales como las del celular en el cuerpo social juvenil que ha venido convirtiéndose en el principal soporte de toda interacción virtual haciendo de la computadora un objeto auxiliar para labores de índole laboral o académica. Las nuevas tecnologías de la información poseen un rol cada vez poderoso en la vida de los pares para entablar aprendizajes socializadores. Entonces, cabe preguntarse: ¿cómo estos mediadores tienen la capacidad de transformarnos? Cada mediador se convertiría en el mensaje en tanto estas columnas que creíamos superfluas, terminaron por reconstituir la acción social.

La tesis planteará este problema y lo desarrollará a través de cuatro capítulos de resultados: el capítulo titulado “telefonía móvil, ensamblajes y cotidianidad juvenil” estudiará a fondo el impacto del celular y su manipulación en el espectro del cuerpo humano y el ensamblaje cotidiano que va forjándolo y transformándolo. El capítulo titulado “rebasando la comunicación cara a cara a través de la virtualidad” busca desarrollar una arqueología de las redes sociales desde la intensidad del año 2008 a la actualidad en que existen múltiples espacios de interacción virtual. El capítulo “contingencia, miedos y peligros en las redes sociales” plantea el dilema crítico que las redes sociales ocasionan en sus jóvenes consumidores que deben enfrentarse día a día a una serie de consecuencias negativas que podrían deteriorar su percepción del yo social. Finalmente, el capítulo “sensibilidades *on-line*: fronteras juveniles virtuales” se plantea el impacto extraordinario de los espacios de interacción lúdica en la ciudad de Lima conocidos como Lan Center, en donde docenas de jóvenes se reúnen a emprender metas virtuales con enormes consecuencias sociales en sus vínculos amicales y comportamientos individuales. A través de las conclusiones se buscará tener una perspectiva general que nos permita explicar la importancia de la estructura socializadora de dichas tecnologías.

Objetivo General:

Analizar los dispositivos tecnológicos que sirven pertenecientes a la comunicación vía internet como espacio de socialización mediante un lenguaje electrónico e interacciones virtuales en las juventudes limeñas entre los años 2008 y 2015.

Objetivos Específicos:

En el escenario de la ciudad de Lima, en los años que van del 2008 al 2015 se siguen los siguientes objetivos específicos.

1. Analizar las consecuencias sociales de la coexistencia consumista entre las juventudes y los soportes tecnológicos de comunicación en sus facultades psíquicas y físicas.
2. Comprender las características del proceso comunicativo e interactivo juvenil intermediada por dispositivos virtuales.

3. Identificar el carácter vinculante de las redes sociales virtuales y sus consecuencias en las relaciones amicales y amorosas de la juventud limeña.

Justificación e importancia del estudio

a. Justificación teórica

Mc Luhan (1995: 8) establecía que “es imposible comprender los cambios sociales y culturales si no se conoce el funcionamiento de los medios”. El hecho de acercarnos a este mundo supone hacer a un lado todo entendimiento separado de la cotidianidad juvenil, es “estar” inmerso en las vivencias ajenas, “sabiendo orientarse en ella, siendo capaz de participar en ella como un conjunto de prácticas” (Giddens 1993, p.165), provocando que las observaciones descritas se conviertan en categorías propias de la cientificidad sociológica. Inclusive todo comportamiento juvenil subvaluado como “lúdico”, es parte de un discurso que no se queda a su carácter mental, sino que se reafirma su aspecto material producto de estar dentro de una estructura discursiva (Laclau y Mouffe, 1987). Las investigaciones que vienen formulándose desde hace algunos años si bien son importantes antecedentes reducen el fenómeno virtual a contrastes entre la interacción cara a cara y virtual, sin considerar la importancia de las plataformas tecnológicas en el cuerpo y la mente colectiva. Asimismo no ahonda en las fuerzas estructurales que vienen forjándose en este mundo a modo de un micropoder que tensa su fuerza en los propios consumidores. En suma, dichos antecedentes son insuficientes tanto en número como en profundidad para un fenómeno que viene transformando el mundo simbólico y material adulto, así como base socializadora de primer orden en la juventud y en la infancia.

b. Justificación práctica

La población que se halla dentro de un rango de edad que va desde los 15 años propiciaría el cimiento de las nociones iniciales del concepto vital de ciudadanía, comprendida como la capacidad de desarrollar todo tipo de negociación y, de esta forma, alcanzar cierto grado de reconocimiento. Tener una carencia teórica implica la ausencia de investigaciones de índole sociológica que identifiquen las diferentes aristas de la juventud, sea en el ámbito de la

saludo, del trabajo o de lo social. La dificultad aparece cuando la tensión entre grupos de produce y dificulta el entendimiento del modo en el cual se vienen desarrollando los comportamientos colectivos: “este ocultamiento va tan lejos, que muchas veces el verdadero problema parece casi incomprensible” (Elías, 2002: 72). Dicho tutelaje dificultaría todo conocimiento en torno a dichos temas.

En efecto, lo más importante de aquel grupo etario se establece en que, además de aprehender un importante conjunto de estructuras sociales que les permitirá entender el mundo inmediato, sino que le permitirá re-crear todo tipo de espacio compartido bajo parámetros innovadores. Luego de cuarenta años, Mc Luhan sigue vigente al establecer que “*muchas de nuestras instituciones sofocan toda la experiencia natural directa de la juventud, que reacciona con placer no aprendido ante la poesía y la belleza del nuevo ambiente tecnológico, el ambiente de la cultura popular*” (McLuhan, 1983). Ni tecnología es igual a prosperidad, como consumo tampoco es a felicidad: por ello se profundizará el impacto de dichas técnicas utilizadas en las agrupaciones juveniles desde una perspectiva crítica que implique parámetros futuros menos fetichistas y más reflexivos.

c. Justificación metodológica

En cuanto a la metodología, el abordaje etnográfico virtual proporcionará elementos refrescantes y fuera de serie, a pesar de que el investigador recopile el material disponible, este utilizará un “doble” virtual capaz de desenvolverse en las redes virtuales y en el videojuego encaminándose hacia determinadas metas, ya sea obteniendo más votos y atención, conociendo una mayor cantidad de pares virtuales, comentando y siendo de la intimidad de los demás, colaborando en ciertos momentos y, en otros, enfrentándose descarnadamente. De esta manera, el etnógrafo virtual logra adentrarse en la virtualidad intersubjetiva en dos aspectos: conversando con los distintos entrevistados de forma textual y como figura virtual que se proyecta tanto en videojuego como en foto. En los dos aspectos, por medio del despliegue emocional de su figura virtual, corresponderá expresar un lenguaje figurado. Con el fin de llevar a cabo las investigaciones sobre juventudes se quiere hacer más ricas las tácticas metodológicas, incluyendo sujeto investigador al mundo investigado, siendo

importante una diligente y permanente apertura a lo desconocido y lo distinto, también de una apropiada preparación que se apoye en elementos dramáticos como la memoria emocional. No obstante, se sigue cuidando la rigurosidad para no llegar a un sociocentrismo que nos desvíe de las metas del inicio. Se trata de riesgos que pueden ser superados tomando como horizonte la definición específica del problema de investigación, pero no será imposible que el problema se convierta en algo no solamente distinto, sino todavía más complicado.

Capítulo I

Marco teórico

1. Marco epistemológico

1.2.Descentramiento y mundos de la vida para estudiar las juventudes

Estudiar a las juventudes involucra rebasar los enfoques que limitan la vasta compleja alteridad social a partir de una abstracción de lo correcto. Para ello se recurrirá al descentramiento como una herramienta anti-esencialista que es capaz de relativizar discursos centrales revalorando y rescatando la importancia de los elementos marginales. Este descentramiento busca atender las características no consideradas por los antecedentes teóricos, refiriéndonos, en específico, al ámbito comprensivo de lo cotidiano en la vida social de las juventudes investigadas. Entendemos la desconstrucción como un recurso que aproveche los ámbitos menos racionales y los aspectos más difíciles de medir debido a su sintonía simbólica, emotiva y contradictoria:

“Una lectura desconstruccionista debe de centrar su atención en las paradojas, ambigüedades, ironías, silencios, antinomias, alegorías, coincidencias, etc., de los discursos. Es decir, la labor de análisis debe orientarse hacia un conjunto de aspectos, rasgos o elementos antiguamente considerados subjetivos o azarosos. La desconstrucción es una invitación a invertir la jerarquía de nuestra percepción y valoración que han terminado convirtiendo en costumbre intelectual” (Huamán, 2003: 112).

La desconstrucción es, para empezar, “un campo polémico, el espacio, heterogéneo de un conflicto de fuerzas (y ya, ante todo, de fuerza y sentido), lo cual requiere, más que análisis neutro, metódico especulativo, intervención estratégica y singular, implicada en tal o cual lugar o momento de aquel espacio” (Derrida, 1989: 10). En otras palabras, desestructurar es desarmar las bases del edificio teórico de un específico conjunto de sucesiones históricas. Desconstruir equivale a descomponer los niveles de significado que esconden la

conformación de un conjunto de fases sucesivas que adquiere significado a la luz de la objetividad construida. Resumiendo, “desconstruir es solicitar o inquietar la herencia no-pensada de la tradición metafísica” (Derrida, 1989, p.17). El metafísico responde a esa forma de hablar llamándola “relativista e insistiendo en que lo que importa no es qué lenguaje se emplea sino cuál es verdadero” (Rorty, 1991, p. 93). El asunto no es desbaratar por desbaratar o ser escépticos del sentido o victimarios del buen significado, ni formar parte de algún raciocinio escéptico posmoderno. Más aún, resulta preciso “comprender cómo está construido un conjunto para lo cual es necesario reconstruirlo” (Derrida, 1989, p. 20). Este autor lo señala críticamente y se resguarda en cierta obligación a tomar en cuenta y meditar todo lo que es percibido desde un centro hasta los denominados márgenes como simple sobra, algo infructuoso o invalido. Él lo manifiesta de este modo:

“Si producir es hacer marchar hacia la luz, llevar a la luz, desvelar, manifestar, esta “práctica” no se contenta con hacer o producir. No se deja regir por el motivo de la verdad cuyo horizonte enmarca, pues es con igual rigor contable de la no-producción, de las operaciones de anulación, de descuento y de cierto cero textual” (Derrida, 1997, p. 441).

En esta misma línea, tiene cabida “desconstruir ese sistema de oposiciones conceptuales (sensible-inteligible, cuerpo-alma, interior-exterior) de la metafísica” (Derrida, 1989: 24), permitiéndonos dejar atrás un grupo de dicotomías acerca, no sólo de la juventud, sino de la manera en que se conciben y se desenvuelven los valores que se mueven en los espacios virtuales, aun a costa de subvertir ciertos discursos hegemónicos del mundo de la vida adulto centrista. Descentrar involucra cavilar la genealogía organizada de sus conceptos con la mayor fidelidad posible, más interna – labor con la que inicia esta investigación- y, simultáneamente, “desde cierto exterior innombrable, incalificable por la centralidad dogmática, determinar lo que este tipo de enfoques ha podido disimular o prohibir, convirtiéndose en conocimiento y acción por esta represión interesada en alguna parte” (Derrida, 1989, p. 28). Para alcanzar esta posibilidad es necesario “ser conscientes de aquel barro, ese humus, relegado a priori” (Maffesoli, 1997, p. 35). Para contribuir a solucionar los profundos problemas sociales debe exigirse una rectitud que “rechace en sus planteamiento

y soluciones el supeditar la investigación de lo que es en realidad a las ideas preconcebidas respecto a cómo la solución de dichos problemas puede acomodarse a los deseos propios” (Elías, 1989, p. 21). Este autor indica: “la utilidad del trabajo de investigación sociológica como instrumento de la praxis social queda fortalecida siempre que no nos engañemos proyectando en la investigación de lo que es y de lo que fue aquello que deseamos o que pensamos que debe ser” (Elías, 1989, p. 30).

El racionalismo es modelo vivo de un centralismo ideal atascado en lo que implica el desarrollo y transformación del pensamiento, tomando forma primero, para ratificarse después, y, por último, para reivindicar su supremacía. Se crea una contraparte, “un doble oscuro –que yace en esa marginalidad rechazada- el irracionalismo, que bajo distintos nombres –oscurantismo, reacción, tradición, pensamiento orgánico-, permitirá al primero mostrarse como el discurso de referencia alrededor del cual se organizará la vida en sociedad” (Maffesoli, 1997: 33), así tiende a monopolizar y obtener la supremacía, al desear tramitar, prever y ordenar todo, y eso a priori. Aquella actitud requiere “el sobresalto de lo irracional” (Maffesoli, 1997: 33). Por este camino vamos a redescubrir la subalternidad, dejando de lado la universalidad, como esa que enaltece derechos políticos no capaces de considerar carencias masivas, reemplazándola gracias a la aprobación de la diversidad de la diversidad social de los derechos (Chatterjee, 2007). Resulta indispensable admitir todo aquel planteamiento sublaterno que hubiese seguido sin voz y sin voto gracias a un capitalismo que no considera oposición alguna. Dando una propuesta “cuando encuentra un residuo precapitalista que pertenece al tiempo de lo premoderno, son interpretadas como remanentes del pasado de la humanidad” (Chatterjee, 2007: 58).

1.2. Transiciones, liminalidad y fronteras

Para Augé “una alteración de la comunicación retórica manifiesta el paso de una frontera, que es necesario con toda seguridad representarse como una zona fronteriza, un escalón, más que una línea bien trazada” (Augé, 1998: 111). Aquel escalón o frontera puede ser analogado con los ritos liminales de pasaje. Producto de los ritos que funcionan como pasaje surgen actores que viven en la transición que no son, propiamente, ninguna de las dos cosas, podrían

inclusive ser ambas, pero no se encuentran ni acá ni allí e incluso podrían no estar en ningún lugar, están “al margen del margen” (Turner, 1970). Por ello estudiar la realidad social contempla no considerarla consecuencia de ser una realidad en sí, tampoco de ser una cosa inexistente: es examinarla a modo de una *realidad de transacción*, de forma muy similar a como se hace con la demencia o la sexualidad (Lazzarato, 2006).

Nos referimos a modos de socialización que escapan a enfoques que parten de topografías culturales pre concebidas: se construyen en todo momento. Los límites pueden “hallarse en uno mismo dejando de ser realidades puramente exteriores, tornándose principalmente como “fronteras internas”, no perceptibles, ubicadas “en todas partes y en ninguna”” (Balibar, 2005, p. 80). Comenta dicho autor: “Es una zona espacio-temporal extraordinariamente viscosa, casi un lugar donde se vive una vida que es una detención del vivir, una no-vida (...) ya es difícil vivir sobre una frontera, pero que eso ni siquiera es comparable a ser uno mismo una frontera” (Balibar, 2005, p. 84).

Castoriadis indica la notoriedad de que no exista vinculación de lo social dándose “de una vez para siempre, ni en la superficie, ni en profundidad, ni realmente, ni en abstracto” (Castoriadis, 1989, p. 31). En cada segmento y lazo que une cada parte entre sí, y la totalidad, es siempre producto de una realidad social determinada. Es una creación permanente, de un origen ontológico, que se establece y logra instituirse cada vez, a pesar de ser mediada por la objetividad de los actos y las cosas, tiene la capacidad de dejar atrás esto , posibilitando cierta reproducción indeterminada de sus niveles (Castoriadis, 1989)¹.

En efecto “no hay ningún medio en una lógica-ontología de lo mismo, de la repetición, podemos concluir que esta génesis no es meramente ni devenir, ni generación o corrupción, no es *engendramiento de lo mismo por lo mismo*, es surgimiento de la alteridad, génesis ontológica” (Castoriadis, 1989, p. 32). Son importantes los límites, la liminalidad, y los cambios de la sociedad para el conocimiento y análisis de las nuevas formas de socialización

¹ Castoriadis plantea: “*La sociedad se instituye como modo y tipo de coexistencia: como modo y tipo de coexistencia en general, sin analogía ni precedente en ninguna otra región el ser y como este modo y tipo de coexistencia particular, creación específica de la sociedad en cuestión*” (Castoriadis, 1989: 31).

a través de las redes virtuales. Esto se asemeja a lo que Castoriadis (1989) definió como “magma de magmas”:

“En el todo de ese magma se aprehenden corrientes más densas, puntos nodales, zonas más claras o más oscuras, puntas de roca. Pero el magma no deja de moverse, de hincharse y de desinflarse, de licuar lo que era sólido y de solidificar lo que no era prácticamente nada. Y justamente porque el magma es así, puede el hombre moverse y crear en y por el discurso, no quedarse para siempre inmovilizado por los significados unívocos y fijos de las palabras que emplea...” (Castoriadis, 1989: 132).

Aquellas transiciones nos lleva a una hipótesis muy provocadora: “ya no hay análisis social que pueda prescindir de los individuos, ni análisis de los individuos que pueda ignorar los espacios por donde ellos transitan” (Augé, 1998:122).

1.3.Hacia una descolonialidad teórica

Un modo de insistir en modos colonialistas de pensar el mundo, por ejemplo, es a través de “el canon crítica de que todo proceso histórico es documento de sí mismo, de que el presente ilumina y justifica el pasado, es mecanizado, exteriorizado y reducido a una ley determinista de rectilinealidad y de “unilinealidad”” (Gramsci, 1980, p. 87). La “colonialidad del poder” evidencia aquella “legitimización de las ya antiguas ideas y prácticas de relaciones de superioridad/ inferioridad entre dominados y dominantes, siendo éste el más eficaz y perdurable instrumento de dominación social universal , incluyendo sus rasgos fenotípicos, así como sus descubrimientos mentales y culturales” (Quijano, 2000, p. 203); en el intercambio entre las juventudes y lo adulto, simultáneamente simbolizan a las juventudes siendo menospreciada y presa de prejuicios, hombres y mujeres jóvenes, se desenvuelven y desarrollan sin precisamente estar aguardando a los adultos que están representados por las instituciones estatales laborales y educativas. Esto consiste en un tipo de re-identificación (Quijano, 2000) porque los jóvenes son conceptualizados desde los adultos, articulando sus productos culturales, sus vivencias, recursos e historias (Quijano, 2000) pero desde la

supremacía de la forma de pensar adulta céntrica que percibe su debe ser, pero no aquello que sí es.

Existe cierta propensión a volver a practicar el dogma del “Fantasma de la Máquina” aquí las juventudes serían una especie de fantasma oculto en la máquina del cuerpo (Ryle, 1967). Se proyecta sobre un nomadismo que se romantiza, una versión radical de tribalismo -el nosotros en estado de aislamiento-, imputarle a los jóvenes el gozo transitorio e irreflexivo, el deseo libre, puede “hacer más fuerte un mundo múltiple de mosaicos, de fragmentos aislados y autorreferenciales y agravándose más, un mundo donde el esencialismo y el endurecimiento de las fronteras entre los grupos dificultan la comunicación y la contaminación entre ambos, y propician su separación creando mundos encerrados en sí mismos” (Reguillo, 2004: 53). Para Castoriadis las redundancias teóricas no deben existir, tampoco las desacreditadas copias, ni las burdas disertaciones que no pueden romper la determinidad que buscan alargar para su propio beneficio el conocimiento establecido, frente al saber burdo y bárbaro. En caso de seguir dudando, Castoriadis vuelve a arremeter: “Toda ordenación en conjuntos, toda categorización, toda organización que en ello instauremos-descubramos, tarde o temprano se demuestra parcial, lacunar, fragmentaria, insuficiente, e incluso, que es lo más importante, intrínsecamente deficiente, problemática, y finalmente, incoherente” (Castoriadis: 1989: 177).

1.4. Compromiso social del investigador

La investigación parte de un interés por decodificar el orden social, situación a la cual los críticos postmodernos con frecuencia se aferran a la comprensión de porqué las cosas son como son, y no a lo que debe hacerse para que sean de otro modo, es decir “son incapaces de tomar seriamente la urgencia de traducir las ideas teóricas al modo del pensamiento colectivamente constituido, y a las acciones que buscan transformar las relaciones asimétricas de poder y de privilegios que conforman y regulan la vida diaria” (McLaren, 1998: 17). Para McLaren (1998: 17) “el fracaso de los teóricos sociales contemporáneos radica en su incapacidad de situar su trabajo en una problemática organizada, que permita convertirse en el punto de partida para la transformación de las condiciones opresivas y desiguales del orden social y moral”. Proponemos, entonces, una mirada que desmitifique y

desestructure para erigir una alternativa capaz de trascender al sinnúmero de opresiones, explotaciones y horrores en general que existen en el mundo (Gonzales, 2004). Tal como establece Gonzales Casanova, se trata de arremeter contra fuerzas de dominación que impelen contra la justicia y la igualdad:

“Paradójicamente los caminos de solución para conocer y cambiar el mundo actual y construir un mundo virtual, alternativo, corresponden al más alto nivel de los conocimientos humanos y a conocimientos que no pueden limitarse a los especialistas, y deben formar parte de la alfabetización de cualquier ser humano (...) El autor afirma que hoy no se plantean el problema de los actores sociales dominante y las tecnociencias de que hoy sirven para crear estructuras y subsistemas funcionales a su dominación, y a la acumulación de riquezas y excedente mediante distintos sistemas de esclavización y colonialismo, de depredación y sujeción, de represión y corrupción, de violencia y mediación” (Gonzales, 2004: 67)

Es en este contexto rebasamos el aristotelismo que “forjó el dogma de que los sabios están por encima de los legos y que la sabiduría está por encima de los sabios, identificando la disciplina con un saber-decir pleno en que sólo lo que se razona con argumentos indiscutibles pertenece al campo de la disciplina” (Gonzales, 2004, p. 20). A ello le sumamos que, “si bien el devenir de la teoría ha estado enfocado a limitarse a los aspectos serios y racionales de la vida, la diversión, el placer, el juego, las emociones y las tendencias irracionales e inconscientes de hombres y mujeres que han recibido escasa atención en la teoría y la investigación sociológica” (Dunning 1992: 13), hoy deben tomar un lugar privilegiado.

1.5.Más allá de lo disfuncional

Castoriadis nos explica esa importancia de lo catalogado como “disfuncional”: “en toda sociedad hay una multitud de actividades que no cumplen ninguna función determinada en el sentido del funcionalismo; pero son sobre todo banalidades las que eliminan o encubren lo que más importa; la cuestión de la diferencia entre las sociedades” (Castoriadis, 1989: 14-15). Es en este contexto en donde las juventudes subvierten a su modo la vida siendo capaces

de servirse de una misma narrativa para utilizarla con fines radicalmente opuestos: cuando se utiliza una misma línea discursiva, las resistencias y los controles se pueden confrontar (De la Vega, 2007). Entonces, no tendría cabida los reduccionismos pensando a los actores como seres binarios (Quijano, 2006), como desde lo funcional o lo disfuncional. Hablar de las juventudes, en ausencia de estas, es pensarlas dentro de un enfoque adultocéntrico, no importa si es desde la moratoria o si es a partir de la teoría de las subculturas.

“La categoría es regla de vinculación de lo que se da: la unidad significa exhortación a pensar lo que se da bajo el punto de vista de lo uno, la sustancia significa la exhortación a pensar en ello lo permanente, lo duradero, lo persistente, o aquello que no se puede predicar de otra cosa, y así sucesivamente. Bien mirado, estas exhortaciones no son nunca tales si no es en la medida en que valen, y, en su funcionamiento concreto, sólo valen en cuanto a... Únicamente en cuanto a...una cosa cualquiera es, por ejemplo, una. (...) Pensar según las categorías es dar existencia... a partir de... de manera adecuada a... y con vista a.” (Castoriadis, 1989: 158).

Mediante su “estilo” (Huber, 2002) se hace patente su desafío a la sociedad, admirar a una banda o estar dentro de una tribu es una forma posicionarse socioculturalmente, no se trata solamente de predilección musical (Huber, 2002). Con el fin de expresar su identidad seleccionan significados sociales atribuidos a aquellos objetos de la cultura utilizados. Sus signos identitarios son apreciados “en la indumentaria, el gusto por algunos estilos musicales, o los ambientes de diversión preferidos” (Huber, 2002: 11), acaso las tecnologías y mediadores diversos tienen un papel importante en sus vidas, cobrando gran importancia.

Buscar que alguien no acepte una creencia sin que existan motivos para eso implica el acto inicial para volverle incapaz de poseer un yo, se convierte en incapaz de tejer una trama coherente de creencia y deseos, convirtiéndola en irracional, en otras palabras: es incapaz de dar, de sostener su creencia, de poseer una razón que pueda existir en armonía con el resto de sus creencias. Volviéndose “irracional, no en el sentido de que pierda contacto con la realidad, sino en el sentido de que ya no puede dar explicaciones racionales: no puede ya justificarse ante sí misma” (Rorty, 1991: 196).

Esto sería para Mires (1998:19), en efecto “ser adulto es el resultado de muchas renunciaciones que entregamos en cuotas hasta que, cuando estamos suficientemente desposeídos de placer, de vida y de energía, recibimos el diploma de adultos”, ¿tiene valor seguir renunciando hasta a los conocimientos? Lo que caracteriza a una juventud comprendida entre los 15 y los 20 años de edad es la simultaneidad inter estructurada en el comportamiento la cual es evidenciada gracias a su constante “movilidad” existente en el intersticio de echar raíces y despedirse (López, 2007). En este punto la clandestinidad adquiere forma.

A fin de cuentas, que exista quienes piensan distinto de nosotros no constituye un estorbo en el sendero a la comunidad de los humanos. Lo que si se constituye en problema es “nuestra convicción de que nuestras opiniones son la verdad, toda la verdad y nada más que la verdad y sobre todo la única que existe, y nuestra creencia de que las verdades de los demás, si son diferentes a las nuestras, son meras opiniones” (Bauman, 2007, p. 195). En otras palabras, para asegurar la legitimidad de las existencias individuales se necesitará hasta de un conjunto de garantías institucionales. De esta manera se podrán compartir puntos de vista sin necesidad de herirse mutuamente, con respeto, atención e interés.

Debe tomarse en cuenta que la propia vida es la principal raíz de la totalidad de principios en cada cultura -formas concretas, organizadas y jerarquizadas para “recrear la vida humana en una concreta peculiaridad-; es el origen de las virtudes; organiza toda la vida pulsional; se expresa como felicidad cuando se vive plenamente” (Dussel, 2001, p. 118). Ya que hay una gran cantidad de maneras de llevar la vida, el plasmarlas en grandes metarrelatos no es posible y debe dejarse de mentir sobre estas y admitir su existencia. A fin de cuentas, en términos de Dilthey, aunque la realidad sea materialmente objetiva la realidad, es poderosamente subjetiva:

“Solo poseemos la imagen del curso natural y el conocimiento de su conexión externa. Ahora bien, este curso natural mismo, con su conexión, no es más que un fenómeno para nuestra conciencia. Los sujetos que le suponemos como partículas materiales pertenecen, pues, igualmente al orden fenoménico. No son más que conceptos

auxiliares para la representación de esa conexión en un sistema de las determinaciones predicativas que constituyen la naturaleza: propiedades, relaciones, variaciones, movimientos. Solo son, pues, una parte del sistema de determinaciones predicativas cuyo sujeto real permanece desconocido” (Dilthey 1987: 570).

Las lógicas binarias no tienen utilidad: Así no actúa la naturaleza: “en ella hasta las raíces son pivotantes, con abundante ramificación lateral y circular, no dicotómica” (Deleuze 1988:11). En este sentido, la noción de excepción se utilizará como herramienta para el desarrollo de aquellas ramificaciones complejas y simultáneas.

1.6.Excepción como comprensión de la realidad social

Finalmente he de considerar el concepto de excepción de Carl Schmitt, sumamente pertinente para la elaboración de una investigación sociológica que va a la búsqueda de analizar lo inesperado. Así como sólo lo normal es cognoscible; “todo lo demás constituye una “perturbación”: frente al caso extremo se encuentra sin saber qué hacer”. (Schmitt, 1998: 23). Es en este marco epistemológico en donde “lo excepcional es lo que no se puede subsumir; escapa a toda determinación general, pero, al mismo tiempo, pone al descubierto en toda su pureza un elemento específicamente jurídico, la decisión” (Schmitt, 1998: 24). Esta capacidad de decidir escapa a la normalidad de una homogenidad, en donde una norma podría reinar: “no existe una sola normal que fuera aplicable a un caos”. (Schmitt, 1998: 25). La excepción resulta una “crítica brillante contra el racionalismo que se resiste a concebirla porque nada prueba, por lo cual lo normal solo debe acaparar el interés científico, sin embargo: la excepción perturba la unidad y el orden del esquema racionalista” (Schmitt, 1998: 26-27). Es por ello que el estudio de la propia vida concreta, como este autor la llama, al no retirarse frente a la excepción, en su esfuerzo y empeño, vislumbra en la excepción más que una romántica paradoja: cala muy honda rebasando las ordinarias generalizaciones que solo saben repetirse: “la excepción es más interesante que el caso normal, lo normal nada prueba; la excepción, todo; no sólo confirma la regla, sino que ésta vive de aquélla” (Schmitt, 1998: 27)

La excepción debe comprenderse como un choque frontal contra la *mecánica anquilosada en pura repetición*. Para reforzar su punto de vista, Schmitt cita a cierto protestante del siglo XIX:

“La excepción explica lo general y se explica a sí misma. Y si se quiere estudiar de verdad lo general, no hay sino mirar la excepción real. Más nos muestra en el fondo la excepción que lo general. Llega un momento en que la perpetua habladuría de lo general nos cansa; hay excepciones. Si no se acierta a explicadas, tampoco se explica lo general. No se para mientes, de ordinario, en esta dificultad, porque ni siquiera sobre lo general se piensa con pasión, sino con fácil superficialidad. En cambio, la excepción piensa lo general con enérgica pasión”. (Schmitt, 1998: 28)

2. Enfoques teóricos

2.1. Enfoque fenomenológico

Alfred Schütz desarrolla en su máxima expresión la noción de mundo de la vida cotidiana. El suyo se trata de una teoría fenomenológica que se utilizará para distinguir a los colectivos juveniles que están en la posibilidad de realizar uso compartido de específicos espacios, trátase de discotecas, de escuelas, de epicentros de intercambio comercial, de distritos –o no los comparten en ocasiones, edificando guetos de cultura y de símbolos- aunque en comportamientos dentro de sus grupos, en relación a determinados gustos y sus características, además de diferenciarse, detentan una posición prejuiciosa al respecto de unos y otros. Utilizar el término clases sociales o, en la situación más favorable: de estratos sociales, es un hecho que desliga algunas construcciones sociales que no se delinean tomando en cuenta el poder adquisitivo de sus individuos, o según las locaciones que evidenciarían lo alto o bajo del estrato, inversamente, hacen eco a deseos, malestares gustos y disgustos relacionados a un grupo de valores que considere conveniente caracterizarles como mundos de la vida. A esta altura, resulta necesario esclarecer conceptos clave que brinden un estado del arte preciso.

El mundo de la vida se corresponde a semejantes al que se le llamará mundo Nosotros, conformado el conjunto de personas con quienes hay interrelación cara a cara, en otras palabras, un Tú permanente, un espacio de que se vive directamente, que, a pesar de todo, es solamente una en medio de muchas especificidades sociales (Schütz, 1993). Habrá otro tipo de mundos que son distintos, conformando una orientación - Ellos, que tendrán principios especialmente específicos al mismo tiempo. Así, se puede comprender al individuo dentro de su “mundo propio de la vida cotidiana”, no al exterior de este: es al interior de su propio “mundo Nosotros” en donde toda acción cobra sentido. El mundo de la vida se vuelve especial porque es el mundo que percibe el individuo en su naturalidad, siendo el investigador incapaz de percibirlo, ni por el mundo “ellos”. Definir un “nosotros” implicará siempre distinguirse de los “otros”. Entonces, la identidad nunca estará definida en sí misma, la otredad nos atraviesa constantemente. “La identidad sólo puede construirse a través de la relación con el Otro, la relación con lo que él no es, con lo que justamente le falta, con lo que se ha denominado su afuera constitutivo” (Marcús, 2011, p. 109). “Todo ello nos iba llevando cada vez más a la inevitable renovación de nuestros planteamientos, y contextualizar las relaciones cara a cara de las que nos había hablado la fenomenología” (Schütz 1993, p. 192-205), para dar cuenta de las innovaciones que nacen producto de los cambios tecnológicos en la comunicación e intercambio de información: se renuevan diariamente arrastrándonos a nuevos modos de comprender lo social a partir de sus diferentes tipos de ramificaciones en los miembros de una generación etaria y entre las propias generaciones.

2.2. Estructuras estructurantes

Lo explicó Elías, que “las relaciones entre estructuras individuales y estructuras sociales comienza a aclararse en la medida en que se investigan ambas como algo mutable, como algo que está en flujo continuo” (Elías, 1989, p. 16). Advertía Balibar (2005, p.77) que “para comprender el mundo inestable en que vivimos necesitamos nociones complejas, esto es, dialécticas”. La noción de fronteras, propuesto por Balibar, podrá facilitar este proceso tan complicado. Éstas funcionan a manera de “estructuras ambivalentes de cierre y apertura, de reunión y de exclusión, son objeto, meta, pero también modelo de elaboración cultural, de creación estética” (Balibar, 2005: 12). Si no se encuentra bajo su resguardo, el desprecio por

ciertos límites “propiciaría el surgimiento, en distintos lugares, de identidades indefinibles e imposibles, que en consecuencia son consideradas no-identidades” (Balibar, 2005: 78). La virtualidad a través de los mediadores se hallaría en dicha frontera.

Incursionar en la comprensión de las juventudes implica rebasar la perspectiva de dos vías: “el endurecimiento de las políticas punitivas de los gobiernos de un lado y, de otro, la distribución de culpas a los jóvenes a quienes se acusa de manera general de hedonismo, de desimplicación y falta de interés y de banderas defendibles, tiende a configurar un pensamiento normativo” (Reguillo, 2004: 50).

“No considero que el análisis y comprensión de esta participación juvenil, generalmente entendida mucho más como acción por parte de los jóvenes que como posición, pueda seguir centrándose en la reproducción de estructuras modernas cuya capacidad estructural y simbólica se agotan. El cansancio y el desencanto juvenil. Frente a las instituciones desborda el problema de exclusión o marginación de carácter económico, estructural, al margen del análisis cultural, pospone o aleja la posibilidad de someter a crítica reflexiva un proyecto que no parece capaz de resistir más tiempo” (Reguillo, 2004: 51).

No obstante, “influencia no es lo mismo que determinación total, por lo cual las elecciones siguen siendo posibles a pesar de la existencia-y la importancia- de las influencias culturales” (Sen, 2007: 63). Un intercambio que elegimos es lo que estamos lejos de ser –de la misma manera que dentro de una agrupación determinada “sino un apego que vamos descubriendo, no simplemente un tributo, sino algo que constituye nuestra identidad (...) no somos tan prisioneros de nuestras ubicaciones y filiaciones como parecen suponer los defensores de la visión del descubrimiento de la identidad” (Sen, 2007, p. 65-66).

2.3. Interaccionismo estratégico

En medio de la constante interacción social, el individuo busca hacerse conocer desde un punto que lo beneficie, pero, es posible separarle en dos partes que muestra: una parte que el

individuo puede manejar a voluntad con relativa facilidad -mayormente sus afirmaciones verbales-, y otra parte en que aparentemente ejerce poco control o interés, lo cual se nutre de la expresión del actor. El sociólogo de las interacciones dramáticas sostiene que “los otros pueden usar entonces lo que se consideran aspectos ingobernables de la conducta expresiva del individuo en mención, para controlar la validez de lo transmitido por los aspectos gobernables” (Goffman 1997, p. 19), no controlar las dos partes provoca la “asimetría del proceso de comunicación, sin embargo cuando es capaz de controlarla a sabiendas del examen del cual forma parte, la simetría vuelve al poder del individuo, propiciando un juego de la información, materializado en un ciclo potencialmente infinito de secreto, descubrimiento, falsa reverencia y redescubrimiento” (Goffman 1997, p. 20).

Armonizar los dos lados del individuo no es una obligación, más bien, esto ocasionará contraposiciones y contradicciones, brindando una apropiación sobre sí mismo al ser totalmente libre de exponer toda clase de expresiones corporales, en tanto no se le puede observar. Foucault (2000b) distingue entre un “yo que habla” capaz de desparramarse, esfumándose totalmente; y el lenguaje que se habla, un monarca sin límites.

Estamos en el punto donde dos partes se reconocen y admiten la contingencia de su actuar: la doble contingencia luhmaniana, esta “es esa misma vivencia la que aumenta la sensibilidad de ambas partes para la determinación y por lo tanto para el establecimiento de un orden” (Gonnet, 2011: 9). En otras palabras, “la duplicación de la improbabilidad lleva a la probabilidad: la improbabilidad del orden social (doble contingencia) hace probable el orden social” (Gonnet, 2011: 10). Así como expresan Herrera y Soriano (2004), el estatus de los habladores en cada escenario comunicativo está supeditado a la determinada “estructura participativa”, es decir, hay un acuerdo de relaciones informales o formales, rígida o espontáneamente dispuestas, proporcionadas o desproporcionadas, con estructura jerárquica o parasitarias, formales o menos formales.

Como afirma una importante investigación, “cuando las personas están la una ante la otra pueden funcionar como instrumentos de comunicación, siendo las informaciones que los participantes emiten comunicaciones *incorporadas*: la primera regla situacional consistirá en

la gestión disciplinada de la propia apariencia o fachada personal” (Herrera y Soriano, 2004, p. 62). Del modo en que se mencionó, esta apariencia se difumina en las potencialidades de la galaxia virtual que cuenta con fotos y otras fórmulas que permiten estar cada vez más seguros. A fin de cuentas, los “flujos” que realizan los usuarios “tienen una función de gestión del sí mismo” dentro de la cual cada participante se compromete con “salvar la situación” (Herrera y Soriano, 2004).

2.4.El no lugar en la socialización

Como lo explico Augé (1988), consiste en relacionar el no lugar, que simboliza ese lugar de interacción con cosas buscando apartarse parcialmente, con el espacio que posibilita que durante la consecuente socialización cara a cara se establezca alguna dependencia de los otros.

“Por “no lugar” designamos dos realidades complementarias pero distintas: los espacios constituidos con relación a ciertos fines (transporte, comercio, ocio), y la relación que los individuos mantienen con esos espacios. Si las dos relaciones se superponen bastante ampliamente, en todo caso, oficialmente (los individuos viajan, compran, descansan), no se confunden por eso pues los no lugares mediatizan todo un conjunto de relaciones consigo mismo y con los otros que no apuntan sino indirectamente a sus fines: como los lugares antropológicos crean lo social orgánico, los no lugares crean la contractualidad solitaria” (Augé, 1998: 98).

Somos testigos de que los requerimientos aumentan su frecuencia a los “no lugares”:

“De todo esto resultan dos cosas por lo menos. Por una parte, esas imágenes tienden a hacer sistema: esbozan un mundo de consumo que todo individuo puede hacer suyo porque allí es incesantemente interpelado. Aquí la tentación del narcisismo es tanto más fascinante en la medida en que parece expresar la ley común: hacer como los demás para ser uno mismo. Por otra parte, como todas las cosmologías, la nueva cosmología produce efectos de reconocimiento. Paradoja del no lugar: el extranjero

perdido en un país que no conoce solo se encuentra aquí en el anonimato de las pistas, estacionamientos, supermercados o cadenas de hoteles” (Augé, 1998: 109).

Dichas contradicciones reconocidas, a pesar de la continua conexión virtual, nos motivan a desconectarnos socialmente. Y una casi aparente broma nos juega esa virtualidad: “podría decirse que el gran atractivo de estas redes sociales estaría en el placer perfecto de nuevas formas de hacer creer, en donde el desagradable componente de hacer ha sido extirpado de la lista de preocupaciones de quien hace, ya que permanece invisible para los creyentes” (Bauman, 2007: 157). Así lo afirma Sibilia:

“Toda comunicación requiere la existencia del otro, del mundo, de lo ajeno y lo no-yo, por eso todo discurso es dialógico y polifónico, inclusive los monólogos y los diarios íntimos: su naturaleza es siempre intersubjetiva. Todo relato se inserta en un denso tejido intertextual, entramado con otros textos e impregnado de otras voces; absolutamente todos sin excluir las más solipsistas narrativas del yo” (Sibilia, 2008: 38).

2.5.Enfoque de la Complejidad

El enfoque de la complejidad se caracteriza por ser eminentemente anti esencialista, surgiendo, por ello, de un “fallido intento de buscar la verdad única en todas las ciencias naturales y humanas, suscitando una revolución contra la idea de verdad, objetividad y la razón en abstracto” (Gonzales: 2004: 42). Esto debido a que “toda búsqueda de una sola lógica, de una sola matemática, de un solo lenguaje, de un solo método, llevo a sus autores al fracaso, y no solo en el terreno científico, y filosófico, sino en el político” (Gonzales, 2004: 43). Como lo establece Gonzales Casanova en una brillante exposición en donde integra tanto ciencias “duras” como a las ciencias sociales en donde el investigador se mueve de una ciencia ya creada hacia una que ha de crear continuamente gracias a considerar el mundo de las inter-acciones: “el todo, como se ha comprobado en matemáticas, ciencias y tecnociencias, es más que la suma de las partes y que la suma de las combinaciones de las partes. Existen relaciones entre las partes, inter-acciones e inter-comunicaciones (...) el todo

no se puede desarmar en sus partes y rearmar como si fuera un sistema mecánico” (Gonzales, 2004: 101). Para nuestro autor el sistema complejo responde:

“A un conjunto de relaciones que definen a otras y se re-definen por las otras, sin que ninguna de ellas (y ellos) por separado pueda explicar el comportamiento de las partes y del todo el recurso a la acción quedará suspendido a un sujeto sin raíces en tanto no sitúe los análisis complejos de la sociedad en las relaciones de dominación y apropiación (...) la interdisciplina no sólo se da en toda su plenitud cuando se identifica con los sistemas complejos, sino cuando al analizar el todo organizado y desorganizado de éstos y estudiar los sistemas sociales, se incluyen en las definiciones mutuas e interactivas, las relaciones de explotación y exclusión, de opresión, de aprobación y privación, así como las luchas contra la explotación o por la construcción de relaciones y redes de liberación y mediación democrática, con distribución menos inequitativa del poder y la riqueza, de los medios de producción y del excedente producido” (Gonzales, 2004: 81).

3. Antecedentes

3.1.¿Qué es ser joven?

En nuestro país, para el año 2011 la población joven comprendida de los 15 a los 29 años, edad establecida actualmente por la Secretaría Nacional de Juventud, es de 8 millones 171 mil 356, de los que el 50,5%, son féminas y el 49,5% son varones. El resultado final indica que el mayor porcentaje de la población juvenil entre los 15 y 29 años de edad, se encuentra en el grupo de 15 a 19 años de edad con el 40,5%; en los resultados de la presente tesis, brindamos más detalles sobre este segmento. Con el 32,5% le sigue el conjunto de 20 a 24 años de edad y, por último, con el 27,0%, el grupo de 25 a 29 años. Cerrando este punto, en la distribución por área de residencia de la la juventud establecida en el intervalo anteriormente planteado, percibe mucho parecido entre los datos y el total, el mayor porcentaje es para el grupo de 15 a 19 años de edad, que vive en el área urbana con 40,2% y en el área rural con 42,3% (INEI, 2011: 22).

Al año 2015 la cifra se mantuvo dado que, según datos del INEI, la juventud ascendía a 8 millones 377 mil, que representa el 27% del total de la población. De este total 4 millones 136 mil son mujeres y 4 millones 241 mil son hombres (INEI, 2015). Ahora bien, en la medida que Lima es el epicentro de la investigación, cabe destacar que una gran proporción de la juventud retratada se encuentra en la ciudad de Lima Metropolitana, siendo un total 2 millones 646 mil, es decir el ámbito una mayoría poblacional joven, seguido muy de lejos por de los departamentos de La Libertad con 515 mil, Piura con 501 mil, Cajamarca 408 mil y Puno con 402 mil.

Planteamos una comparación entre ambas cantidades para revelar que en los últimos años el gran número de jóvenes se ha mantenido. Sin embargo, de acuerdo a las etapas de la transición demográfica que caracterizan a toda población, la ventana demográfica que experimenta el Perú poco a poco irá cediendo a una población mayor. Por ejemplo cabe destacar que al censo del año 2017 se revela que “a partir de los 25 años de edad en todos los grupos, se observa una mayor proporción relativa en hombres y mujeres” (INEI, 2018, p. 16). Finalmente se establece que “a partir de los 25 años de edad en todos los grupos, se observa una mayor proporción relativa en hombres y mujeres” (INEI, 2018, p. 16).

Es importante replantear las políticas sociales establecidas en torno a la juventud aprovechando al máximo un bono demográfico dado que, según revelan investigaciones recientes, ascienden a un millón y medio de jóvenes en el Perú que no estudia ni trabaja. Dicho margen de la sociedad se les denomina en el argot común como “ninis” haciendo referencia que NI estudia Ni trabaja, más aun desde el año 2016 hubo un aumento de 0.4% del porcentaje original, es decir de 23 268 jóvenes más (Peñaranda, 2018). Peor aún esta cifra tendría un componente patriarcal negativo dado que de este porcentaje el 62,4% son mujeres (Peñaranda, 2018), lo que nos lleva a criticar el desaprovechamiento del bono demográfico que se tiene a disposición para el crecimiento humano de cada poblador, de la comunidad joven y del país en su entereza.

Ahora bien, se ahondará en un debate conceptual dirigido a entender la juventud. Los términos adolescencia o adolescentes, mayormente los utilizaremos para referirnos al “desarrollo personal, es decir, en el camino a la independencia y madurez psicológica y social que caracterizan al adulto; juventud o jóvenes, en cambio se utilizará en un sentido más general cuando se aluda principalmente al periodo etario” (Savenije, 2009, p. 31). Feixa (1999) plantea que ser adolescente se cree que implica nacer por segunda vez, y aquí afloran las características humanas más completas y elevadas, su evolución es más irregular y menos paulatina, evocación de alguna anterior etapa de estímulo y agitación.

Margaret Mead realiza su crítica al respecto y sostiene que la juventud un desarrollo armónico de una serie de actividades e intereses que maduran poco a poco y no se trata de una etapa de tensión y crisis (cit en Feixa, 1999). ¿Al interior de nuestra sociedad actual en qué consiste ser joven? Desde un enfoque de la cultura de juventudes a nivel global por medio de sus consumos etarios, Arfuch responde de esta forma a las necesidades en el terreno político:

“Es acceder a la centralidad de las pantallas, ser objeto de identificación, héroe, target, modelo, ídolo, fetiche, figura ubicua, miembro de tribus, imagen satelital. Quizá como nunca, esta construcción ficcional tiene una fuerte carga de prestigio en las representaciones sociales: efecto de sentido creado por la publicidad, el diseño, la moda, del cuerpo, una estética de la vida que hace coincidentes apariencia y verdad” (Arfuch, 2008: 62).

Accedemos a una juventud cuyo protagonismo es producto tanto de la adoración hacia sus características más heroicas, como de la permanente censura, ocasionando que se les coloque la etiqueta de incompleto, de inacabado y, consiguientemente, de dependiente (Arfuch, 2008). Para Arfuch solo son sujetos a aquello que “otros” decidan de ellos, pero no son sujetos en un sentido activo. La configuración imaginaria de su identidad se despliega al interior de esa divergencia.

Para Castillo (2013), las generaciones han sido definidas por un mercado de consumo e inclusive por los candidatos políticos, siendo un proceso de “juvenalización” de los discursos habituales, un modo de aquietar el desmesurado malestar de las juventudes. Para Castillo, la generación “Z” sería aquella formada por los nacidos en la era digital a mediados de los noventas, siendo consumidores de Wikipedia, de los smartphones, de los notebooks, de los e-books, de los Ipods, iPhones y las redes sociales. Para Castillo la gran incógnita que debería despertarnos al malestar sería “si todos formamos las tres generaciones actuales que conviven ya estamos hartos de los abusos y hasta la madre de la impunidad y la pobreza (...) ¿qué diablos tiene que suceder para que hagamos un frente común a los absurdos que nos rodean?” (Castillo, 2013: 169).

3.2. Propuestas clásicas para conceptualizar la juventud

Las identidades de la juventud no son supuestas, son conferidas desde afuera, a partir de lo extraño, por eso el joven pensado por la reflexión que le imagina se encuentra atascado así en un dilema que Reguillo explica así: “entre una inclusión que no admite negociación ni resistencia o una exterioridad que se resiste a reconocer su capacidad de agencia y a leer los signos de su crítica” (Reguillo, 2004: 53). En América Latina se puede evidenciar una subordinación parcial con características que someten a los y las jóvenes, porque, como esclarece Reguillo (2010), los Estados de Latinoamérica únicamente suelen, sin reparos, poner en práctica un modelo excluyente y marginante, el modelo educación-trabajo-ciudadanía no es cercano a la totalidad de jóvenes. Esto constriñe a las y los jóvenes a tomar puestos de trabajo con mala remuneración, capacitación técnica que les enlazarán con una desigualdad insalvable, trazar su poderío electoral y dimitir a sus símbolos de identidad con el objetivo de conseguir en la sociedad un lugar. Concebirlos desde la perspectiva de la maduración social es la manera más nociva de concebirlos. En esta la juventud es considerada etapa de prórroga social. Cuando se le impone un orden institucional al adulto, “se niega la dependencia como existencia en la adultez, y, por tanto, exalta el orden de la responsabilidad, lo que trae como consecuencia que el orden de la falta de responsabilidad recaiga en el otro lado de la distinción, es decir, en los y las jóvenes” (Leyton, 2009, p. 53).

También se ha hecho referencia a la juventud como subcultura, visión en absoluto adecuada, porque las vías juveniles atraviesan espacios sociales diversos, cada uno posee distintas reglas, lógicas de funcionamiento interno y estrategias de acción y (Leyton, 2009). Nos dice el autor:

“En alguno de esos ámbitos los y las jóvenes pueden encontrarse subordinados a lógicas de acción institucionales características del mundo adulto como puede ocurrir por ejemplo en muchos espacios laborales y familiares; en otros espacios sociales la tensión entre desarrollar mundos propiamente juveniles y ser como se les pide que sean es mucho más abierta y explícita como puede ser el espacio de la educación, pero en otros ámbitos, las formas de socialidad juveniles se pueden expresar y desarrollar sin la presencia de agentes sociales y referentes culturales contrapuestos a dichos desarrollos”. (Leyton, 2009: 51).

Buscando conducirles por la senda correcta, las juventudes son apreciadas solamente como una realidad inconclusa y futura, los planteamientos, esperanzas, planes y dificultades que emanan de su experiencia vital, no son aceptadas (Leyton, 2009). Entonces se cataloga a las juventudes en términos de no ser, de carencia. Tomando un ejemplo cercano, se comprueba a través de un informe del diario El Comercio, de la sección Mi Hogar, el artículo cuyo título es “Rebeldes con causa”², señala acerca del mundo adolescente: “Recordemos que la adolescencia es también un período de maduración y un proceso para convertirse en adultos saludables”. La erróneamente nombrada subcultura, es, más bien, importante rasgo de las agudas respuestas a las constantes reduccionismos que golpean las subjetividades, lo político y hasta la lógica de las novedosas maneras de comunicarse en la adolescencia (Urrresti, 2008).

En la ciudad de Lima, las y los jóvenes tienen particularidades dentro de distintos grupos de población estratificados, evidenciando la “tensión entre estructuras de socialización y actores” (Molinari y Carbajal; 1994). Para Golte y León (2011) un análisis responsable parte de concebirlos como polifacéticos, en contextos de exclusión y subalternidad, llevando a las

² De fecha 5 de febrero del 2012.

juventudes a una fragmentación de la normatividad social. Dichas actitudes pululan en la incertidumbre de juventudes transicionales con una agencia capaz de resistir ante las estructuras más inclementes, tal como se establece en el estudio de las pandillas en Huaycán (Loayza, 2011).

3.3.Contexto e identidades juveniles

Hay que destacar que “las identidades locales no son fijas y lineales, sino que se forman mediante hábitos como constituciones propias mayormente autodefinidoras” (Nilan, 2004: 42). Tal como establece Huber (2002: 6), “inclusive la estetización de la vida cotidiana, que se creía predominio de las clases media para arriba, no es algo que sea exclusivo de ciertos estratos: atraviesa todos los sectores sociales (...) la expresión de individualidad no requiere de bienes costosos, sino más que nada originalidad”. Entonces, ser joven supone albergar un montón de elementos tanto erotizados, como glocalizados, colectivos como individuales. Construidos en el seno de las nuevas tecnologías de lo electronal, vuelven al consumismo su horizonte, gracias a este se proponen nuevos y más grandes retos.

A estas alturas cabe preguntarse ¿para los y las jóvenes de qué se trata ser joven? Un 50,4% de las y los jóvenes de 15 a 29 años de edad, afirma que ser joven representa “ser emprendedor”; por otro lado, el 45,7% opina que “ser optimistas” y un porcentaje menor considera “ser creativo” (26,2%) (INEI, 2011: 50). Se refieren adjetivos positivos, con un fuerte tinte de riqueza humana intensamente significativa. La idea de ser joven se aparta de su jaula fetichista, se menciona adjetivos vinculados a una resiliencia que, consecuentemente, preserva las capacidades de renovar y potenciar la sociedad en modo integral. No obstante, la encuesta del INEI capta algo trágico acerca de las juventudes, el 58.6% de estas considera que los principales y más grandes problemas que les aquejan son esos representados por la “delincuencia y el pandillaje” (58,6%), se evidencia que se les relacionó en un sentido en que lo juvenil y lo delictivo se enlazaron mecánicamente. Más grave todavía, las y los jóvenes opinan que el la problemática más grave a enfrentar es, justamente, otros pares juveniles. Ocupando el puesto 2 y el 3, encontramos a “la falta de oportunidad para acceder a un trabajo” (43,2%) y “el consumo excesivo de alcohol o drogas” (39,5%) (INEI, 2011, p. 52).

A pesar de que esto aparente ser un aspecto entendido fenomenológicamente carente o alejado de lo cotidiano, “aquella (que) despliega, por decirlo así, un gran teatro del mundo bajo el aspecto del estar distante del escenario” (Sloterdijk, 2001, p. 25), la principal causa a que entre las juventudes haya muchas diferencias complicadas de pensarse en su total complejidad. Recordemos que hasta las fantasías que esbozaba Schütz, viendo al Quijote, no implica un espacio integrado; “hay fantasías dentro de las fantasías, subuniversos dentro de subuniversos, que pueden contradecirse entre sí y con la realidad de la vida cotidiana” (Schütz, 1974, p. 144).

El hecho de ser joven va mucho más allá de ser individuo explicado, hablar en su lugar o realizar sus elecciones se trata de una pésima elección dentro de la oferta que el Estado y la sociedad han proporcionado al Perú. La capacidad de agencia propia del actor, que rebasa la expectativa del investigador, existiendo al margen de los desvaríos y prejuicios teóricos, también poseen otras capacidades: pueden comparar, establecer estándares y producir tipologías. Para comprender el modo en que la sociabilidad virtual establece una racionalidad sumamente estructurada a lo largo de los años, citamos a Elías para desarrollar la noción de fantasía colectiva:

“Existe una amalgama de observaciones realistas y fantasías colectivas, en donde una imagen realista expresada en público puede debilitar la cohesión y el sentimiento de solidaridad del grupo, y, con éstos, su capacidad de supervivencia. De hecho, en todos estos grupos existe un grado de distanciamiento que ninguno de sus miembros puede sobrepasar sin aparecer a los ojos del grupo como hereje (y convertirse en tal), sin importar que sus ideas o teorías concuerden con los hechos observables y se acerquen a aquello que llamamos verdad” (Elías, 2002, p. 43).

3.4.Reconociendo las redes sociales desde sus inicios

El mundo juvenil viene insertándose en una lógica tecnológica que resignifica cada vez más sus discursos y comportamientos provocando que la socialización deje de tener un criterio unívoco debido a los soportes virtuales que multiplican las conexiones y vínculos con los

demás. Mientras que algunos sostienen que asistimos a la sociedad de la ignorancia, marcada por una división entre una masa desinformada ignorante y un grupo de expertos que manejarían los saberes y resortes productivos del modelo económico actual (Brey, Innerarity, Mayos; 2009), otros sostienen que accedemos a nuevos espacios de comunicación informática y mediática que posibilitan una mayor participación en el debate público, una mayor salida a la expresión cultural y política, y más voces diferentes que en la sociedad predigital (Kellner, 2011). De esta manera las tecnologías comunicativas generarían prácticas políticas descentradas de los escenarios modernos del ejercicio de la política a través de dinámicas expandidas que rebasan las institucionalidades (Valderrama, 2012). Ambas perspectivas más que representar una polaridad irreconciliable reflejarían un debate sin dogmas abierto a múltiples posiciones.

Lo cierto es que la elaboración de narrativas de futuro transforman las entidades presentes en algo distinto de lo que eran y en ese proceso ciertas versiones del presente son performadas a costa de otras (Estalella, 2012: 171). “Pero estas perspectivas se ven amenazadas por un miedo a la supuesta disolución de las identidades compartidas provocando una desaparición de la sociedad como sistema social significativo” (Fernández-Carrión, 2007: 146). Rheingold (2004) se resistirá a una visión pesimista al sostener que estos medios otorgan a los consumidores el poder de crear, publicar, emitir y debatir sus puntos de vista. Sin embargo la pregunta que se hace el autor es si tendremos la sabiduría necesaria para utilizar nuestros instrumentos de poder sin amputar nada vital como la dignidad humana o el abandono del cuerpo biológico (la era post humana).

A la larga cuesta resistirse a una lógica maniquea que impide analizar dimensiones como la noción de los cuerpos disminuidos, lastimados y negados que se ven retroalimentados por lo virtual para olvidar la insatisfacción en un entorno social caracterizado por la negación de los otros (Rico, 2015). Tanto respeto como reconocimiento no dejan de ser sumamente imprescindibles en espacios de una intersubjetividad que no es ni física ni virtual: es un sincretismo inseparable. La artificiosidad del cuerpo ya no es contraria a la naturalidad, todo es parte del mismo organismo, con lo cual se abandonan las limitaciones del cuerpo y nos transferimos a un plano cibernético (Gómez, 2012).

Para referirnos a plataformas de interacción virtual, cabe destacar el papel que jugó el Messenger, importante red social que utilizaba quien tenía un correo electrónico en Hot mail, el cual funcionaba como un tipo de estado marginal (Turner 1970), se entiende que como una ubicación “inter – estructural”, donde los usuarios se convierten en seres transicionales, que no son ni esto ni aquello, o son posiblemente ambos; no se encuentran ni en un lugar ni en el otro, en esta situación establecemos que los usuarios se encuentran en ambos lugares simultáneamente. Esto rebasa cualquier región posterior o anterior que señalaba Goffman (1997). Aquellos conceptos que Mead proponía como el *mi social* y el *yo interior* que pierden sus márgenes. Se desbarataban las teorías y los científicos sociales rastreaban los profundos cambios con mucho esfuerzo. No había disciplina, para controlar esos espacios de encuentro social no existía un panóptico adecuado (Foucault 2004) uno que pudiese vigilar a la gran cantidad de jóvenes que diariamente “*se conectaban*”. Como declara María Teresa Quiroz, en el Internet los jóvenes hallan un lugar que permite reinventar el vínculo con los suyos experimentando sensaciones lúdicas. Así, la galaxia del Internet es un importante contexto de comunicación, de conversación y de encuentro con los amigos (Quiroz 2008).

Como había predicho Mc Luhan (1983), la comunicación masiva finaliza allí en el lugar que empieza la charla: “*usted debe dirigirse a los medios, no al programador*”. La conexión no se refiere a quien nos une a aquellos medios, se trata de ir hacia los medios. El mensaje es el medio. Los distintos escenarios de socialización (Goffman 1997) se limitaban a simples *ventanas*. Ya no se habla de los “instrumentos electrónicos como una extensión de los sentidos y del cuerpo” (Mc Luhan 1996, p. 88), hablamos caracteres conformantes de la corporeidad social en sí. Al respecto de estas funciones, el Messenger del Hotmail era muy incómodo, dado que desde lo más bajo del monitor su luz parpadeaba con cierta coloración que imposibilitaba no leer o no responder dichos mensajes en el chat. Surgiría un medioambiente donde el crecimiento de esas redes, sin límites ni desconfianzas, en donde la incuestionable prueba del dato material, especie de esencia secundaria que, para estos efectos les es propia. (Urresti, 2008). La posibilidad de seducir y movilizar radica exactamente en la pérdida de su vinculación con lo espacial, las lealtades pierden sus antiguos modelos, por esa

causa las redes representan la continuidad perpetua de un viaje ilimitado, y nunca una suerte de meta final (Bauman, 2004).

3.5.El poder cultural de los videojuegos

Actualmente estamos viviendo, de un lado, la introducción a la galaxia internauta como pequeño universo independiente, de identificación y amplitud hacia el mundo (Ángeles, 2010) y, desde otra perspectiva, el acercamiento de un número creciente de jóvenes al mundo de las sensibilidades lúdicas y emociones por medio de los videojuegos en línea y su inmaterialidad. El día de hoy, en contraste de lo que las imágenes televisivas consiguieron en multitudes, los videojuegos tienen la capacidad de originar una interactividad que, principalmente, causa el accionar del jugador (Quiroz y Tealdo, 1996). El sujeto puede desenvolverse en un mundo, que, aunque intocable, le posibilita la interacción con objetos, le brinda la ilusión de llevar al mundo “real” la fantasía corporizada en que pensar es lo mismo que sentir (Silva, 2008).

Las sensibilidades que experimenta lo arrancan del presente, dirigiéndose a una interfaz del videojuego, de este modo una transferencia emotiva se produce, el nacimiento de un individuo que es él mismo le sirve para moverse en aquel universo alternativo haciéndose del poder para decidir sus interacciones y acciones, el poder para construir su destino (Marcos y Martínez, 2006). Estamos frente a la biologización de la máquina, la capacidad de duplicar el mundo (Silva, 2008). Por medio de los videojuegos las fronteras espaciales, temporales, políticas e históricas se desvanecen. Las tecnologías están integrando la vida del ser humano. (Adam y Perales, 2006), el juego se acerca más a la diversidad y a la libertad de acción, en contraste de la división, la tiranía y subordinación de clases.

En otros países como Venezuela, Ecuador o Colombia se desarrollan realidades similares. Las juventudes harían frente a las cuantiosas dificultades que afectan al mundo subjetivo, al desarrollo político de la vida cotidiana y a las tecnologías que rodean a la comunicación (Urresti, 2008). Esta suele multiplicarse en la adolescencia, momento que, como esclarece Urresti (2008), está marcado por los ensayos provisionales, la inseguridad y los cambios. No

está exagerando, atravesamos una globalización galopante de ilimitadas inseguridades que brindan soluciones presentistas, al poco tiempo de ser enunciadas pueden dejar de funcionar. Este quebrantamiento de la realidad sería tan fuertemente percibido por las y los jóvenes, que no puede brindarles un impulso para actuar. Aquí radica el encanto que alberga la idea de la sensación vacía e impotente que evidencia la crisis del sentido en una mal experimentada falta de correspondencia entre lo supuesto teóricamente y la inmediata realidad (Laidi, 1997).

3.6. Del individualismo lúdico a la interacción virtual

El escenario resulta favorable para que las tecnologías desempeñen una función liberalizadora democrática, al favorecer la existencia de un tipo de ágora juvenil en el mundo virtual. Aunque los videojuegos impliquen un uso relativamente aislado del resto, ahí donde las relaciones se desplegaban tomando como punto de referencia al juego y no a la persona (Quiroz y Tealdo, 1996), actualmente los juegos on-line han permitido que el “otro” sea visto más allá de una suposición abstracta en la mente, siendo integrante del colectivo afín con el cual se logran anheladas victorias, o contrariamente, deberá ser vencido y eliminado a la suerte virtual que lo coloco en el lugar del antagonista. El juego contra la lejana y fría máquina o ese inerte disco duro de la computadora, ahora la interacción se da entre humanos y la consola es la interfaz. Tomando como referencia a Latour (2008, p. 107) “más allá de servir de telón de fondo de la acción humana, este tipo de actor no-humano –la consola y sus múltiples aristas tecnológicas que permite la interconexión virtual- es capaz de permitir, dar recursos, alentar y hacer posible una serie de interacciones, múltiples y complejas para con el mundo entero”.

La conocida como “*bedroom culture* o cultura del dormitorio” (Ángeles, 2010, p. 208), ahora resulta insuficiente para dar cuenta de este fenómeno porque el jugador deja su aislamiento “abriéndose primero a un mundo representacional lúdico y complejo que lo conecta a un universo sin límites de compañeros virtuales”, para después ir a la zona perteneciente al universo genuino. Las consecuencias virtuales posibilitan aumentar ramificaciones sociales al interior y exterior de un territorio, aunque de vez en cuando conseguir importantes vínculos amicales edificando colectividades cada vez mayores (Martínez, 2007), las redes diversas y

extensas, inmediatizan a simples necesidades lúdicas las relaciones y las superficializan, dado que los equivalentes líquido-modernos de antes, ahora se enlazan con la velocidad y la aceleración, ya no con el tiempo ni con el espacio (Bauman, 2004).

Al interior de este escenario, los primeros en llegar al mundo de los videojuegos en línea son los juegos de computadora, pero este privilegio era solo para quienes tenían la posibilidad de pagar por la refinada parafernalia, esta incluía cosas como tarjetas para la mejora de sonido y de video, periféricos, un adaptador de calidad entre otras. Las consolas de videojuegos optaron por probar los videojuegos de modo on-line, disminuyendo la inversión económica ya que participar de esta nueva dinámica implicaba solo la existencia de un procesador único. No era necesario estar mejorando constantemente la computadora. Multiplicó la demanda y extendió la oferta. Del mismo modo que con los celulares, dispositivos de almacenamiento y de música, las redes sociales y la comunicación en tiempo real, los videojuegos on-line engrosan la fila de materialidades de la vida de los usuarios. Para Latour (2008, p. 125), “incluso como entidades textuales, los objetos desbordan a sus hacedores”

Capítulo II

Pautas metodológicas de la investigación

*“La evolución de real de las ideas de investigación
no tiene lugar de acuerdo con las exposiciones formales
que leemos sobre métodos de investigación.
Las ideas nacen en parte de nuestra inmersión
en los datos y de todo el proceso de vivir”.*

William Whyte

La sociedad de las esquinas

1. Paradigma y estrategias para investigar

1.1.En torno al enfoque cualitativo elegido

La investigación que entregamos ahora es fruto de un largo proceso dentro de la cultura juvenil, llegando a compartir con una juventud muy diversa y con las redes de amistades donde ellas y ellos estaban conectados. Hago referencia a espacios virtuales por medio de redes sociales bastante concurridas desde sus celulares, laptops, o computadores, sea desde la ubicuidad tecnológica o desde casa, presenciando cómo con el paso de los años estas tecnologías se van volviendo genuinas extensiones de las racionalidades y de los cuerpos juveniles. Debe resaltarse que la investigación pertenece a una recopilación de data mucho más amplia que buscaba explorar las sensibilidades y emociones de la población juvenil perteneciente al intervalo etario que va de los 15 a los 20 años de edad en distintas dimensiones: en su dimensión lúdico corpórea incluido en las calles o en las discotecas, en su sexualidad, en su intimidad, en aquellas estructuras violentas en donde viven y en sus perspectivas subjetivas políticas (Loayza, 2012). Aunque los resultados expuestos se quedan en la experiencia virtual de estas tecnologías nuevas, no se trata de una experiencia apartada de las otras simultaneidades vivenciales juveniles: no es posible adentrarse a determinadas vivencias sin percibir esos procesos como propios, como vividos por uno mismo. De esta manera se realizó el acercamiento a las juventudes, partiendo de un enfoque integrador con la capacidad de atender sus distintas intercomunicaciones e interacciones.

La investigación trató las intersubjetividades latentes y manifiestas por medio de toda expresión virtual desarrollada en la galaxia juvenil del internet proveniente de la ciudad de Lima. La recolección de data abarcó el intervalo que corresponde a los años comprendidos entre el 2008 y el 2013. En tanto se necesitaba acceder vivencialmente a la data recolectada, las vivencias del investigador se confundieron con la de los actores, lo cual fue básico para escudriñar en los efectos que tuvieron las tecnologías de comunicación en los años últimos, la metodología utilizada fue cualitativa

1.2. Hacia una etnografía virtual

La etnografía, que abarca la evolución metodológica global cualitativa seleccionada, posibilitó aprehender la otredad juvenil desde su perspectiva vital, llegando a comprender la visión del mundo que le rodea. Eso posibilita investigar la ligazón a sus propias vivencias, a sus diferentes aspiraciones y contextos, realizando particulares impulsos, deseando distintos modos de felicidad (Díaz y Velasco, 1997). En el papel de investigador, ser parte de un proceso etnográfico, si bien esmerado, es más creativo porque se incluye en su propia experiencia vital, emotiva y subjetiva. Conduce a reflexionar la virtualidad como una superficie lejana de aquello que los sentidos podrían captar durante la co presencia. Según Hine (2004) no se trata únicamente de ser inherentemente sensible la etnografía virtual, sino de obtener una poderosa sensibilidad durante su utilización y al momento de interpretar, para luego reinterpretar. Precisamente Sautu, Boniolo, Dalle y Elbert (2005) explicarían el modo en que todo aquel que investiga se adentra en las vivencias intersubjetivas, como sujeto que comparte el sentido interviniendo en el mismo, aportando a la producción y a la reproducción del contexto de interacción que busca analizar. La presente investigación etnográfica se concentra en las conexiones y los flujos en vez de las fronteras y las localidades como principios de organización (Hine, 2004).

Desde el aporte de Hine (2004, p. 81) “el ciberespacio no necesariamente tiene que ser visto como un lugar apartado de cualquier conexión con la vida real o de la interacción cara a cara”

La red virtual tiene la capacidad de interconectarse de forma compleja con cada ambiente físico que vuelve más sencillo su acceso, simultáneamente dependerá de bases tecnológicas utilizadas de maneras peculiares de acuerdo al contexto, las cuales serán obtenidas, interpretadas, aprendidas y agregadas en los espacios donde suceden. Entonces las tecnologías mostrarían alto nivel de grado de flexibilidad de interpretación siendo entendidas como artefactos culturales y como cultura (Hine, 2004). Precisamente “la riqueza participativa de una etnografía virtual radica en extraer información del investigador, desde una dimensión reflexiva gracias a las interacciones entre el etnógrafo y la tecnología” (Hine, 2004: 82). Dentro de esta realidad de sentido “hasta las expresiones más vagas, ambiguas o truncadas poseen sentidos contextuales y transcontextuales gracias al carácter retrospectivo de los acontecimientos que describen dichas expresiones llevándonos a desterrar la consideración de idiota cultural *-a judgmental dope-* con la cual se le suele prejuzgar al hombre-en-sociedad” (Coulon 1998: 57), reconociendo, contrariamente, la capacidad que tiene éste para significar y re significar la realidad constantemente, conforme a realidades debidamente definidas.

1.3.Lenguaje o infralenguaje

Ya que los actores se encuentran creando la realidad social de modo permanente, se debe reflexionar el modo en que las acciones supuestamente superficiales de la vida diaria de un usuario perteneciente a alguna clase de red social virtual, son merecedoras de una cantidad de atención como la que normalmente le brindamos a hechos fuera de serie. Se van a analizar comportamientos de sentido común y las creencias, estos no deben ser tomados como categoría residual, representan elementos infaltables en “toda conducta organizada” (Coulon 1998).

1.4.Viviendo en las fronteras de lo aparente y lo difuso

“La etnografía virtual es un intersticio en el sentido de que convive entre varias actividades, tanto del investigador como de los participantes del estudio, y la inmersión en el contexto se logra apenas intermitentemente” (Hine, 2004, p. 82) representaba, entonces, verdaderamente

un reto equilibrar el espacio y el tiempo en esta clase de objeto de estudio. Eligiendo adentrarse a las redes virtuales donde hacen públicas fotografías y diversas expectativas por medio del Facebook y el análisis de aquello que represento el HI5; y al intercambio comunicativo que se daba en tiempo real utilizando la vía del chat, desde la modalidad que durante años fue tan importante, el Messenger, el chat del Facebook, y el chat del WhatsApp o los mensajes de texto que se utilizaban antiguamente con más regularidad, también conocidos como SMS – Short Message Service, entre otros, en estos se expresan sensibilidades compartidas mediante signos escribales e idiográficos. Al conformar redes sociales con personas conocidas cara a cara como nodos de entrada se evitó información propensa a no ser verídica. Observar a los entrevistados, realizando el seguimiento a los sujetos de estudio que eran amigos, posibilitó la descripción y el análisis de las lógicas de ensamblaje entre lo humano y lo tecnológico en los celulares. Su consumo y utilización significaría el encuentro entre lo virtual y lo real.

1.5.Representatividad en la especificidad

En la esfera del Facebook esa lógica adquirió un sentido especial, ya que, como también es una red social, el perfil necesita fotos que relacionen al sujeto con el perfil creado. Que haga públicas distintas situaciones propias de su experiencia privada y hasta a compartir comentarios o *likes* con las y los contactos que están dentro de su espacio virtualizado. También es parte de este proceso el usar el celular, volverse uno con él y notarse identificado con el resto. Efectivamente, el investigador tendrá que ser “tan maleable, articulado y hábil como los propios actores” (Latour, 2008, p. 319).

Dicha situación propicia no saber elegir entre comprometerse o distanciarse, siendo necesario aclarar la posición a tomar cuando se investiga. Aunque Elías (2002) propone comprometerse, lo hace para que se tenga conocimiento pleno de las experiencias de todo individuo, a diferencia de las ciencias naturales en donde es imposible dicha situación. La participación activa es importante, siendo urgente la pasión para percibir el acontecer, evitando el prejuicio o el pensamiento pre concebido. Todo ello se denominará “rodeo

científico” /Elías, 2002, p.41) que aunque se aplique análisis, no se dejará de comprender, en nuestro caso, las continuidades que radican en lo virtual y en lo real.

2. Muestra planteada y criterios utilizados

La muestra que se eligió para describir y analizar todo tipo de interacción a través de las redes juveniles virtuales, pertenece a un espacio de plenas vivencias juveniles, al cual se accedió en el intervalo que va desde el año 2008 al 2013. El reto radica en “examinar cómo se configuran los límites y las conexiones, especialmente, entre lo virtual y lo real” (Hine, 2004, p. 81). El acceso empezó por conocer actores con edades menores a los 20 años de edad, todo ello en espacios lúdicos como discotecas. Dicho trabajo de campo atravesó diferentes estratos desde los más populares hasta los de mayor poder adquisitivo. Ello vino acompañado del reconocimiento de sus correspondientes redes sociales: intercambio de Messenger del hot mail, Facebook, watts app, etc. Poco a poco se fue construyendo una plena y entera confianza.

Se conocieron jóvenes que pululaban entre los 15 y 20 años aproximadamente, delimitando dicha población a juventudes deseosas de acudir a discotecas de diverso tipo estratificado. Se acudió a diversos espacios bailables nocturnos y diurnos, sin dejar de visitar espacios, tanto de estratos medio altos, como estratos medios bajos. Se construyó, poco a poco, vínculos amicales que partieron de elementos en común, sinceros y recurrentes, que llevaron a complementar la amistad a través de las redes sociales virtuales. Con el tiempo la centralidad pasó a manos de las redes sociales. La amistad y la entera confianza fueron dos elementos importantes en esta etapa.

Se vivió un acercamiento que se transformó en un vínculo amical sincero gracias a los años que duró la etnografía. La co presencia y la virtualidad, en este caso, se complementaron para construir relaciones de confianza lo suficientemente válidas, y, por supuesto, éticas en tanto se respetó el anonimato de los actores. Para Hine las posibilidades cualitativas son importantes de considerar en este tipo de etnografías:

“Las nuevas tecnologías de la interacción permiten que los informantes aparezcan dentro de la etnografía y a la vez, que estén ausentes. Del mismo modo, el etnógrafo

puede estar ausente o presente junto a sus informantes. La tecnología facilita que estas relaciones puedan desplazarse o sostenerse a través de diferentes divisiones espaciales y temporales. Todas las formas de interacción son etnográficamente válidas, no sólo las que implican una relación cara a cara. La conformación de un objeto etnográfico, en tanto esté posibilitada por tecnologías accesibles, es la etnografía en virtual, de lo virtual, y a través de lo virtual” (Hine, 2004: 82)

Si bien investigar estos mundos virtuales incluyó a personas que no eran conocidas en relaciones cara a cara, la fuente era confiable porque pertenecía a las ramificaciones juveniles que ya se mencionó. Estos lugares de esparcimiento juvenil se escogieron porque eran concurridos por el público joven. El público procedía de Lince, La Victoria y Cercado de Lima (Centro de Lima), San Miguel (Callao), San Juan de Lurigancho y Ate (Cono Este de Lima), Los Olivos y Comas (Cono Norte de Lima), Surco, Chorrillos y San Juan de Miraflores (Cono Sur de Lima). El criterio de selección o muestra, fue el de máxima variación, con motivo de hallar distintas perspectivas para dar cuenta de la complejidad, o para hallar patrones y diferencias. No obstante, aunque durante los últimos cinco años se llevó a cabo una investigación exhaustiva al interior de distintas redes sociales, se dio una especial aproximación a un determinado grupo de actores y actoras. Eso debido a que en el transcurso del tiempo que implicó recolectar la data correspondiente, la tecnificación de la comunicación fue variando rápidamente. Por ello en la última etapa del estudio se prefirió recopilar muestras confirmativas, en las cuales se suman nuevos casos debido a que surgieron situaciones diferenciadas. Ello se aplicó en el año 2015.

El criterio de selección obedeció a una selección de casos que toleraban la propuesta hipotética y otros casos que no. La técnica empleada para la muestra final fue el del método biográfico, específicamente la entrevista a profundidad, la memoria de vida y la autobiografía. Aquel grupo de personas seleccionado facilitó la lectura anónima de diversos chats gracias a la amistad y confianza depositada en el investigador. En el siguiente cuadro se establece la muestra, que se diseñó tomando en cuenta al distrito, la edad y el tipo de actividad que desempeñaban para los instrumentos aplicados en el estudio del celular y de las redes sociales. El total es de 37 mujeres y 26 hombres. Es importante destacar que 28

personas son naturales de la zona sur de Lima, 8 radican en la zona norte, 11 se establecen en la zona centro, 13 se ubican en la zona este y 1 vive la Provincia Constitucional del Callao. Cerca del total (55 casos) sólo se dedica a estudiar, solamente 7 trabajan y estudian, y únicamente una se dedica a trabajar. Seguidamente se mencionan los detalles de cada entrevistado y entrevistada:

Seudónimo	Sexo	Edad	Actividad a la que se dedica	Distrito
Angélica	F	22	Estudia en una universidad privada.	Surco
Dina	F	19	Estudia en una universidad privada.	Ate
Adriana	F	19	Estudia Administración de Empresas en una universidad privada.	La Victoria
Yessenia	F	20	Estudia Traducción en una universidad privada.	Surco
Maruja	F	19	Estudia Marketing Global en una universidad privada.	Chaclacayo
Maricielo	F	18	Estudia	Surco
Maricarmen	F	16	Estudia en 5to grado de educación secundaria.	Ate
Roxana	F	23	Trabaja como secretaria en un Instituto.	Los Olivos
Gian Carlo	M	20	Estudia Arquitectura en una universidad privada.	Surco
Sofia	F	16	Estudia en el 5to grado de secundaria.	San Borja
Katherine	F	18	Estudia Ingeniería Civil en una universidad privada.	Villa El Salvador
Karen	F	19	Estudia Marketing Global en una universidad privada.	Chaclacayo
Vania	F	18	Estudia en una universidad privada.	Chorrillos
Marina	F	17	Estudia Ingeniería Industrial en una universidad privada.	Surco

Cinthya	F	18	Estudia Traducción en una universidad privada.	Surco
Sara	F	22	Estudia Sociología en una universidad nacional y trabaja como recepcionista.	Juan de Lurigancho
Víctor	F	18	Estudia Ingeniería Industrial en una universidad privada.	San Luis
Fabio	F	20	Estudia Arquitectura en una universidad privada.	Salamanca
Nicolás	M	19	Estudia Ingeniería Civil en una universidad privada.	Illa María del Triunfo
Jacoby	M	19	Estudia Contabilidad en una universidad privada.	Los Olivos
Valerio	M	20	Estudia en una universidad privada.	Santa Anita
Santos	M	20	Estudia Arquitectura en una universidad privada.	Surco
Carl	M	19	Estudia Traducción en una universidad privada.	San Juan de Miraflores
Elvis	M	22	Estudia en una universidad privada.	San Isidro
Raúl	M	17	Estudia Ingeniería mecánica en una universidad nacional.	Illa María del Triunfo
Pablo	M	15	Estudia en la educación secundaria.	Illa María del Triunfo
Giuliana	F	20	Estudia Psicología en una universidad nacional.	San Martín de Porres
María Celeste	F	18	Estudia Ingeniería Industrial en una universidad privada.	Surco
Grace	F	22	Estudia en una universidad privada.	Surco
Hugo	M	18	Estudia Mecatrónica en una universidad privada.	La Molina
Sergio	M	18	Estudia Arquitectura en una universidad privada.	Chorrillos

Claudio	M	19	Estudia en una universidad privada.	Pachacamac
Virginia	F	19	Estudia Ingeniería Industrial en una universidad privada.	El Agustino
Sandra	F	19	Estudia Negocios Internacionales en una universidad privada.	San Juan de Miraflores
Marco	M	26	Trabaja y estudia en una universidad privada	San Juan de Miraflores
Patricia	F	31	Estudia psicología en una universidad privada.	Miraflores
Mónica	F	17	Estudia en una academia pre universitaria.	Surquillo
María	F	17	Estudia en una academia pre universitaria.	Surco
Ronald	M	22	Estudia	San Luis
Juan	M	17	Estudia Ingeniería Industrial en una universidad privada.	Villa el Salvador
Ana	F	17	Estudia Geografía en una universidad nacional.	Chorrillos
Ernesto	M	17	Trabaja y estudia en una academia pre universitaria.	Villa María del Triunfo.
Micaela	F	20	Estudia	Puente Piedra
Maryori	F	21	Estudia en una universidad privada.	San Juan de Lurigancho
Rosmary	F	17	Estudia	Callao
Yajaira	F	19	Estudia en una universidad privada	San Martín de Porres
Antonio	M	19	Trabaja	San Martín de Porres
Maricielo	F	20	Estudia en una universidad privada.	San Martín de Porres
Alonso	M	19	Estudia Psicología en una universidad privada.	La Molina

Alejandro	M	19	Estudia en una universidad privada.	El Agustino
Miriam	F	17	Estudia inglés en un Instituto.	Breña
Esteban	M	16	Estudia en una universidad privada.	Jesús María
Rosario	F	19	Estudia en una universidad privada.	San Juan de Lurigancho
Ricardo	M	20	Estudia en un instituto técnico.	Villa María del Triunfo
Sebastián	M	22	Estudia Ingeniería electrónica en una universidad privada.	Jesús María
Erick	M	17	Estudia inglés en un instituto.	Chorrillos
Pier	M	20	Trabaja y estudia en una universidad privada	Cercado de Lima
Katy	F	19	Trabaja y estudia en una universidad privada.	Surquillo
Liliana	F	19	Estudia en una universidad privada.	San Martín de Porres
Maricarmen	F	17	Estudia Traducción en una universidad privada.	Los Olivos
Jorge	M	22	Trabaja y estudia Derecho en una universidad nacional.	Cercado de Lima
Jaime	M	21	Trabaja y estudia en una Universidad nacional.	Jesús María
Ana María	F	17	Estudia en una universidad privada	Surco
Ernesto	M	18	Estudia en una universidad privada.	Chorrillos

Cuadro 1. Conjunto de hombres y mujeres entrevistadas.

Se seleccionó a la muestra por conveniencia porque fue posible acceder a sujetos pertenecientes a espacios cuyo estímulo lúdico era muy poderoso, como el caso de discotecas; asimismo espacios académicos en donde el investigador era docente. Por ello se puede decir que la muestra nace en el ámbito de convivencia del autor. Su aportación reflexiva se instaura como principal punto para ahondar en el debate acerca del uso de las redes sociales y el celular.

Para estudiar las redes sociales se seleccionó a Facebook porque los sujetos investigados la usaban bastante, se convirtió en una obligatoria señal para llegar a conocer a alguien profundamente e integrar su esfera de interacción social cara a cara. También se analiza brevemente a HI5, primera red social de gran tamaño que fue utilizada entre los años 2004 y 2010. WhatsApp se le brindó la importancia debida por representar un importante espacio de diálogo vía chat, mediante el uso del celular. Asimismo, se analizó en este aspecto el uso del Messenger, primer gran sistema de chateo que era obligatoriamente utilizado antes que apareciera el chat del Facebook, periodo 2003-2011. Aunque el Twitter sea muy importante en el intercambio de opiniones por parte de múltiples líderes de opinión, no se le eligió como espacio de investigación dado que la casi totalidad de actores investigados no utilizaban dicha red social. La cantidad de individuos para la muestra es aun más extensa en tanto se realizó un análisis descriptivo de los modos de expresión cultural juvenil más representativos en estos espacios con mujeres y hombres que eran de los espacios cara a cara. De forma similar con integrantes de sus redes sociales. Al interior de estos espacios, el papel no fue solamente como interlocutor (como sucedía en los chats) sino como testigo de distintos “muros” en el Facebook.

Para estudiar los espacios de interacción lúdica en donde la co presencia para cimentar la seguridad de sus jugadores, se visitaron espacios de alquiler de videojuegos de este tipo. Estos consumidores serán denominados Dotereros porque participan en un juego llamado Dota 2. Se realizaron etnografías virtuales que se caracterizan por adquirir sensibilidad en su uso, interpretación y reinterpretación (Hine, 2004). También se aplicaron entrevistas y pequeñas historias de vida a los miembros de un grupo de jugadores. Luego se realizó el registro visual de ciertas partidas lúdicas llegando a recrearlas en un grupo social privado dentro de Facebook, ellos comentaron ahí todo lo observado en los videos que protagonizaban. Finalmente realizaron comentarios sobre la versión final del artículo. Se trata de un método que vincula tanto el interaccionismo simbólico, es decir un enfoque interpretativista, como la investigación acción participativa, es decir un enfoque crítico. Se busca que los participantes sean actores y autores críticos de sus propias experiencias.

Los 5 actores elegidos denominaron a su equipo como *Last Resort*. Sus éxitos y logros en los años 2013-2014 le dieron a dicho colectivo popularidad y prestigio en el ámbito de las partidas virtuales de Dota 2 en el contexto de la ciudad de Lima. Para entender el contexto al que pertenecen los actores elegidos caben destacar algunos rasgos generales del gamer promedio en Lima: los jugadores son, casi en su generalidad, hombres; la edad de sus consumidores pulula entre los 17 y 23 años de edad; finalmente se destaca que pertenecen en su mayoría a los dos últimos años del colegio y a los tres primeros años universitarios, es decir, una suerte de espacio liminal de identidad colectiva.

Se entabló una relación amical con cada uno durante el año 2014 gracias a la amistad previa con Jacobi, miembro líder que facilitó el vínculo del investigador con el grupo. A continuación los datos de cada jugador:

Seudónimo	Sexo	Edad	Distrito	Tipo de institución en la que estudia	Zona en la ciudad de Lima en donde vive ³
Víctor	M	20	Santa Anita	Universidad	Este
Tazz	M	21	Jesús María	Universidad	Centro
Humita	M	16	Los Olivos	Colegio	Norte
The situation	M	19	Los Olivos	Colegio	Norte
Jacobi	M	19	Los Olivos	Universidad	Norte

Cuadro 6. Aspectos demográficos de los entrevistados.

A través de la información recolectada y su posterior análisis cabe destacar que el ritual de los videojuegos on line rebasarían con creces sus fines racionales para convertirse en un

³ Lima Metropolitana tiene un total de 43 distritos, los cuales se pueden dividir en 4 zonas socioeconómicas: Lima Norte, Lima Sur, Lima Este y Lima Centro. Lima empezó a crecer alrededor de 1950 incrementando su radio urbano fuera de lo que era Lima Centro. Este crecimiento desmedido llevó a dichas zonas a ser llamadas despectivamente barriadas, luego conos y finalmente con la denominación actual.

espacio común de identidades compartidas y reforzamiento de sentimientos gregarios en contextos lúdicos. Cada miembro del equipo participante estuvo convencido del modo en que su capacidad para entablar vínculos amicales mejoró a medida que iban integrándose más y más al equipo.

Existen tres diferentes espacios para analizar la interacción que utiliza como mediador al celular, vía redes sociales, vía videojuegos y vía chat on line. Proponemos la construcción de una matriz analítica para consignar la data recolectada usando, en nuestro proceso constructivo, la lógica referente a la Grounded Theory (Coffey y Atkinson, 2003).

Acción de consumo	Plataforma en la que se consume	Artefacto por medio del que se realiza el consumo
Llamadas: intercambio sonoro entre dos personas.	Claro, Movistar, Nextel	Celular (Blackberry, Smartphone, celulares clásicos)
Chatear: Diálogo en tiempo real sostenido por dos o más personas, incluyendo el intercambio de fotografías, pdfs, música y/o documentos.	Messenger, Watts App, Facebook.	PC, Celular.
Redes sociales: Publicar frases, cosas por hacer, pensamientos diversos, además de comentar fotos ajenas, darle “likes” a los miembros de una determinada comunidad, etc.	Hi5, Facebook, Instagram.	PC, Celular.

Cuadro 7. Síntesis del criterio de selección utilizado para la elección de los mediadores analizados, así como los conceptos que se desprende de cada uno.

Es así que se posee una muestra cuyo valor radica en la descripción virtual de acciones sociales que se compartieron: un espacio de encuentro teórico y metódico que aproxime la virtualidad y la realidad, entendiendo que no son dicotomías o separaciones, sino continuidades compartidas que ejercen realidad en la virtualidad y viceversa.

3. Instrumentos de investigación

3.1. Observación participante

Este apartado hace referencia a la etnografía virtual antes establecida. La observación fue participante en tanto se tuvo tanto un perfil de Facebook, como un número celular partícipe en los diálogos watts app, así como el acompañamiento en las partidas de videojuegos en línea. Cabe destacar que en todo momento los individuos estuvieron enterados de la investigación en mención y colaboraron con diálogos o chats proporcionados por ellos mismos. La observación participante fue desarrollada desde el año 2008 hasta el año 2015.

3.2. Entrevista semi estructurada.

Aquellas entrevistas realizadas por medio del Internet en apariencia harían, en algunos aspectos, la comunicación más complicada. No obstante, esta posibilita analizar dimensiones donde las y los jóvenes enriquecen sus respectivos discursos gracias a un grupo de referencias compartidas, profundizando en problemáticas difíciles de compartir de algún otro modo. El valor de interactuar en las redes sociales radica no solamente en el ensanchamiento de la esfera amical que va generándose y con este los deseos llegar a conocer a más personas con distintos fines, sino de lo esenciales que son para reproducir comportamientos, nociones y discursos de la vida social utilizando eso que termina convirtiéndose en una ineludible prolongación vital. En lo correspondiente al mundo del videojuego, se desarrollaron diez entrevistas en su totalidad, todas a profundidad. Para analizar el consumo del celular, el instrumento seleccionado tuvo ocho interrogantes que fueron contestadas durante la interacción cara a cara y mediante internet, poniendo la comodidad del entrevistado en primer

lugar. La forma en que se recogió la data busco responder esas preguntas, pero la manera de realizarlas fue modificándose para luchar contra la linealidad entrevistado-entrevistada.

3.3. Autobiografía

El ejercicio lo realizaron los entrevistados, quienes, superando las preguntas, escribieron un extenso diario sobre el uso de su celular durante una semana, explicando a detalle cada instante. Debe recordarse que “toda representación del individuo es necesariamente una representación del vínculo social que les consustancial” (Augé, 1998, p. 26).

3.4. Historias de vida

Guiándose de la anterior formulación, cada participante tomó la decisión de contar cómo la utilización de los celulares imprime características a su pasado. Si bien se vito toda limitación a cuestionamientos pre establecidos, los referentes que permitieron el diálogo fueron:

- De todos los celulares que tuviste ¿qué recuerdas?
- Relata lo positivo y negativo de tu historia incluyendo pequeñas anécdotas.
- Tomándote tu tiempo, cuéntame de todos los celular obtenidos al día de hoy.
- Recuerda de qué manera los conseguiste ¿por qué cambiabas de celular?

Para el consumo de las redes sociales las referencias utilizadas fueron:

- ¿La primera ocasión en que utilizaste una red social, cuándo fue?
- ¿Cómo te llegaste a sentir?
- ¿Cuánto tiempo duraste usándola, qué puedes recordar de esa red social y por qué la abandonaste?
- Si piensas en el modo en que publicabas y el modo en que publicas ¿sientes que ha cambiado tu esilo?
- ¿Puedes recordar una anécdota que te ocurrió? ¿Alguna etiqueta que no deseaste? ¿Algún comentario que realizaste sin pensarlo, algo bueno que recuerdes? ¿Algún suceso particular?

3.5. Análisis de discurso.

Se toma como punto de partida la seguridad de encontrar en el ámbito discursivo, suficientes elementos cuya práctica social es más que palpable, en la medida que estructura determinadas zonas de información, expresando determinados vínculos o redes amicales e institucionales.

Se examinarán los contenidos de los muros virtuales de un aproximado de 1500 contactos juveniles de distintos estratos sociales.

3.6. Características de la recolección de datos

No va a tratarse de una aproximación a sujetos anónimos, será a amigas y amigos hechos durante los años que duró el trabajo de campo etnográfico en investigaciones diversas sobre juventud. Primero hubo un acceso a sus cotidianidades, para lo cual mi naturaleza de investigador no se relacionó con mi papel, inversamente representé a un individuo que se mezcló con cada esquina, discoteca y espacio público del mismo modo que los demás actores, integrándome en largas caminatas que se llenaron con comunes diálogos, prestando atención para eso a distintas señales sociales de integración como peinados, atuendos, lenguajes, gestos y posturas; también al consumo de predilecciones culturales, propias de los diferenciados nichos culturales que se investigó, ingresando a la intersubjetividad juvenil, la cual aunque está cerca de mi edad es ilimitadamente más heterogénea que mi experiencia vital. Entonces, acceder a las redes sociales de cada uno de ellos sucedió gracias a un acercamiento cara a cara. La etnografía que se desarrolló después de esta será netamente virtual.

Capítulo III

Celulares, ensamblajes y juventud cotidiana

“A juicio de Derrida, nada habla jamás por sí mismo,
porque nada tiene la primordialidad –el carácter
no relacional, absoluto- que el metafísico busca”.

Richard Rorty

Contingencia, ironía y solidaridad

En la actualidad existe un gran número de consumidores del internet alrededor del mundo. Según cifras actualizadas al presente año, de acuerdo al informe Digital in 2018, existen 4, 021 millones de personas que utilizan el internet de un total de 7, 593 millones de personas que habitan el planeta⁴: son cada vez más personas las que tienen acceso a la sociedad de la información. Según el mismo informe los consumidores que utilizan redes sociales son 3, 196 millones de personas, es decir una cifra que está cerca del total de personas con acceso a internet: se empieza a tener la necesidad de incursionar en las redes sociales si se accede al uso del internet.

Ahora bien, hay un resultado impresionante: son 5, 135 millones de personas utilizan el celular⁵: rebasa el uso del internet en tanto representa una herramienta que se instaló en el cuerpo social con una legitimidad inusitada dado su carácter externo al cuerpo humano aunque cada vez se vuelve más que funcional, algo vital para el ser humano. Sobre este punto tratará el presente capítulo.

Están viviéndose nuevos tiempos en que las tecnologías han invadido toda pequeña zona de la cotidianidad, comportándose como mediadores que lograron modificarnos en el aspecto social y psíquico. Por eso, el cuerpo fue cambiando, recreando estrategias de comunicación nuevas que alcanzaron grandes transformaciones: el cansancio de un conjunto de cosas que

⁴ <https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018>

⁵ Idem

termino aislándonos en la constante necesidad de encontrar a los demás partiendo: partimos de aquella virtualidad que tiene la capacidad de saciar las expectativas que tenemos de integrarnos como lo que somos, seres sociales.

Pero, estas nuevas anexioniones a la corporeidad colectiva se han ido dando desde hace muchos años, llegando a ser el invento de Gutemberg, la imprenta, una constante histórica ya que nos hizo imaginar el mundo a partir del acto de leer, de los ojos, de los libros y de la reflexión. Aunque la escritura había sido descubierta antes, solo la reproducción en masa de textos escritos permitió que la forma de percibir al mundo se transformará sin retorno. El cuerpo fue aislándose al interior de una modernización promotora de un utilitarismo exacerbado que percibía como medios al otro, llegando a ser él un fin en sí mismo.

Poco a poco se relegó la oralidad a las masas analfabetas en donde las asimetrías estratificadoras utilizaron el acceso educativo al modo de una clasificación de menos a más, dado que siempre dicha educación estuvo reservada para los grupos más pudientes. Se fue reservando la oralidad para cuestiones del quehacer cotidiano, sin valor, quitándose el rol de la escritura. De la mano de la técnica, el cuerpo fue transformado perdiéndose bastante de lo simultáneo en la interacción social.

Sin embargo con la llegada de la industrialización, de la sociedad del conocimiento y, en líneas generales, de la globalización, las tecnologías buscaron integrar como consumidores compulsivos a toda población con educación media o básica. De esta manera la oralidad que era entendida como algo inferior se adueñó de las nuevas tecnificaciones en la comunicación, migrando, nuevamente, de fuentes frías de interacción, como es el caso de las cartas o los documentos escritos, hacia la comunicación entrecortada del chat, del celular, de los mensajes instantáneos, de la televisión por internet, del you tube, etc.

1. Contrastación de clásicos y modernos: teorías para la actualidad

Hoy en día el poder de la televisión ha rebasado diferencias y particulares formas de ver el mundo. El capitalismo en sus dimensiones económicas y culturales ha conquistado los

hogares y centros de relaciones cotidianas del mundo entero. Según Sartori (1998) se ignora el modo en que la televisión manipula a las masas presentándole información trastocada según determinados intereses. Nuestra investigación busca rebasar los intereses de dichas esferas de poder para atender los aspectos psíquicos y mentales que provocan en la medida que nos facilitan la vida, dándole otro matiz corporal y mental a la vida en común. Hoy en día la tecnología es capaz va a redefinir nuestras coincidencias y diferencias interactivas, en tanto provocan que un celular sea capaz de transformarse “en una cadena compleja de mediadores donde se bifurcan a cada paso pasiones, las opiniones y las actitudes” (Latour, 2008, p. 63). Los mediadores re significan nuestros mensajes y estos, a su vez resignifican nuestras vidas cuando regresan a nosotros. Todo ello nos aleja de, acaso, lo más importante, la reflexión crítica del mundo que nos rodea:

“Hoy, en la era electrónica de la simultaneidad, ha sido necesario invertir los términos comenzando por una nueva tendencia hacia la descentralización y el pluralismo (...) esta es la razón de que ahora resulte tan fácil comprender la lógica dinámica de la imprenta como una fuerza centralizadora y homogeneizante. Porque todos los efectos de la tecnología de la imprenta están ahora en enérgica oposición a la tecnología electrónica” (McLuhan, 1985:272).

A partir de lo mencionado es que lo estudiado hace más de medio siglo por dicho autor, es importante de profundizar ante transformaciones tan colosales. Siguiendo a Latour (2008: 87) “para proponer una *metafísica alternativa*, el científico social primero debe involucrarse en las actividades con las que hacen aquellas personas a quienes está estudiando”. Proponer una lógica dialogante entre la historia y el presente permitiría re interpretar las re composiciones. Se trata de renovar la vieja teoría en mérito de un mejor entendimiento. Ya lo establecía un novelista peruano: “Yo recojo las enseñanzas de los viejos y creo en los límites de lo que va desapareciendo (...) vanguardia y retaguardia no tienen para mí ningún sentido: lo importante es ser fiel a mis impulsos y transmitir, simplemente, el rumor de la vida” (Ribeyro, 1986, p. 7). Para comprender hay que dialogar con la teoría heredada, siempre y cuando se entienda que dicha herencia no la convierte en un efecto, sino en una continuidad que posee sus propias características en el presente.

Es muy importante estudiar este tipo de medios de comunicación “ya que como seres auto interpretativos, las creencias que tienen los seres humanos acerca de sí mismos y de otros, manifestada en sus diversos discursos, no son simplemente estados subjetivos en sus mentes, son constitutivas de las acciones, las prácticas y las instituciones que componen la vida social” (Berstein 1983, p. 87). Entendamos que en el desarrollo de la historia “si la tecnología eléctrica hace más de 50 años promovía y estimulaba el involucramiento, lo que hoy provocan los mediadores electrónicos es aún más colosal: *es imposible comprender los cambios sociales y culturales si no se conoce el funcionamiento de los medios*” (Mc Luhan, 1983). Según Benjamin (2003, p.114) “si bien la vida de las masas ha sido decisiva siempre para el rostro de la historia, habría percibido ya por la década de 1930 cómo las masas expresaban de manera consciente, y como si fueran los músculos de ese rostro, una mímica del mismo, un fenómeno completamente nuevo que es capaz de hacerse patente de muchas maneras”.

2. Mensajero trastoca mensaje: del mundo oral al electronal

Hoy nos deslumbramos con el impacto que poseen los mediadores virtuales al momento de comunicarnos, de divertirnos, entretenernos o vincularnos en diferentes aspectos. Frente a este colosal fenómeno nos preguntamos el modo en que se ha transformado y sigue transformando nuestra vida cotidiana dichos mediadores, dada su velocidad, su manipulación, sus aplicativos, entre otras cosas más. Mc Luhan, primordial autor del tema en sus inicios, pudo divisar el modo en que los sentidos humanos y, por ende, la propia corporeidad utiliza la tecnología como una suerte de extensión. Ya sean aplicativos desde calculadoras hasta cámaras, hoy ocupan un lugar privilegiado en la vida del ser humano común y corriente. Mc Luhan pudo entender esa dinámica hace muchos años atrás:

“Hoy, en la era eléctrica, el propio carácter instantáneo de la coexistencia entre nuestros instrumentos tecnológicos ha originado una crisis sin precedentes en la historia de la humanidad. Esas extensiones de nuestras facultades y sentidos constituyen ahora un particular campo de experiencia que reclama que aquellos se hagan patentes a una conciencia colectiva” (MacLuhan, 1985: 12).

EL mediador pasa a ser el mensaje, cobrando vida inusitada dándole sentido a la vida en sociedad. Latour (2008) para entender la importancia que posee el mediador, lo diferenciará de intermediario, el cual es capaz de transportar significado sin variar su contenido. Es cuando se transforma en mediador en que los mensajes que pasan por él, no se sabe muy bien cómo es que terminarán por irradiar su mensaje. Transforman, traducen, distorsionan y modifican todo significado transportable. De esa manera el mediador es el mensaje dado que desde su condición de soporte, es el que le otorga el sentido complementario a lo que se intenta expresar:

“No importa lo complicado que sea un intermediario, puede representar para todo propósito práctico, una unidad o incluso nada porque puede ser fácilmente olvidado. Por simple que pueda parecer un mediador, puede volverse complejo; puede llevar en múltiples direcciones que modificarán todas las descripciones contradictorias atribuidas a su rol” (Latour, 2008: 63).

Si bien el público fue creado por la imprenta, la masa será producto de la electricidad. Dicha masa se adecúa a los mediadores alcanzando “una relación social plena, internacional, supraindividual y suprafuncional, con reciprocidad entre los sexos, generaciones y culturas, en la que se mezcla todo lo que constituye la vida social, a través del que se expresan las instituciones adoptando formas de interacción, prestación y distribución, a lo que se añaden a su vez fenómenos estéticos” (Ángeles, 2010, p. 219).

Hoy “no deja de ser celebrada una era enriquecida por las potencialidades de las redes digitales, bajo banderas como la Cibercultura, la inteligencia colectiva o la reorganización rizomática de la sociedad” (Sibilia, 2008, p. 13). Hallamos en la actualidad “realidades virtuales o, si se quiere, virtualidades reales por todos lados: hay comunidades virtuales, universidades virtuales, política virtual y hasta sexo virtual, cambiando el modo en que experimentamos la realidad” (Huber, 2002, p.16). Todo mediador transformará la vida misma desde sus circunstancias micro estructurales hasta las fugaces micro escenas. Para dilucidar estas propiedades detengámonos en el celular.

Según los autores Biondi y Zapata (2006, p. 51) “no sólo las computadoras personales, sino los teléfonos celulares son parte del entramado mediador capaz de cambiar los mensajes: ciertamente aproximan a la gente, pero a la vez posibilitan el distanciamiento aun de aquellos que como el núcleo familiar permanecían antes próximos”. Una forma de expresar la relación irónica entre celular y humano nos la traslada una viñeta del año 2014. Se solían utilizar por aquella época este tipo de formas para expresar ciertas reflexiones:



Imagen 3.1. En la caricatura se aprecia una típica forma de transmitir mensajes en las redes sociales, en donde se contrasta la experiencia discursiva subjetiva con la realidad objetiva, considerada ésta última como verdad absoluta. Caricatura del mes de noviembre del 2014, en el grupo de Facebook Psicólogos Perú.

Como parte de nuestro análisis, nos detenemos en los comentarios que cada usuario propinaba a modo de comentar dicha viñeta. Dichas opiniones rebasan con creces prejuicios dicotómicos, lo que nos permite conocer la riqueza de sus propias experiencias:

Yoselin: Mmmmm creo que es la pura realidad, somos esclavos de unos dispositivos que aparentan ser tan, pero tan, insignificantes, pero en realidad nos ha robado el tiempo, la atención, y la convivencia muchas veces en familia sólo por los celulares.

Sheila: Totalmente cierto, podemos pensar por un momento que nosotros tenemos el control de la tecnología, sin darnos cuenta que en realidad es todo lo contrario. Buena imagen para reflexionar.

Vale: Si, a veces... nos dejamos dominar por ese aparatito... y sí parecemos esclavos... no tiene que ser así... para todo hay tiempo...

Rosario: Las cosas nos poseen a nosotros.

Graciela: Lamentablemente sí, sobre todo con la mayoría de los jóvenes, aunque no lo admitan. Hubo quienes escribieron sobre este fenómeno social hace alrededor de 35 años y la mayoría creyeron que era ficción...

Jesús: No estoy tan de acuerdo con esa realidad porque en mi caso y el de unos conocidos que tengo usamos el celular y sus bondades de la tecnología según nuestras necesidades, muy diferente a estudiantes en el que algunos (y no la mayoría) sí los noto pegados a sus juegos, Facebook, etc. como si fuera un vicio, pero no es como la realidad planteada en la imagen que sí me parece exagerada, es mi opinión por cierto.

Cada opinión vertida nos lleva a lo que Mc Luhan (1985, p. 190) ya había establecido: “*las nuevas tecnologías lo impulsan hacia una necesidad de interdependencia humana total*”. Rosario sostiene que nos poseen los celular; Jesús, en cambio, confía en el poder funcional del celular. Lo cierto es que si bien hay una especie de augurio en torno a su peligro enajenador, no deja de ser útil para múltiples necesidades laborales y familiares. Esta vez planteamos una conversación en la que Pier participará desde su celular⁶:

10:51PM 20 de Sep - Pierrrrrrrrrr: Maniana puedes ???

10:51PM 20 de Sep - Claudia: No se

10:51PM 20 de Sep - Pierrrrrrrrrr: Dpend como avanse en la mañana cn lo q tngo q hacer d tareas

⁶ Pier tiene 20 años, cursando sus estudios en una universidad privada y vive en Cercado de Lima. Claudia tiene 21 años, cursa sus estudios en una universidad nacional y vive en San Juan de Lurigancho.

10:52PM 20 de Sep - Claudia: Por eso .

10:52PM 20 de Sep - Pierrrrrrr: Mmm..

10:52PM 20 de Sep - Pierrrrrrr: Ayia ok

10:52PM 20 de Sep - Pierrrrrrr: Entknces qe te tngo qr llamar cuando salga

10:52PM 20 de Sep - Pierrrrrrr: Para qe me digas

10:53PM 20 de Sep - Claudia: Nop es necsario

10:53PM 20 de Sep - Claudia: Hablamos por aki

10:54PM 20 de Sep - Pierrrrrr: Jajjaa :(

10:55PM 20 de Sep - Pierrrrr: Pero tu no me respondes :(

10:55PM 20 de Sep - Claudia: Lo digo para q no t molests en llamar

10:55PM 20 de Sep - Claudia: Como normalment no hablamos mucho

10:55PM 20 de Sep - Claudia: Y mas por aca

10:56PM 20 de Sep - Claudia: Pero si me llamas esta bien :)□

10:57PM 20 de Sep - Claudia: No mal interpretes las cosas ok

10:57PM 20 de Sep - Pierrrrrrrr: Mmm...

10:57PM 20 de Sep - Pierrrrrrr: Y yo porque me molrsto ??

10:59PM 20 de Sep - Claudia: No es q lo digo porq normalmente hablamos por aca

10:59PM 20 de Sep - Pierrrrrrr: Ayia pero

10:59PM 20 de Sep - Pierrrrrrr: No se dime t

11:00PM 20 de Sep - Pierrrrrrr: Yo te.llamo normal

11:00PM 20 de Sep - Pierrrrrrr: Pero cuando tu me llamas

11:00PM 20 de Sep - Pierrrrrrr: Cuando dejo el.celu te.molestas

11:50PM 20 de Sep - Pierrrrrrr: Ya te molestastes :(

No saber qué hacer concretamente, ya sea llamar, ya sea escribir algún mensaje, o, en última instancia, timbrar el celular para dar cuenta de su urgencia, son opciones que terminan por preocupar aún más a Pier. Para Latour (2008: 107) es importante “la capacidad de los mediadores en ser actores, o, más precisamente, *participantes* en el curso de acción a la espera de que se les dé figuración, producto de lo cual las cosas pueden servir de telón de fondo, pudiendo autorizar, permitir, dar recursos, alentar, influir, bloquear, hacer posible, prohibir, etc”. Se comprueba, entonces, cuán factible es entender los medios como

prolongaciones del entramado psíquico o físico en el ser humano. El oído y su tecnología oralizada representará “un mundo hiperestésico y caliente, a diferencia del mundo de la vista que es un mundo relativamente neutro y frío” (McLuhan, 1985, p. 29), prestemos atención, entonces, al uso de aquel pequeño artefacto denominado celular que en el tiempo ha tenido diferentes denominaciones tales como blackberrys, smarthphones o iphones.

3. Telefonía móvil y lo humano ensamblados

Hoy en día el celular se ha convertido en un verdadero órgano externo que resulta invaluable para el ser humano en sus diferentes actividades, ya sea de tipo laboral como placentero. Si bien en sus inicios muchos le tuvieron miedo, hoy casi todos poseen uno en sus bolsillos. A ello se le suman diferentes aplicativos que explotan al máximo su uso como un verdadero facilitador de múltiples tareas. En sus inicios representó una magnífica oportunidad para eludir el control de los padres, en tanto la utilización del teléfono de casa era un intermediario entre el hogar y el mundo público. A ello se le suma la posibilidad de ubicar a quien desee en cualquier lado y a cualquier hora. Hacer y deshacer una serie de encuentros y compromisos era verdaderamente mágico.

En sus inicios los mensajes de texto –SMS eran de enorme facilitador para poder concertar citas o emitir una serie de necesidades diversas. Sin embargo el internet se fusionó al celular, posibilitando el intercambio vía internet de diferentes redes sociales, tales como Facebook, Twitter, Whats App e Instragram. Estas herramientas permitían intercambiar todo tipo de archivos, visualizar las novedades de las vidas amicales y familiares. El mail fue olvidado y se prefirió la comunicación en tiempo real, provocando una especie de ensamblaje entre el artefacto y el cuerpo humano. Si nos esforzamos por recordar un poco, fue hace más de 15 años en que los celulares empezaron a manipularse convirtiéndose en un símbolo contestatario de libertad absoluta. La enorme cantidad de redes sociales que permitía el celular multiplicó el mundo interactivo de las juventudes por aquel entonces: *“Mi primer celular fue un Nokia, no me acuerdo la marca o serie, pero era de los primeros que salió,*

que en la actualidad le dicen ladrillo. Yo súper feliz con mi primer y nuevo celular pidiendo a todos sus números para agregarlos”⁷.

Poco a poco el pedirle el número a alguien era ya una costumbre en caso se desee conocer a esa nueva persona conocida. El primero en tener un enorme impacto en las interacciones juveniles fue el Nextel⁸, que para el año 2008 monopolizaba la comunicación de las juventudes pertenecientes a los estratos medios altos y altos: se pagaba mensualmente tarifa plana a cambio de radio ilimitado. Podría sonar muy molesto hacer eso al día de hoy teniendo que apretar un botón para emitir un mensaje y callar para oír otro, pero era lo que se hacía en un tiempo en que las tarifas planas vía celular eran sumamente caras. Las juventudes con dinero suficiente se sentían empoderadas y sus redes estaban aseguradas dado que no cualquiera podía tener Nextel. Vania recuerda aquellas épocas: *“Le hacía berrinches a mi papá porque quería un Nextel, todos estaban comenzando a tener y era una mejor forma de comunicarse”⁹.*

Este tipo de comunicación cerrada facilitaba mantener en pocas manos una tecnología tan costosa como la de aquel entonces. Vania sigue recordando: *“me gustaba mi Nextel porque mi mamá no me llamaba tanto por que le costaba más llamarme al Nextel, pero las pocas veces que me llamaba era para gritarme y decirme que regrese a mi casa que ya era tarde y todo el sermón de madre”*. Vania recuerda con suma nostalgia aquel Nextel primigenio durante el año 2009: *“Mi primer Nextel fue un i335, tenía 14 años. Mi papá me lo compró sólo para que me callara creo yo o es que lo moleste mucho pero no accedió a pagarlo mensualmente pero no me importaba, ya que todos mis amigos pagaban plan y tenían radio ilimitado y yo con sólo tener saldo podía hablar con ellos sin gastar saldo”*. Nunca antes tantos jóvenes se encontraban ensimismados en torno a dicho artefacto:

“Me quedaba hablando hasta tarde con varios de mis amigos, y ponía altavoz y mi mamá me golpeaba la puerta para que me fuera a dormir (...) cuando volví con mi primer enamorado, hablábamos todas las noches desde las 11 hasta las 4 de la mañana

⁷ Entrevista a Valerio desarrollada en junio del 2013.

⁸ Equipo de radio que emplea una suerte de red mejorada digital integrada, que se desarrolla en un circuito integrado. Se parece mucho al walkie talkie.

⁹ Entrevista a Vania en mayo del año 2013.

riéndonos y rajando de todos sus amigos y de los míos hasta que su papá o mi mamá nos gritaban que dejemos de hacer bulla”.

A pesar de lo costoso que era, la tarifa plana permitía sacarle el máximo provecho hablando el mayor tiempo posible. Para el año 2009 su consumo masivo era extraordinario: *“Hablabo mucho por nextel, todos casi ya tenían y era genial”*. Aquella juventud saboreaba por vez primera una red sumamente íntima con la cual podía crear un circuito de amistades sumado a nuevas amistades por venir. Durante dichos años, en un trabajo de campo desarrollado por los años 2008 y 2009, se divisaba en discotecas de estratos medios altos, su uso continuo y compulsivo. Eran los hombres quienes tenían el radio ilimitado y las mujeres que esperaban la comunicación luego de emitir determinadas “alertas”. Se convirtió en una extensión emocional de grandes proporciones: *“Era mi medio de comunicación con todos, yo amaba mi Nextel: jamás podía estar sin el Nextel”*, recuerda Vania.

El Nextel no tenía un atractivo tecnológico: sin ninguna aplicación, solo servía para comunicarse, pero ello era máximo que se tenía para aquella época: *“Me sentía segura con ese celular porque era tan simple que sabía que un ratero podría tirármelo en la cabeza diciéndome que pobre eres”*. A Nextel no importaba parecer sofisticado, pues tenía a todos sus usuarios en el bolsillo, aunque ello a la larga provocaría su deceso en tiempos vertiginosos en donde la comunicación celular gana mayor espacio dejando obsoleto las comunicaciones por radio para el año 2014 en que desaparece por otra compañía celular llamada ENTEL¹⁰.

Para ahondar en la extinción de dicha tecnología, es la propia Vania quien compartirá el modo en que su atracción derivaba hacia otro tipo de artefacto, con mayores posibilidades: *“Era mi sétimo celular, me compraron un nuevo Nextel el i465, ese Nextel me parecía más decente, yo ya tenía 15 años”*. Vaina empezaba a reflejarse a sí misma en el artefacto a su disposición: *“Me gustaba y le ponía pititas de colores”*. Era una manera de convertir al celular en una extensión del propio gusto por uno.

¹⁰ Para detalles de tal deceso, puede consultarse la siguiente página <https://gestion.pe/blog/anunciasluegoexistes/2014/10/adios-nextel-hola-entel-el-nuevo-panorama-de-las-telecomunicaciones.html/>

De esta manera se iba desarrollando una competencia constante con otras marcas más sofisticadas “*Se acercaba la época del BlackBerry, todos tenían Nextel y unos pocos BlackBerry*” nos cuenta Vania. Además hay que destacar que al ser una comunicación por radio no se podía dialogar al mismo tiempo: “*siempre me pareció genial el Nextel para recibir ayuda cuando no sabía qué contestar ya que cuando el otro hablaba no escuchaba nada, pero pésimo para pelear ya que siempre tenía que esperar que acabe el otro, o si no quería contestar te hablaban por conexión directa e igual lo escuchabas*”¹¹. Este tipo de diálogo mediante el Nextel impedía imitar la co presencia en donde tanto uno y otro es interrumpido por la severa actitud que puede surgir y expresarse en silencios, risas, entre otros.

Tanto Smartphones, y anteriormente los Blackberrys, vinieron con formidables posibilidades para poder intercambiar diálogos o “chats” con los contactos juveniles. La conexión a internet, que parecía algo inverosímil, ahora podía llegar hasta nosotros a donde quiera que vayamos. Ya para el año 2010 se masificó el Facebook y el Watts app en los celulares abandonando la necesidad de conectarse desde computadoras o lap tops. Claro y Movistar empezaron a ofertar una serie de precios accesibles con tal de incluir a nuevos consumidores de sus líneas: comprar celulares en partes separándolos con un sol, entre otras formas muy tentadoras. El Nextel era algo anacrónico, dado que ahora la comunicación era preferible mediante los chats. Si bien años atrás era necesario tener un celular y un Nextel, ahora el Nextel pasaba al olvido.

Sin embargo, para el año 2013, aun había personas que conservaban su Nextel por razones estrictamente laborales. Mariel nos comenta la razón de cada celular en su poder: “*Apenas dos celulares, el Claro que es un BlackBerry y un Nextel , tenía un rpm pero se me perdió y ya pues como tengo dos , con eso es suficiente (...) El Nextel lo uso para el trabajo , como escogí una tarifa con radio ilimitada*”¹². Asimismo Ana nos comenta que: “*Tengo dos, uno Nextel y el otro Movistar, el Nextel es para el trabajo y el otro que es para comunicarme con mis conocidos, como la mayoría de gente que conozco ya sea familia o amigos tiene Movistar ya pues, me compré Movistar ya que las llamadas son más económicas jajaj qué misia soy*”

¹¹ Entrevista a Vania. Mayo del 2013.

¹² Entrevista a Maricielo. Agosto del 2013.

¹³. La dinámica de poder comprar un celular de determinada empresa pasaba por tener mayores ofertas de comunicación con otros que compartan dicha señal, sin embargo eso ya no es impedimento hoy en día, por lo cual la comunicación es mucho más factible. Finalmente Roxana comenta: *“tengo 2, uno Claro y el otro Nextel, éste último es para el trabajo y el Claro lo uso más porque casi todo mi círculo social tiene esta línea”* ¹⁴.

El Nextel pierde, de esta manera, toda su importancia, sirviendo en sus últimos años únicamente para cuestiones laborales. Santos comenta que el suyo lo utiliza solo para comunicarse con su padre. Aunque el celular no le importe mucho, el Facebook en el celular si será indispensable dado que le permite *“distraerse o perder el tiempo”*. Vale decir que la red social del Facebook hace las veces de un argumento extensivo de la telefonía móvil en tanto sea una red que se visualice a partir de dicho artefacto. Para ayudarnos a entender la dinámica del cambio de celulares en cuanto a su funcionalidad, contará una anécdota:

“Me dijo que le robaron cuando fue a una fiesta. Estaba tan borracho que amaneció y no encontró su celular, no fue lastimado ni amenazado simplemente tomaron el celular y se fueron, lancé un par de carcajadas y le dije eso te pasa por “cojudo” y me dijo si pues “causa” a veces pasan esas cosas las “chilindrinas”, “puchos”, “costillas”, o sea cerveza, cigarros, mujeres, términos antiguos ya que él tiene 25, no se sintió tan mal ya que el celular que tenía era un Nextel modelo básico que no le valía mucho y se iba a comprar otro me contó. En conclusión, no le dolió tanto, a diferencia que si ahora perdiera su Blackberry que tiene de todo, aparte de que no le comprarían otro, perdería comunicación con mucha gente de la universidad y se vería muy afectado”. ¹⁵

Santos representaba para aquel 2013 uno de los pocos sobrevivientes que aun consumían la comunicación vía radio: *“El usar mensajes de texto para comunicarnos nos sale barato y es más directo ya que yo y unos pocos amigos más tenemos Nextel y nos saldría caro llamar a*

¹³ Entrevista a Fabiola. Agosto del 2013.

¹⁴ Entrevista a Roxana. Agosto del 2013.

¹⁵ Entrevista a Santos. Julio del 2013.

Claro o a Movistar, pero entre nosotros nos podemos alertar. Otros tienen RPC y les sale gratis la llamada". Santos utilizaba mensajes de texto ya que el Nextel le permitía comunicarse con muy pocas personas. Poco a poco Santos se quedaría sin identificar a nadie con aquel viejo radio: las redes privadas de celulares, sea Movistar o Claro, daba la posibilidad de tener mejores ofertas de línea libre en la medida que se pertenezca a una línea determinada: *"como ambos teníamos RPM y se podía hablar ilimitado, seguimos hablando y hablando; al darme cuenta ya era la 1 am a veces por quedarme hablando hasta altas horas de la noche duermo menos horas de las debidas"*¹⁶. Poco a poco se añadirían ofertas para el uso del internet.

La aplicación del Messenger en sus inicios era muy básica, por lo cual el Facebook ocupó el lugar de lo que era dicho chat y lo que era, mucho antes, el HI5, un espacio de fotografías y contaduría de visitas al perfil. A ello se le sumó el Whats App que, a partir del año 2012, se empezó a utilizar febrilmente. Breve tiempo de vida tuvo el Bb Messenger, especialmente usado por los usuarios del Blackberry, marca que también desapareció hace algunos años gracias al reinado del Smartphone y el Iphone. Valerio recordará los inicios del celular desde esa perspectiva:

"Desde hace una década atrás los celulares eran de blanco y negro, solo recibías llamadas o podías hacer llamadas, como también mandar mensajes y unos juegos que en verdad eran entretenidos para mí. Lo mejor de lo mejor en ese tiempo era si tenías un celular a colores, y con cámara VGA, que era horroroso, mala calidad de cámara, sin nitidez, el zoom era bajo y otras cosas más (...)no dudé de por qué le decían ladrillo: es un señor ladrillo y demasiado resistente".¹⁷

La nostalgia se apodera de quienes rebasan los 30 años, o aquellos que tuvieron la posibilidad de manipular el celular a partir de la niñez y que hoy ya tienen más de 30 años. Aunque haya pasado poco más de 15 años, se trata de cambios sumamente grandes. A modo que iban modificando sus técnicas comunicativas las juventudes iban evolucionando de la mano con ellas. Se busca encontrar el modo en que la corporeidad y las emociones fueron

¹⁶ Entrevista a Dina. Julio del 2013.

¹⁷ Entrevista a Valerio. Junio del 2013.

transformadas por los intermediarios, a la vez que hicieron de los intermediarios tecnologías cuyo signo tendría un gran poder en la socialización.

4. Ensamblados y conectados: uso de lo humano y lo no humano

Los celulares representan una extensión de suma importancia en el cuerpo social, siendo la dependencia a dicho artefacto preocupante para algunos sectores de la población. El celular le dio una nueva perspectiva a la vida que hoy en día se vive a diferencia del mundo sin celular: se modificaron hábitos sociales, individuales y corporales. El ensamblaje¹⁸ ocurrido entre las emociones humanas y la técnica no humana dio rienda suelta a personas que reirán solas, hablarán solas, perdiendo la perspectiva del mundo que les rodea. Su existencia se basa en las redes sociales, en lo que publican, en observar de cerca el mundo de la vida ajeno, en dar likes o en exigir likes de todos. Seguirán a personas desconocidas, a famosos y famosas, compartirán un tipo de vida nunca antes pensado

Cabe destacar una cifra que demuestra el valor de los celulares en la vida de sus poseedores: de los 5, 135 millones de usuarios que utilizan el celular en el planeta a la actualidad son ya 2, 958 millones de personas las que utilizan las redes sociales a través de sus celulares¹⁹: las computadoras se van convirtiendo, poco a poco, en utensilios tradicionales que, al no poder ser llevados en el bolsillo, pierden su valía. Inclusive las lap tops o las tablets son herramientas que, debido a su tamaño, no poseen el carácter complementario con el cuerpo humano que si posee el celular. Por ello es que al año 2018 un 43% de la población mundial venia usando las lap tops u otra herramienta parecida para conectarse a internet, un 3% menos que el año anterior; el total de personas conectadas mediante el celular asciende a un 52%, un 4% más que el año anterior; y apenas un 4% de personas lo hace a través de sus computadoras, un 13% menos que el año anterior²⁰. Inclusive la cantidad de celulares conectados al internet supera al total de la población humana, dado que existirían 8, 485 millones celulares insertos en el mundo internet.

¹⁸ Las gracias a Guillermo Nugent, quien sugirió dicho término cuando le expliqué mi problema de invstigación.

¹⁹ Disponible en <https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018>

²⁰ Disponible en <https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018>

Valerio, por ejemplo, representa un caso importante en tanto ha construido un ensamblaje y no una mera dependencia. Gracias a dicho mediador es que podía construir un cuerpo social en el cual podría integrarse:

“Al pasar los años veía los nuevos modelos de celulares, con cámara, reproductor de audio, de video y lo último de lo último el infra rojo, este servía para pasar información de celular en celular siempre y cuando lo tengas juntos bien juntos. Y en verdad me moría por uno de ellos. Les dije a mis padres que me compraran uno y siempre decían no, estas muy mocoso para que tengas eso, es que mis padres no nacieron con la tecnología, pero yo sí y necesitaba uno de esos teléfonos, además no creo que sea un mocoso tenía 14 años, y mi salvación para estar conectados con los demás, es decir, amigos y conocidos era por medio del chat vía internet”.²¹

Las juventudes del pasado no podrían entender la facilidad con que podrían haberse socializado de haber conocido un artefacto capaz de aceptar fácilmente las relaciones sociales. A los 14 años el entrevistado no se avizoraba como alguien entero, en la medida que no tuviera un celular con el cual ensamblar su vida. El celular será inseparable de una vida humana gracias a las aplicaciones que posee tales como el uso del reproductor de música, de cámara de fotografías y videos, entre otros. A todo ello se le suma el importante capital simbólico que habitará en el celular mismo en la medida que sea un modelo innovador y vistoso.

Ya no es un bien separado de nosotros con el cual sentirnos envidiados: los modelos son cada vez más homogéneos, con extraordinaria rapidez, múltiples funciones y calidad extrema. Si bien no es tan caro como lo era años atrás, también es cierto que muchos jóvenes están dispuestos a invertir buena parte de sus ahorros en la medida que depositen en el celular la mayor de sus esperanzas. Después de todo el ensamblaje que han recreado es de suma importancia para su propio cuerpo, tanto individual, como social. Una usuaria de Facebook compartiría en su muro exaltada: *“Buuuu Se me murió el celular, es el peor día de mi vida!”*.

Lo contradictorio de un celular es que puede conectar a múltiples personas, aunque provocará la distancia permanente gracias a dicha cercanía virtual. A la larga “los celulares permitirían a los que se conectan mantenerse a distancia” (Bauman, 2007, p. 85). Tal autor plantea que

²¹ Diálogo con Valerio en el 2014. Tenía 20 años y estudiaba en una universidad privada. Vivía en Santa Anita.

la tecnología no vino a reunirnos, sino a facilitarnos las posibilidades de renunciar a los vínculos de manera sumamente líquida:

“Comunicarse por e-mail y hablar por teléfono celular tienen la misma función manifiesta (establecer contacto), pero también muy diferentes funciones latentes. La función latente de los celulares, que al e-mail le falta irremediablemente, es que le permiten a quien habla desentenderse del lugar en el que están corporalmente sumergidos en ese momento: estar en otro lado, ser “extraterritoriales”, libres de las ataduras del espacio físico que sus cuerpos ocupan sin embargo, también les ofrecen a quienes hablan la facilidad de manifestar y hacer de conocimiento público su descompromiso, donde y cuando les es más necesario hacerlo” (Bauman, 2004, p. 190).

Se trata de una parafernalia tecnológica que circunscribe al individuo “una vez que usted tiene su celular, ya nunca está afuera. Uno siempre está adentro, pero jamás encerrado en ningún lugar” (Bauman, 2007, p. 84). Estamos frente a dos aspectos mediante los cuales se expresa dicha tecnificación de las comunicaciones: “de un lado el teléfono móvil como nexo de libertad de conexión alguna con la esfera parental, y por otro como microuniverso autónomo, de apertura al mundo e identificación; y ambos relacionados como medios amigos de interacción e integración permanente con los pares” (Ángeles, 2010, p. 206).

¿A qué se debe que se utilice tanto el celular? Un testimonio integrará su cotidianidad al uso continuo y repetitivo del celular: “Una satisfacción de libertad al poder estar en contacto con otros amigos que se encuentran lejos de ti a miles de kilómetros”. En este punto re preguntaríamos si el celular termina siendo un dulcificante de una vida problematizada por el estrés y la velocidad de las cosas. Ella nos dice: “*es sugestivo hablar de este tema, estamos en una época donde a las personas les importa más lo material a tal grado de poner en riesgo su vida por un celular*”²². Para entender la dinámica con la que el celular toma protagónico lugar en la vida de las personas, podemos analizar el mundo cotidiano de Dina en torno al celular:

²² Entrevista a hermana de Nicolás. Julio 2013.

*“Al darme cuenta una chica estaba hablando por celular de manera que todo el rato que hablaba salía del servicio y entraba, entraba y salía como desesperada creo que era porque había mucha gente y esperaba a que salgan. Me parecía que era por eso, pero no; era su modo de hablar estar moviéndose espontáneamente sin que ella pueda darse cuenta. Traía puesto unos audífonos que estaban conectado a su celular, de esa manera estaba hablando, se pasó como 10 minutos así aprox. Después al rato para que se vaya seguía hablando por todo el pasillo de la universidad hasta llegar a su salón”.*²³

La utilización del celular al momento de comunicarnos desarticula nuestra coordinación de movimientos y estimula nuevas performatividades corporales, acaso como si quisiera expresar aquello que el celular no transmite: gestos corporales. El cuerpo intentará comunicarse aunque el otro no lo vea, de modo que el uso de la telefonía móvil no inmoviliza al usuario, al menos no en el uso de los primeros años de dicho artefacto. Sofía comparte su testimonio: *“Tomo las mismas actitudes de cuando hablo con una persona cara a cara, con la diferencia que no me ve nadie, sin embargo yo involuntariamente reacciono así, tengo muchísimos gestos y va de acuerdo a los temas que hablo, si es algo gracioso mi cara por inercia sonríe hasta que se de otro tema”*²⁴. No dejamos de emitir con nuestro cuerpo una especie de signo comunicativo que va de la mano con nuestras palabras.

Siguiendo a Mc Luhan, hacemos parte de nosotros “el contenido de un texto por medio de una especie de masticación que le saca todo su sabor (...) gustarlo con palatum cordis o en ore cordis. Toda esta actividad es, necesariamente, una oración: la lectio divina es una lectura piadosa (...) cuando se lee, déjalo buscar el sabor, no la ciencia” (McLuhan, 1985, p. 113). En nuestro caso son los dedos los encargados de mover los labios de nuestra comunicación oral, ya sea para comunicarnos o para colgar historias en nuestros muros o actualizaciones en el Instagram, Whats App o a través de los Tweets²⁵.

²³ Entrevista a Dina. Julio del 2013.

²⁴Entrevista a Sofía. Setiembre del 2013.

²⁵ Se ampliará aún más la muestra establecida en el capítulo que tratará específicamente al diálogo por redes sociales.

Un caso anónimo nos permite comprobar la intensidad del ímpetu por comunicarse que tienen los usuarios: “Humberta no tiene ningún tipo de aplicación de Internet, y lo lamenta mucho, sin embargo se dedicará a *mensajear* una y otra vez a su amigo, quien le corresponderá del mismo modo. No permitirá que estas limitaciones condicionen su gozo al mensaje de texto”²⁶.

Cisneros, importante lingüista, escribió el prólogo a un importante libro sobre la oralidad en el Perú escrito por Biondy y Zapata. Cisneros en dicho texto reclamará una mayor diligencia al momento de entablar reflexiones sobre el impacto de la oralidad electrónica en el mundo virtual: “Si la escritura nos permite adquirir una dimensión diacrónica de la cultura y transitar por sus espacios temporales, los mensajes electrónicos nos insertan en un aquí y un ahora inmediatos, sin tiempo para recorrer y auscultar sus antecedentes y sin preocupación alguna por su porvenir” (Cisneros, 2006, p. 24). La oralidad electrónica amenazaría los beneficios de la escritura, forjando un futuro cada vez más amnésico y menos reflexivo sobre las diferentes actividades de los actores en una sociedad, según plantea Cisneros.

Humberta²⁷ es un caso muy didáctico en donde es necesario comunicarse mediante el celular, más allá de que tenga o no Internet, en la medida que aquel represente un signo de charla, conversación y diálogo. Aquello que escribimos son pequeñas frases orales sin mayor orden ni preocupación por su buena redacción. Son formas de aferrarnos al presente y a la cohabitación. Nicolás comparte lo siguiente: “*Cuando suelo escribir empleo caritas felices, de tristeza, caritas sonrojadas, caritas de conejito que para las mujeres, es como decir rico*”²⁸. Esto se puede entender en la medida que, dictamina Cisneros (2006, p. 24), “aquella oralidad ni siquiera se servirá de las palabras, sino de las imágenes, las cuales simbolizarán en un modo mucho más complejo y sugestivo lo que los usuarios desean transmitir”. Dicha transmisión se refiere a una serie de signos compartidos que proclaman una sintonía mucho más personal entre emisor y receptor, adecuando la charla a lugares y situaciones muy particulares. De esta manera “el fluir acústico del lenguaje (aparentemente escrito

²⁶ Diario de campo. Abril del 2013.

²⁷ Una usuaria anónima, producto del trabajo de campo. Diario de campo. Marzo del 2013.

²⁸ Entrevista a Nicolás. Julio del 2013.

únicamente) es ingeniosamente elaborado a fin de mantener atento el oído mediante el eco fue reordenado con arreglo a unas estructuras visuales creadas por la esmerada atención del ojo” (Havelock, 1996, p. 33).

La oralidad invalidaría, poco a poco la escribaldad provocando diálogos entrecortados, en donde no es necesario discernir con suma profundidad, por lo superficial de los temas y, en especial, en el modo de abordarlos: se escribe sintiendo las emociones inmediatas de lo que se desea colocar, del mismo modo en que uno habla lo primero que se le ocurre con una breve reflexión de cuán oportuno es o no lo que se dice. La oralidad provoca que el celular reconozca a todos “casi” por igual generando, a veces, problemas de comunicación con personas que desapruaban determinadas palabras, contenidos o manera de plantear el contenido.



Imagen 3.2 Esta foto del mes de setiembre del año 2013 que se publicó en el muro de Facebook de una usuaria determinada permite entender la dinámica del celular, en tanto es

una fiel compañía y es capaz de fotografiar al por menor de nuestras actividades para conocimiento de nuestra comunidad seguidora.

5. Inquietudes y divergencias frente al celular

La posibilidad de chatear utilizando el celular como mediador para ello podía haber sido pensado como algo muy secundario en comparación a la función principal de un artefacto telefónico: hablar y escuchar. Sin embargo los celulares se convirtieron, poco a poco, en el espacio predilecto para interactuar unos con otros abandonando las computadoras e, incluso, las lap tops, salvo ocasiones determinadas. El poder moverse de un lado al otro será una de las causas: *“Horas después estando en la laptop de igual manera el celular siempre lo traigo, pongo al costado y a cada rato reviso ya sea para ver la hora, si hay algún mensaje o llamada como mayormente lo tengo en vibrador”*²⁹. El hecho de utilizar algún otro mediador como la lap top, no anula el uso del celular en tanto este se convierte en una aplicación más del cuerpo.

A través de una autobiografía, Dina relata su propia experiencia: *“Estando ya en casa para la hora del almuerzo siempre traigo conmigo el celular, ya sea en mi bolsillo o lo pongo sobre la mesa, mayormente sobre la mesa; y fijando o revisando el celular de manera espontánea, por momentos no puedo evitar de hacerlo”*³⁰. El objeto omnipresente cumplirá un rol intersubjetivo, provocando “una concatenación de significados en que los objetos valen como uno o nada, sin importar lo complicados que pueden ser internamente” (Latour, 2008, p. 117). Elvis acepta que gracias al celular ha renunciado a la computadora: *“en sí la uso más para mis trabajos, porque no suelo entrar mucho a la computadora, porque estoy por todos lados”*³¹.

Se puede etnografiar, inclusive, espacios institucionales como el de la escuela o la universidad, en donde el celular auxilia a los estudiantes que han perdido el interés en algún

²⁹ Diario de campo. Abril 2013.

³⁰ Historia de vida de Dina. Julio del 2013

³¹ Entrevista a Elvis. Junio del 2013.

curso: *“hay siempre quienes tienen la adicción de estar allí con el celular en la mano, otros se sientan atrás para que así de alguna manera el profesor no les vea fácilmente, por ejemplo en mi salón tengo un compañero que en ninguna clase que no deja de estar con el celular en la mano, ya sea para que jugar o para estar en las redes sociales”*³². Aun estando solos en su propio mundo, asilados de los demás que toman atención de la clase, están multiplicados en distintos lugares a la vez, conviviendo con cada uno de ellos, estallando en carcajadas, enterándose de lo sucedido en la vida de alguien o, los mejor informados, de alguna noticia de trascendencia noticiosa. Muy por debajo de la carpeta estarán atentos a aquel pequeño aparatito que les abre una vida social amplia, extendida e infinita:

“Un amigo me dice si tenía un cargador porque la batería de su celular se bajó, le dije que no. Ya cuando el profesor empezó con sus clases en el salón lo noté inquieto por no tener el celular en sus manos, ya que este chico la mayoría de clase para con el celular, y al chico del costado le pidió su celular para que le prestara y se puso a estar revisando. Y cuando ya tenía un celular en sus manos se tranquilizó pues ya no volteaba a cada rato ni se movía tanto”.³³

El cuerpo se ensambla, se convierte en algo más que una biología orgánica e incorpora algo no humano, re creando la posibilidad de hablar de una tecnificación humana cyborg lo suficientemente compleja. Es así que Valerio nos comenta el modo en que el propio cuerpo estará muy comprometido con la atención prestada al celular, al punto de estar muy atento a un vínculo escindido pero orgánicamente cada vez más íntimo:

“Lo extraño es que con todos los teléfonos que tuve o que tengo (...) siempre pongo en vibrador para todo en llamadas o mensajes hasta con el despertador. No sé pero mis oídos son tan sensibles que puedo escuchar cuando mi celular vibra en la cama, porque lo pongo en despertador y lo pongo bajo mi almohada, a la primera vibrada me levanto, y me ha pasado que saco mi celular pensando que está vibrando y ni siquiera me han llamado”.³⁴

³² Historia de vida a Dina. Julio del 2013

³³ Narración de hechos por Dina.

³⁴ Entrevista a Valerio. Junio del 2013.

La sensación paranoica que se cocina alrededor del celular va creciendo cada vez más y más en la medida que se espera una llamada, un mensaje, algo que indique nos dieron likes, lo que sea. Esta acción tan obsesiva por poseer a los demás mediante aquel aparatito llega a afectar nuestra propia seguridad social, la incertidumbre es capaz de calar profundo y volvernos individuos con carencias de reconocimiento muy difíciles de resolver. Dina nos ayuda a entender este proceso de paranoia socio afectiva: *“Sin darme cuenta o para sentir que no pierdo el tiempo, reviso el celular y cualquiera de sus aplicaciones ya sea para ver el calendario y entre otras por simple placer o por esperar con ansias a que entre un mensaje o una llamada”*³⁵. Este tipo de comportamientos reflejan más que una dinámica entre lo humano y lo no humano un ensamblaje funcional entre ambos artefactos: biología y técnica unidas a partir de un objetivo que les supere a ambos de manera independiente. Nos potencia y refuerza nuestra presencia en el mundo. Sara, por ejemplo piensa cuán importante es dejar el celular prendido en la madrugada:

*“Muchas veces me he quejado de lo desconsideradas que son las personas al llamarte o mensajearte en horas de la madrugada. Podría evitar dicho fastidio si simplemente apagara el celular, pero es difícil, piensas que de pronto puedes recibir una llamada importante, urgente y de estar apagado el celular no podrías recibirlo. Ahora que lo pienso, el 99% de llamadas recibidas de madrugada no eran nada importantes, a pesar de la experiencia sigo durmiendo con el celular cerca”.*³⁶

Pero habrá quienes se den cuenta de cuán perjudicial puede ser este tipo de ensamblaje: *“El poco uso que le doy a mi celular es por una simple razón, cuando lo tengo en uso demasiado tiempo, incluso respondiendo, me da la sensación de que me están controlando; que alguien más sepa que estoy haciendo en todo momento, simplemente me enferma”*³⁷. Katherine se siente ahrojada en una suerte de chantaje en que la sociedad altamente tecnificada exige de

³⁵ Entrevista a Dina. Julio del 2013

³⁶ Entrevista sostenida en Junio del 2013.

³⁷ Entrevista a Katherine. Octubre del 2013.

ella una determinada cuota de inclusión en la ramificación virtual que la integra, pero a la vez, la aprisiona. Muy incómoda sostiene:

*“Cuando voy por la calle o en el carro me doy cuenta que la mayoría está más pendiente del celular, sea esperando una llamada o la respuesta de un mensaje, viendo eso regresa la sensación de agobio así que simplemente los ignoro lo mejor que puedo. También es molesto cuando las personas te presionan para responder sus mensajes o llamadas como si estuvieras en la obligación de hacerlo”.*³⁸

No hay más sensaciones de soledad si nos insertamos en la ampliamente reconocida red social, sea Facebook, sea Whats App, sea Instagram, estaremos siempre a la par con muchos otros millones de personas en el mundo. Nuestro alejamiento físico no impide un acercamiento virtual. Sara, en un chat compartido para la investigación compara la imposibilidad de poder hablar con una tortura al no corresponder la atención que depositaban en ella³⁹:

Prima de Sara: “Que falta de confianza para no contarme con un mensaje bastaba”.

Sara: “si, pero no le conté a nadie ah! mi prima me vio yendo al seguro lo divulgo y llovieron las llamadas y la frustración de no poder contestar era unicaaaa!!!!!! pero te conté cuando pude pues!! Encima me cortaron el saldo!!!!!! :S hahaha!!! Mas salada!”

No obstante, la idea de una herramienta negativa no tiene por qué acompañar constantemente al celular. Esa necesidad nuestra de ser “controlados” que señala Katherine se nota aminorada gracias a la capacidad de aproximarnos más a quienes, efectivamente, están tan lejos que solo con buena voluntad no lograríamos el acercamiento:

“Definitivamente mi celular es un medio de comunicación del cual no me despego, ya que de una forma u otra me mantiene cerca y comunicada con las personas que lamentablemente no se encuentran conmigo, el uso que le doy es el adecuado y con buenos fines, sin mi teléfono la atmósfera de mi vida cotidiana sería distinta, ya que

³⁸ Ídem.

³⁹ Diálogo vía chat del Facebook de enero del 2013.

*necesito sentirme comunicada, porque vivir sola es un nuevo reto y mi celular es un apoyo y una forma de sentir a mis amigos y familiares conmigo”.*⁴⁰

Un caso de suma importancia para entender las posibilidades del celular como amparo emocional del individuo es el de Cinthya: ella radica en Lima con motivo de encontrarse estudiando una determinada profesión y vive apartada del círculo familiar nuclear que vive en Tacna. En su testimonio se puede dilucidar el modo en que aquel pequeño aparatito puede aplacar la soledad de la que éramos objeto. Si bien forma parte de un ensamblaje determinado, ello no tiene por qué ser negativo de acuerdo a cierta sensación de dependencia, en la medida que también posee características complejas en favor de la socialización de las personas.



⁴⁰ Entrevista a Cinthya. Julio del 2013.

Imagen 3.3 este tipo de fotografías dejan entrever que poca importancia tenía el usuario y el protagonismo del celular en toda su magnitud. Pareciera que el celular pidió que se le tome una foto en el que pueda desplegar su importancia. Imagen publicada en Facebook con fecha de Setiembre del año 2013.

6. Desbaratando y reacomodando nuestras vidas

Esos aparatos poseen la capacidad de reacomodar nuestra vida de un modo que no se había dado anteriormente. El mañana sufre, poco a poco, cambios, distorsiones y un grupo de situaciones que inesperadas. Reacomodan la vida que creíamos acomodada y muy bien planificada: *“A la 5am le timbro para para despertarlo, entonces me manda un mensaje diciéndome que se va alistar”*⁴¹. El celular, con toda su parafernalia técnico biológica rediseñará nuestras vidas, incluyendo las cosas más celosamente planificadas.

De un momento a otro nos comunicarán que se canceló un compromiso que, de no haber existido el celular, es probable que, ello no hubiera ocurrido al ser imposible ubicarnos. A pesar de las obligaciones El celular posibilitará algunas libertades. Acaso una salida con alguna persona en particular que, a poco de desarrollarse, se decida cancelar por un súbito arrepentimiento, es un ejemplo de este tipo de cambios de último momento. O sencillamente, si tenemos la convicción de no realizar lo que habíamos señalado con anterioridad, podemos no contestar la llamada que desea saber dónde estamos. Al sonar el celular, nos notifica de una nueva situación, nos exigen salir con apremio hacia una nueva reunión. Nos avisan de diversas o nuevas ofertas de eventos, de trabajos en equipo, de exámenes, de celebraciones al fin de semana, de una mujer que fue invitada al cine por cierto hombre: las posibilidades son muchas por que el celular es una caja de sorpresas.

Nos comenta Angélica: *“A las 9.10pm recibo una llamada de mi mejor amiga para ver si voy a ir a su casa o no porque ya era tarde, la cual le digo que no podía ir porque se me hizo tarde”*⁴². Tenemos la posibilidad de ordenar mucho mejor nuestras metas y objetivos, así

⁴¹ Historia de vida a Angélica. Mayo del 2013.

⁴² Ídem.

como desbaratarlos cuando se nos plazca o nos lo impongan. Observando el itinerario que tiene Angélica por medio de su celular:

2pm: *“me llama mi mejor amigo para ir almorzar y viajar juntos en la noche a Ica”.*

7pm: *“recibo mensaje de mi mejor amigo diciendo que ya estaba en camino y que me alistara”.*

9pm: *“me llama mi amigo y me dice que está esperándome afuera de mi cuarto”.*

10pm: *“me llama mi papá diciéndome dónde estoy y a qué hora voy a llegar para que me espere, le digo que estaré allá máximo a las 12am o 12.30”.*

5:20am: *“me manda un mensaje diciéndome que ya se está saliendo de su casa y va ir a la agencia. Después me llama a las 5.30 de un teléfono público me dice que está en la agencia y yo le digo que ya estoy en camino”.*

10.30pm: *“me manda un mensaje diciéndome que ya ha llegado y entonces le respondo le digo que me espere que ya salgo”.*

El celular no tiene el poder de cancelar los encuentros pactados con anticipación: se plantea en contraste, que ahora se pueden acordar más citas porque existe la posibilidad de cancelar a último minuto si resulta complicado cumplirlas o, simplemente ya no se desea concretarlas. Esto implica una relajación del compromiso volviéndolo incierto y líquido. Ubicándose esta dinámica dentro de un contexto social de parcial retroceso económico sentimental, se persigue ahorrar lo más posible el cansancio emotivo y de sensaciones producidas por las relaciones que son cara a cara (Loayza, 2016).

Ya que, por emergencias inesperadas o improbables se pueden cancelar las citas, el celular nos vuelve la vida más fácil porque nos permite encontrar a cualquiera y en cualquier momento, así lo comenta un usuario entrevistado: *“Lo usé para avisar al médico que cancelaría mi consulta médica, por una práctica en la universidad”.* Se puede prescindir a largo plazo de todo lo que nos produzca dudas, gastando un grupo de posibilidades entendiendo que necesitamos mayores y mejores oportunidades de concretar nuestras metas diarias. Pero, la contingencia cercana puede desbaratar hasta los planes más solemnes que tengamos. Dina nos brinda un sencillo ejemplo de esto: *“Mientras estaba en el micro me*

puse a jugar juegos en el celular y luego de llamar al rpm (red privada Movistar) de mi amiga, mi hermano me llama y quería su mazamorra y tuve que bajarme antes a comprar y luego otra vez subí al micro y llegar a casa”.⁴³

Ya que esta tecnología en nuestras manos es flexible y móvil no sólo seríamos víctimas de una incertidumbre latente que nos devuelva a la intranquilidad, también podremos concentrarnos en estudiar gracias a citas como las de los viernes de círculo. Este tipo de espacios relajan de la convulsiva vida universitaria que lleva como estudiante de arquitectura. Analizando cómo Santos prepara su noche en referencia a los SMS que intercambia con sus pares estudiantiles, se denota lo íntimo que se vuelven sus lazos. Su planificación garantizaría una co presencia catártica y divertida:

Mensaje de texto de mi “broder” Manuel: “Gian Carlo porfa ayúdame con la perspectiva won” “hoy nos podemos quedar en mi casa para avanzar los planos”

Respuesta de Jorge 7:35 pm – “puta Santos hoy es santo de Nataly además es viernes de círculo!”

Respuesta de la chata 7:36 pm – “hoy es viernes de circulo”

Respuesta de dj mudo 7:36 pm – “ya fue oe wevon vamos a chupar... es cumple de Naty”

Alerta de Nextel, respuesta del pálido 7:36- conversación de 4 minutos sobre el cumpleaños de Nataly y de la reunión amical infaltable que tenemos todos los viernes después de tanto trabajo en el taller.

Respuesta de Jorge 8: 15 pm – “oe bajas ps un ron ya fueron los planos domingo es todo!”

Alerta de nextel del chato 8:45 pm – conversación de 7 minutos sobre el trabajo grupal de asentamientos humanos I

Mensaje de Natalia 8:25 pm– “Santooosss viernes de círculo :D”

(Mi respuesta a natalia: jaja... hoy es cumple de Nataly :D)

Mensaje de Carlita 9:00 pm– “viernes de circulo!”

⁴³ Historia de vida a Dina. Julio del 2013

*(Mi respuesta a Carlita: haha... alcohólica)*⁴⁴

El celular nos permite contactar al resto de amigas y amigos, quienes podrán preocupar por uno y llamarle para asegurarse de que no le haya sucedido algo malo, ese fue el caso de Angélica: *“¡A las 7pm recibo la llamada de mi mejor amigo, y me pregunta qué estaba haciendo y como estaba con mi dolor!!!! Entonces le digo que estoy saliendo con mi sobrinito y mi hermanita a comprar pollo a la brasa para mi familia, ya que mi hermana mayor vino a visitarnos a la casa”*⁴⁵. Así se puede superar dificultades, aun en la soledad o en la distancia ya que el celular nos aproximará a quienes se encuentran lejos.

Nos cuenta Angélica: *“A la 6pm recibo un mensaje de mi amigo para saber cómo estaba de mi salud, ya que tengo una herida interna y gastritis y ese día estaba con dolores. Le respondí que estaba bien solo con un poco de dolor que no podía ser fuerza porque ahí si me dolería más”*⁴⁶. Aquel aparatito no va a revertir la desgracia que sucedió, sin embargo disminuirá el impacto negativo de esta. El malestar que ella comparte no es el único merecedor de atención, dado que sus amigos también comentarán una serie de desaciertos que habrían experimentado, provocando un intercambio catártico: *“A las 5.20pm me manda un mensaje mi amigo diciéndome que se había golpeado la pierna y que estaba cojo y la conversación fue por lo menos hasta la 6pm”*. Por otro lado, Dina estará muy atenta a una compañera que tendrá problemas amorosos: *“me empezó a contar que se habían peleado con su enamorado y, entre otras cosas, hablamos como una hora y media aproximadamente; felizmente que ambas tenemos rpm, eso ayuda de alguna manera”*⁴⁷.

7. Lo tecnológico vuelto orgánico

Asimismo, en situaciones de extrema importancia encontraremos un aliado en el celular. Una función muy cotidiana y crucial podrá encontrarse en su función como despertador. Literalmente se meterá a la cama junto a uno: abajo o cerca de nuestra cabeza. Ni ese aviso

⁴⁴ Autobiografía de Santos. Mayo del 2013.

⁴⁵ Historia de vida a Angélica. Mayo del 2013.

⁴⁶ Ídem.

⁴⁷ Entrevista a Dina. Julio del 2013.

de los especialistas de lo peligroso que puede resultar un celular cercano al dormir puede distanciarnos de nuestro cómplice no humano más importante. Angélica comenta: *“mi alarma de mi celular suena a las 7am me levanto y lo apago pero después suena otra vez mi celular porque está configurada que suene cada 5 minutos después de las 7am”*⁴⁸. Si con la primera sintonía no despertamos, el celular se “preocupará” en repetir la sintonía hasta que digamos ¡basta! Y apaguemos el despertador. No estamos hablando de un incómodo artefacto que interrumpe nuestros sueños con un ruido indeseable. Con alguna de nuestras melodías predilectas, nuestro celular tendrá la suficiente autoridad de despertarnos. Además, nos tendrá paciencia como Ernesto señala: *“mi celular siempre lo utilizo en las mañanas ya que te ayuda bastante como despertador y te da la posibilidad de darte 10 minutos extras para que duermas un poquito más”*⁴⁹.

Como asistente es muy efectivo: va a despertarnos con puntualidad y lo hace de forma reiterada con la inagotable paciencia propia de un grato colega multiusos. Es una herramienta que rebasa su función comunicativa, que trasciende la búsqueda de nuevas ramificaciones sociales virtuales: puede despertarnos cuando más urgente es. Aun cuando dicho despertador no cumpla su función, habrá otras maneras de conseguirlo, de este modo lo señala Cinthya: *“Empieza mi día a las 8:00am, automáticamente tomo mi celular para cancelar mi alarma, perdiendo la noción del tiempo mi celular vuelve a vibrar, era el WhatsApp mi amiga me había hablado, para vernos el día domingo en la mañana para un partido de básquet, por ser mi deporte favorito le dije que por supuesto iría”*⁵⁰. También nos notificará cuando se avecine algo significativo, Carl lo afirma: *“A las 3:20 p.m. se activó mi alarma para avisarme que ya acabará mi clase”*⁵¹. Así, cada función que tiene nos permite sentirnos con total respaldo al anochecer: *“Como estaba cansada todo el día estando en la universidad y clases desde la mañana. No me puse a hablar por celular como lo hago otras veces, solo me puse los audífonos y lo conecté al celular para así poder escuchar música y entretenerme en algo mientras me quedaba dormida, pero antes de eso puse la alarma en el celular para*

⁴⁸ Entrevista a Angélica. Mayo del 2013.

⁴⁹ Entrevista a Ernesto. Junio del 2013.

⁵⁰ Entrevista a Cinthya. Julio del 2013.

⁵¹ Entrevista a Carl. Julio del 2013.

levantarme temprano”⁵². Es completo, posee despertador, siempre nos proporcionará la hora y tiene música para dormir.

Dina prosigue una historia donde no solo habla de una herramienta, incluso superando su condición de ensamblado con nosotros mismos. Aparentemente es un dios del tiempo que se encarga de administrar nuestras vidas, por momentos de forma inclemente, por momentos de forma muy comprensiva. Posee todo aquello que es urgente en determinado instante:

“En la mañana para el día martes 4, empieza a sonar la alarma, me desperté y desactivé la alarma; cuando ya me puse a alistar e ir a la cocina a tomar algo siempre sin separarme del celular, hasta cuando voy al baño a lavarme, mientras me lavo lo pongo en mi bolsillo y estoy pendiente en la hora para controlar y que no se me haga tarde en salir e ir al Instituto”.⁵³

Sin embargo habrá una serie de dificultades que empañarán los beneficios mencionados tales como la ansiedad: observamos el celular compulsivamente como si se tratara de algo sumamente urgente de atender. Si bien es un disfrute del cual goza la juventud que posee la utilidad y complementariedad de un brazo o una pierna. Es paradójico que, pese a la necesidad vital que ejerce, no se encuentre incorporado al cuerpo, por lo cual provocará la incertidumbre de todo cuerpo ajeno al propio cuerpo orgánicamente compuesto. Se necesita cogerle, agarrarle, maniatarle, revisarle, estar para él y con él ya que a través del celular uno participa puede incidir en la ramificación virtual, gracias a él podemos incluirnos en la sociedad. La ansiedad que adviene con el celular empieza apenas inicia el día: cogemos el celular para verificar con ansias si alguien nos dejó algún mensajito en watts app o algún like en Facebook o algún comentario en Instagram o alguna retuiteada de nuestros twits.

Diariamente Sara hace lo mismo, repetidas veces, como si cumplirá algún ritual: *“Me levanto y reviso si tengo alguna llamada perdida o mensaje texto”*⁵⁴. Inclusive en la madrugada al

⁵² Entrevista a Dina. Julio del 2013

⁵³ Ídem.

⁵⁴ Entrevista a Sara. Setiembre del 2013.

momento de dirigirse a los servicios higiénicos revisará el celular: *“ya que lo prendo como linterna para ver, aprovecho y veo si hay mensajes en el WhatsApp”*⁵⁵. Nuevamente Dina va a confesar toda injerencia del celular en los instantes más ingratos del diario acontecer: *“sin darme cuenta o para sentir que no pierdo el tiempo reviso el celular y cualquiera de sus aplicaciones por simple placer o por esperar con ansias a que entre un mensaje o una llamada”*⁵⁶. Una condición propia de las nuevas tecnologías es revelada por la ansiedad por el objeto.

No obstante los miedos afloran de quienes aún dan crédito a lo planteado por parte de la ciencia: *“Ando con el celular siempre en el bolsillo de atrás ya que tengo miedo de las ondas que constantemente entran y salen de los celulares, y creo que en algo me protejo del cáncer de próstata y mi descendencia”*⁵⁷. Sin embargo el entrevistado es capaz de neutralizar la intrusión de esa tecnología que él denuncia de ser causante de algún tipo de cáncer, o tal vez podría provocar algunos males futuros en nuestra salud: *“Salí temprano a las 9:00 am con el celular ya que había quedado en comprar los materiales para dirigirme a casa de mi amiga del grupo, pero esta vez el celular lo llevaba en la mochila cosa que mientras lo aleje más de mi cuerpo creo que es mejor para mí, sin embargo tenía que estar atento a cualquier mensaje o llamada del grupo de trabajo”*⁵⁸. Es muy difícil esquivar la necesidad de equiparar nuestras vidas a la red virtual que aparece a través de múltiples mediadores, dispuestos a involucrarse en nuestras vidas, con o sin nuestra venia.

A eso ya mencionado, existe una situación preocupante y recurrente: para acompañar a la libertad móvil también llegara la vigilancia. Mujeres y hombres van a ser privados de su deshonestidad secreta cuando tengan una pareja sentimental. Mayoritariamente la actividad de las mujeres será rastreada de forma constante a diferentes horas por enamorados malhumorados y desconfiados que piden explicaciones, en cualquier momento del día,

⁵⁵ Ídem.

⁵⁶ Entrevista a Dina. Julio del 2013.

⁵⁷ Entrevista a Santos. Mayo del 2013.

⁵⁸ Ídem.

afianzando aun más las condiciones patriarcales conocidas y cultivadas al día de hoy⁵⁹. Incluso el sector femenino llamarán constantemente a sus correspondientes parejas dado que los hombres no inspirarán confianza; lo contrario también suele ocurrir bajo la misma lógica. Para esta acción se ha propuesto un término: la “marcación”. Al sonar o vibrar un celular y tener a un usuario o usuaria que responde veloz e, incluso, con cierta preocupación podría no solo se su familia preocupada por la hora o alguna otra cosa, sino su pareja. Se trata de una suerte de control a distancia que permite tener conocimiento de lo que el otro u otra haga ante la ausencia de la pareja. Ello se establece como consecuencia de la necesidad de llamar a como dé lugar, aunque ello implique desconfiar continuamente en la pareja.

A partir de los celulares, se pueden apreciar dos aspectos importantes a analizar. Siendo el primero, la obsesión de la pareja por saber dónde está la enamorada o enamorado, con quiénes está y que se encuentra haciendo; en segundo lugar, se produce un miedo y una compulsiva necesidad por marcar el número ajeno. Desconfiar será la acción que seguirá a una prolongada espera debido a que la pareja no decide responder a tiempo. Si esto sucede las preguntas abundarán: ¿a qué se debe que no respondiste? ¿Estabas con alguien? ¿Dónde te encontrabas? ¿Qué hacías?

Así las cosas, se presentarán, por un lado, inseguridades de todo tipo provocadas por la presencia del celular y, por otro lado, la pérdida de cierta libertad para actuar, en tanto el celular restringe ciertas costumbres de nuestras vidas al momento de dar cuenta a alguna pareja juvenil. Nos cuenta Pablo: “*no habla con su enamorada ni le envía mensajes, tiene problemas con su enamorada así que ni le contesta*”⁶⁰. Dicho artefacto, como tal, nos insta a utilizarlo para dar rienda suelta a nuestra paranoia: marcar una y otra vez hasta calmar la desconfianza que nos corroe cada vez con más fuerza. La desconfianza crece a medida que las parejas se enteran de algunas costumbres, según sostienen, indebidas como consumir alcohol en alguna reunión, encontrarse en alguna fiesta o local público de baile, entre otras más.

⁵⁹ Peinado (2012, p. 21) señala que “el patriarcado se inventó para legitimar una mujer inferior moral, intelectual y físicamente al varón a la que el hombre debía tutelar vigilar y proteger”.

⁶⁰ Entrevista a Pablo. Mayo del 2013.

En base a lo establecido podemos formular una idea más: si bien el pequeño aparatito amplificó nuestro radio de acción social, también nos llevó a perder la memoria histórica de nuestra propia vida amical. Los celulares solían perderse generando cambios de números muy constantes, lo cual provocaba la pérdida absoluta de todas las amistades. Si bien hoy se cuida guardar los números en alguna nube virtual, suele ocurrir que contacto pide a sus otros contactos nuevamente sus números vía Facebook. Hasta hace 5 años se perdían los números y se renovaban los celulares mediante un número distinto generando una amnesia a corto plazo muy preocupante.

CAPÍTULO IV

Trascendiendo los vínculos cara a cara mediante las redes virtuales

“Lo que quiere decirse con irracional y no lógico en muchas discusiones actuales es, simplemente, el redescubrimiento de las transacciones ordinarias entre el yo y el mundo, o entre el sujeto y el objeto”.

Marshall McLuhan
La galaxia de Gutenberg

1. Interacción oral y electronal en el entorno juvenil

Hemos discutido brevemente como un lugar privilegiado en nuestras vidas es ocupado por el celular, o más específicamente como este ocupa nuestros cuerpos. Siguiendo la noción de los medios como extensión de nuestro cuerpo, Mc Luhan planteó que “la tecnología electrónica, tan acendradamente acústica, reintrodujo una forma de comunicación y de experiencia no lineal y más rica, resucitando formas que habían existido, según insinuaba, antes de que la comunicación humana se amorteciera a manos de la imprenta” (Cit. En Havelock, 1996; p. 50). Según Mc Luhan, dedicarnos solamente a los ojos mediante el uso de la escritura, nos provocó el olvido de lo oral, llevando a estigmatizar y ridiculizar todo tipo de comunicación oral por ser, aparentemente, ramplona y ordinaria, a diferencia del mundo selecto de la escritura. Los nuevos medios que llamaron la atención de Mc Luhan se caracterizaron por aunar a una buena cantidad de jóvenes alrededor de la radio y de la televisión. El nacimiento de una “cultura de masa”. Los sentidos de antaño tales como el oído, para aquel entonces revivían del olvido. Mc Luhan (1985) aplaudiría la oportunidad de reunir nuevamente a los ojos con el resto de los sentidos que, por mucho tiempo se hipertrofiaron:

“¿Si podemos discurrir un medio conveniente para traducir todos los aspectos de nuestro mundo al lenguaje de un sentido solamente, tendremos entonces una distorsión que será científica, porque es consecuente y coherente? (...) El predominio de uno de

los sentidos es la fórmula de la hipnosis. Y una cultura puede ser encerrada en el sueño de cualquiera de los sentidos. El durmiente despierta cuando es requerido por cualquier otro sentido” (Mc Luhan, 1985: 94).

¿Cuán negativo puede haber sido renunciar a los demás sentidos humanos? ¿El oído puede haber cambiado la noción de conocimiento al día de hoy impartida? ¿La electronalidad que hoy es cultivada por muchos jóvenes y niños es una forma renovada de oralidad? Sin embargo desde sus inicios la re oralización electronal de las juventudes ha generado una creciente desconfianza, abrigándose, luego, posibles esperanzas en torno a nuevas inteligencias y formas crear conocimiento, atender aprendizajes e interactuar socialmente. Los críticos sustentan razones muy atendidas:

“Lo trascendente se ha convertido en solo lo puntual. Verdad es que la palabra vuela, pero ocurre que esta palabra es recibida ahora simultáneamente por la multitud y surte efecto inmediato en una vasta audiencia de indiscriminada (e indiscriminable) capacidad de discernimiento. La cultura (...) resulta ser a veces una comunicación eventual y entrecortada” (Cisneros, 2005:25).

Siguiendo esta crítica, Sartori (1998) denunciaría lo peligroso que era el exponer a la niñez a la televisión dado que provocaría la pérdida de abstracción. El video dependiente no mastica las imágenes y elimina el procedimiento crítico⁶¹. Por su parte Benjamin (2003) ya por la década de los treinta señalaría las secuelas psicóticas que generó el avance tecnificado. La repetición y la masificación serían efectos muy negativos, planteaba:

“Se llega al reconocimiento de que esta misma tecnificación ha creado la posibilidad de una vacuna psíquica contra tales psicosis masivas mediante (...) un desarrollo forzado de fantasías sádicas o alucinaciones masoquistas es capaz de impedir su

⁶¹ Incluso habrá otros que son más duros en su crítica: “Del mismo modo que debemos saber que ciertos productos son comida chatarra, que no alimenta y que debemos evitar ser parte de la civilización del desecho, que nos está inundando de basura, es importante reconocer que buena parte de lo que se da en la escuela o en Internet no es sino basura: no tiene sentido adquirirla y mucho menos conservarla” (Esteve, 2011: 172).

natural maduración peligrosa entre las masas. La carcajada colectiva representa un estallido anticipado y bienhechor de psicosis colectivas de este tipo. Las colosales cantidades de sucesos grotescos que se consumen (...) son un agudo indicio de los peligros que amenazan a la humanidad” (Benjamin, 2003: 88).

Dicho argumento no dejaba de ser cierto para épocas de intercambio bélico de grandes proporciones, pero se deja de lado cierto componente relevante. Puesto que en las sociedades contemporáneas la masificación ha dado lugar a un individualismo tan imbricado que no necesitan más que de los demás, en tanto se convierte en una felicidad intrínseca y atomizada, producto de la ilusión paradójica dado que existirá una considerable distancia física que los ha de separar. La oralidad nos lleva a cierto placer producto de la seducción que utiliza para sus fines: un reencantamiento que acude a cierto tribalismo mágico que nos devuelve a un espacio más colectivo y más íntimo.

Discernir no es tan fácil si se atiende lo “entrecortada” que puede ser una comunicación electronal mediante las redes sociales. Se escribe lo primero que se le viene a uno a la mente, no hay reflexión o una mínima preocupación de redactar ideas mejor construidas y cohesionadas. La coherencia del mundo escrital va diluyéndose en la necesidad de comunicarse cuánto más rápido y veloz sea. McLuhan(1983) no deja de criticar la sensación de superioridad que posee la visión frente al oído, señalando que “ahora todo el mundo es un sabio” (McLuhan, 1983). Dicotomizar entre atraso (oralidad) y progreso (vista) es un peligro, nos alertaría dicho autor. Nos propondrá una provocativa crítica al dominio de la razón mediante los ojos:

“El predominio de lo visual, en detrimento de los otros sentidos, creó por doquier unidades homologadas, un universo lineal y desmenuzado, encapsulado en categorías analíticas, unilateral. El sentido visual extendido a partir del alfabetismo fonético (creó) la costumbre analítica de captar un solo aspecto de la vida de las formas” (Mc Luhan, 1985: V).

En este punto surge la pregunta sí, “¿es la comunicación oral el instrumento de una mentalidad oral, de un tipo de conciencia notablemente diferente de la mentalidad alfabetizada?” (Havelock, 1996, p. 47). Creemos que en lugar de producirse una disociación, asistimos a una suerte de trabajo conjunto entre la oralidad y la escritura durante los últimos sesenta años. Es así como se generarían unas “segundas nupcias de los recursos de la palabra escrita y la hablada, matrimonio que reforzó las energías latentes de ambas partes (...) la tecnología que ha reavivado el uso del oído ha reforzado, al mismo tiempo, el poder del ojo y de la palabra escrita que es vista y leída” (Havelock, 1996: 58).

Si se piensa en lo ocurrido en los primeros años de la euforia del chat, se debe partir del fenómeno Messenger chat del correo hot mail. Con esta experiencia se empezaron a renovar estilos para la comunicación entre pares, así como las valoraciones y signos frecuentes utilizados para su comunicación⁶². La ilimitada fórmula fue inesperada para una sociedad que estaba experimentando por primera vez este tipo de conversiones tecnológicas, generando una velocidad para aprender y utilizar capaz de “pasar de un punto a otro con mayor facilidad y rapidez y con una implicación cada vez menor” (Mc Luhan 1996: 97), es decir la capacidad de hacer de nuestros pensamientos espacios orales de reconversión mental, actuando sin remordimiento al momento de soltar cualquier palabra o conjunto de palabras en un determinado chat. En tanto pasó el tiempo “una serie de formas y representaciones lingüísticas se han venido desarrollando, creando códigos y dialectos totalmente independientes de las reglas lingüísticas más básicas, en una sintonía acorde a la jerga, suspende giros y efectos, anula consecuencias y trayectos, renueva posturas e imposturas” (Hevia 2008, p. 19). Evaluemos lo ocurrido años atrás, en el año 2008. Al preguntar sobre las actividades a realizar en una noche, una mujer de 17 años dirá⁶³:

“nOc avn perO en la nOche zi zlagO ah tOmar ah barrankO cOn vnOz pataz”

⁶² Hacemos referencia al intervalo de tiempo entre 2004-2011, siendo que para el 2013, el Messenger desaparecería para transformarse en una suerte de Skype, produciéndose otra tipología de chat, en la cual se añadiría la posibilidad de llamadas visuales en tiempo real.

⁶³ Esta joven se encontraba preparándose en una academia para competir por una vacante de ingreso en una universidad estatal. Chat vía Messenger del año 2008.

Para empezar notamos la intercalación de las mayúsculas, brindando libertad en la indefinición de la escritura, obviando reglas que la limiten y así dando posibilidad al usuario de proliferar en su accionar creativo, aunque en apariencia, ello resulte más fatigante. Vemos así como el esteticismo de lo correcto y la buena escritura se transforma dando paso a lo mal escrito como un bien legítimo desde sus propios intérpretes. Al mismo tiempo vemos una abreviación fuera de lugar en el uso de ciertos términos: el no sé = **noc**, u = **v**, s = **z**, c = **K**.

“Zee, nah k ver, nOrmal, tienez k avizarme xq abcez falto”

Cuán relevante es apreciar la acentuación que se le da al repetir las vocales, dándose una serie de cambios: “si” = **zee**, “i” = “e”. El uso oral de palabras escritas por el modo en que se oyen y se pronuncian en una charla común relegará el deber de una buena escritura. Atendamos otra expresión que permitirá graficar lo señalado:

BrEnDa la Tr3m3nDa My FriEnD FoReVer fatima tkm....cOnfiO en ti ... dice:

zii pzZ clarO

bueno t digo algo ami muzho no m imxta el lugar zolo m intereza lo q la

persona sienta x mii...

clarOoO! pZz

¿La escribaldad utiliza a la oralidad para sus fines? ¿Acaso, por el contrario, el mundo oral explota a la escritura, postrándola a una mera servidumbre? Aparentemente “la musa de la oralidad, cantora, recitadora y memorizadora, está aprendiendo a leer y escribir; pero al mismo tiempo continúa también cantando” (Havelock, 1996, p. 45). Con la fuerza de la verdad y de la historia que posee la oralidad, esta nos afronta, plantea Cisneros (2006), siendo capaz de despertarnos y, al penetrar nuestro despertar, nos convocará al primigenio instante de la lengua: “La escribaldad, en cambio, nos obliga a descifrar y nos propone una representación de equilibrado cálculo” (Cisneros, 2006, p. 26). ¿Quién desea desacelerar la vida tecnológica que va a mil por hora? ¿Quién se atreve cuando las facilidades abundan por doquier, como cuando compramos memorias de más de mil gigas? Si no hay deseos por

almacenar en la memoria los detalles más minúsculos, ¿cómo podríamos dejar de aprovechar la tentación de una vida más fácil de sobrellevar?

Rastreando las expresiones del mundo oral virtualizado en lo que va de los últimos tiempos, podemos ejemplificar esta oralidad mediante la utilización de los *nicknames*, los cuales existieron en el periodo monopolístico donde Messenger lideró la comunicación a tiempo real. Estas formas de presentación que adoptaron los usuarios como una especie de nombre, sería un antecedente de los nuevos medios relacionales que buscamos precisar. Sin embargo estos nombres eran auto concebidos y dotados de cierta complejidad. Los *nicknames* o *nicks* expresaban diversos mensajes, siendo estos visualizados por cada uno de los “contactos” del usuario.

Actualmente esta presentación especial ha pasado a ser parte de Facebook adquiriendo formas más complejas: exponiendo la cotidianidad a un público general mediante los “estados”, de modo que se declara abiertamente el sentir emocional y las actividades que se desarrollan. Una simbolización que da acceso al resto a conocer al otro, a saber que dice, pero sin haber establecido un contacto directo. Este conocer es facilitado cuando los amigos y amigas en base a aditamentos discursivos e imágenes en los comentarios, estructuran un panorama más completo.

Lo que presentaremos a continuación son *nicks* representativos, que se transcribieron literalmente, siendo frases entrecortadas que nos transmiten un ímpetu vigoroso con la cual buscan ampliar el bagaje ilimitado del lenguaje. Estos fueron registrados en el año 2008, por lo cual puede registrarse su desarrollo desde sus inicios tan irreverente. Presentamos algunas frases o conjunto de palabras que expresan idearios juveniles de determinados usuarios, tales como las sensaciones que caracterizan la vida, que aunque parezcan contradictorias:

**++L@\$ ILEGALE\$la\$ çhîcâ\$ Büenä\$ \$îëmP®ë vãn âl çîëlø ¥ lâ\$ çhîcâ\$ mâlâ\$
\$ë vãn â tødâ\$ Pâ®të\$-.-~*‘~*~.-, (las chicas buenas siempre van al cielo, y las chicas malas se van a todas partes).

Metete n mi mundo mira a donde voy tal vez es absurdo pero asi soy yo....!!! (*)

(S)..L4uRiTá..(S)..Es q AmAr Es Un MiLaGrO pErO C RePiTe A diArIO No IO
pUeDs EvItAr nO Te DeJa reSpIrAr .(L)

Por otro lado, apelando a una publicación más actual, se identifica el uso de palabras y signos orales que comprueban la continuidad de dichas características⁶⁴:

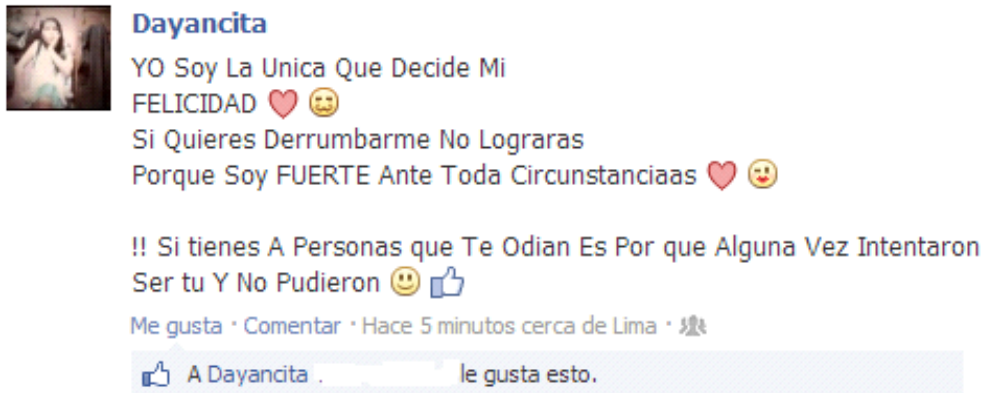


Grafico 4.1. Muro de Facebook de Dayancita.

La oralidad simbólica acompaña al pensamiento escrito de esta joven, y expresa en el rostro sonriente, en el corazón o el acto de besar. Inclusive al redactar con mayúsculas la palabra “felicidad” le otorga vitalidad. La usuaria expresará oralmente sus emociones dándole a lo observado un eco que resonará en el oído (Havelock, 1996). Analicemos otro testimonio virtual a manera de ejemplo⁶⁵:

⁶⁴ Publicación del muro del Facebook. Octubre del 2013.

⁶⁵ Publicación del muro del Facebook. Octubre del 2013.



Gráfico 4.2. Muro de Facebook de Mirella

En el ejemplo anterior se aprecia notoriamente cómo cierta canción se transforma en un himno juvenil que expresa el sentir de determinado grupo de personas. Un coro puede convertirse en una variable de sentido, capaz de combinar imágenes y sonidos. Amistades diversas retroalimentarán dicha acción imitándola o reforzándola, estructurándose una serie de comportamientos generacionales. De esta manera “el lenguaje hace posible, con los medios adquiridos, un discurso distinto, permite un uso inhabitual de lo habitual, saca a la luz la originalidad en lo que, aparente y realmente, arrastra por doquier, que en su prostitución universal puede siempre encontrar una virginidad intacta” (Castoriadis, 1989: 90). Otros

casos nos mostrarían una aparente contradicción. Hay quienes ingresan sólo con el objetivo de materializar virtualmente su mal humor, potenciando sus emociones de manera patente. Planteamos un ejemplo que dista del año 2008, tiempos en donde se utilizaba, aún, el Messenger; el segundo ejemplo pertenece al Messenger del Facebook y data del octubre del año 2013: “No estoy de humor para nada ni para nadie ok así que quien me hable que se atienda a las consecuencias OK”.

La oralidad poco a poco fue abriéndose paso mediante el lenguaje escrito, volviendo aquellos mensajes mucho más complejos, imponiéndose al prejuicio de los adultos, así como de los conflictos inter clases entre los propios jóvenes. A la larga estos rituales quebraron todas aquellas limitaciones que tendían a enfrentar estratos y espacios de culturas urbanas juveniles. Los cambios entre unas culturas y otras, en cuanto a contenidos y formas, pueden ser muy singulares:



Grafico 4.3.

Siguiendo a Caravedo el lenguaje tiene la capacidad de “dar el salto de las normas ideales, ajenas o desajustadas, a las normas realmente aceptadas o, por lo menos, reconocidas como propias de la comunidad” (Caravedo, 1989, p.12). Si partimos de ello, se encuentran en toda

construcción escrita una inspiración oral, lo cual se define a partir de un sinnúmero de informalidades que caracterizan edades y estratos.

La anarquía creadora caracterizará las comunicaciones juveniles cuya tendencia virtual fortalecerá identidades cada vez menos interesadas en los prejuicios del mundo adulto. Siguiendo, esta vez a Havelock (1996, p. 94), “la musa cantora se trasmuta en escritora: ella que requería a los hombres que la escucharan los invita ahora a leer. Es justo asignarle ambos papeles. ¿No se inventó el alfabeto bajo su égida, cuando su canto aún imperaba? ¿Acaso hemos de negarle el mérito del invento y de saberlo usar ella misma?” (Havelock, 1996, p. 94).

Inesperadamente se rebaten discursos puristas defendidos por diversas instituciones, en tanto “la electrónica ha propiciado procesos de re oralización de sociedades escribales, lógicamente sin que esto signifique la desaparición de la palabra escrita” (Biondi y Zapata, 2006, p. 61). La propuesta oral tendrá más presencia en las redes sociales derivando en una lógica que ponderará la velocidad. Cisneros, importante lingüista, ello sería negativo:

“Esta irrupción tecnológica, y su incontenible avance, y su demencial imperio, han terminado por conmover los valores que creíamos más estables, han generado una acongojante desazón espiritual, han maltratado la precaria fe que alimentaba nuestra condición humana, han confundido los límites de la inteligencia y han propiciado que mucha gente transitara naturalmente de la oralidad hacia la electrónica, sin pasar conscientemente por la escritura” (Cisneros, 2005, p. 24).

Asistimos a la simultaneidad propia de la oralidad, lo cual incrementa los aspectos simultáneos de este tipo de comunicación. Para McLuhan “lo visual es lo explícito, lo uniforme, lo secuencial (...) los modos analfabetos son implícitos, simultáneos y discontinuos sea en el pasado primitivo o en el presente electrónico” (McLuhan, 1985, p. 75). Sentir escribiendo es una manera de plantearse que lo emocional tiene lugar en el ámbito escrito de la virtualidad. No hay momento alguno para reflexionar lo que se escribirá, aunque

ello implique la lectura de cientos de personas en las redes sociales. El siguiente testimonio así lo asevera:

“Normalmente escribo lo primero que pienso y varias veces me meto en problemas ante ello pero como conozco a la persona con la que estoy hablando y tengo una base sólida de amistad y confianza puedo bromearlo con respecto a una chica de mi carrera que le gusta, por eso en cada pequeña oportunidad que tengo de molestarlo, lo hago”⁶⁶.

De esta manera, la oralidad lograría re ingresar, bajo una suerte de sincretismo con el mundo virtual, a la cotidianidad de los jóvenes usuarios del internet.

2. Inmediatez e irracionalidad virtual

No vale la pena imponer una serie de estrategias en contra de la oralidad venidera, en tanto la inmediatez del espacio y del tiempo genera un incremento casi absoluto del uso de las tecnologías de comunicación. Esther, de 21 años, relató un sinnúmero de problemas sufridos en su hogar y con sus parejas. En dicho contexto acostumbraba plasmar sus emociones más profundas en torno a dicha tristeza en pequeñas frases que estaban a la vista de todos sus contactos: “ErEz uNa pE... PuT..... " Di... " t vAz a jOdEr zOlA No zAbEz kUaNtO T OdIo eReZ D La pEoR Y EnZiMa iPoKriTa”. Una manera de leerlo sería: “Eres una pendeja, puta Di (ana), te vas a joder sola, no sabes cuánto te odio, eres de lo peor y encima hipócrita”. A pesar de la particularidad del mensaje, este tipo de sensaciones serán publicadas, aun en detrimento de la incomprensión de todos los contactos que pueda tener en sus redes sociales:

Esther: Jajajaja esa por una tipeja la enamorada d mi amix ps es una mentirosa y ps mira no se unos dias antes o despues d estar kon mi amix se akosto kon otro pata k tmb es mi amix

Entrevistador: ¿y tu amigo ia sabe eso?

Esther: Nop

⁶⁶ Testimonio perteneciente al año 2014. Hombre de 18 años perteneciente al distrito de Chorrillos y estudiante de Arquitectura.

Entrevistador: ¿y a la flaca q hizo eso, de donde es?

Esther: es mi kompañera d trabajo

Entrevistador: ¿y ia sabe que piensas así?

Esther: no lo se y me llega ps kreo k no sabe k io se

Entrevistador: y q vas a hacer ahora q sabes eso pes

Esther: ps nada no puedo hacer nada eso es lo k me jode

Entrevistador: ¿y como te enteraste?

Esther: ps me los dijo otro amigo

Entrevistador: y si no puedes decir nada porq lo pones en tu nick ps

Esther: si pero ellos no sabe k son para ellos ademas no los tngo en el msn

Entrevistador: entonces....con q objetivo ponerlo??

Esther: pork si

Esther –en ese momento cambia de Nick- tRaTaNdO d zObREpAzR D Lo k mE EnTeRe HoY dice: esk me da kolera y aveces pongo ahi lo k siento y lo k me pasa

Esther publicaría este mensaje en particular a una persona que no se encontraba al alcance de su mensaje al no tenerla agregada a su red social. Esta especie de catarsis virtual obedece la necesidad de su autora de descargar sus emociones ante un público virtual que presenciara sin juzgar este periplo de sensibilidades. Esta lógica transforma al auditorio con el cual convive, en un espacio de reconfirmación de sentido que se encuentra “despojado de todos o casi todos los rasgos irrelevantes para la tarea que todavía se toleran en una interacción *off line*” (Bauman, 2007, p. 157).

Es muy difícil reflexionar en torno a las emociones que, instantáneamente, se depositan en espacios de virtualidad sin mayor necesidad de explicar cuanto se expresa “¿Qué es, a fin de cuentas, la oralidad si no la actuación de la boca de una persona que se dirige al oído de otra persona y escucha con su propio oído personal la respuesta personal espontánea?” (Havelock, 1996, p. 96). Por otro lado, Karina⁶⁷ plantearía una estrategia similar, en tanto utilizaría el espacio del Messenger para colocar una frase de su antojo para disminuir sus penas o incrementar su alegría. Ella nos dice “*pongo cosas que hago, en*

⁶⁷ Entrevista aplicada en el año 2009. Karina tenía 19 años y estudiaba educación en un instituto.

realidad mi vida cotidiana, cosas que me llamaron la atención y que sé que a otros le llamará la atención". Cuando me animé a preguntarle por la expresión compartida "DiOs eS ToDo paRa nOsOtRoS.....sEaMoLos pArA El tMb CaDa dIa dE nUeStRas vIdAS.....LOs aMo a tOdOs {con la family}" sostuvo, sorprendida, que nadie le había preguntado antes por aquella frase debido a que, según ella comenta, *"a veces las personas son robots que sólo entran y dicen hola unas cuantas palabras más y en realidad no saben o no quieren ir más allá de lo que ven"*. Ahora bien, si ningún contacto se detenía a comentar dichos sentires ¿qué la motivaba a continuar con ello? Ella respondió: *"es que pueden leerlo, pero no le da importancia, otras personas a veces si me dicen algo sobre mi Nick, con los que más frecuento"*.

Se puede destacar que la oralidad se ensambla aquí y ahora, expresándose en tiempo real con las emociones que vierten dichas expresiones que han sido tema de discusión. No habrá secuencialidad entre pensar y escribir. Tal como establece Havelock (1996:109-110) "la acción requiere a su vez unos agentes que estén haciendo algo o diciendo algo acerca de lo que están haciendo, o a quienes se les esté haciendo algo. Parece que un lenguaje de la acción, no de la reflexión, es requisito previo de la memorización oral". La reflexión requiere cierto momento de espera y las tecnologías de comunicación son eminentemente veloces. Por ello es que las redes sociales pueden leerse en "voz alta" en tanto fueron escritas en tiempo real de la mano con las emociones de sus autores:



Gabriela

29 de octubre a través de BlackBerry Smartphones App

Nota mental: no expliques tus chistes o tus citas, solo confunden mas a la gente y eventualmente terminan riéndose de ti..

Me gusta · Comentar · Compartir

A 4 personas les gusta esto.



Emanuel

No es mental si la publicas! 😊

29 de octubre a la(s) 23:19 · Me gusta



Gabriela

Si es mental si yo lo digo! 😊

29 de octubre a la(s) 23:53 · Me gusta

Gráfico 4.4 Muro de Facebook de Gabriela.

En el ejemplo anterior Gabriela se opone a Emanuel sosteniendo que “es mental si yo lo digo”. Pareciera que “obligara a la realidad para que haga lo que uno le manda, manipulándola en la forma prescrita, es una parte de la realidad para el analfabeto” (McLuhan, 1985, p. 98). Sin embargo a diferencia de la oralidad en donde lo que se dice pasa al olvido momentos después, en las redes sociales si dejarán rastros palpables. Dicha situación podría llegar a propiciar problemas de índole familiar, amical, sentimental y laboral.

En este punto se retrocederá en el tiempo para exponer la naturaleza del denominado “nickname” propio del Messenger, que implicaba una serie de discursos muy distinta en cuanto a forma a la actualidad, aunque muy similares en cuanto al ímpetu por exteriorizar las emociones más personales. Ejemplificaremos ello a partir de acontecimientos vinculados a las relaciones amorosas. Los mensajes no eran dirigidos hacia el enamorado o enamorada, sino a toda la comunidad de contactos virtuales. Aunque se trate de una relación transitoria, importaba más el exteriorizar una emoción, antes que pensar en una persona en particular. Así, utilizarán pedazos de canciones o frases amorosas sin que necesariamente se hable de una persona en particular:

- “kLeRO tnRt kReRt no kKiErO ViViR SiN TU AmOr JaMaS”
- “y JuE TaN FaCiL KrErTE TaNtOo AlGo k nO ImAgInAbA.....upps!!!! me robaron mi cel....abuu”
- “klo amar sin parar!!!! kLO GrItAr y pOdEr vOlAR”
- “Dicen que grandes amores marcan que no se olvidan nunca jamas.....y tu !!!!! y io!!!! iO T KLO CoMeR La bOK!! upSsSS”
- “baila mi (L) baila para los 2 se k es amor..... !!!! dejame ntrar en tu miraadaa!!!!!!!!”
- “no me importa lo k piensen los demas tu eres toda mi verdad no me importa kien estuvo antes de mi io te klo hacer feliz”
- “BrEnDa la Tr3m3nDa My FriEnD FoReVer fatima tkm....cOnfiO en ti ...”

- El modo en que van construyendo un perfil ideal, es la búsqueda de un paradigma, antes que una persona real que exista en la posible pareja. Este tipo de metáforas retroalimentaría discursos en torno al amor juvenil:

- Otros discursos reflejarán el estado de ánimo de sus usuarios y usuarias, transmitiendo sus emociones más privadas. Dichos discursos podrían generar contradicciones lógicas en tanto los argumentos que presentaban eran falaces, sin embargo ello no impedía sostener dichas frases como verdades absolutas:

- 112

- “no mires hacia atras x k puedes recordar k hubo un corazon k no te supo amar leonard no saves el daño k me haces”
- “aka lokoeandome...pero a fulll en la kabinaa...aiii k rikooo!!!!!!!!!! Uhhhhhhhhhhh mas loka.. ata abajo k decies saraa robetttt jjaja!”

Las publicaciones señaladas rebasan con creces aspectos que dicotomizan el exceso y el defecto de la prudencia, en la medida que expresan un profundo deseo de no expresar determinadas sensaciones. En esta línea Rorty (1991, p. 25) estableció “decir que la verdad no está ahí afuera es simplemente decir que donde no hay proposiciones no hay verdad, que las proposiciones son elementos de los lenguajes humanos, y que los lenguajes humanos son creaciones humanas”. Para el año 2011 una publicación de Sara nos ayuda a comprender esta dinámica:



Grafico 4.5.

Sara evitará todo tipo de crítica que la circunde. Si advierte que no deseará preguntas en torno a lo que publica ¿para qué molestar en publicarlo? Al emitir publicaciones de este tipo se

demuestra una necesidad de exteriorizar las emociones más privadas, aun a costa de enfrentar a los usuarios que atiendan dicha publicación. Asistimos a una necesidad de aislarse en torno a los demás, una contradicción que se ampara en las posibilidades vinculantes de la oralidad. La musa de la oralidad no se limitará a escribir: aprendería a engañar. Se rebasan los parámetros proféticos establecidos por Mc Luhan:

“No importa cuál sea la metáfora, ¿no es absurdo que los hombres vivan involuntariamente alterados en su vida interior por alguna simple extensión tecnológica de sus sentidos íntimos? el cambio de proporción entre nuestros sentidos provocado por la exteriorización de ellos, no es una situación ante la que hayamos de sentirnos impotentes. Los computadores pueden ser programados ahora para toda posible variedad de proporciones de los sentidos” (McLuhan, 1985, p. 217)

En efecto los tiempos actuales rebasaron los planteamientos de Mc Luhan, en tanto los mediadores han cambiado radicalmente la realidad próxima de todos los seres humanos en su afán por comunicarse. En una publicación proveniente del año 2013, se pueden vislumbrar aspectos lúdicos que rayan en los desvaríos más jocosos, incluyendo a otras personas más:



Gráfico 4.5. Muro de Facebook de Lùcy

Para concluir esta reflexión, en una publicación correspondiente al año 2013, Itati se dirigirá a toda la comunidad virtual que se corresponde con sus publicaciones en Facebook. Ella compartirá sus actividades más cotidianas:



Gráfico 4.6. Muro de Facebook de Itati.

La forma en que se recrea un mundo de cotidianidades compartidas, en que lo superficial y lo insulso cobra importancia inusitada, es explicada por Elías:

“Existe una amalgama de observaciones realistas y fantasías colectivas, en donde una imagen realista expresada en público puede debilitar la cohesión y el Sentimiento de solidaridad del grupo, y, con éstos, su capacidad de supervivencia. De hecho, en todos estos grupos existe un grado de distanciamiento que ninguno de sus miembros puede sobrepasar sin aparecer a los ojos del grupo como hereje (y convertirse en tal), sin importar que sus ideas o teorías concuerden con los hechos observables y se acerquen a aquello que llamamos “verdad”” (Elías, 2002, p. 43).

Decir que todo aquello refleja un comportamiento irracional sin ningún tipo de sentido significaría arriesgar los confines de la sociabilidad virtual. Cuando Sara, años después, reflexiona sobre su actuar en redes sociales sostiene críticamente⁶⁸:

“Tiene una contraparte negativa, en el Facebook llegas a ventilar información privada sin ser consciente de ello, yo tenía mi número telefónico colgado en el FACE y no recordaba cuando lo había escrito, incluso lo negaba y cuando lo ví me dije “como puede ser que mi número este ahí”, eso es muy peligroso, no me hubiese dado cuenta si mi novio no lo me comentaba. Hay personas que son muy dependientes de las redes sociales como lo era yo y no se dan cuenta de esto”.

Sara reflexiona y recapacita en torno a los excesos que habría cometido al haber exteriorizado intimidades sin haber pensado en las posibles consecuencias de tales actos. En efecto, en el mundo oral no es necesario reflexionar por cada palabra compartida en un espacio confiable, sin embargo en las redes sociales es importante pensar en lo que se ha de publicar, aunque ello contradiga las bases de la oralidad. Ella comenta:

“Yo llegue a actuar de manera muy distinta a lo que soy, adopte una conducta que para mí, verlo en otras personas era inaceptable, en los mensajes (inbox) usaba palabras groseras, usaba lisuras, cosa que jamás hago cuando hablo y me parece detestable que las personas se expresen así. En las publicaciones también usaba lisuras, cuando me preguntaron acerca de ello también lo negué rotundamente y no hubiesen podido convencerme de ello si no me mostraban mis conversaciones o publicaciones. Es extraño, mis manos eran más rápidas que mi mente y lo peor de todo era que estas lisuras eran bien recibidas por gente que también se expresa así, un “PTM” es una lisura terrible y recién ahora me doy cuenta de eso, imagina que alguien diga eso en la calle estoy segura que muchos voltearían para ver de qué persona salió, pero en las redes sociales al estar comprimida en tres letras es como si disminuyera su intensidad, y pasara de ser una grosería a ser una simple expresión como un “Upss”. Así lo tenía en mi mente, lo que yo hablaba no eran lisuras, eran expresiones.

⁶⁸ Mujer de 21 años de edad. Entrevista sostenida en octubre del 2013.

Estaba muy equivocada. He escuchado e investigado de casos donde una publicación puede arruinar una carrera, una vida. Yo publicaba cosas tontas, burdas, que en ese momento las tomé como algo gracioso pero luego, con ayuda, me dí cuenta de la gravedad del asunto, estaba dañándome a mí misma, a mi imagen, a mi futuro..”

La oralidad traiciona nuestras propias formas de comportarnos. Es capaz de sembrar la desconfianza y la traición allí en donde hay personas capaces de aprovechar las intimidades ajenas para sus propios beneficios. Para su autora no había nada malo en ello en tanto era el reflejo de sus emociones más íntimas expresadas en el ámbito más personal aparente: sus redes sociales. Sin embargo ello implicará, a su vez, espacios de interacción masiva.

Estamos frente a la categoría sociológica de conversación significativa, lo que implica que el individuo representa lo que es a partir del diálogo con el otro: “Por así decirlo, amputamos la fase social y la dejamos de lado por el momento, de modo que uno habla consigo mismo como hablaría con otra persona” (Mead, 1990: 172). Entiéndase que a pesar de que “cada sujeto piensa y escribe aquello que desea en la soledad de su cuarto, seguirá formando parte de una relación social en la que uno se dirige a otras persona y, al mismo tiempo, a la propia persona y en la que uno controla el hecho de dirigirse a otras persona gracias a la reacción hecha al propio gesto” (Mead, 1990: 173). La objetividad poco valor tendrá en este ámbito de fantasías colectivas acumuladas.

3. Panóptico y control educativo frente a la búsqueda de una emancipación juvenil

A partir de 1999 hasta el año 2004, el Messenger sirvió como único medio de interacción virtual entre los peruanos, lo cual se volvió popular en Lima, haciendo a un lado los teléfonos fijos, reemplazando la necesidad de ver cara a cara a los amigos. Inicialmente fue privativo de estratos altos y medios; posteriormente fue ganando lugar en las cabinas públicas ubicadas en diferentes distritos periféricos de la ciudad, cotidianizándose de manera masiva por doquier. Para Hopenhayn (2004: 419) la globalización al llegar a Latinoamérica generaba contradicciones que reflejaban la necesidad de la tecnología alrededor: “la pobreza no

disminuye su proporción dentro de la población total de los países en desarrollo, aumentaría sostenidamente la cantidad de televisores y computadores”⁶⁹.

El Messenger se transformaría en una suerte de ágora democrática que rebasaría los estigmas y los prejuicios, permitiendo recrear espacios públicos, aunque estos se limitarían a ámbitos virtuales. El caso peruano puede ejemplificar cuán determinante puede ser la estigmatización en los procesos de ciudadanía. Degregori (2004) nos muestra el modo en que los indígenas peruanos tuvieron que rehuir de cualquier rasgo étnico, solo así podrían acceder a los beneficios que les prometían las ciudades: a través de un “blanqueamiento” cultural. Ahora, gracias al internet, no habrían límites con los cuales segregar a ciertas personas: la navegación virtual era de libre tránsito. Fue así como, poco a poco, más y más ciudadanos fueron accediendo al uso y abuso de los mecanismos virtuales, convirtiéndose en una necesidad de primer orden. El binomio internet-acceso a la información permitió dilucidar la construcción de una ciudadanía informada, participativa y comprometida que rebase las exclusiones sociales de las relaciones cara a cara.

Veamos ahora cómo este libre acceso torció los objetivos mancomunados para convertirse en una herramienta que dinamite la autoridad educativa y parental. Estos espacios virtuales significaron relegar todo tipo de prohibiciones que las escuelas deseaban imponer (Véase imagen 2). Vivir míticamente y en profundidad (Mc Luhan, 1983) caracterizó a una juventud que no sería controlada ni por las escuelas ni por sus familias, en tanto eran espacios poco conocidos para la anacrónica adultez que solo veía los aspectos negativos de dichas tecnologías.

Esteban⁷⁰ recuerda lo siguiente: “fue en el año 2010 en que empecé a usar Facebook, me sentí como si fuese mayor, ya que mis padres no podrían controlarme ahí”. Béneke, dramaturgo salvadoreño, estalecía ya a mitad del siglo XX, en pleno auge poblacional de los baby

⁶⁹ Para este autor se estaría produciendo, cada vez con mayor fuerza, “una sensibilidad publicitaria común, una estética del zapping o el shopping en que jóvenes ricos y pobres comulgan, una cultura del software y de los discursos ad hoc, un perspectivismo de pantalla y una empatía con el melodrama” (Hopenhayn, 2004: 420), lo cual conllevaría a una evidente fuente de insatisfacción e incertidumbre.

⁷⁰ Universitario en una universidad privada. Perteneciente al distrito de Jesús María. En el año 2013 se aplicó dicha entrevista.

boomers: “¿crees que me atendería?, no, los jóvenes ya no aceptan consejos, están encallecidos; siempre les negamos confianza y ahora son ellos quienes la niegan a nosotros” (Béneke, 1956, p. 55). En sus inicios el mundo virtual se convirtió en un verdadero calvario para los padres y profesores, lo cual empoderó enormemente a las juventudes al proclamar su libertad en dichos espacios virtuales. Como prueba de ello, se puede apreciar en la imagen 4.8 el modo en que profesores y alumnos vivían en esferas diferenciadas y distantes. La imagen corresponde a una escuela particular del distrito de clase media alta de San Borja y se corresponde al año 2010.



Imagen N° 4.8. Frase irónica que sirve de burla

Fuente: Facebook. Acceso desde el perfil del autor durante el año 2010

De esta manera se asistía a una suerte de emancipación que rebasaría con creces las relaciones cara a cara, propios de la fenomenología (Schütz 1993: 192-205). Dichas tecnologías de la información incursionaron, inclusive, en ámbitos de participación política innovadora, renovando con ello, las bases de las instituciones políticas en el Perú. Inclusive las sociedades étnicas de las comunidades indígenas fueron lo suficientemente flexibles para ver en la tecnología un medio para llevar a cabo sus protestas y desacuerdos (Internet, lap tops, videocaseteras, fax, etc) (Varese, 1997).

Salem (2012), en una investigación crucial para entender las desigualdades de clase en el internet, plantea que en el internet se configuran tribus “en torno a una serie de sentimientos compartidos: sentimientos de rechazo a una estética - la construcción de una posición colectiva desde la negación - y al reclamo por una moral ciudadana” (Salem, 2012: 81), es decir un espacio propositivo diferenciado de los discursos extendidos en espacios de consumo masivo. Mario Vargas Llosa, apelando las posibilidades participativas del mundo internet, plantea: *“Aunque no soy un usuario entusiasta de Internet, reconozco que su aparición ha hecho crecer de una manera notable la libertad de expresión en el mundo e infligido un golpe casi mortal a los sistemas de censura que los gobiernos autoritarios establecen para controlar la información e impedir las críticas”* (La República, 2013). Como parte de este proceso, en el año 2008 diversos hackers aprovecharon las tecnologías virtuales para contrarrestar las defensas de los sistemas de información más férreos: declararon una guerra informática en la medida que se restringieran la libertad del acceso a la información.

De esta manera el mundo entero presenció una serie de protestas de personas anónimas que se escondían bajo una máscara muy popular en aquel entonces. Si bien no tenía una identidad netamente juvenil, muchos jóvenes de diversos países se sintieron parte de este movimiento que tomaría acciones en el ámbito de los delitos virtuales, atacando una serie de espacios de información privados y estatales. Podía identificarse un profundo descontento con los modos

hegemónicos de organizar la cultura, “eran signos de su indignación o de la simple búsqueda de caminos más creativos y compatibles con las innovaciones culturales y tecnológicas” (García, 2012: 14). Nadie podía ni identificar o encarcelar a dichos “criminales” debido a que utilizaban la clandestinidad del mundo internet: eran personajes que aprovechaban la virtualidad como espacio emancipado del control panóptico. Acudíamos a la multiplicación de “redes de relaciones transnacionales entre actores sociales “no-estatales”, quienes obviaban la mediación de los estados para reubicarse en el contexto de una sociedad civil global” (Varese, 1997).

El característico lema que adoptaron fue: “*El conocimiento es libre. Somos Anónimos. Somos Legión. No perdonamos. No olvidamos. ¡Espérennos!*”. Fue en torno a dicha amenaza, que exigía libertad completa al acceso de la información, que se empezó a legislar en contra del “terrorismo informático”⁷¹. Acaso esta respuesta a la globalización que busca imponerse desde arriba es parte de “la reconstitución de una sociedad civil mundial que responde a la crisis del estilo civilizatorio”. (Varese, 1997). Otro ejemplo lo tenemos en el movimiento de los Indignados, ocurrido en el año 2011, en donde recurrirán al empleo de herramientas de edición digital como *photoshop* en la promoción de candidatos partidarios y el estatus de mercancías que ideas y personas adquieren desde la lógica subyacente a la técnica. (Roitman, 2012), rebasando las limitaciones con los partidos políticos tradicionales, que llenarán re prejuicios a estos jóvenes. Es así que al momento de analizar la interacción de los manifestantes con otros agentes políticos establecidos, Roitman (2012) insiste sobre la caduca y estéril que poseen los partidos, así como sus dirigentes, en contraste a la innovación transformadora que ubica monopólicamente en la efervescencia juvenil. En esta línea, Juan y Collado (2013) identificaron tres elementos que permiten comprender el poder para acaparar los medios y aunar a más miembros a su causa:

⁷¹ Anonymous se convirtió en un abierto desafío en contra del Estado que si bien no tuvo un centro organizacional identificado, utilizó dicho apelativo para construir una identidad colectiva juvenil alrededor del mundo. Sus miembros no se conocían y tampoco sabían el nivel masivo de dicho golpe, pero ello no impidió construir dicha base identitaria.

En lenguaje y su función como rol clave para construir determinados mensajes con discursos ideológicos que se emiten mediante determinados mensajes. Se plantea el análisis de su origen en toda aparición mediática posible, a fin de entender qué estrategia ha utilizado.	La fotografía como imagen es clave para transmitir contenidos de la mano, en caso haya, con un texto. 15-M provocó una serie de emociones mediante dichas imágenes transformándose en un mensaje autónomo del texto.	El análisis de contenido contempla los issues tratados en las publicaciones emitidas por toda aquella información digital, bien sean plataformas o medios digitales, cuya fuente primaria de información son los indignaos del 15-M, máxime como sujeto emisor.
--	--	---

Juan, A. y Collado, F. (2013) El movimiento indignado: comunicación política y relaciones con el sistema de partidos. En *Nómadas* N° 38.

Centrándonos esta vez en Latinoamérica, es importante citar el caso del movimiento social “Yo soy 132”, el cual generó un impacto trascendental en la política mexicana durante el año 2012. En aquella ocasión se levantaron contra la corrupción de los políticos tradicionales y los medios de comunicación. Para Castillo (2013) habrían utilizado las tecnologías virtuales como extensión de herramientas cruciales en pos de una democratización de la política. Inclusive propusieron otras redes sociales que cumplieran las mismas funciones que el Facebook y el Twitter, producto de su propia creación debido a que señalaron que aquellas eran una manera de encubrir las acciones del FBI y la CIA.

Asistimos a lo que Castells (1997) denominó como movimientos sociales enfrentados contra la globalización, haciendo de la informalización una herramienta de crítica, rebasando con creces lógicas hedonistas y superficiales. Es, a propósito de ello, que Castillo plantea:

“Los nuevos tipos de comunicación globalizada, alimentados por cientos de millones de usuarios: ¿pueden cambiar nuestra manera interpersonal de comunicación? Y un

poco más allá de esto: ¿pueden generar cambios trascendentales en las formas tradicionales de organización y estratificación social?” (Castillo, 2013: 163).

Hoy la virtualidad provoca el desarrollo de un tejido social amparado en redes sociales que manifestarán una suerte de contingencias que dificultarán la seguridad con la que ayer se actuaba. Sin embargo es importante trascender el prejuicio en tanto que “si se trata de descender hacia el estudio de las prácticas concretas por las que el sujeto es construido en la inmanencia de un dominio de conocimiento” (Foucault, 1990, p. 32) lo que provoquemos en el campo del análisis, debe comprender las perspectivas de sus propios actores y actoras.

Como se estableció, Anonymous desafió, en diferentes países, el control que el Estado ejercía sobre la libertad de información. Se trató de un colectivo en donde cada miembro era una pieza anónima que, a lo sumo, simpatizaba con dicho conglomerado de discursos. La imagen 2 nos permite apreciar una protesta en la ciudad de New York durante el año 2013.



Imagen N° 4.9. Anonymous y su presencia global Fuente: Imagen disponible en <http://gadgets.ndtv.com/internet/news/13-members-of-anonymous-hacking-group-indicted-by-us-court-427649>

Asistiríamos a la creación de nuevas identidades juveniles que actúan en base a las nuevas tecnologías, mas no para legitimar el orden de las cosas mediante instituciones que extienden y racionalizan su dominación. Serán identidades que surgen a partir de la resistencia de ser jóvenes “inexpertos”, “irresponsables” y “soñadores” entre otros tantos argumentos. Dichas posiciones menospreciadas por los prejuicios dominantes del adulto céntrismo nos permitiría configurar dicha identidad como la de resistencia, así como una identidad de proyecto, es decir una que va creando una nueva identidad para redefinir su posición social (Castells, 1997). Las sociedades no se basarán, según establece Castells, en las resistencias comunales, significando la cultura aquello por lo cual se elige combatir: nos referimos a la experiencia compartida, los proyectos y las narrativas históricas.

En efecto, Castells (1997) al analizar los diversos movimientos sociales en el mundo que se van amparando en la tecnología poco a poco, no buscarán destruir a los estados mediante las armas sino que lo usarán como una especie de simbolización de la libertad y, a la vez, como un dispositivo que sea capaz de desencadenar un impacto mediático en la señal digital del internet. Es así como las protestas provenientes de los movimientos sociales que incluyen la dinámica virtual en sus métodos, trabajarían de la mano con la sociedad informacional: representarían su infraestructura organizativa en tanto servirían para equilibrar el poder de los medios de comunicación tradicionales.

Aunque para alcanzar un escenario antiglobalizador, en donde los Estados puedan humanizarse y democratizarse, es necesario rebasar la caritativa esperanza y apostar por un verdadero cambio (Quijano, 2009). En efecto, no es fácil ya que si bien los medios científicos y tecnológicos deberían llevarnos a procesos de igualdad social y libertad individual, el carácter colonial-capitalista pervertirá y bloqueará el potencial democrático de estos medios. Quijano dictamina que, después de todo, estas generaciones han sido producidas en esta globalización y piensan de la mano con lo que el sistema ha dictado (Quijano, 2009).

4. La virtualidad y sus consecuencias socializadoras

El individuo posee dos partes importantes en su proceso de interacción social: aquella que es capaz de manejar voluntariamente, como el aspecto verbal; y aquella que se derivan de expresiones sobre las cuales no le interesará controlar totalmente. En términos intersubjetivos “los otros utilizarán los aspectos ingobernables de la conducta expresiva del individuo, siendo capaces de controlar la validez de lo transmitido por los aspectos gobernables” (Goffman 1997, p. 19).

La cotidianidad del día a día estaría caracterizada por una serie de calificaciones atribuidas a toda persona con la que cruzamos nuestro camino, “tratando de clasificarlas a través del análisis de ambas dimensiones, lo que consistiría en un halo emocional que atraviesa todos los intercambios y se apoya en las entonaciones de la voz, la calidad de la presencia, las maneras de ser, la puesta en escena de la apariencia, etc., como por ejemplo en el intercambio de miradas” (Le Breton 2002a. p. 101). Al perder el control entre los aspectos que caracterizan al sujeto, se tiene como resultado una “asimetría del proceso de comunicación, sin embargo, cuando es capaz de controlarlas a sabiendas del examen del cual forma parte, la simetría vuelve al poder del individuo, propiciando un juego de la información, materializado en un ciclo potencialmente infinito de secreto, descubrimiento, falsa reverencia y redescubrimiento” (Goffman 1997, p. 20).

Dentro del ámbito virtual las fachadas a las que se refería Goffman pierden la alía teórica que si tenía en el mundo del cara a cara. La virtualidad redefine la necesidad de forzar una armonía entre lo que se siente o hace y lo que se escribe. Al no ser observado le permitirá desarrollar una apropiación del cuerpo usurpado a la verdad de sus palabras en la oralidad transmitida. Foucault (2000) en su libro “*El pensamiento del afuera*” expone las diferencias existentes entre el “yo” desparramado y fragmentado que se dispersa; y aquel lenguaje que se habla del cual planteará lo siguiente:

“Nada tiene derecho a limitarlo, -ni aquel al que se dirige, ni la verdad de lo que dice, ni los valores o los sistemas representativos que utiliza; en una palabra, ya no es discurso ni comunicación de un sentido, sino exposición del lenguaje en su ser bruto, pura exterioridad desplegada; y el sujeto que habla no es tanto el responsable del discurso (aquel que lo detenta, que afirma y juzga mediante él, representándose a veces bajo una forma gramatical dispuesta a estos efectos), como la inexistencia en cuyo vacío se prolonga sin descanso el derramamiento indefinido del lenguaje” (Foucault, 2000: 11).

Creemos que ambas propuestas pueden acercarse: se pierde la fachada de consenso debido a la virtualidad obligándonos a comprender esta nueva lógica de comunicación, y por otro lado entender el poder del lenguaje soberano que, al desparramarse, se independiza del control inicial del “yo”. Las redes virtuales impondrán nuevas reglas que nos llevarán a pensar menos en la medida que nos sentiremos más vivos en cuanto más inmediata sea la noticia publicada por nosotros.

El cuerpo se inserta en esta experiencia en la medida que “moverse en un espacio y en un tiempo, transformar el entorno gracias a una suma de gestos eficaces, clasificar y atribuir un valor a los innumerables *stimuli* del entorno gracias a las actividades perceptivas, dirigir a los demás palabras, pero también gestos y ademanes, un conjunto de rituales corporales que cuentan con la adhesión de los otros” (Le Breton 2002b:8). El *stimuli* mencionado se insertará en una serie de rituales con carácter performativo adhiriéndose a una serie de comunidades virtuales.

Plantear que él se encuentra “construido socialmente” (Le Breton, 2002b), implica aseverar que lo virtual no deja de pertenecer al ámbito de las emociones corpóreas: “el cuerpo es una falsa evidencia: no es un dato evidente, sino el efecto de una elaboración social y cultural” (Le Breton 2002b:27-28). Sentirse más vivos tendrá como consecuencia la búsqueda de rehuir del miedo a la muerte. Béneke, para referirse a los babyboomers de mitad del siglo XX, entenderá el desencanto juvenil posterior a una cruel guerra mundial, acuñando la siguiente frase: “No sé, no me daba cuenta, para saberlo hubiera tenido que detenerme a

reflexionar, y no tenía tiempo. Detenerme era morir; yo era como un corazón” (Béneke, 1956:70).

Ello nos lleva a la reflexión: ¿es dicho mediador una eficaz promesa de emancipación? ¿o acaso, al igual que la cultura, “será un fenómeno cuya racionalización universal tiende a diversificarlo de acuerdo a los sentidos que se abren, a escala local, a ese mismo consumo” (Hopenhayn, 2004: 421)? Notamos, entonces, el modo en que estas conquistas tecnológicas pueden resultar ser, también, soporte e instrumentos para esta dominación y explotación de la población mundial (Quijano, 2009). Y es que, como dilapida Bauman (2011) vivimos un mundo en donde el orden social exige la separación e incluso la extirpación de aquella humanidad “inepta” para encajar al nicho consumista global: estas “sobras” se diferenciarán de lo verdaderamente útil.

Toda socialización tradicional de antaño, que implicaban las relaciones cara a cara, fueron trastocadas a partir de una libertad para expresar una serie de emociones que dislocaban el aquí y ahora real de donde partía la palabra oral circunscrita a las redes sociales. Aunque las cámaras web tuvieron un éxito en su utilización, su consumo se disminuyó dramáticamente a partir del año 2007 en adelante pues disminuía la libertad de sus actores. Si bien hoy se utiliza, se hace en diálogos de familiares o personas allegadas a través de vínculos muy arraigados a través de plataformas como Skype. Para Augé (1988) se trataría de re crear un espacio de aislamiento en donde se refuerce lo que el autor denominó no lugar⁷²:

<u>Maricarmen Maldonado</u> “HABLA” “UN SKYPE INTENSO” <u>Clau</u> “:((((“ “Ptmmmmmm” “</3” <u>Maricarmen Maldonado</u>	<u>Maricarmen Maldonado</u> “solo no me quiero sentir sooola” <u>Clau</u> “Pero me ayudas a corregir mi ensayosh)?” <u>Maricarmen Maldonado</u> “me voy a quedar toda la noche” <u>Clau</u> “Really?”
---	---

⁷² Diálogo efectuado por Maricarmen de 16 años y un amigo suyo de 21 años. Data del año 2013.

“.1. “ “no me hables” “no quiero saber la razón” “jajaja” <u>Clau</u> “Tengo que hacer la correccion de mi ensayo” “Solo entre para contestar a Camilo” “Y baaang” “Ahora todos se acuerdan de mi” “Osea noormalaso”	“Yaaaa amorsh” “Skype intensoo” “Y salgo de fb por tiii”
---	---

Maricarmen establece como “intenso”, aquello que incluya una cámara web en la medida que implica una sensación de compañía, derivando en un lugar antes que un “no lugar”. Sin embargo Clau señalará que tiene muchas responsabilidades que atender, aunque ha de lamentar que muchos contactos inicien un chat que ella no podrá corresponder. La reincidencia de Maricarmen, convence a Clau en la medida que deja entrever la motivación central: no sentirse sola. Para entender mejor dicho concepto Augé plantea:

“Por “no lugar” designamos dos realidades complementarias pero distintas: los espacios constituidos con relación a ciertos fines (transporte, comercio, ocio), y la relación que los individuos mantienen con esos espacios. Si las dos relaciones se superponen bastante ampliamente, en todo caso, oficialmente (los individuos viajan, compran, descansan), no se confunden por eso pues los no lugares mediatizan todo un conjunto de relaciones consigo mismo y con los otros que no apuntan sino indirectamente a sus fines: como los lugares antropológicos crean lo social orgánico, los no lugares crean la contractualidad solitaria” (Augé, 1998: 98).

El “no lugar” implica tener la sensación de acompañamiento de cada uno de los contactos y amistades que se suman a las redes sociales, aunque corporalmente en el aquí y ahora nos encontremos solos. Si bien la dimensión del cuerpo escapa a una perspectiva material, dicha contradicción termina por generar una paradoja en el propio usuario. Un cuerpo volatilizado toma su lugar, lo que le permite experimentar emociones diversas: felicidad, tristeza, ira, etc. El cuerpo estaría a la búsqueda de espacios de confluencia emocional a través de la virtualidad del internet. Su intervención será fundamental ya que las redes obtienen su poder de convocatoria gracias a que sus usuarios son activos productores de realidad, de manera que se “entrelazan con la distinción de fondo/de situación de múltiples maneras diferentes: puedo experimentar emociones de fondo de un género considerablemente específico y emociones de situación en un nivel elevado de generalidad” (Nussbaum 2008: 97). La generalidad extravía al cuerpo en el “no lugar”, rehuyendo de un “lugar” en donde la dependencia a las reglas de interacción cara a cara, por ejemplo vía la cámara web, serían inevitables. Sentir la independencia del tejido social en el que se encuentra imbuido su usuario es el rasgo más importante en el uso y abuso de las redes sociales: ⁷³

Carlos: tienes cam?	Carlos: “pon la cam
Angélica: “Cama? O camara?”	monce
Carlos: “camara pe monce”	xD”
Angélica: “Jajajajajajaja si si tengo Xq?”	Angélica: “Jajajaja eso quiere decir que si me quieres ver ahh lo sabia jajajja lo siento pero orita me estan viendo de otros paises lo siento”
Carlos: “esq toi aburrido pe XD”	Carlos: “jajajajajajajajajaja esta cun xD jajaja”
Angélica: “Jaja a y quieres verme? Así apreciaras lo bueno que hay en peru.”	Angélica: “Jajaja es enserio no es broma.”
Carlos: “jajajaja, tranquiila pe chica limones”	

⁷³ Angélica, con 22 años de edad sostendrá este diálogo con Carlos, de 20 años de edad. Conversación producida en el mes de octubre del año 2013.

xd” Angélica: “Jajajajajajajaja ya dime si o si me quieres ver?”	Carlos: “jaja me pondre a jugar.”
--	--

Por un lado, si bien Angélica incentiva los deseos de Carlos por utilizar la cámara web y observarla, se niega a conectarla. Por su parte Carlos se encuentra aburrido de sí mismo deseando sentir aquella compañía que es difícil de lograr cuando se alcanza cierta sensación de soledad en las redes sociales. Si no puede ver a Angélica, optará por jugar consigo mismo. Si bien sus usuarios están conectados, el cuerpo colectivo que conecta a todos sus miembros, no es capaz de incluirlo del modo en que Carlos desearía. Cabe destacar, entonces, que cada usuario pasaría a construir “la representación que él se hace del cuerpo, individualmente, de manera autónoma, aun cuando la busque en el aire de los tiempos o en el saber de divulgación de los medios masivos de comunicación, o en el azar de sus lecturas o encuentros personales” (Le Breton 2002a:15).

Se prefiere la fantasía de la imaginación a la realidad desencantadora a la que obligaría la comunicación vía cámara web. Se establecía, de esta manera, la construcción de un cuerpo ideal producto de fotografías modificadas mediante una serie de filtros especiales para transformar a su usuario o usuaria en una persona radicalmente distinta. El “display”, como se le conocía a la imagen del Messenger propio del servicio del mail del Hotmail, era la base de dicha estrategia de comunicación. Se puede apreciar en las imágenes1, 2, 3, 4, 5 y 6 este tipo de ejercicios.

Si bien el Messenger en su tiempo fue central en la vida de miles de jóvenes usuarios que experimentaban una forma de interactuar con sus pares en edades adolescentes que podían ir desde los 12 años hasta múltiples juventudes alrededor de los 20 años. María Celeste⁷⁴ relata su experiencia al momento de iniciar su incursión en las redes sociales: “*habrá sido a los 9 u 8 años, me parecía increíble poder escribirle a una persona en tiempo real, me daban ganas de hablarle a todo mundo*”. A los 18 años pareciera experimentar una suerte de olvido de aquella época en donde el cuerpo iniciaba a aproximarse a otros cuerpos reconciliándolos

⁷⁴ Entrevista aplicada en el mes de octubre del año 2013. Mujer de 18 años.

en un ámbito virtual. Extraños o conocidos, todos fueron convocados a un espacio en que se inauguraron amistades, relaciones amorosas, vínculos sexuales y fortalecieron hermandades: “el cuerpo pasó a convertirse ya no en el lugar de la exclusión, sino en el de la inclusión, no fue más el interruptor que distingue al individuo, que lo separa de los otros, sino la conexión con los otros” (Le Breton 2002b).

Un elemento característico del Messenger era el “Nick” y “subnick”, el cual era un pequeño discurso que, en pocas palabras, expresaba alguna sensación por parte del usuario. Podía colocar su número celular, una frase que lo autodescribiera (generalmente eran las mujeres quienes más ideas desarrollaban en torno a ellas mismas), formas de expresar su estima mediante iniciales como TAD o TKD que querrán decir “Te Amo Demasiado y Te quiero (Kiero) demasiado”. También elegían pequeñas partes de alguna canción que les gustaba para expresar sus sentimientos de modo apócrifo e impersonal.

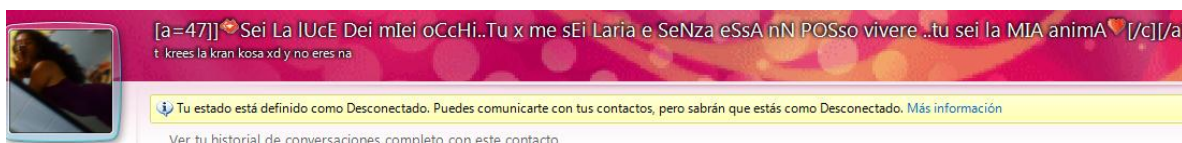


Gráfico 4.10. En parte superior de la ventana de la red social denominada “Messenger” se puede ver que se conjugaba la foto de la usuaria y, a su vez, una frase le permitía al otro u otra saber lo que pensaba en aquel momento. Esta imagen data del año 2010.

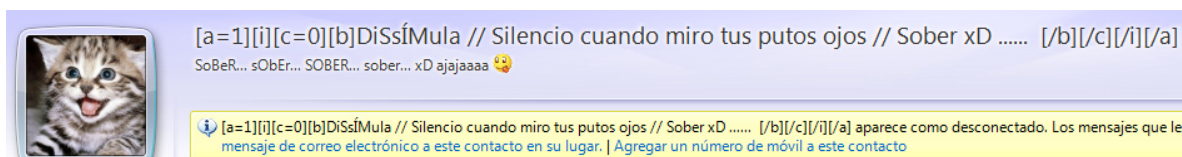


Imagen 4.11. Se advierte en este caso a una mujer de 18 años que en el año 2009, utilizaba el espacio del Messenger para desarrollar, irónicamente, sus sentimientos.



Imagen 4.13. Además de frases entrecortadas, el “Nick” servía para compartir el número celular, para plantear un concepto autorreferencial de la usuaria y, finalmente, una frase de recomendación para todos los contactos que se detengan a leer. Este Nick del año 2009 no deja de ensayar una serie de iniciales que implican un compromiso tácito con alguien (o tal vez con ninguno) que se utilizaban mucho en aquella época: *TAD* y *TKD*.

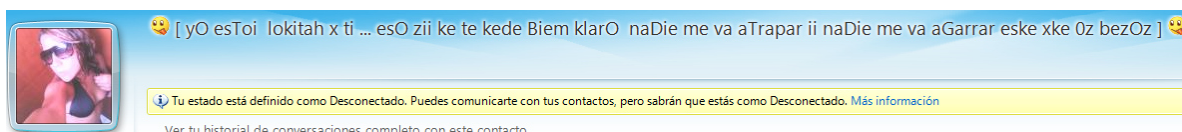


Imagen 4.14. En esta imagen que se remonta al año 2010, la usuaria compartirá a todos los contactos disponibles que, a veces podían ser personas desconocidas que agregaban sin permiso alguno a cualquier persona teniendo acceso y lectura a dicha información, estar enamorada no implica dejar de sentir libertad para actuar sin limitaciones.

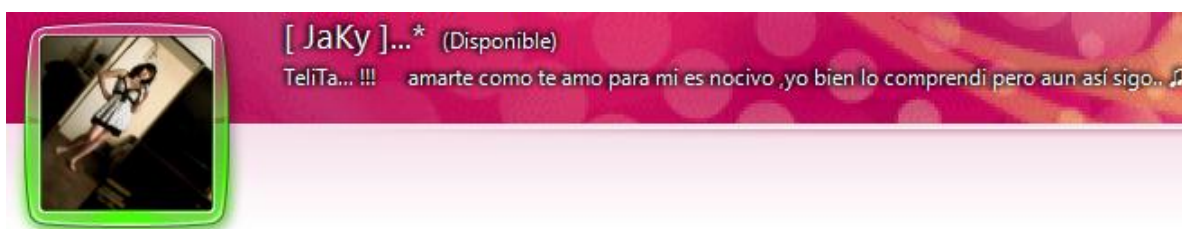


Imagen 4.15. La música siempre fue una manera de importar una serie de sentimientos compartidos. Es una manera de rehuir de ser el autor directo de menciones que podrían comprometerle a sentir algo por alguien en particular. Puede visualizarse a Jaky plantear en la letra de una canción una emoción que solía tener en aquel año del 2009.

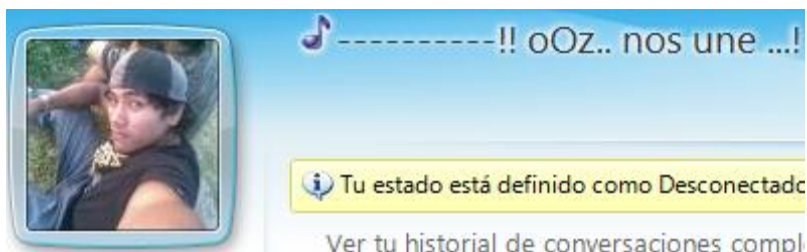


Imagen 4.16. Poco a poco los usuarios empezaron con lo que se conocería años después como “selfies”. Se trata de una forma de ser autosuficientes incluso para la toma de fotografías de sí mismos. En esta foto del año 2010 se puede avizorar el nacimiento de un nuevo “no lugar”.

5. Copresencia y nuevas formas de interacción en la distancia

Hoy el mundo de las redes sociales ha permitido multiplicar esas fotografías de aquel display de antaño a docenas y docenas de fotos en espacios como el Facebook. Los prosumidores propician muchos comentarios en torno a imágenes en donde expresan su sentir. Si bien se trata de “gente sin rostro que se comunica en una red descentralizada que cubre el planeta y disuelve el tiempo y el espacio” (Huber, 2002: 17), el cuerpo que les caracteriza es el protagonista en las redes. Las fachadas de consenso se neutralizan hasta que sea hora de imbuirnos en el mundo real cara a cara, mientras tanto el cuerpo virtual, paralelamente, sigue recreando una fantástica realidad virtual.

“El cuerpo es una construcción simbólica, no una realidad en sí mismo” propone Le Breton (2002a:13). El cuerpo no solo es maniatado, sino explotado, por lo cual es difícil penetrarlo en tanto comparte una serie de perspectivas paradigmáticas en las diferentes comunidades humanas en las que interviene. Así, Berger y Luckman plantean:

“...En la situación cara a cara la subjetividad del otro me es accesible mediante un máximo de síntomas (...) el otro es completamente real. Esta realidad es parte de la realidad total de la vida cotidiana, y en cuanto tal, masiva e imperiosa (...) puede alegarse que el otro, en la situación cara a cara es más real para mí que yo mismo. Por supuesto que yo me conozco mejor de lo que jamás pueda conocerlo a él (...) pero este mejor conocimiento de mí mismo requiere reflexión. No se me presenta directamente. El otro, en cambio si se me presenta directamente en la situación “cara a cara”. Por lo tanto lo que él es, se halla continuamente a mi alcance, lo que yo soy no esta tan a mi alcance” (Berger y Luckman 2001: 47).

El cuerpo se reformulará en tanto sea necesario en el mundo virtual. Lo real podrá ser ficticio y viceversa. La conciencia rebasa la individualidad para encontrar su desarrollo en el mar de la colectividad: “se acrecienta hasta las dimensiones de la comunidad en la que participa (...) la conciencia se incrementa con todos los ojos que, desde el punto más alejado del globo,

observan lo que eres y lo que haces. Son estas miradas alejadas las que hacen que cada uno sea lo que es” (Maffesoli, 2009: 75).

Aquel que imagino se transforma en una ficción en tanto es imaginado a partir de fotografías que no tiene asidero real. Lo mismo pasará conmigo en mi entorno. Imaginar el otro usuario de acuerdo a lo que plantea que experimenta, ya sea reír, llorar, comer o correr, será muy sencillo gracias a los pequeños gráficos, “memes” o audios de voz que nos mostrará. Rehuir de la géstica, de la vigilancia de las personas más cercanas como amigos o, inclusive, la pareja, son sucesos repetitivos. Plantea Goffman:

“(…) Los transmitidos de manera accidental al perder momentáneamente el control muscular sobre sí mismo pudiendo resbalar, tropezar, caerse, eructar, bostezar, etc., o cuando transmite la impresión de que está demasiado ansioso por la interacción o desinteresado de ella, pudiendo tartamudear, aparecer nervioso, culpable o afectado, ser víctima de explosiones de risa o ira que lo incapaciten como interactuante; o finalmente cuando el actuante puede permitir que su presentación adolezca de una inadecuada dirección dramática producto de contingencias inesperadas” (Goffman 1997: 63).

La géstica no se pierde en la web: fotos extravagantes, incoherencias aparentes impartidas en frases contradictorias, decirle a todos dónde están o a dónde irán, y compartir sus emociones más profundas aunque transitorias, son parte de esta problemática:

“Lo que antaño había sido el fuero interno, ese foro en el que el alma dialogaba consigo misma, se invierte en su contrario. Rumores, chismes y buzz están en el candelero. ¡Se propaga el virus! Ahí es donde el entrecruzamiento de la vida privada y la vida que se expone públicamente colman el voyeurismo apenas reprimido de las masas” (Maffesoli, 2009: 65).

En tanto “la respuesta de espejo de las actitudes del otro” (Goffman 1997: 48) se anulará toda expresión no verbal, como los gestos, tomando mayor importancia la respuesta. Será

indispensable, entonces, el cómo se escribe. Las cartas de antaño no podían prepararnos para un futuro como el que se vive hoy en la medida que aquellas “carecían de la presencia inmediata, continua y concretamente real de la expresividad del otro” (Goffman 1997: 48). Soy capaz de reconocer, mediante los símbolos y formas que caracterizan al otro, su presencia e identidad. El cuerpo virtual es capaz de ser reconocido, tal como lo manifiesta el siguiente diálogo⁷⁵:

Monica Gambini “Hola” Carlos Yáñez “que tal ..como estas” Mónica Gambini “Bien” Carlos Yáñez “eres tu ?” Mónica Gambini “si eklnsmlksnfg jajaja y tu?”	Carlos Yáñez “ahh nose.me parecio raro ..tu siempre hablas asi : holaaaa jasjjajajaja ojfoaonconccxa aajajaja ..por eso me parecio raro” Monica Gambini “jajajajaaaj al principio no era yo pero ahora si ajajaja” Carlos Yáñez “jajaja vess ya sabia ...te conosco Monica Gambini”
---	--

Asistiríamos a lo que Maffesoli (2009: 41) denominaría “Nuevos Mundos posmodernos, los de las páginas de discusión o de encuentros en Internet, donde los seudónimos, mascarar y demás avatares expresan el retorno de la animalidad en el ser humano”. Lo performativo va ganando espacio en este tipo de extensiones del cuerpo, haciendo de la velocidad algo de suma importancia (Beill, Harré e Iñiguez, 2010). Pareciera que las carencias de lo real, como

⁷⁵ Conversación sostenida en el mes de junio durante el año 2013. Se desarrolló en el chat del Facebook e,tre Mónica, de 17 años y Carlos, de 18 años.

la lentitud de las interacciones múltiples, son resueltas en la virtualidad gracias a dicha velocidad.

Los ensayos etnografiados en los diálogos frecuentes entre contactos amicales, muestran la necesidad de re crear espacios físicos en común, aun cuando se trate de espacios virtuales. Dicha recreación refleja la necesidad de sentir y tocar al otro aun en la lejanía. Tony y Vania representan este tipo de aproximación en tanto uno trata de rascar la espalda de su amiga, dramatizando algo imposible aunque, a la larga, permita acercar más y más a los amigos⁷⁶:

Vania

me pica
la espalda
me rascas

Tony

sorry honey eso hacen los heteros jajaa
no mentira
yaya
tu me dices dodne
:\$

Vania

arribita arribita
sisisi ahi ahi ahi
aaah
jajajaja
te extraño zorra

Ambos actores dramatizan una serie de sensaciones físicas llevadas a la virtualidad, aunque al decir “te extraño” se deje sentir el vacío entre ambos actores. Hay cercanía íntima, aunque la lejanía se deje sentir entre los actores. Se percibe que los mediadores son, por un lado, un estorbo que aleja a sus actores pero, a su vez, una posibilidad de valorar los momentos de co

⁷⁶ Conversación entre Vania y Tony, de 17 y 19 años respectivamente.

presencia posibles entre ambos. Dicho objeto mediador se transforma en una suerte de prótesis que integrará a los miembros de una determinada comunidad. Podría decirse que la musa inspiradora de lo oral que evocaba Havelock no se limitó a la escritura, sino a la mentira también:

El chat llega a representar un escenario de conversaciones cuyas temáticas pueden llegar a ser extraordinariamente relevantes. A ello le llamaremos una búsqueda de la economización sentimental que buscarían los actores: desde la lejanía evitarán sufrimientos que, en los encuentros cara a cara, podrían resultar embarazosos y sumamente desgastantes para sus participantes. Para reforzar la hipótesis vertida, se plantean un ejemplo: habrá amenazas contra Marco, llevándolo al borde de la desesperación, como habría establecido el propio Marco en una entrevista ulterior:

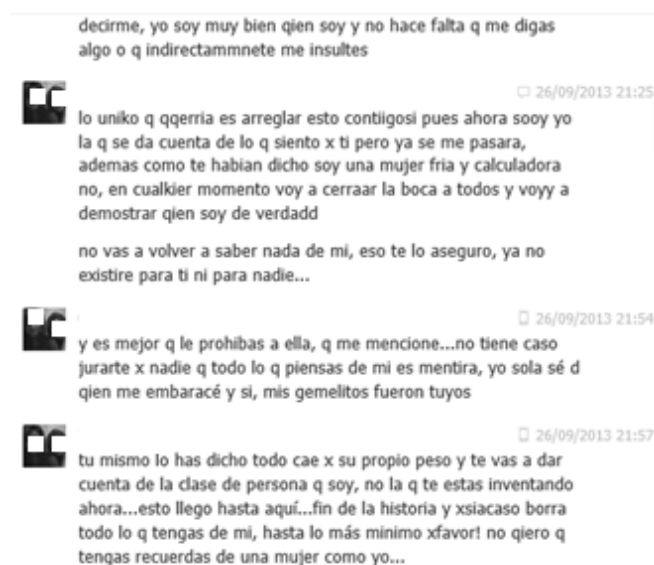


Gráfico 4.17.

6. Hacia un repliegue económico de los sentimientos

Se confirma, entonces, que la co presencia no será el único espacio para entablar temas de índole personal de suma trascendencia. Esta suerte de economización sentimental administrará los recursos sentimentales a partir de una determinada lejanía de los cuerpos físicos a fin de evitar, en la medida de lo posible, encontrarse a merced del uno y del otro en

espacios públicos o en situaciones en que protagonizarían difíciles momentos de resquebrajamiento emocional. No solo es rehuir de momentos difíciles de controlar dada la contingencia en la que podrían sumergirse sus protagonistas, sino porque les permitirían ensayar una serie de sentimientos que sería muy difícil de plantear en un escenario de co presencia. Para Beill, Harré e Iñiguez (2010) asistiríamos estrategias de expresar emociones que, a pesar de no ser nuevas, encontrarían dimensiones comunicativas innovadoras:

“Nos fascina hablar con un desconocido o con alguien que ya conocemos, pero que sólo a través de una pantalla podemos decirle cosas que nunca diríamos en persona. Sobre todo en materia efectiva. Esto nos permite entender el éxito que tienen el uso de estas tecnologías en diferentes aspectos de la vida. Fenómenos como el Facebook garantizan justamente eso, contactar con alguien que ya conocemos, pero entrar en una dimensión más íntima, donde es posible expresar nuestras emociones menos públicas o llevar nuestras relaciones a otro nivel, todo a través del lenguaje. Este razonamiento nos permite repensar en otros términos las relaciones afectivas, el aspecto íntimo en las nuevas tecnologías y las emociones que nos encontramos cuando estamos delante de una pantalla plana de ordenador” (Beill, Harré e Iñiguez, 2010: 31-32).

Para entender mejor la lógica de la economía de las emociones en contextos de crisis sentimentales, estudiaremos cuatro ejemplos. Como primer ejemplo se presenta un monólogo amenazante que advierte a Marco⁷⁷ sobre la paternidad de los hijos de la denunciante. El Facebook se convertiría en el puente para amenazar a Marco sin la necesidad de verlo cara a cara. Marco, por su parte, se desesperaría ante dicho mensaje:

Yo sé muy bien quien soy y no hace falta que me digas algo o que indirectamente me insultes.

Lo único que quería es arreglar esto contigo, si pues ahora soy yo la que se da cuenta de lo que siento por ti, pero ya se me pasara, además como te habían dicho, soy una mujer fría y calculadora ¿no?, en cualquier momento voy a cerrar la boca a todos y voy a demostrar quién soy de verdad.

⁷⁷ Marco tiene 26 años y pertenece a una universidad privada.

No vas a volver a saber nada de mí, eso te lo aseguro, ya no existiré para ti ni para nadie...

Y es mejor que le prohíbas a ella que me mencione... no tiene caso jurarte por nadie que todo lo que piensas de mi es mentira, yo sola sé de quién me embaracé y sí, mis gemelitos fueron tuyos.

Tú mismo lo has dicho, todo cae por su propio peso y te vas a dar cuenta de la clase de persona que soy, no la que te estas inventando ahora... esto llegó hasta aquí... fin de la historia y por si acaso borra todo lo que tengas de mí, hasta lo más mínimo ¡por favor! No quiero que tengas recuerdos de una mujer como yo...

La denominada economización de las emociones comprometidas suele aplicarse en temas que derivan en discusiones amorosas. Un ejemplo a analizar será el planteado entre Carla y Nicolás : el chat sería utilizado como una catarsis utilizado para disipar todo tipo de tensiones, de manera que se apela a una oralidad aparentemente ya superada: “el acto de leer era oral y aun dramático, quisiera que pudieses mirar por una ventana y ver la expresión facial, el tono de voz y la emoción con que se leen esas cosas” (McLuhan, 1985, p. 116). Las emociones vertidas en las diversas ventanas del chat se articulan en una dinámica catártica que trasciende determinados diálogos entre determinadas personas. Veamos el siguiente ejemplo tomado del Facebook⁷⁸:

Carla

ESTOOO ES CASI AL FINALLLLL DE NUESTRA PUTA RELACION QUE YA ME CANSA AVECES PORQUE NO TENEMOS CONFIANZA PERO SEGUIMOS TIRANDO TMR NO NETIENDO

Carla

Si tbm yo he sido la mas fiel eso si te puedo asegurar , creeme he tenido la oportunidad de en ganarte pero sabes porque no lo hice? Porque pense en ti mientrs veia tus putas publicaciones que te ponía :s alucina de venganza pude

⁷⁸ Ambos pertenecen a una universidad privada y viven en el distrito de San Juan de Miraflores. Carla y Nicolás tendrán 18 y 19 años respectivamente. Conversación ocurrida en el mes de julio del año 2013.

hacerlo pero la vrdd no lo hice pq yo no puedo hacer eso, soy una buena persona hacer eso, da vueltas al final creeme el KARMA si existe

Nicolás

Haha jajajja a mi no me jodas

Amorxcito

Mi conciencia esta supero limpia

Asi como yo te fui sincerro

Sincero

Escribir con mayúscula implica plantear una suerte de molestia sobredimensionada en cada argumento explicitado. La virtualidad también merece una especial mención al momento de señalar que puede ser escenario para publicar algo que incomode a la pareja. Este tipo de espacio oral en donde se “dice” aquello que se siente representa un espacio privado que se espectaculariza de forma masiva. A decir de Biondi y Zapata (2006, p. 60) “mientras en el texto escrito, correspondiente al modelo discursivo de la escribabilidad, un elemento lingüístico puede existir sin receptor y por lo tanto no está sujeto a verificación, en los discursos orales o electrónicos la construcción del sentido supone la predisposición empática e intercambiabilidad de emisor y receptor”. La economía de los sentimientos oraliza sus características en un cuerpo virtual que va estructurándose cada vez con más firmeza en las relaciones intersubjetivas juveniles.

Para Giddens (2000) entender las emociones y pasiones en su extensa dimensión queda recortado debido al reduccionismo de pensar la emoción como mero coito generando, además, una suerte de prejuicio negativo de tipo conservador: “la pasión se admite hoy sólo con renuencia y reservas, incluso en lo que concierne a la misma conducta sexual, en parte porque su papel como fuerza compulsiva se ha visto sustituido por la adicción” (Giddens 2000:181). Este planteamiento de lo pasional implica controlar el cuerpo sin entender que la propia subjetividad humana es corporal como tal dado que “no se tiene poder sobre su vida que vendría ser lo mismo que control sobre mis pasiones: el ser humano es un viviente que recibe la vida a cargo, no disponemos de nuestro cuerpo, sino que somos nuestro cuerpo” (Dussel 2001, p. 71).

En un tercer caso se denota el modo en que también el chat será usado como una especie de coraza para alejar a ciertas personas. En el siguiente chat perteneciente al WhatsApp⁷⁹ a Pier se le adjudica una paternidad que negará, frente a lo cual preferirá tratar dicho tema en persona. Claudia sentenciará “dejémoslo ahí”. El modo en que se economizan sufrimientos posibles va de la mano con una lejanía que prefiere rehuir de los conflictos y posibles discusiones que podrían resolver múltiples problemas interpersonales.

11:18PM 13 de Ago - Pierrrrrr: Claudia mira le estas creyendo a alguien
11:19PM 13 de Ago - Pierrrrrr: Qe dice qe voy hacer padre
11:19PM 13 de Ago - Pierrrrrr: De lo mas tranquila
11:19PM 13 de Ago - Pierrrrrr: Sabiendo la edad qe tiene ???
11:20PM 13 de Ago - Pierrrrrr: Ya mira por lo menos hay qe hablarlo en persona
11:21PM 13 de Ago - Claudia: No no quiero verte
11:21PM 13 de Ago - Claudia: Enserio
11:22PM 13 de Ago - Claudia: Djemoslo ahi
11:22PM 13 de Ago - Claudia: Ya t dije lo q tenia q dcirte
11:22PM 13 de Ago - Claudia: Ya dije lo que tenia que dcirte
11:22PM 13 de Ago - Pierrrrrr: Pero claudia
11:23PM 13 de Ago - Pierrrrrr: Es qe esta mal
11:23PM 13 de Ago - Pierrrrrr: Estamos haciendo perjudicado
11:23PM 13 de Ago - Pierrrrrr: Por una persona qe tu no conoces y qe yo ya no
quiero verla
11:27PM 13 de Ago - Pierrrrrr: Pero Claudia porque
11:27PM 13 de Ago - Pierrrrrr: No te entiendo
11:27PM 13 de Ago - Pierrrrrr: Porque te basas de una ex
11:28PM 13 de Ago - Pierrrrrr: Qe ya no quiero verla
11:28PM 13 de Ago - Claudia: Enserio yo detesto q me mientan
11:28PM 13 de Ago - Pierrrrrr: Y ella lo sabe

⁷⁹ Conversación tomada del chat entre Pier (22 años y perteneciente a una universidad privada) y Claudia (21 años y perteneciente a una universidad nacional). Dicho chat pertenece al mes de agosto del año 2013.

11:28PM 13 de Ago - Claudia: “Es el peor defecto que puedo ver en una persona a la que estoy conociendo”.

Asistimos a la carencia de referentes comunes para resolver determinados conflictos en busca de un hedonismo inquebrantable: “es la pérdida total de cualquier principio referencial” (Baudrillard 1994, p. 13). Como último presentamos una conversación efectuada en el antiguo Messenger del Hotmail. Se apreciará una mayor búsqueda de la economización de las emociones: su protagonista, Jaime, me diría que prefería mantener toda ración con Andrea “de lejitos nomás” para evitar todo tipo de escándalo que pueda avergonzarle dada las posibilidades de que se ventile en plena vía pública⁸⁰:

andrea dice:
“q ya perdiste el interes?”
AH QUE SHHIII??!!!!!!! dice:
“nada no es eso”
andrea dice:
“si es asi dimelo sin rodeos ok”
AH QUE SHHIII??!!!!!!! dice:
“solo estaba pensando nada maas”
andrea dice:
“uhm”
andrea dice:
“y q haz pensado?”
AH QUE SHHIII??!!!!!!! dice:
“si pss x eso te llamé la vez pasada”
AH QUE SHHIII??!!!!!!! dice:
“creo q mejor debemos ser buenos amigos”
andrea dice:

⁸⁰ Tomado del año 2009: Andrea tendría 22 años y Jaime, a su vez, tendría 22 años.

:-O

andrea dice:

“no mejor no”

andrea dice:

“ya no kiero ser ni tu amiga”

andrea dice:

“xq me mentiste”

andrea dice:

“otra ves me usastes”

andrea dice:

“bueno adiós”

AH QUE SHHIII?!!!!!!!!!! dice:

“queeeeeeeee????? tuuu sabes que no te usé, que feo que hablas”

andrea dice:

“ya Jaime”

andrea dice:

“solo recuerda q tienes hermanas”

andrea dice:

“y q algun dia tendras una hija”

andrea dice:

“con los sentimientos no se juega”

andrea dice:

“yo no soy de piedra”

AH QUE SHHIII?!!!!!!!!!! dice:

“yo tampoko”

andrea dice:

“realmente me partes el corazón”

AH QUE SHHIII?!!!!!!!!!! dice:

“y lo sabes”

andrea dice:

“de ti ya no se ni q pensar”

andrea dice:

“pero en fin”

andrea dice:

“otro dia q kieras sexo”

andrea dice:

“buscate una puta ok”

Rehuir de las relaciones “cara a cara” será la nueva estrategia de evitar no solo sufrir, sino la lapidaria crítica a las malas acciones emprendidas. A ello se le suma publicar todo tipo de desaciertos sentimentales a lo largo del muro del Facebook. Producto de ello en todo vínculo “predominará sobre la separación, la complementariedad sustituye a la exclusión, el relativismo ocupa el lugar de lo universal, y la persona plural finalmente, suplanta al individuo de identidad indivisible: la tecnología interactiva multiplica esta conectividad” (Maffesoli, 2009, p. 28- 29). Ironizar la congoja será una forma de aparentar estar feliz en la que toda sucesión veliz en la búsqueda de placeres es una forma de no pensar en lo que es la felicidad, dado que dicha amnesia implica en sí lo que la felicidad es (Bauman, 2004). En dicho contexto el cuerpo se transforma en cruce de toda instancia cultural siendo “ el punto de imputación por excelencia del campo simbólico” (Le Breton 2002b, p.32).

7. Migraciones generacionales: del Hotmail al Facebook, al Watts Ap y al Instagram

Una primera idea fuerza que detuvo el avance de otras redes sociales en donde las fotografías de sus usuarios era el principal atractivo que poseían, tales como el HI5 que fue una red social que detuvo su existencia ante la preferencia del Facebook, fue la constante discriminación entre usuarios de redes sociales. Para Salem (2012) existió un prejuicio para los nuevos usuarios del Facebook quienes acaecieron en una red social elitizada al punto de plantearnos nuevamente “viejos y aún vigentes discursos discriminatorios fueron puestos en circulación resemantizados en un nuevo espacio virtual con la finalidad que ayudaran a nombrar,

clasificar, definir y detener a ese Otro que los interpeló con su extrañeza” (Salem, 2012, p. 81). Era una resignificación de lo ya dado en las relaciones cara a cara.

Cabe destacar que en sus inicios la incursión de la población juvenil de estratos medios bajos despertó una discriminación creciente que se pudo vislumbrar en comentarios paralelos que los usuarios más antiguos del Facebook hacían entre sí en grupos y charlas colectivas. Para Salem ello responde a un proceso de repudió por parte de dicha elite informacional juvenil que para el 2011 sentía poseer cierto privilegio, criticando con ello el “atreimiento y la insolencia de la imaginación desplegada por este grupo de jóvenes que a través de estos mecanismos participan y consumen libre e imaginariamente un mundo más amplio, *igualándose* simbólicamente a las estrellas de cine, del deporte, las figuras del rock, la moda y el espectáculo” (Salem, 2012, p. 82). Eran aspectos intolerables para un contexto en que las cabinas de internet abundaban en las calles y el acceso al mundo internet iba acercando dichas tecnologías a buena parte de la población de estratos medios bajos y bajos en las zonas urbanas.

Una segunda posibilidad, y en la que extendemos nuestro análisis, se basa en las desconfianzas suscitadas en una sociedad en donde el peligro constantemente acecha los imaginarios de sus poblaciones. Cuando el pequeño sistema social micro establecido en las relaciones “cara a cara” cae en un desconcierto y confusión total en el grupo social, se generaría cierto tipo de anomia en la medida que provocaría “vergüenza en él desacreditado, provocando en los demás hostilidad, perplejidad y desconcierto” (Goffman 1997, p. 24). En el interactuar virtual ello cambia radicalmente. Goffman señala:

“La sociedad está organizada sobre el principio de que todo individuo que posee ciertas características sociales tiene un derecho moral a esperar que otros lo valoren y lo traten de un modo apropiado. En conexión con este principio hay un segundo: que un individuo que implícita o explícitamente pretende tener ciertas características sociales, deberá ser en la realidad lo que alega ser” (Goffman, 1997, p. 25).

La exigencia ética implica cierta correlación entre lo que se dice que es y lo que se es en realidad se perdería de manera parcial. Las falsas identidades pululaban en las redes sociales provocando una desconfianza inusitada ante el peligro de perfiles con identidades falsas. Marco nos comenta el modo en que había una relación incongruente entre las mujeres con las que interactuaba de manera virtual y con la persona con la que, finalmente, pactaba una salida:

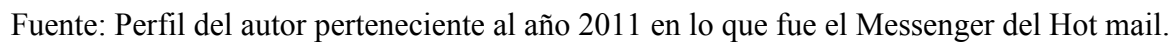
“Ingresé al Facebook y tenía ganas de agregar y envié de cinco solicitudes y me aceptaron dos, en la cuales había una chica que le pondría unos 26 años, y le hice la conversación, ya pasando dos semanas quedamos en salir y conocernos, me citó por Magdalena, en un parque. La espere casi 10 minutos, y me llama, por donde estaba me pregunta y le respondí que estaba en el lugar donde me había dicho, me pregunto cómo estaba vestido, y también le pregunto lo mismo, entonces pasaron 5 minutos y aparece ella, no me percate porque no era la chica de la foto, era una señora de 40 años, pero no me paltí. Le pregunté qué porque me mintió, me dijo que se avergonzaba de su edad, y le respondí que para la amistad no hay edad, bueno pase una tarde muy chévere, dialogamos de todo, y así se pasó hasta la noche, me llevo hasta su casa y me retire, pero fue una experiencia, bueno todo lo que trae el Facebook”.

Por ello Marco dudaría tanto al momento de arriesgarse a salir con alguna mujer que habría conocido en redes sociales, por lo cual la pregunta ¿quién está en realidad frente a la otra computadora? Es necesaria producto de la incertidumbre. Marco, plenamente desconfiado, tendrá que pensar bien con quién salir en una próxima ocasión:

“A veces no me da ganas ya de salir porque aparecen personas con fotos de lo que no son, son mentiras, y uno está pendiente en ver si es verdad o no, pero así es la vida de las redes, ahora todos ponen fotos de que no son de ellas sino otras, pero es bueno experimentar y también por la curiosidad que da”.

En efecto, una de las razones que degeneró el chat del Messenger fue la desconfianza en el otro usuario que interactuaba. ¿a dónde iban a parar las inquietudes del yo?

Se puede notar la gran cantidad de frases y símbolos que aparecían por aquella época en las redes sociales. Asimismo se podía ver quiénes estaban y quiénes no conectados.



⁸¹ El Facebook permite tener acceso a todo tipo de información visual de quién es la persona al otro lado de la computadora o del celular. Además se comprobarán en los amigos en común la verdadera identidad del sujeto en mención.

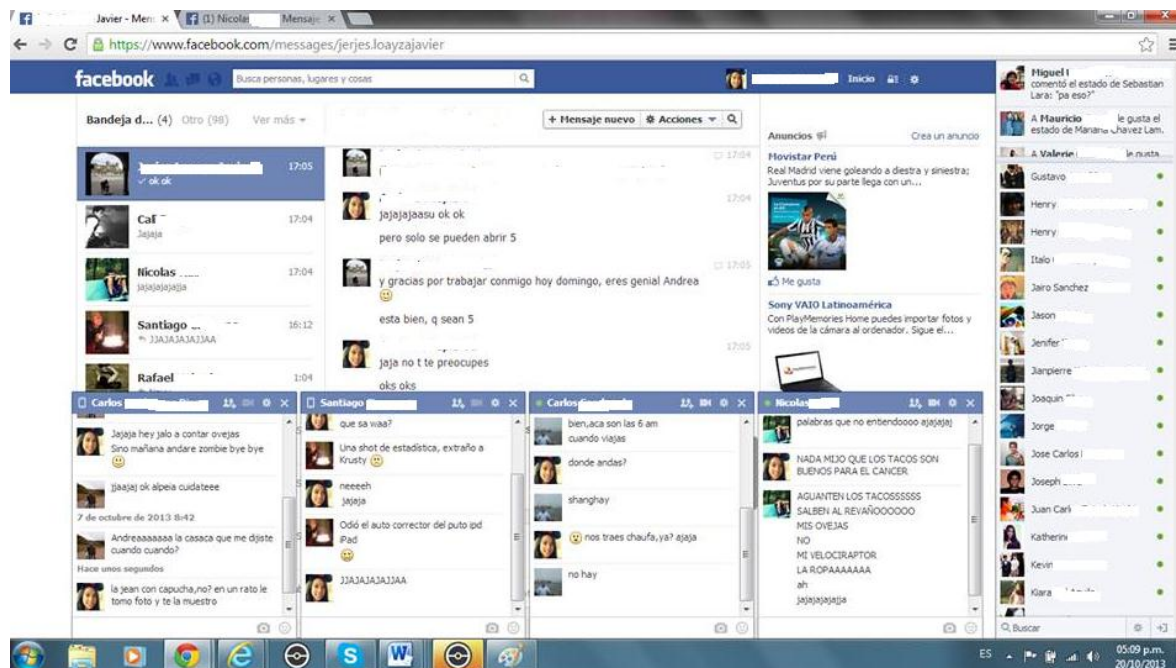


Imagen N° 4.17. Red Social Facebook. En este perfil facilitado por una usuaria de 18 años, que se contextualiza en el año 2013, se aprecia la gran cantidad de fotos, comentarios y demás aspectos con los que se empezaba a gozar con dicha red social. No había sobrecargas de espacio teniendo varias ventanas abiertas de gran número como pasaba en el Messenger. En el lado derecho puede verse quiénes están y quienes no conectados. Al otro lado se puede ver una especie de historial de diálogos.

En el Messenger crear una y otra vez correos generaba la eliminación de muchos contactos. Gracias a las nuevas redes sociales los contactos han alargado su existencia, aunque podrían ser bloqueados “¿Se reduce la repulsiva necesidad de establecer vínculos y compromisos duraderos inevitables en las batallas off line por el reconocimiento, quedando así eliminadas o al menos reducidas a su mínima expresión?” (Bauman, 2007, p. 157). A la larga “para aumentar o despertar el interés de los demás en uno mismo, uno tiene que invertir tanto como sea necesario a fin de poder aumentar la propia capacidad de influir socialmente” (Buchheim, 1985, p. 13). De esta forma serán menos los “parásitos informáticos” aquellos que pululen solo para saber de la vida de los demás, en la medida que tendrán la obligación de existir del mismo modo en la web.

En los años 2004-2006 el parasitismo era muy común en la red social HI5⁸², en donde se volvió sumamente importante tener más y más cantidad de vistas. Sin embargo no se ha dejado de permitir entre los usuarios un grado de libertad importante al separar discurso de acciones físicas. Por ejemplo el Facebook sumará experiencias como las de colocar el lugar en que uno se encuentra. Una forma más para generar confianza entre los usuarios “sin rostro”.

Hoy en día, al año 2018 según establece We are social (2018) existe cada vez más un incremento del uso al INSTAGRAM llegando a bordear los 1, 000 millones de usuarios en todo el mundo, creciendo cada vez más en comparación al Facebook que si bien sigue con una cifra suprema de 2, 200 millones de usuarios, su poder va disminuyendo poco a poco a lo largo del último año⁸³. ¿Estamos frente a una nueva diáspora de jóvenes consumidores hacia esta otra nueva red? ¿y a qué se debe?

Se puede plantear de manera sucinta que el Instagram es un espacio en que se “habla” menos y se cuelgan más fotos. Importa poco el orden de estas o los preparativos tradicionales al estilo del “álbum de familia” que aún tiene el Facebook. Además los debates que se tienen en los comentarios o las múltiples posibilidades que posee el Facebook erosiona la paciencia de muchos jóvenes usuarios que solo desean ver, darle likes, colocar algún adjetivo sencillo y continuar siguiendo a sus amigos, amigas y con mayor atención a sus personajes preferidos. Esta red social disminuye las desconfianzas dado que no deja entrever ningún peligro, aparentemente, al ser únicamente un espacio de imágenes de alguien que ni siquiera tiene la obligación de colocar su verdadero nombre.

El Instagram y su uso cada vez mayor en el mundo de las redes sociales no ha sido objeto de estudio en la presente investigación, sin embargo al término de la redacción de la misma no se puede negar su importancia gracias a la tentadora posibilidad de colgar fotos que no temen

⁸² Red social utilizada a la par con el Messenger en los mismos años que peste tuvo gran acogida. Una de sus características era la constante búsqueda de tener mayores visitas del perfil. Dicho contador se convirtió en un modo de medir la popularidad de las personas, por lo cual sus usuarios luchaban por ser vistos cada vez más y más. Cayó en desuso con la aparición del Facebook.

⁸³ Disponible en <https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018>

ser criticadas, “troleadas” o simplemente objeto de burla por parte de otros usuarios. Al parecer las redes sociales tratan de ser menos reflexivas y más flexibles para con un usuario que desea vivir más intensamente los múltiples placeres de las redes sociales: poder seguir a quien solo veía en el cine o en la televisión y poder tenerlo tan cerca como un amigo más simularía una expectativa vivencial en que inclusive los personajes famosos y su vida privada pueden estar a nuestro alcance. Un motivo más para migrar.

CAPÍTULO V

Incertidumbre y temores en las redes sociales

“Continúa en pie la pregunta de hasta qué punto son los seres humanos capaces de encontrarse consigo mismos, de verse así mismos desprovistos de la brillante armadura de fantasías que los protege de sufrimientos pasados, presentes y futuros (...) la capacidad de verse a uno mismo desprovisto de armaduras aumenta o decrece de acuerdo con el grado de seguridad que se haya alcanzado”.

Norbert Elías

Compromiso y distanciamiento

1. ¿Vínculo y distanciamiento en las redes sociales?

Las redes virtuales se han transformado en nuevos espacios públicos en donde se hace cada vez más evidente un mundo privado más explícito a los ojos del mundo entero. El título de “sociedad en red” podría, por ello, resultar contradictorio en la medida que, explica Bauman (2004), no nos permite entender que significa “estar con lo demás”. La “red” no solo implica una serie de conexiones, sino la facilidad con la cual el usuario podrá desconectarse del resto. Con “socialidad se quiere que el objeto de entablar una conexión sea construir vínculos sociales; pero hoy en día el verdadero énfasis se pone en la facilidad para dismantelarlos, convirtiéndolos en vínculos que son tan fáciles de romper como de forjar” (Bauman, 2004, p. 190). En lo que de los últimos tiempos ha sido inverosímil el modo en que aquella red de alcance universal representa un laboratorio debido al diseño constante de subjetividades reinventadas: “en sus meandros nacen formas novedosas de ser y estar en el mundo, que a veces parecen saludablemente excéntricas y megalomaniacas” (Sibilia, 2008, p. 33). Las características de la tecnología, en cuanto a su alcance y reconversión constante, la asemejaría al proceso de la globalización: “magnifica la condición de incertidumbre en la que actúan las personas, y a toda iniciativa a largo plazo le quita la seguridad en la que se había cifrado su atractivo” (Bauman, 2004, p. 179). A decir de Bauman, nos convertimos en seres transformados por los inventos que nosotros mismos hemos creado:

“Somos más bien, los desafortunados aprendices que vemos con horror y desesperación cómo las escobas vuelan fuera de control. Las escobas que alguna vez les ordenábamos barrer el piso y mantener limpia la habitación, ya no aceptan más estímulos que la embriaguez de su propio frenesí. No tienen otra limitación que la de quedarse sin combustible. En vez de hacer lo que necesitamos nosotros, siguen haciendo lo que ellas saben hacer mejor” (Bauman, 2004: 179).

Como establece Castillo (2006) “la globalización y las nuevas tecnologías internacionales mundiales, el auge de los medios audiovisuales, el lenguaje virtual, las redes de computación planetarias, representaban con mayor nitidez lo que el giro lingüístico señalaba: la importancia del lenguaje como el lazo central referencial de las sociedades actuales” (Castillo, 2006: 97). Sin embargo la infinitud de aquellas tecnologías nos permite entender cuán inesperadas pueden llegar a ser debido a esa “confluencia de las actividades de ocio y el trabajo, lo público, lo privado y lo íntimo; formación autodidacta, que confiere facilidades -contactos profesionales, conocimientos, publicidad, etc.- para el acceso al mundo adulto, trabajo académico más cooperativo con los pares y mayor autonomía de la juventud en ambos ámbitos” (Ángeles, 2010, p. 206). Si bien este tipo de lazos virtuales no prohíben libertades determinadas, “sí propician una mayor laxitud de las relaciones personales y una mayor fragilidad de los vínculos humanos, disminución de las obligaciones y las salvaguardias. De modo que vivimos una paradoja de hallarnos desentendidos, al tiempo que en estrecha intimidad comunicativa” (Ángeles, 2010: 205).

2. Reconocimiento en el chat

No será necesario peinarse o maquillaje de un modo u otro frente a la pantalla que nos une al resto de pares. Si bien el individuo exige que lo valoren de acuerdo al modo en que demuestra ser, ello se contrasta con la disminución del compartir aquí y ahora en el mundo del chateo. En los tiempos del Messenger del Hotmail la identidad se reducía a una pequeña foto que se mostraba en la ventana del chat, lo cual se denominaba “imagen para mostrar”. El cuidado para que dicha imagen sea extraordinaria obligaba a que se cuidara mucho la posición del

sujeto: en el caso de las mujeres practicaban posiciones provocativas y sensuales, incluyendo la semi desnudez de sus cuerpos (imagen 4 e imagen 11); los hombres crearían formas para intentar verse muy bien (Imagen 9).



Imagen 9. Imágenes pertenecientes a “Pol” , joven de 15 años de edad, durante el año 2009. Se servirá de una suerte de autotomado que, años después, se le conocería mejor como “selfie”.



Imagen 5.1. En este particular caso se intenta demostrar espacios compartidos con otros sujetos, renunciando al aislacionismo característicos de las imágenes del Messenger del Hot mail. Este tipo de fotografías empezaban a caracterizar el proceso migratorio de esta red social hacia el Facebook. Aldo, el de la foto, tenía en aquel entonces 19 años.

Lo contradictorio de la fotografía mostrada era su alejamiento de la persona real y materialmente accesible. Eran los antecedentes de los conocidos “filtros” que hoy se utilizan sin la menor vergüenza. En la época del Messenger se trataba de alejar todo perfil negativo, subrayando sus mejores gestos para plantearla en una sola foto: el Facebook permitió tener

muchas más fotos, renunciando a una sola forma de ser conocido por todos. Una joven que utiliza el Facebook en la actualidad nos dice: “*Me sentí fascinada, nunca había probado nada igual, incluso con el Messenger no había punto de comparación, éste solo te permitía tener una foto de perfil que era súper pequeña, la sensación de poder mostrarte ante los demás es agradable y gracias a las redes sociales podía mostrar todo cuanto quisiera*”⁸⁴. Si le sumamos el chat propio del Watts App, la confianza crece gracias al número que precede a la identidad del usuario. Además cabe destacar que la fotografía tomada a modo de “selfie” denota el “no lugar” establecido por Augé (1998). Son autosuficientes y se bastan a sí mismos para tomarse una foto. Ello tendría sus inicios muchos años atrás (Imagen 6 e imagen 11). Es el advenimiento del no lugar como forma de socialización:

“De todo esto resultan dos cosas por lo menos. Por una parte, esas imágenes tienden a hacer sistema: esbozan un mundo de consumo que todo individuo puede hacer suyo porque allí es incesantemente interpelado. Aquí la tentación del narcisismo es tanto más fascinante en la medida en que parece expresar la ley común: hacer como los demás para ser uno mismo. Por otra parte, como todas las cosmologías, la nueva cosmología produce efectos de reconocimiento. Paradoja del no lugar: el extranjero perdido en un país que no conoce solo se encuentra aquí en el anonimato de las pistas, estacionamientos, supermercados o cadenas de hoteles” (Augé, 1998: 109).

Todo ello se corresponde a una enorme paradoja que propicia desconectarse de la sociedad, a pesar de estar constantemente conectados. Esta ironía es muy flexible: “podría decirse que el gran atractivo de estas redes sociales estaría en el placer perfecto de nuevas formas de hacer creer, en donde el desagradable componente de hacer ha sido extirpado de la lista de preocupaciones de quien hace, ya que permanece invisible para los creyentes” (Bauman, 2007: 157). El no lugar es un espacio que no se corresponde con los demás, salvo como meros distractores de los objetivos finales de los sujetos. El Messenger era un potenciador de aquel no lugar, sin embargo las redes sociales de hoy pueden ser más congruentes al legitimar la otredad mediante el uso de múltiples fotografías, audios grabados, envío de videos, utilización de video llamadas, entre otras cosas más. Sibilia reflexiona al respecto:

⁸⁴ Entrevista sostenida en octubre del año 2013.

“Toda comunicación requiere la existencia del otro, del mundo, de lo ajeno y lo no-yo, por eso todo discurso es dialógico y polifónico, inclusive los monólogos y los diarios íntimos: su naturaleza es siempre intersubjetiva. Todo relato se inserta en un denso tejido intertextual, entramado con otros textos e impregnado de otras voces; absolutamente todos sin excluir las más solipsistas narrativas del yo” (Sibilia, 2008: 38).



Imagen 5.2. En esta imagen acuciosa, puede identificarse un total de 20 fotos distintas. Ellas pertenecen a una joven de 19 años y también se corresponden con el año 2009. El seguimiento presentado se corresponde con 6 meses de tiempo. Nótese el modo en que se toma la foto de manera autosuficiente, tratando de ser lo más natural posible.

Para ejemplificar cuán importante es sentirse valorado en un diálogo mediante el chat, se puede citar la risa mediante una suerte de espasmo sin límites mediante un “jajajaja” que a la larga podría no representar la acción misma sino la búsqueda de llegar a complementar la

broma o comentario iniciado por el interlocutor. Aunque materialmente puede que no haya provocado risa alguna, es importante ser recíproco al momento de establecer contacto con la comunidad virtual. Es más, según relata Sara⁸⁵, la risa es una manera de llenar el vacío del diálogo ante no saber qué cosa decir. Un ejemplo perteneciente al chat que Maricarmen protagoniza en el año 2013 mediante el Facebook nos ayudará a entender mejor:

Maricarmen Maldonado

jajaja

Ale

jaja?

nada mas

?

solo un jaja

Maricarmen Maldonado

Jajajajaja

El *jaja* se impone al silencio, enfrentando el temor a no saber qué decir, algo que en un encuentro cara a cara no tendría significado alguno. El chat impone la rapidez al diálogo, dado que cuando alguien calla la conversación se acaba, salvo se retome un rato después, aunque bajo otra lógica distinta dado el carácter oral del chat. De esto se trata cuando se habla de la doble contingencia, es decir el reconocimiento de dos partes que se asumen como un actuar contingente: “es esa misma vivencia la que aumenta la sensibilidad de ambas partes para la determinación y por lo tanto para el establecimiento de un orden” (Gonnet, 2011, p. 9). A propósito el chat que se presenta tendrá como finalidad el encuentro amoroso de dos usuarios⁸⁶:

Claudia: woww.. m djaste heladaa.. q lindoo!

⁸⁵ A la época contaba con 21 años y estudiaba en una universidad pública.

⁸⁶ El chat data del año 2010. Se ha trasladado el chat de manera íntegra, sin ningún tipo de edición para considerar las particularidades de la comunicación. Claudia contaba con 17 años y Jorge con 22 años de edad y el medio era el Messenger del Hotmail.

Jorge: bueno, acuerdalo siempre, para q jamas me dejes ni te arrepientas de ser mi enamorada xD

Claudia: sta bien.. siempre m acordare de eso! y yo siepre sere tu conejita si eres lindo conmigo..

Jorge: si, asi sere pero nunca olvides q siempre lo fui contigo

Claudia: si lo sé! SIEMPRE ahi..

Jorge: SIEMPRE :P

Claudia: siempre ahh.. pobre q un dia ya no hablemos!

Jorge: no nah donde has visto dos enamorados q no se hablen como no nos vamos a hablar?

Claudia: jajajajjaa.. pero sq q tal si luego ya no estamos? no creo no?

Jorge: estamos diciendo q no

Ambos tienen conocimiento de las pocas certezas que posee una determinada relación de pareja, motivo por el cual Jorge, en búsqueda de asegurar algún tipo de certidumbre al respecto, apelará a la doble contingencia: “la duplicación de la improbabilidad lleva a la probabilidad: la improbabilidad del orden social (doble contingencia) hace probable el orden social” (Gonnet, 2011, p. 10). Pero es muy difícil que existan puntos en común en un diálogo virtual, y peor aun cuando se trata de vínculos amorosos y su consecuente dilema. A decir de Herrera y Soriano (2004), una comunicación entre usuarios dependerá de una determinada “estructura participativa”, es decir una suerte de consenso, ya sea formal o informal, espontáneamente o programado, “simétricas o asimétricas”, “parasitarias o jerárquicas”, “serias o menos serias”. Aquella estructuración se establecerá a fin de disminuir toda posible comunicación contingente.

En otro diálogo sostenido en el año 2012, Julio desespera por obtener respuesta alguna de Sara. Es más, supondrá que a ella no le interesa dado que ella lee sus mensajes sin animarse a responder, algo que se le conoce como “dejar en visto” o “vistear”. En efecto no solo Julio, sino cualquier persona podía identificar si el interlocutor había leído el mensaje o no. La pérdida de la tranquilidad amenaza a Julio que empieza a escribir caóticamente, expresando

de esa forma no solo su malestar, sino la pérdida de la cordura misma al no lograr encontrar un sentido compartido de la comunicación⁸⁷:

Julio:

LINDA ESTAS ALLÍ?

MI BENDITO CELULAR NO SE CONECTA AQUI ...

estas ?

olaaa

ola

olaaas

olitas?

olas del mar jiiij oieeee ii ya sale solcito no? da ganas de ir a la playa... peor todavia hace frio en la tarde jajaja

estas aahi? aaaaaaaaaaaaaaaaaah jiiij te estoy llamando y no me contestas linda...xke ? hay

jhsdgkjagsdbkjabsnckj vckdsc

y todavia sale

visto

jajajaja

kjdsbkfadbcksckhadshej

Sara: julio???

Julio:

lkscdnkjasnc k

siiii

linda soy julio

que no sabias que este es mi face tambien ?

Sara:

nuuup

jajaja

como estas puessss

⁸⁷ El diálogo data del año 2012. Julio en aquel entonces trabajaba. El chat pertenece al Facebook.

a los años

El chat salvaguarda a sus usuarios de múltiples obligaciones de las cuales pueden rehuir sin la necesidad de provocar una serie de malos augurios en sus vidas. Así, no es necesario que saluden si no lo quieren hacer, e inclusive pueden ignorar a todo aquel que no sea necesario en un determinado momento. Cuando Julio reclama que lo “vistean”, está tratando de reducir la incertidumbre en la que se encuentra atrapado. Inclusive había opciones en donde era posible leer y hacer de cuenta que no se había leído ese mensaje, de manera que se podían evitar toda clase de reclamos. Este intercambio del chat puede resultar ingrato para algunos que esperan todo tipo de respuesta recíproca o, al menos, explicitar el porqué del silencio o de la negativa: la facilidad de conectarse va de la mano con la facilidad de la desconexión a la que se puede acceder. Otro ejemplo que da cuenta del “vistear”, lo plantean dos usuarias cuya amistad le permite criticar a un tercero⁸⁸:

Ana María Dnm

Jajja yo no le hablo .-.

Stefany Donayree

.-. why?

Ana María Dnm

Porq me deja en visto

Stefany Donayree

es un marica ☹

okno

XD

Ana María, gracias a una charla que expone los aspectos del chat, señalaba que lo vertido en este diálogo “son bromas típicas, el contexto sería que al finalizar la conversación un amigo en común siempre me deja en visto por Facebook chat cada vez que le intentamos hablar”. Todo aquel que renuncie a corresponder el interés de los demás interlocutores pareciera

⁸⁸ Conversación sucedida en agosto del 2013 vía el Facebook, perteneciente a Stefany y Ana María, ambas de 17 años y estudiantes de una universidad privada. Ana María y Stefany de 17 años, estudiaba en una universidad privada.

merecer el soslayo generalizado. En un ejemplo final, Vania provocará la molestia de uno de los mejores amigos que tiene, al no responderle⁸⁹:

Ángel

dejada en visto porque no sabe que responder :I

o porque le da flojera responder :I

o porque no quiere responder :I

segunda dejada en visto

ya me voy despidiendo ajaj

chau cuidatee un beso

c:

Vania

me lavvava

los dientes

Herrera y Soriano (2004, p. 62) nos ayudan a comprender este intercambio subjetivo: “cuando las personas están la una ante la otra pueden funcionar como instrumentos de comunicación, siendo las informaciones que los participantes emiten comunicaciones incorporadas: la primera regla situacional consistirá en la gestión disciplinada de la propia apariencia o fachada personal”. El internet y sus manifestaciones virtuales echan a perder la fachada propia de la copresencia. Las fotografías, entre otras pruebas de la identidad del usuario en cuestión disminuirán la contingencia, pero no equiparará el mundo del cara a cara. Los “flujos” que provocan los usuarios “tienen una función de gestión del sí mismo” llevando a cada participante a un compromiso de salvaguardar cada situación virtual (Herrera y Soriano, 2004). Si no ocurriera ello podrían ser eliminados y desaparecidos del ámbito cercano de sus contactos preferidos. Por ejemplo Elvis, usuario del Facebook, desobedeció dicho credo provocando la eliminación debido a su comportamiento “cortante”:

Christian

⁸⁹ En este chat perteneciente al Facebook y desarrollado en junio del año 2013, participan Vania y Ángel, de 19 años y estudiaba en una universidad privada. .

tus respuestas son tan cortantes

-.-

Elvis

No para nada jaja

Christian

cuéntame algo interesante

dime que ya averiguaste el nombre de la heladería

Elvis:

Jaja no,solo conosco 4d y laritza

Christian

algo me dice que es laritza

pero no estoy seguro

Ok o tu eres muy serio o yo soy muy feliz

que la conversa no fluye

Elvis:

Tu eres muy inseguro de ti mismo y tienes miedo a la no aceptacion

A pesar de no contar con una determinada fachada, habrá un mínimo de exigencias que permitirán que el diálogo, la confianza y la seguridad de llevar a cabo una determinada relación comunicativa puedan llegar a desarrollarse. Aunque no se cuente con la presencia física de los interlocutores, la atención depositada en el chat podrá devolver la seguridad a quienes enfrentan día a día el temor de la contingencia comunicativa.

3. Agregar, bloquear y escapar: breve análisis estructural del chat

La desaparición del Messenger perteneciente al Hotmail no provocó preocupación alguna en tanto el Facebook ya venía albergando una buena cantidad de usuarios que migraron con los años hacia dicha red social que les aseguraba una oferta inmensa de posibilidades interactivas. El chateo de este tipo quedo absolutamente obsoleto, aunque en su momento fue el medio para que muchos jóvenes puedan escapar de la vigilancia adulta. Dicho chat era capaz de funcionar como una suerte de espacio liminal (Turner, 1970), es decir como un

espacio ubicado entre dos estructuras, en donde las transiciones caracterizaban a sujetos que no buscaban ser una u otra cosa, ni identificarse con determinadas caracterizaciones de vida. Esta situación rebasaría la lógica de las regiones, sea anterior o posterior, que había planteado décadas atrás Goffman (1997)

Las regiones no serían mas una separación dicotómica, sino la convivencia compartida de ambos contextos. Se podía escribir en una región anterior atendiendo todo tipo de expectativas para cumplir con el sentido compartido de determinado auditorio. A la vez podrán hacer muchas cosas a la vez físicamente hablando: bañarse, echarse, cocinar, comer, jugar algún videojuego, etc. Las divisiones entre el “mi social” y el “yo interior” que planteaba Mead toman otras dimensiones sociológicas al replantear los comportamientos medianamente establecidos en la virtualidad.

La palabra “conectarse” se utilizó con mayor fuerza, convirtiéndose las computadoras en espacios de gozo juvenil para entablar una serie de conversaciones, relaciones, vínculos y lazos profundos entre diversos miembros: una convergencia que les permitiría ser parte de una amplia red social. A decir de Quiroz (2008) las juventudes encontrarían un lugar en donde poder recrear una serie de comportamientos gregarios, entreteniéndose y conociéndose cada vez más. Todo lo electrónico formaba parte de la cotidianidad: la máquina complementaría al humano llevándole a una hiper socialización con pares de todo el mundo.

Hoy no necesita nada más que su celular: smartphones lo suficientemente rápidos como para conectarse a cualquier tipo de red social. Es flexible e independiente, sintiéndose dueño de su propio destino. Si antes se estaba conectado únicamente cuando se conseguía una computadora en una cabina pública o si se compraba una muy cara caja de resonancia virtual, hoy es muy fácil comprarse un celular a plazo fijo de un año o un poco más. Tal como lo planteo Mc Luhan (1983) hemos de dirigirnos a los medios y no al programador: son los medios los protagonistas de esta espiral de comunicaciones: el medio es el mensaje. Parte de un chat nos permite ahondar en ello⁹⁰:

⁹⁰ Chat perteneciente al mes de setiembre del año 2013.

Maricielo García

Me aburres

jajaj

m aburres changa m voy

Lucho Chang

... vee no te vayas pues

Maricielo García

Si me voy , me abuure hablar contigo

Lucho Chang

Enserio?

Maricielo García

Jajaj naa como crees ,que me queda a falta de hablar con alguienen

Solo queda contigo poes

Lucho Chang

Jajaja que alago flaca

Frente al sarcasmo Chang solo le queda aceptar la ironía como una forma de comunicación basada en la exageración de ciertos mensajes basados en la inexistencia de un espacio físicamente palpable. Maricielo al plantear que no le interesa sino interactuar con quien sea, es una manera de establecer que se dirigirá a los medios y no a personas en particular. Hoy, al utilizar “memes”, es decir fotografías o dibujos que con suma creatividad añaden una frase muy corta que arroja ironía y sarcasmo, se establecen parámetros que renuncian a la comunicación gestual. Recurrir a formas reducidas de emoticones, memes o demás formas es una manera ahorrar las energías corpóreas, una economía de las emociones que también se desarrolla al poder hablar con varias personas a la vez sin acudir a cada una de ellas de manera aislada. Los auditorios de Goffman (1997) que implicaban mundos amplios de interacción se reducen a pequeñas ventanas del chat: podremos bloquear o eliminar a quien queramos. Podemos desvincularnos terminando relaciones amorosas, irrumpiendo en conflictos diversos, evitan los dilemas co presenciales.

Para mantener amistades determinadas no es necesario acudir a espacios en común, al menos no de manera repetitiva, basta con estar conectados vía chat. Aunque pasen semanas o meses

sin que aquel otro contacto diga algo, esa persona seguirá conectada: se estropean modales básicos cordiales que implicaban ciertas costumbres que aseguraban y fortalecían las relaciones sociales comunes. Se puede construir una “amistad”, aun cuando no se le vea al sujeto ni haya presencia física, puede haber charlas interminables vía chat.

Un ejemplo podría ser citar a dos sujetos que intercambian números telefónicos. A pesar de mantenerse conectados se ignorarán, pero tiempo después podrán reencontrarse físicamente lo que les llevará a emocionarse, comer juntos y compartir mucho juntos en aquella ocasión: la co presencia podría decirse que nos obliga a tomar ciertas consideraciones con el otro. El chat no es capaz de reemplazar los códigos del cara a cara, por ejemplo:

Un particular caso representará las limitaciones del chat del Messenger, el cual era incapaz de insertar mutuamente a los miembros de un determinado diálogo. Solo cuando se podía ver cara a cara podía desatar una serie de emociones de difícil acceso al mundo virtual. Al menos por aquel entonces. Un chat nos lo demuestra⁹¹:

<u>Yajaira Pickt</u> “jajaja si no creas q yo me siento diferente al hablar contigo seguimos casi igual como en el cole con nuestras sonseras y nuestras mil y un peleas jajajajaa” <u>Carolina Suarez Gomero</u> “ahhhhhh si te acuerdas nos peleabamos a cada rato por nose ya ni me acuerdo” <u>Yajaira Pickt</u> “jajajajajaaaa fue hace años crees q me voy a acordar”	“porq peleabamos cada 5 minutos ojala esas mañas se nos haya quitado jajajaa” <u>Carolina Suarez Gomero</u> “si tienes razon ojala que si nos volvemos aver no nos peliemos cada ratito” <u>Yajaira Pickt</u> “jajajajaja seria el colmo a estas alturas Jajajaa” <u>Carolina Suarez Gomero</u> “alturas las tuyas las mias son bajuras Jajajajajaa”
--	--

⁹¹ En este chat del año 2012 ambas personas tiene 18 años.

Los intercambios entre dos personas que recuerdan el pasado colegial no es fácil de sostener en la medida que no tiene intereses actuales en común. El chat no puede sostener amistades que no se retroalimentan con la copresencia. Se oía muchas veces al inicio del uso del Facebook frases en que se preguntaban unos a otros si se tenían en el Facebook acompañado del deseo de agregarse mutuamente. Años después no invitaban a agregarse, sino a preguntarse si se tenían ya agregados: el Facebook puede unirnos pero ello no implica que avive nuestra amistad, dado que podría permanecer congelada en la medida que no haya algún tipo de co presencia futura. Agregamos de manera instintiva e irresponsable sin saber a quién sumamos a las redes sociales, o a quienes seguimos o a quienes permitimos que nos sigan, en el caso del Instagram. Olvidamos quiénes nos siguen o quienes revisan nuestras redes sociales, lo que comprueba que aunque se extiendan las redes, con miles de contactos, no se extiende la confianza el conocimiento mutuo o la reciprocidad. En épocas del Messenger el reciclaje de amistades era constante, lo cual disminuirá con el Facebook en tanto se reconocen fotografías y discursos del contacto

Más aun gracias al Whats App no hay hartazgo dado que los estados se actualizan, que las personas cambian de foto y, lo más importante, existe la garantía de un número telefónico que le da vida al contacto. Además es una herramienta de trabajo en donde se intercambian fotos, archivos para labores universitarias, entre otras. A diferencia del Messenger que era el único mediador, el watts app es un complemento del celular, al igual que el Facebook que incorporó un nuevo Messenger pero desde el Facebook.

Sara, de quien ya hablamos anticipadamente, compartía el impacto del Facebook en su vida: *“no era como el HI5 que se ayudaba del Messenger, éste tenía un Messenger propio lo cual revolucionó las redes sociales”*. En efecto, el Facebook no hizo del chat algo central, sino un complemento ya que era un espacio para ver y compartir fotos, links, noticias, etc. se puede decir que las nuevas redes sociales buscan otorgarle a los usuarios mayor seguridad de saber con quién hablan y, de esa manera asegurar su información privada. A partir del año 2010 el celular tuvo la posibilidad de amalgamar las redes sociales que anteriormente solos se podían utilizar en una computadora. El Messenger del Hotmail tenía una amplia gama de caracterizaciones que garantizaban la protección del usuario frente a los demás: *“Conectado,*

no disponible, ausente, vuelvo enseguida, salí a comer, al teléfono e inclusive el No conectado”, este último para hablar clandestinamente solo a aquellos a quienes deseabas prestarles única atención. Cuán extraordinario sería poder ser invisible para una buena cantidad de personas... Estas primeras formas de interacción virtual nos permitían enriquecer la idea de los medios como “extensión de los sentidos y del cuerpo” (Mc Luhan 1996, p. 88) para entenderlos como instrumentos que forjan el propio cuerpo social.

Inclusive había una clásica función de “zumbidos” para llamar la atención de aquel que no hacía mucho caso. Ello se eliminó de las redes sociales por su carácter invasivo y molesto, que, por lo general, provoca la eliminación de personas que lo usaban de manera desmedida. Ni el Facebook ni el Watts App utilizan dicha función, lo cual facilita que algunos ignoren cualquier pregunta o simple frase suelta en algún otro usuario hacia nosotros. Ahora bien, el modo en que interactúan unos frente a otros suena muy abstracto sino se entienden las vulnerabilidades que implican el género de sus usuarios. En efecto el impacto de ello generará sus propios problemas en el contexto de un país patriarcal como es el caso peruano.

4. Rol femenino en las expectativas virtuales

La mujer, sea en el viejo Messenger del hot mail del pasado o en el Messenger del Facebook de hoy, o acaso cualquier otra red social tal como el Watts ap o Instagram, tendrá la mayor de las posibilidades privilegiadas para detentar una selección de amistades masculinas, en su mayoría, quienes tratarán a como dé lugar formar parte de su selecto círculo de amistades. Creemos que la evolución de las redes sociales empoderó, poco a poco, a la mujer que se había caracterizado por múltiples vulnerabilidades a raíz de acosos o tratos intimidatorios. Los hombres sortearon entre ser anónimos desconocidos que buscaban ganarse la confianza de alguna mujer, a ser personas que tenían que pertenecer, al menos indirectamente, al mundo de la vida de la mujer deseada o nunca obtendrían atención.

Se elige para analizar el comportamiento masculino en busca de alguna aventura amorosa, el del usuario anónimo CÉSAR STAR. Tenía apenas una foto y múltiples contactos en su totalidad femeninos. No tenía comentarios de amistades suyas, lo que dejaba entrever que se

trataba de un perfil creado únicamente para la búsqueda de amoríos diversos. Le escribirá a Sara en el año 2013 lo siguiente:

“Hola Sara Preciosa , no puedo dejar de escribirte, que linda eres, eres muy linda, bella muy bella, eres, todo una reina, eres muy linda amiga, estan bonita tu fotos, estas divina Bbta linda!!, hermosa!! ... a mi me gustan mucho estas preciosa!! Yo te cantaria todas las canciones del mundo, todos los dias de mi vida Mi reina !! Je je.. Me gustaria alguna ves platicar contigo preciosa ,.... Saludarte siempre!! mandarte mensajitos lindos!!.. je je!! Cuando entras?..... Me agregas! mi E-mail es: poeta_euro_sexy_star@... Me escribes Preciosa !... creo que es mucho pedir verdad... eres muy linda!!... Eres mi Amor Platonico de toda mi vidaaaa..... Me gusto SALUDARTE... Te deseo lo mejor del mundo y tus sueños y tus deseos se hagan realidad Bebita Linda!!..... Cesar Star (980...)”

César Star utilizará todo tipo de cliché enamorado, a fin de convencer a Sara de sus intenciones. Repetirá la belleza que le caracteriza tantas veces que pareciera irrumpir subliminalmente en la cabeza de Sara. Al decirle “Bebita” intentará tutelarla patriarcalmente aunque intente promover un vínculo lleno de ternura y dedicación. Se dirigirá a ella con el “mi”, dando a entender que ella es una extensión de su amor que ya empezó a conquistarla. Luego crispará los nervios de Sara al comentarle que ve sus fotos repetidas veces, finalizando con que posee una fortaleza sexual única gracias a su carácter supuestamente europeo. La oralidad, además que caracteriza su discurso es muy claro, utilizando puntos suspensivos debido a lo difícil que se le hará concatenar ideas y frases sueltas y entrecortadas.

César Star no es un precursor de las conquistas amorosas. Se corresponde con un tiempo pasado en donde los hombres no dejaban de vulnerar a toda mujer que encontraban gracias a las libertades anónimas que ofrecía el Messenger o la red social del Hi5. Sus engaños iban desde mentir sobre su edad, hasta hacerse pasar por otras personas con fotografías distintas. Prometían ser grandes amantes sexuales e instaban a las mujeres a atreverse a desnudarse en cámaras webs. Muchos hombres agregaban sin control alguno con el objetivo de tener alguna relación sexual. El riesgo era enorme cuando aquellos hombres prometían únicamente una

amistad intentando trascender de la virtualidad a la relación cara a cara, lo cual implicaba un riesgo frente a lo vulnerables que se encontraban las mujeres en mención dado que no sabían de quién se trataba debido al anonimato señalado.

Los adjetivos con los cuales se autodenominan este tipo de hombres, es muy directo: “atrevido” “buen amante” o “incognito” son algunos de los términos utilizados. Harán lo posible para convencerlas de cuán confiables pueden ser, de manera que aseguren alguna cita en persona. Podrán ser muy arriesgados en sus propuestas y, a su vez, podrán decir de sí ser personas muy conservadoras: todo dependerá del comportamiento de la interlocutora. Podrán equivocarse y arremeter con sus discursos de sexualidad inmediata dando a entrever la poca capacidad de distinción que tendrán. Sin segregar a mujer alguna, sea joven, adolescente o púber, insistirán una y otra vez hasta obtener alguna respuesta que les satisfaga.

Hasta el año 2008 el HI5 se utilizaba constantemente, sin embargo fue convirtiéndose en un espacio de consumo masculino con el deseo de algún encuentro sexual, motivo por el cual fue abandonado poco a poco⁹². Las mujeres, adolescentes en su mayoría, apelaban a mostrar sus cuerpos semi desnudos en busca de reconocerse a sí mismas como personas cuyo cuerpo era no solo aceptado sino admirado por todos, incluyendo a los hombres. Recuérdese que había un contador de visitas, lo cual iba enloqueciendo a sus usuarias en ser, cada vez más, sexys al mostrarse ante el público anónimo, preferentemente, masculino. Giuliana⁹³ comparte con nosotros: “La primera red social que utilice fue hi5 (...) duro más o menos 3 años hasta que apareció el Facebook, era muy insegura y llena de riesgos, no era tan privada como Facebook (...) y el modo de publicar y hasta el lenguaje era diferente, pero es porque he madurado con el pasar de los años, depende más de la edad que de la red”.

Hoy la prudencia es una característica de las redes sociales, al menos en términos de cuidado con quién se habla y qué cosa se muestra a quiénes en particular. Hay todo tipo de precauciones que van desde bloquear a la persona no deseada o a castigos que la propia red social le propina a quienes instigan demasiado a otros contactos. Por ello sostenemos que

⁹² Para setiembre del 2013 Sara reabrió su cuenta de Hi5 y apenas 15 minutos después había una serie de saludos de contenido sexual explícito.

⁹³ Diálogo sostenido en setiembre del 2013. Giuliana estudia en una universidad pública y vive en San Martín de Porres. Tiene 20 años.

para entender la interacción para con las redes sociales, es necesario un enfoque de género que permita comprender que no son usuarios abstractos, sino hombres, mujeres o una amplitud mucho más extendida.

5. Entre el acoso y la permeabilidad virtual

Detengámonos a pensar en determinados casos en donde se comprenda el carácter del abordaje masculino frente a la vulnerabilidad femenina en las redes sociales. Para esto Marco confiará en mí para compartir su experiencia al momento de buscar todo tipo de mujeres para poder llegar a tener aventuras sexuales. Marco nos demostrará cuan flexibles pueden llegar a ser los hombres en tanto entiendan el espacio al cual se sumergen:

“Sí que he conocido por las redes sociales a muchas personas, he tenido la oportunidad de salir y de tener algo más que amistad, bueno he encontrado de lo más alto a lo más bajo, en lo que se refiere en sociedad económica, e igual manera en la belleza, también como adolescente y señoras, en la que si tuve una relación de enamorados, y bueno eso me favoreció en perder mi timidez con las chicas. Lo hice porque quería experimentar en conocer personas ya por medio de la red lo pude hacer y no me arrepiento”⁹⁴.

A marco no le interesó la edad de las mujeres con las que salía. Por el contrario, a los 28 años que tenía al momento de la entrevista, valora mucho aquella época en que las redes sociales podían promover todo tipo de encuentros sexuales. Hoy, con muchas más garantías para las mujeres, que son quienes deben soportar todo tipo de invitaciones a salir por parte de anónimas personas, las redes sociales resultan seguras debido a las herramientas a su disposición para alejar a todo tipo de sujeto indeseado. Por ejemplo podemos ver en un ejemplo más cercano, la actuación de un hombre deseoso de conocer a una mujer en particular, aun cuando ya la conocía en persona de manera, al menos, lejana:

⁹⁴ De Villa María del Triunfo, trabaja y estudia. Entrevista de setiembre del 2013.

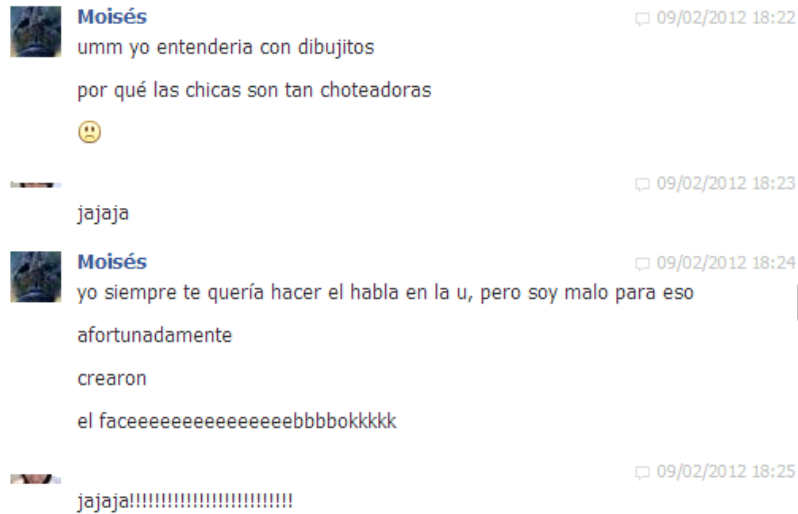


Imagen 5.3.

Vemos en este diálogo vía Facebook cómo Moisés no oculta su molestia hacia las mujeres por ser “choteadoras”, es decir por restar importancia a los hombres que se sienten atraídos hacia ellas. Será por ello que él nunca se habría atrevido a hablarle a la mujer con quien entabla un diálogo. El Facebook representará ese empujoncito que necesitaban aquellos hombres de espíritu timorato. Son capaces de presentarse a sí mismos agregando a las mujeres que les llamen más la atención. En el siguiente diálogo vemos cómo la mujer es quien pregunta quien es aquel que le envió una solicitud de amistad:



Imagen 5.4.

No sienten ninguna timidez, y luego de ampararse en un supuesto capital simbólico animarán a las receptoras a aceptarlos como posibles amigos, y futuras parejas. Sin embargo deberán tener cautela o espantarán a las mujeres que ya vienen siendo cuidadosas desde hace varios años. A la larga abundarán los pretendientes, por lo cual nadie es imprescindible:

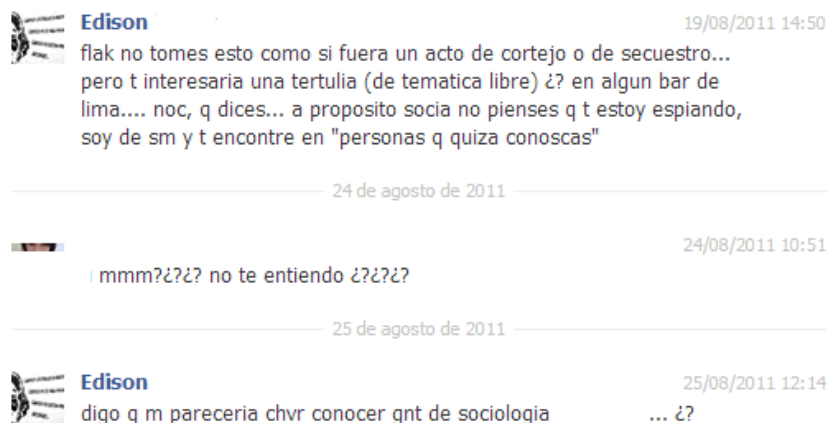


Imagen 5.5.

Edison advierte no estar cortejando o pretender secuestrar a su nueva amiga. Inteligentemente apelará a las posibles redes que lo unen a ella: ambos estudiarán sociología ¿no es acaso una posibilidad de conocerla con aquel pretexto? Sin embargo, como me explicó ella a través de una entrevista, aquella invitación no era muy clara, y ella prefería que diga qué es lo que deseaba. Más aun, pretender ingerir alcohol con un desconocido no le era muy atractivo, por lo cual dicho diálogo no llegó a extenderse más allá de aquellas líneas. Otros pretendientes serán menos cautelosos o acaso más descuidados, como era el caso de Jean Paul de 16 años, que no pretendía mayores preámbulos. Para él todo dependía de si tenía o no enamorado. Su imagen de las mujeres era el de extensiones masculinas incapaces de valerse por sí mismas una vez comprometidas en alguna relación:



Imagen 5.6.

Las redes cara a cara permitirán ir más allá de lo que los meros diálogos virtuales podrían llegar. Ejemplo de ello es el siguiente diálogo, en donde ella le permitirá a Miguel el conocerla. Como ella misma respondió a mi entrevista “pues sí, lo podía conocer porque no tendría que ir a un sitio a conocerlo porque quiera conocerlo, sino que estaría ahí donde yo ya estudio, además si él estudiaba en la universidad nos podríamos vernos en algún momento y no tenía que ir a la calle a verlo”⁹⁵:



Imagen 5.7.

Para Sara las redes sociales posibilitarían un cambio en la propia personalidad de sus usuarios: “*Es como una vitrina de ti mismo. Un mundo totalmente diferente al físico, en las redes sociales puedes ser quien quieras ser, alguien tímido puede resultar siendo totalmente atrevido*”⁹⁶. Para Liliana⁹⁷ el ser cortejada resultaba ser algo muy incómodo, más aun cuando aquellos pretendientes no aceptaban un no como respuesta. El caso que compartió conmigo fue el de José, ella lo resumió así: “*Esta conversación de este año es con un antiguo amigo*

⁹⁵ Entrevista sostenida en setiembre del 2013.

⁹⁶ Entrevista sostenida en octubre del 2013.

⁹⁷ Estudiante de una universidad privada, de 19 años, perteneciente al distrito de San Martín de Porres.

de la primaria, el cual encontré por Facebook y lo agregué. Sin embargo una vez aceptada mi solicitud , siempre que me conectaba me decía para salir y me insistía mucho , esto me resultó muy molesto y al final opté por bloquearlo del Facebook chat”. La conversación se ha transcrito tal cual se dio, para que podamos analizar el discurso de José, así como el modo de tratar de llevar a cabo una cita con Liliana:

José

“hola
como has estado?
?”

Liliana

“bien”

José

“yyy
aia chvr
y q haciendo?”

Liliana

“Tareaa”

José

“aia chvr
oie y ia tienes tiempo para poder salir?”

Liliana

“-_-
Naaa”

José

“ia ps no seas asi”

Liliana

“para q quieres salir?
tengo enamorado XD”

José

“ve

pero el no tiene porq enterarse”

Liliana

“hahahahaha

q miedo XD

puchaaa

no debí agregarteee mucho molestas XD

acaso no te acuerdas de mii”

José

“claro q me acuerdo de ti

estudiamos juntos en el cole

osea nos conocemos

y no c porq dices q tienes miedo

osea io me refiero a q para salir para divertirnos ps

nada mas

q tu pienses otra cosa ia es tu problema ps”

Liliana

“hahahahaha

esq insistes mucho

cada vez q me conecto XD

naa no tengo dinero”

José

“ve

pero io t estoy invitando ps”

Liliana

“mi enamorado no va a querer”

José

“como t digo el no tiene porq enterarse ps

osea no le vas a decir a vas a salir conmigo ps

dile q saldras con tus amigas ps”

José

“ya?”

Liliana

“hahahahaha

y xq tendria q mentirle?

XD

x ti?

tas bien huaman tu

XD”

José

“otra vez no me entendiste

me refiero a q no tiene nada de malo q salgamos ps

o si?”

Liliana

“entonces xq quieres q le mienta

XD

sal con otra de tus amigas

XD”

José

“esq no quieren ps

son unas botadas de mierda al igual q tu ps”

Liliana

“haha aya gracias

XD”

José

“si ps

y q dia salimos?”

Liliana

“nuncaa

adios!”

José

“ve

ia ps hay q salir

ya?”

En este diálogo puede notarse el desinterés de José por saber mayor información de Liliana, responderá con un “aia chvr” a sus dos preguntas iniciales. Para él son mero trámite para su verdadera intención, rebasar la comunicación virtual y poder salir al fin con Liliana. Su propuesta será objeto de desconfianza para Liliana quien, ni aludiendo a su enamorado o al hecho que no tiene dinero, no puede evitar la insistencia de José. Inclusive José llegará a menospreciar a Liliana por rechazar su propuesta al decir “botada de...”. No hay peor adjetivo para una mujer que el ser “botada”, motivo por el cual Sara solía decir que saldría a múltiples hombres, para luego inventar alguna excusa:

*“Cuando me proponen conocerme en la red siempre acepto, nunca digo que no pues luego la conversación se torna difícil, te insisten o te dicen que eres “botada” así que para evitar eso digo que sí, pero es una salida que nunca se llega a concretar, lo que hago es bloquear a esa persona, no contestarte los mensajes, o inventar excusas como que ando ocupada, etc.”*⁹⁸

Al igual que Liliana, Sara bloqueará a aquellas personas que amenacen su tranquilidad. A diferencia Sara, Liliana no le importará ser una “botada” ya que tiene en su enamorado cuanto necesita, al menos en cuanto a José se refiere. Cabe referir que las invitaciones no solo podrán provenir de hombres, inclusive las ofertas de trabajo abundarán en las redes, aunque, nuevamente vinculadas con ofertas sexuales. María Celeste recuerda: “Una vez recibí un inbox en Facebbok donde me ofrecían ser dama de compañía, claro que para mí y mi mamá nos pareció un chiste y le seguimos la corriente, pero creo que para otras personas hubiese sido incómodo”. Si bien ella tuvo la posibilidad de tener a su madre al lado, observando aquello como algo arrancado de cualquier posibilidad, para muchas otras usuarias podría resultar una amenaza al desarrollo de sus vidas. Somos testigos, hasta el momento, de redes que si bien representarían una rearticulación de los lazos en las típicas ceremonias sociales de encuentro colectivo que se caracterizarían a su vez por su agilidad, su inmediatez y su corto tiempo de existencia. Se crearía un medioambiente en el que dichas redes crecen sin

⁹⁸ Entrevista sostenida en octubre del 2013.

distancias, ni sospechas, sino con la evidencia indudable del dato inmediato, una suerte de segunda naturaleza que en este caso les resulta propia. (Urresti, 2008). Las lealtades pierden sus referentes de antaño, el poder de seducción/movilización descansa justamente en su desvinculación del espacio, por ello dichas redes simbolizan la perpetua continuidad de un viaje infinito, y no la finalidad de la llegada (Bauman, 2004).

Capítulo VI.

Sensibilidades *on-line*: fronteras juveniles virtuales

1. El poder económico y cultural de los videojuegos

El capítulo se detiene en la perspectiva que opera como una suerte de interfase constante entre lo físico y lo virtual. Para ello nos abocaremos a pensar los dispositivos de videojuegos como espacios de interacciones y refuerzo inter generacional. Los videojuegos desde sus inicios hasta la actualidad vienen representando en países de Europa, Asia y Norteamérica, un mercado con un gran poder de consumo, generando ingresos económicos sumamente altos, haciendo de éste uno de los más importantes del mundo. En este contexto, gracias a las redes que los consumidores crean mediante la realización de foros, grupos y la propia interacción online, generando puentes entre unos y otros, logran así una mayor presencia del mercado de videojuegos en Latinoamérica.

El videojuego en línea era capaz de originar una serie de características distintas a las versiones off line. El internet y su enorme espectro interactivo lúdico permitieron a sus miembros a interactuar con personas de diversas partes del planeta, trascendiendo el espacio y los idiomas. Ello permitirá la construcción de un micro universo independiente, cuya apertura e identificación con el mundo será su principal atractivo (Ángeles, 2010) y, por otro lado, acerca con mayor dinamicidad los cuerpos y las emociones de juventudes incorpóreas, conectadas por la señal del internet. Cabe destacar que, según refiere las investigaciones de We are social (2018), si bien únicamente un 0, 14% de usuarios conectados a internet lo hace mediante el consumo de videojuegos en línea, se trata de un 17% más que el año anterior: el crecimiento es inusitado y rebasa con creces el incremento del celular (4% al año anterior)⁹⁹. Ello nos permite visualizar un futuro con un incremento considerable de los videojuegos online.

⁹⁹ Disponible en <https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018>

En 1978 Castoriadis, nos hablaba del modo en que la televisión impactaba en las personas en tanto lograba que “se comuniquen y participen en una red de intercambios, en lugar de aglomerarlos pasivamente alrededor de algunos polos emisores” (Castoriadis, 2008, p. 33). A diferencia de las consecuencias que generó la televisión en la multitud, actualmente los videojuegos generarán una interacción dependiente de lo que el jugador decida hacer. Cada joven jugador puede moviizarse en un determinado espacio que, a pesar de su intangibilidad, le provocará una serie de sensaciones en donde lo real pierde vigencia como tal, en tanto la fantasía del pensar y del sentir se convierten en algo unificado (Silva, 2008).

Vive una serie de emociones que lo erradican de su presente y de su espacio directamente hacia una suerte de interfaz, experimentando una especie de “transvivencia empática” al momento de asistir al nacimiento de un individuo que hará lo mismo que él: obedecerá todas sus instrucciones, siendo un títere o, mejor aún, otro yo dispuesto a desenvolverse en aquel videojuego. Articulará su propio destino y decidirá sobre cada acción que tomará y cada interacción que decidirá emprender (Marcos y Martínez, 2006). Es capaz de crear un mundo duplicado a partir de una maquina biologizada (Silva, 2008). Somos testigos de tecnologías que se invierten en sus propios mecanismos para convertirse en artículos biologizados de nuestra propia organicidad. Los videojuegos anulan todo tipo de frontera, ya sea histórica, espacial, temporal o política (Adam y Perales, 2006).

El adulto centrismo entiende todo fenómeno juvenil como parte de una serie de experimentaciones que merecen entenderse desde un enfoque de moratorio social, es decir la espera de una población que aún no es lo suficientemente útil para la sociedad. Este tipo de monopolios del sentido de lo bueno y lo moral en Latinoamérica obligan a las juventudes a seguir cánones pre establecidos, obligándolos a *“la incorporación a como de lugar a un modelo que los excluye y margina, ya que el modelo educación-trabajo-ciudadanía no está al alcance de la población juvenil”* (Reguillo, 2004, p.50), *“llevándolos a aceptar empleos mal remunerados, capacitación instrumental que los atará a una desigualdad insuperable, negociación de su fuerza electoral y renuncia a sus emblemas identitarios en función de un lugar en la sociedad”* (Reguillo, 2004, p. 51). Son estigmatizados constantemente, se les generaliza bajo distintos oprobios como el de la delincuencia, el de la pérdida de tiempo, el de la sexualidad irresponsable o el de los movimientos radicales, entre otros. En Perú se podrá

visualizar cómo se aplica un control social inusitado en el mundo hacia dicha población bajo la consigna de controlarlos a como dé lugar.

Según comparte Urresti (2008) en otros países de la región, tales como Colombia, Ecuador y Venezuela, existirán paradigmas de control con similares aspectos en común con el Perú. Para esto se tomarán estrategias tecnológicas de comunicación para enfrentar este tipo de afrentas contra poblaciones enteras de un determinado intervalo de edad. En estos tiempos de globalización de gran velocidad, es muy difícil sustentar discursos comunes que permitan la población juvenil pueda salir de la prisión consumista de la que es objeto diariamente. Los idearios políticos poco a poco van construyéndose en un mundo que venía recuperándose de una etapa caracterizada por el vacío, la impotencia, la crisis de sentido y la discrepancia entre lo conceptualmente correcto y la injusta realidad (Laidi, 1997).

2. Cuerpo y sentido de vida en los videojuegos

Siendo crucial ingresar al complejo mundo de simultaneidades socializadoras a partir de la identificación de las construcciones de identidades juveniles para lograr un conocimiento cualitativo en sus contextos específicos para la consiguiente construcción de ciudadanía, los mundos virtuales de interacción juvenil son de vital análisis para su explicación epistemológica, comprensiva y contextual. Siguiendo a Biondi y Zapata (2006) se busca la posibilidad de una sociedad que construya sus teorías y prácticas de acuerdo a la raíz del concepto de propiedad basada en el conocimiento y reconocimiento de los signos propios y el conocimiento y reconocimiento de los ajenos. Esta investigación no supone proponer de alguna manera una norma restrictiva para todo el país, “*volviendo ajeno lo considerado propio*” (Caravedo, 1989:12), por el contrario propugna un lenguaje que sirva de medio democrático de fácil acceso para “crear sentido y ser garantía de pacto social, devolviendo el sentido al hablante, al joven en cuestión” (Biondi y Zapata, 2006:49). Por ello es que se espera que la intervención sociológica conduzca a viabilizar una ciudadanía juvenil con valores políticos que permitan una cultura de paz y democrática, en función a un tipo de intervención social, horizontal.

El capítulo se propone, de este modo, “comprender la corporeidad en tanto estructura simbólica sin dejar de lado representaciones, imaginarios, conductas y límites infinitamente

variables” (Le Breton 2002b:31). Para ello el capítulo explora el impacto y las consecuencias de la actividad lúdica virtual en la vida en conjunto de sus jugadores. Para ello se estudian a jóvenes asistentes a cabinas públicas conocidas con el nombre de *Lan Center* ubicadas en espacios de una importante concurrencia de, especialmente, estudiantes universitarios. El juego on line que se escoge para el estudio es Dota 2 gracias a su consumo masivo en los últimos 4 años. Lo resaltante de estas prácticas es que sus consumidores prefieren compartir lugares comunes para coordinar con mayor facilidad y flexibilidad cada partida lúdica junto al resto del equipo. A estos consumidores les denominaremos Doterros.

3. Destrezas colectivas en espacios afines: estudio de caso del videojuego DOTA

Durante los últimos años los videojuegos se han caracterizado por reducirse a un jugador. Los juegos colectivos se limitan a competencias mutuas en tiempos cronometrados, como es el caso de los juegos de fútbol, de peleas o carreras de autos. Sin embargo, a partir del año 2009, en que Xbox 360 explotó al máximo el juego online, las competencias motivaron a miles de jugadores en el mundo entero a conectarse a la red para compartir espacios virtuales consiguiendo forjar amistades y lazos de compromisos lúdicos para conseguir afianzar su status como jugador frente a otros tantos jugadores en el mundo (Loayza, 2011). Sin embargo, los videojuegos de computadoras ya habían explorado esta propiedad, caracterizándose por acercar a jugadores de diversas locaciones geográficas. Durante los últimos 10 años en la ciudad de Lima fueron haciéndose más comunes centros de juegos de computadora, llamados Lan Center, reuniendo a jóvenes que fueron tildados, durante los primeros años, como personas con problemas de adicción hacia los videojuegos. Ello ha sido un fenómeno global que ha rebasado diferencias sociales y económicas. Perú, como se señala, no fue la excepción.

Sin embargo, estos espacios estaban estructurando algo nuevo: se iban construyendo coincidencias empáticas cara a cara a pesar de su experiencia virtual. A diferencia de los vínculos on line desde la privacidad del hogar que se limitaban a referirse a los objetivos lúdicos, los Lan Center propiciaban vínculos amicales más complejos gracias a la co presencia. Estigmas que reducían a los jugadores como personajes aislados y antisociales

empezaban a desmoronarse gracias a las reuniones amicales que se establecían en torno a los videojuegos. Sus miembros empezaban a configurar férreas comunidades de *gamers*. Estudios como los de Jansz y Martens (2005) ya han identificado que se preferirán los Lan Center debido a la información que pueden compartir los jugadores en plena partida lúdica. Cole y Griffiths (2007) le denominan a ello una suerte de sentirse “more themselves” dando lugar a comportamientos desinhibidos sin miedo a ser juzgados por su apariencia. Asimismo otras investigaciones dan cuenta de su importancia: Penix- Tadsen sus estudios sobre los cybercafé en Latinoamérica y Swalwell (2009) en su análisis longitudinal entre 1999 y 2008 en el Australasian Case. Los Lan Center se convertirían, de esta manera, en eslabones socializadores importantes debido a su capacidad de acercar más a sus miembros.

Los Lan Center se convertirían, de esta manera, en eslabones socializadores importantes debido a su capacidad de acercar más a sus miembros. Asimismo otras investigaciones dan cuenta de su importancia: Penix- Tadsen (2016) en sus estudios sobre los cybercafé en Latinoamérica y Swalwell (2009) en su análisis longitudinal entre 1999 y 2008 en el Australasian Case. En el caso peruano, ha incrementado cada vez más los jóvenes que se unen a partidas colectivas de videojuegos online desde la PC. Sin embargo, en lo que corresponde al alquiler de videojuegos de consola, tales como el Xbox one o el Play station 4, se ha manifestado una decadencia por parte de sus consumidores en los espacios públicos. Ello se debe a que los juegos de PC explotan la experiencia lúdica en un espacio físico común (Imagen 6.2).

En el análisis del juego on line los videojuegos generan una particularidad en los gamers, ya que el modo de agruparse se hace a través de la red, lo cual los separa uno de otro, a diferencia de las épocas donde se compartía el juego con dos o más integrantes o simplemente habían espectadores alrededor (Imagen 6.1). Además, el modo de interactuar a través de la red se ve limitado debido a la lejanía entre unos y otros. Ello no quiere decir que se encuentren aislados, en la medida que interactúa, a partir del otro yo que se mueve entre muchas aventuras, junto a otros yo que comparten dicho esquema virtual de fantasía y realidad.



Imagen 6.1. Jugadores cara a cara off line en las galerías Centro Lima, gran lugar de interacción lúdica en los últimos 20 años. Foto de Junio del 2009.

Si nos detenemos en el modo que eligen para jugar los gamers a partir de una PC y no de una consola, parecería que no hay nada distinto en tanto hay un jugador, un monitor, un micro, audio y un teclado junto a un mouse, haciendo las veces de joystick¹⁰⁰. Sin embargo si hay diferencias enormes, dado que una consola se posee, por lo general en el hogar del jugador, lo cual lo lleva a encerrarse en su domicilio. Las PCs para juegos colaborativos se dan, por lo general, en espacios públicos llamados Lan Center (Imagen 2).

¹⁰⁰ Nombre con el que se conoce el dispositivo o mando del videojuego.



Imagen 6.2. Sala de videojuegos on line de PC ubicada en el popular Centro Comercial Arenales, distrito de Lince en la ciudad de Lima. Dicho lugar es muy popular para los encuentros lúdicos, siendo uno de los primeros en la ciudad. Foto del año 2014.

Los Lan center abundan en diferentes espacios sociales, con preferencia aquellos estudiantiles de educación superior. Lo interesante sería preguntarse si la existencia de estos locales pasa por una necesidad de abaratar costos. Lo cierto es que la posibilidad de compartir un espacio común de gamers destinados, casi todos, a jugar el mismo juego es una experiencia por la que uno paga, más allá del servicio del internet y de la máquina que ha de recibir.

En otros dispositivos que no son las PC, el deseo de ganar del usuario lo lleva a un exilio lúdico en donde puede divertirse sin necesidad de ir en busca de otros pares fuera de su espacio de confort. Las PC, en cambio, hacen las veces de un intermediario al transformarse en puente de conexión entre usuarios de distinta índole y distintos intereses. Para Latour (2008) un intermediario es capaz de rebasar por completo el rol para el cual fue creado, provocando bifurcaciones a cada paso. Es por ello que los Lan Center se ubican en diversos espacios, rebasando los intereses estratificados : permiten aceitar los vínculos de pares

juveniles. En palabras de Beavis, Nixon y Atkinson (2005) estos espacios se caracterizarían no solo por ser liminales sino por admitir tanto ambigüedades como prácticas híbridas.

En este contexto el fenómeno DOTA ha provocado que numerosos jugadores se reúnan en un mismo lugar (Imagen 4). Lanzarán comentarios estruendosos, muchas veces insultos o algún adjetivo maledicente, pero luego reirán y se pararán a conversar con sus amigos para luego reiniciar la partida. Luego de algunas horas, al final de la partida, volverán a rememorar los mejores instantes lúdicos y juntos caminarán a algún otro lugar prestos a compartir algo más que videojuegos, aunque estos fueron el mejor pretexto para unirlos.



Imagen 6.3. Equipo de Last Resort en una competencia on line contra adversarios del Callao. Centro comercial CyberPlaza. Foto tomada en el 2013.

DOTA es un juego que ha revolucionado los intereses de cientos de jóvenes alrededor de los Lan Center. Las características son: los equipos son de cinco miembros¹⁰¹, jugadores o doteros, como prefieren ser denominados, ganando aquel que cuenta con una estrategialo

¹⁰¹ Puede variar entre uno y cinco, sin embargo, se suele utilizar cinco para torneos y para todo tipo de enfrentamiento competitivo. El quinto integrante variaba, debido a las intentas y múltiples labores de cada gamer, por lo cual se trataba siempre de un *free*, es decir alguien que no forma parte del equipo. Entra a apoyarlo interinamente.

suficientemente bien planificada, además de un provechoso trabajo en equipo. El rol de cada jugador nos lo explica Jacoby: *Support*; el que compra ítems que ayuden a todos, su deber fundamental es cuidar al *Hard-Carry* hasta que saque los ítems suficientes para ganar el juego. *Semi-Carry*: el que va a la mitad, mata y desbalancea al otro equipo. *Hard-Carry*: va con los supports, se encarga de *farmear* y ganar todo el oro posible para sacar ítems grandes y poder matar a todos. Cada partida tiene una duración relativa, acaso 20 minutos si esta es sencilla o una hora, si resulta muy difícil, todo dependerá de cuán equilibrados sean las capacidades de cada equipo. No hay límite de tiempo. Todo acaba hasta que uno de los equipos de rinda y su base sea destruida.

En el Perú se encuentran equipos de “doteros” lo suficientemente capacitados para enrumbar a certámenes mundiales, convirtiéndose en noticia nacional¹⁰². En el contexto limeño no se juega solo para ganar: apostarán empedernidamente todo tipo de sumas económicas. También se puede agregar que la efervescencia de la experiencia lúdica junto al resto del equipo es capaz de reforzar los vínculos amicales, trascendiendo el propio espacio del Lan Center y sus objetivos funcionales: rebasa sus causas eficientes para comportar una especie de función de integración social entre los pares. En palabras de Beavis, Nixon y Atkinson (2005) los Lan center son transitorios y efímeros al desempeñar funciones mediante determinadas condiciones particulares en constante flujo. Como lo confirmó Trepte, Reinecke y Juechems (2012) el soporte social offline reafirma al propio clan gracias a las actividades que compartirán más allá de los juegos. De esta manera los mediadores como la PC y más específicamente los videojuegos allí desenvueltos, actúan como procesos antes que como productos acabados, de forma más simultánea y plural antes que lineal (McLuhan, 1985), es decir asistimos a mediadores tecnológicos que son más que meros distractores lúdicos: son la base ritualizada del intercambio social entre sus miembros que se desarrollará siempre de la mano con las emociones y sensibilizadas compartidas simultáneamente por sus consumidores.

¹⁰² Puede encontrarse una lista de los doteros más famosos nacidos en Perú: <https://libero.pe/deportes/1063254-dota-2-ranking-de-los-26-peruanos-que-mas-dinero-ganaron-en-los-esports-el-mejor-es-de-pes>

Para el correspondiente análisis de este evento lúdico el investigador formó parte de las partidas como testigo directo durante una serie de juegos y torneos en los años 2012 y 2013. El equipo elegido fue Last Resort, integrado por Jacoby, Taz, The Situation y Humita¹⁰³. Sumado a dicha estrategia se aplicó una entrevista a dos ex jugadores. La justificación para describir los procesos performativos bajo la cual se juega DOTA, radica en el poder de convocatoria que posee. Víctor comparte su pasado en torno al juego DOTA:

“En mi vida el DOTA llegó a los 14 años de edad ¡todavía me acuerdo mis inicios en 3ro de media! mis amigos y yo fuimos a unas cabinas de internet en donde jugábamos en Lan y me acuerdo muy bien que justo el dueño del internet instaló ese juego muy nuevo en esa época, lleno de gráficos y resolución impresionante diciéndonos “muchachos aquí traje el DOTA”. Lo empezamos a jugar, aunque fue un poco difícil adaptarse al juego por ser un juego de estrategias que consiste en coger héroe” (Cuaderno de campo, 2013).

Empezar con DOTA como principio de vida no es algo gratuito, surge gracias a la interacción con algunos conocidos propios que animen al próximo a iniciarse a convertirse en uno más de la legión lúdica on line. Con ello se rebasan los temores expuestos por Durán y Barba (2006) para quienes la gran mayoría aprende a navegar sin la ayuda de otros seres humanos, incursionando en una actividad personal y solitaria o limitándose a recurrir solo a personas que están en el hiper espacio. Ambos autores no consideran que hay espacios en donde lo virtual y lo real son aspectos sumamente permeables.

Jacoby relata sus inicios: *“empecé a jugar Dota en una cabina de internet a consecuencia de mis amigos. Me parecía muy aburrido al comienzo, pero poco a poco me fue gustando y le agarré la maña porque requería habilidad y bastante estrategia”*. Las destrezas de Jacoby demuestran que las brechas digitales que asoman como problemas hoy en día no radican en los soportes técnicos sino en las relaciones sociales. Marín y Gonzales (2011) sostienen que esta brecha es fundamentalmente cognitiva ya que opera en la mente de las personas producto

¹⁰³ Se han utilizado, gracias al deseo de los propios gamers, los verdaderos seudónimos que son utilizados en el juego. Cabe destacar que ellos eligieron sus propios Nicks dado que más de uno es el nombre clave con el cual se les conoce al interior de los juegos.

de la práctica de destrezas simbólicas que son cualitativamente diferentes antes que en las habilidades instrumentales. Jacoby y sus amigos desarrollan sus capacidades al máximo en la medida que aquel mediador tiene la habilidad suficiente para devolverles el favor otorgándoles la posibilidad de intercambiar su mundo de signos reales por uno más rico e interactivo de la mano de sus mejores amigos.

Tazz, gran dotero de importantes ligas y compañero de Jacoby, cuenta que sus inicios lo llevaron de jugar COUNTER¹⁰⁴ a jugar DOTA: *“yo jugaba online COUNTER hasta que un amigo me enseñó a jugar DOTA como un mes, después me pegué jugando y poco a poco empecé a mejorar, en general el juego me gustó, todos mis amigos jugaban y yo miraba y me gustaba todo eso”*. La amistad se convierte en un importante soporte colectivo que conlleva a volverse usuarios del DOTA, rebasando lógicas racionales individualistas. The Situation, otro integrante de LAST RESORT, reitera la importancia de la amistad en su elección lúdica: *“mis amigos no me obligaron, lo que pasa es que siempre con mis amigos hacíamos las cosas juntos si no jugábamos pelota íbamos a jugar dota entre nosotros y fui uno de los pocos amigos que siguió jugando no solo por diversión si no para aprender más”*. Estas redes amicales en torno al videojuego no contraponen un mundo offline supuestamente trabado y las redes virtuales aparentemente fugaz (Fuente, Herrero y Gracia, 2010), ambas diferencias se diluyen en la práctica socializadora juvenil.

Jugar DOTA representa, entonces, un modo de compartir el tiempo, de integrar más al grupo, animándolos a confiar más en su equipo, fortaleciendo el gregarismo emocional que caracteriza esta práctica. Nótese que este auditorio social resultará crucial para el proceso de socialización en donde van construyendo una noción del mi social y del otro generalizado que estructura su personalidad (Mead, 1990). Ser dotero implica complementar los usos virtuales y el contexto real, compartiendo una identidad vivencial juvenil que rebasa dicha dicotomía, haciendo de dichas experiencias un conjunto unívoco vivencial. Asistimos al síndrome de Blade Runner que, a decir de Feixa y González (2012), se expresa en juventudes que “pululan entre la obediencia a los adultos que los han engendrado y la voluntad por emanciparse, insertos, a su vez, en mundos artificiales como las comunidades de internautas

¹⁰⁴ Se trata de otro videojuego en PC con una gran cantidad de gamers. Si bien no puede compararse al fenómeno DOTA, en su momento monopolizó el consumo desde la PC. Hoy en día sigue siendo consumido, teniendo una cantidad de adeptos que lo coloca en segundo lugar después de DOTA.

y la configuración de redes adolescentes a escala” (Feixa y González, 2012: 111). Esta alusión comparativa nos permite entender el modo en que las bases de redes de un videojuego en línea como DOTA permiten desarrollar una lógica de socialización en donde los más jóvenes buscan afirmar sus identidades etarias constituyendo tribus urbanas fortalecidas constantemente gracias a los mediadores tecnológicos convertidos en rituales de pasaje juvenil: es un modo de contrarrestar la exclusión adultocéntrica de la que son objeto en el ámbito laboral y social dada su acusada inexperiencia.



Imagen 6.4. Luego de competir, el equipo Last Resort se relaja un tanto antes de una siguiente partida. Centro comercial CyberPlaza. Octubre del 2013.

4. Hacia nuevos gregarismos amicales

Las entrevistas aplicadas destacan la renuncia a una serie de responsabilidades dado el gusto por jugar todo el tiempo. Todos los entrevistados faltaron a la escuela al menos una vez al mes por ir a jugar. Un ex dotero sostiene: *“llegué al punto de ir a dotear después de salir del colegio junto a mis amigos llegando al extremo de faltar a clases. Mis amigos y yo bajamos nuestro promedio en el colegio. Solíamos ser buenos alumnos, algunos casi repiten el año”*.

Trabajar y estudiar fueron las motivaciones que alejaron a los ex doteros de sus entrañables costumbres lúdicas. Los actuales doteros de LAST RESORT, saben administrar su tiempo, de modo que no dejan de asistir a sus clases, esta vez en la universidad para dos de ellos. Sin embargo Jacoby en sus inicios se “tiraba a la pera” yendo a lugares alejados de su comunidad inicial en el distrito de Los Olivos al norte de la ciudad limeña.

Cada uno de los integrantes de LAST RESORT, así como los ex doteros, tenía inicialmente el juego en sus propias casas. Al preguntarle a Taz sobre la importancia de compartir el mismo espacio físico, señalaría: *“Es mejor jugar todos juntos, es lo más ideal pero el proyecto empieza de a pocos por ahora, pero si se conectan desde sus casas y jugamos, igual sale, pero no es como estar juntos, porque salen mejor las cosas, podemos hablar para que salgan más combos”*. Si bien Taz es consciente que no pueden reunirse todo el tiempo, privilegia las partidas de juego en espacios comunes cara a cara.

Si jugar desde casa implica buscar un tiempo en que todos estén a la misma hora, es aún más difícil reunirlos a todos físicamente, ya que ello conlleva a invertir más tiempo. Lo ideal para Jacoby también radicará en poder dialogar con el resto del equipo: *“O sea me vacila jugar en mi jato es cómodo pero cuando juegas Lan con los demás a tu costado como que hay más confianza y puedes señalar los errores en el instante y cosas así”*. En efecto, tal como lo establecieron en sus investigaciones Snodgrass, Lacy, Dengah y Fagan (2011) jugar World of Warcraft con amigos de la vida real permite a sus jugadores a transferir logros y experiencias en redes sociales offline, con lo cual rebasan los conflictos competitivos offline. Luego de decidirse por DOTA como su juego predilecto empezó a disfrutarlo enteramente, identificándose con un yo plural a diferencia de otros gamers de consolas caseras.

“Empezamos a jugar entre mis amigos y yo en la cabina de internet de mi barrio con mis patas en el 2009. Solíamos jugar por diversión de 4 a 8 de la tarde y así fue durante un 1 año. luego de un par de meses bajaron un grupo de patas que eran 5 y nos dijeron para jugar apuesta a lo que, por supuesto accedimos, recuerdo que ganamos y nos sentíamos muy superiores y poco a poco bajo más gente y solíamos ganar de manera sencilla” (Cuaderno de campo, 2013).

DOTA es un videojuego que cumple los roles del propio deporte como un partido de fútbol entre los amigos. Cuando un ex dotero recuerda sus días en dicha práctica nos dice: *“me alejé un poco de DOTA, pero estaba ansioso de que llegaran las vacaciones y seguir en el vicio, tenía que aprobar todos los cursos para no ir a verano y así lo hice. Salí invicto y me dediqué a jugar horas de horas en mi casa, luego salía con la mentira de jugar pelota para reunirme con mis amigos y seguir doteando en Lan”*. Aunque Víctor mentía para poder salir con sus amigos a jugar videojuegos, era muy cierta la similitud entre el balón de fútbol y la PC: era el aceite que su grupo necesitaba para reunirse, interactuar e intercambiar experiencias en torno al juego.

Estas nuevas redes sociales se convierten, así, en “fuentes potenciales de apoyo social, especialmente por las repercusiones que podrían tener para ciertas personas con dificultades para la interacción social cara a cara o en riesgo de aislamiento y exclusión social” (Fuente, Herrero y Gracia, 2010:13). Siguiendo a Rheingold (2004) notamos cómo la cooperación, que en sus mejores manifestaciones es el origen de las mejores obras de las civilizaciones humanas, rebasa con creces los fines inmundos que tanto temía este autor. En efecto, como ya lo había establecido Reer y Krämer (2014), un efecto importante de los videojuegos de esta índole es de construir puentes offline entre los miembros, recreando el capital social gracias a la proximidad física, la familiaridad, la frecuente comunicación y al fortalecimiento de la amistad de sus miembros. Asistimos a espacios de socialización de profundo enraizamiento estructurante entre cada uno de los miembros del clan de amigos.

Al momento de preguntarles a los miembros de LAST RESORT cuál era el mejor recuerdo que abrigan de su experiencia como doteros, reconocen la amistad como el valor más resaltante demostrando que las redes son capaces de “renovar las comunidades mediante el fortalecimiento de los lazos que nos relacionan con el mundo social no inmediato a la vez que van ampliando simultáneamente nuestro poder en ese mundo” (Kollock y Smith, 2003: 20). The situation asevera:

*“Hubo muchas cosas pero la que más recuerdo fue cuando mis amigos del barrio nos amanecimos en un internet y jugamos DOTA casi toda la noche y de alguna manera me sentí feliz porque después de esos comentábamos cada día como seguir mejorando y eso como que nos unió aún más ya que hicimos también amigos en el internet. Yo diría que lo **mejor es la manera de hacer amigos por medio del juego ya que conoces más a la persona**, porque por medio del juego te expresas de una manera más libre diría yo, pero no todas las emociones se presentan al momento de jugar, sino fuera del juego también. Recordamos lo que jugamos para corregir nuestros errores y aunque a veces nos criticamos, todo eso nos une ya que nos permite crecer como equipo”* (Cuaderno de campo, 2013).

Un buen equipo es aquel capaz de unir a sus jugadores por encima de las diferencias a través de la confianza amical que puedan tener, así como la capacidad para criticarse mutuamente y no sentirse humillados a través de esas críticas, aunque ello implique insultos. The situation era uno de los más criticados por Jacoby en cierto entrenamiento, pero a diferencia de Taz, que respondía furibundo cada crítica, The situation callaba.

¿Esto le molestaba? The situation responde con tono risueño: *“Bueno si el insulto viniera de alguien que no conozco y no tengo confianza con dicha persona si me incomodaría y me molestaría pero con Jacoby ya me conozco bastante tiempo y si él me insulta yo insulto el doble y así seguimos”*. Los insultos, gritos o reclamos al momento de la partida no tendrán mayor consecuencia que la de encaminar al equipo al triunfo.

Gracias a la confianza que todos se tienen, producto de aquellas reuniones post DOTA, llegan a sentirse en la potestad de insultar y ser insultados sin sentir mayores frustraciones. Al realizar una videograbación de una partida de entrenamiento de LAS RESORT, se la exhibió sólo para sus integrantes a través de un grupo de Facebook. Jacoby era el más iracundo, frente a lo cual reflexionó: *“es mejor no gritarse aunque yo soy el más renegón del equipo y suelo gritarles aunque he aprendido a controlarme desde hace un mes y ser más tolerante, porque se ponen nerviosos y prefiero que todos estén calmados, soy el que más suele frustrarse si las cosas no salen como quiero, pero estoy cambiando”*.

En efecto, los gritos y demás formas de criticar a los compañeros están proscritos en un torneo oficial. Para Taz los gritos en un *training* son normales, sin embargo, “*es distinto en un torneo, no hablamos nada, es diferente*”. Es importante sentirse seguro, y si no se encuentra esa seguridad en el equipo, el menor atisbo de debilidad mental en un torneo terminará por dañar al equipo. Jacoby lo explica así:

“Es difícil ganarle a los de primera¹⁰⁵ he jugado varias veces contra ellos, les damos pelea pero por la experiencia siempre terminan ganando. Y creo que es una cosa psicológica, porque tu equipo no es tan famoso como el de ellos que es conocido, además la gente los alienta y si haces algo mal te insultan o se colocan detrás de uno a hablar huevadas y medio la gente en el equipo se fliquee¹⁰⁶ y los otros como son conocidos no les dicen nada, así ellos la caguen” (Cuaderno de campo, 2013).

como tu team acepta la derrota :

expectativa

- capitán : ta bien gente lo dimos todo
- support : me esforzare mas ala otra
- mid : praticare con mas heroes
- offlaner : vamos a ver replays

realidad

- capitán : son unas mierdas
- support : calla ctm apestas
- mid : tus picks askean hdp
- offlaner: ctm vas a pagar mi mi apuesta y la de todos por caca

¹⁰⁵ Jacoby se refiere al nivel competitivo más alto en DOTA. Existirán tres niveles: el más débil será el Low Skill, caracterizado por aquellos que juegan por mera diversión y que abundan en muchas cabinas. El segundo será Mid Skill, en donde se encuentran a doteros que tienen un mayor tiempo de práctica, además de una significativa regularidad. Compiten y retan a los mejores. Finalmente el primer lugar está ocupado por High Skill, que son los que siempre van a torneos, siendo finalistas en muchos de ellos. Los nombres de sus equipos y de sus miembros son conocidos nacional e internacionalmente, gracias a los torneos on line que se realizan cada cierto tiempo.

¹⁰⁶ Sentir miedo e inseguridad, cometiendo errores constantes.

Imagen 6.5. Autocrítica del DOTERO. Comparación entre el comportamiento que debería tener cada uno de los miembros del equipo DOTA frente a una derrota. A continuación una serie de reacciones negativas que se dan en realidad. Imagen capturada en setiembre del 2013.

Ya Nussbaum (2008) explicaba que la mayor parte del tiempo las emociones nos vinculan a elementos que si bien consideramos importantes para nuestro bienestar, no están bajo nuestro pleno control. Es por ello que “la emoción registra esa sensación de vulnerabilidad y de control imperfecto: si no hay emoción, tenemos derecho a afirmar que no hay juicios de forma completa o total” (Nussbaum, 2008: 66). Estos conflictos en contextos de confianza y amistad son formas de *multitud*, es decir vínculos que revelan nuevas configuraciones en torno a la vida pública, privada y la subjetividad en donde exhiben ciertos contenidos íntimos como parte de sus performances de autopresentación (Linne, 2016)

Jacoby también compartirá, a través de su experiencia lúdica, el modo en que la pueden existir amenazas en torno a las malas relaciones entre sus miembros: “*hice 3 buenos amigos de ese team, lástima que con uno no me llevaba muy bien como que sentía rivalidad o algo, él y yo siempre teníamos conflictos, yo no me llevaba con él y él tampoco le caía muy bien*”.

Para Jacoby aquella persona corrompía la armonía del grupo. No debe haber grietas en el contexto dotero, ya que ello terminaría por llevar a su fin al grupo y con ello contrarrestar no sólo los triunfos colectivos, sino las amistades ganadas que resultan el elemento social más importante que rescatan sus miembros. Como ya lo dijo The situation, con este juego son capaces de conocerse mutuamente, compartiendo una experiencia de vida que los lleva a suprimir las apariencias más formales, exteriorizando sus alegrías más intensas, así como sus furias más dañinas. Así lo explica una imagen colgada en el muro del Facebook de uno de los doteros en donde se señala lo siguiente:

GRACIAS AL DOTA YO :

- 1- Aprendí inglés básico
- 2- Me desestreso y divierto sanamente
- 3- Valoro la música instrumental
- 4- Me alejo de los vicios dañinos comunes en la juventud
- 5- Ejercito mi mente mucho más que al ver TV
- 6- Conocí excelentes amigos
- 7- Alimento mi imaginación
- 8- Nunca me aburro
- 9- Desafío mis habilidades mentales, mis reflejos, etc.
- 10- Adquirí nuevos gustos, como el arte, tecnología, etc.



Imagen 6.6. Apología del juego DOTA, señalando sus principales bondades. Se trata de formas para reafirmar elementos ya conocidos por otros que comparten dicho consumo. Imagen capturada en setiembre del 2013.

Uno de los comentarios realizados a dicha imagen dice: *La 2 está muy dudosa y más cuando juegas en pubs*¹⁰⁷. Con ello se recalca la dificultad mental que representa la inseguridad y la frustración. El estrés fomentaría el resquebrajamiento del equipo, sin embargo a diferencia de otros juegos individuales, los doteros pueden acudir al apoyo mutuo, al grupo, un importante apoyo emocional capaz de corresponderse con sus capacidades en los torneos. Por ello es que ganar y vencer para The situation no es ganar por ganar, para él es *pasar un tiempo con los patas (amigos)* según dijo en una ocasión en que lo felicité por haber triunfado. En este punto reflexionemos en torno a las palabras de Rorty: “Debiéramos concebir nuestra adhesión a instituciones sociales como cuestiones tan poco sujetas a una justificación por referencia a premisas conocidas y comúnmente aceptadas –pero tampoco menos arbitrarias-

¹⁰⁷ Pubs serán aquellas jornadas lúdicas que son para relajarse, en donde no estará en juego ni dinero ni la posición en algún torneo. Puede verse cómo es que los doteros respetan intensamente el cuidar de sus miembros en una partida de DOTA de torneo. No hay lugar para el insulto o la molestia en un juego de gran relevancia.

que la elección de amigos o de héroes (...) tales elecciones no se hacen por referencia a criterios, no pueden ser precedidas por una reflexión crítica sin supuestos” (Rorty, 1991: 73).

A modo de reflexión final, puede verse el modo en que DOTA concatena el no lugar con el lugar, del cual hablaba Augé (1988). Ese no lugar que representa la red lúdico virtual, en la medida que pudiera ser un espacio frío y de comportamientos individualistas y egoístas, se ve equiparado con aquel lugar que representa la interacción de sus jugadores, no sólo en los Lan Center, sino fuera de ellos en donde se comparte, mediante diversas actividades, espacios de socialización que reúne a sus integrantes, congregándolos hacia formas de convivencia cara a cara:

“Con ellos aprendí a jugar de otra manera ya de una forma más competitiva no solo era diversión era la sensación de ganarle a gente que juega más tiempo que tú y quitarle sus 5 soles en cada juego, eso era genial, reírnos después de todos y ver en que fallábamos comiendo unas hamburguesas con gaseosa era genial. Como apostábamos contra gente que jugaba de regular a más solíamos ganar como también perder” (Cuaderno de campo, 2013).

Cuando Taz reflexiona sobre su futuro en Dota, señala: *“lo tomo como un trabajo diversión si lo pienso jugar muchos años más hasta medir mi potencial. Después de todo, para él lo mejor radica en ganar unas buenas amistades, aunque también unas buenas putiadas¹⁰⁸ hard, así como dinero o premios como un mouse o cosas así”*. Aunque Taz pareciera gozar aún más con el reto que representa ser cada vez mejor, la amistad y el gregarismo lúdico forma parte primordial de todo buen equipo. Así lo aseveran los doteros del pasado y de la actualidad que encarnan momentos de intensa efervescencia colectiva. Hoy, a 9 años de haber jugado intensamente Dota, Jacoby no duda en citar una frase que expresa las emociones de todo gamer *“noches largas y días con los amigos en el lan jugando y ver cada loading screen cargar, días que no volverán los recuerdas”*.

¹⁰⁸ Putiadas es insultar muy duramente al compañero.

Es importante considerar que en pleno año 2018 las raíces de sus prácticas lúdicas a través de los videojuegos en línea lo llevan a un recuerdo que no se limita a la tecnología desenvuelta del juego en sí, sino de la mística amical que iban construyendo lazos que, según se ha desarrollado en el capítulo, es la consecuencia directa de este tipo de interacciones. Mas aun, Jacoby al día de hoy no se arrepentirá y expresara con sumo orgullo que volvería a “malgastar su tiempo”. No lo comenta en una entrevista anónima: lo publica como testimonio de vida en su Facebook.



Imagen 6.7. Imagen capturada del Facebook de Jacoby en agosto del 2018, quien expresa su satisfacción al haberle dado al videojuego online DOTA tantos años de su vida.

Las tecnologías lúdicas que llevan a la interacción de múltiples jugadores pueden tener diferentes y diversas consecuencias, siendo el fenómeno del Lan Center una multiplicación de escenarios que a lo largo del mundo representan las posibilidades gregarias que pueden

albergar virtualidades que amenazaban con ser únicamente fragmentarias. Sus actores han expresado cada una de sus emociones, las cuales difícilmente podrían decirse mutuamente, sin embargo basta con ser testigo de las jornadas lúdicas que encarnan para entender las dinámicas amicales que se refuerzan minuto a minuto a medida que van planificando nuevas estrategias para vencer a sus rivales.

Finalmente se concluye el capítulo compartiendo una entre muchos otros “memes”, los cuales han ganado territorio desde el año 2014 en adelante y que expresan fórmulas reforzadas por una determinada imagen para significar una burla en torno a una costumbre, a ciertos individuos o a una coyuntura determinada. Los gamers de Dota suelen compartir “memes” que ponen a prueba su paciencia y tolerancia. A pesar de las continuas bromas que comparten mutuamente, no pierden el humor y siempre corresponden a todo meme con otro meme o alguna frase que intente contra atacar cómicamente lo aludido. Inclusive en las redes sociales los gamers demuestran su amistad evitando los conflictos y aprendiendo a comprender todo tipo de discurso envuelto a dinámicas lúdicas. Terminamos preguntándonos, una vez más ¿Quién dijo que los videojuegos eran una cosa puramente dañina?



Imagen 6.7. Ni Las Resort pudo salvarse de los populares memes. Aquí se les compara con otros certámenes internacionales en donde los premios son numerosos. En la foto inferior muestran orgullosos los 200 nuevos soles que ganaron. Jugaron 4 horas un total de 4 juegos ganando 3 a 1. El meme de Las Resort fue tan popular que acaparó 1087 likes, 224 comentarios y 255 compartieron la foto en sus respectivos muros en tan sólo 5 días de publicado. Los doteros poseen redes de alcances sorprendentes, lo que los convierte en un enorme capital social. Octubre del 2013.

Conclusiones

El internet como vehículo del lenguaje que rompe barreras espaciales, empoderándose más allá de los límites impuestos por las instituciones educativas, viene acrecentando su impacto social en las juventudes, haciendo imposible vislumbrar la socialización sin la intromisión de dicho mediador. Hoy es inimaginable pensar la socialización adolescente y juvenil lejos de los mediadores virtuales, convirtiéndose en verdaderos mecanismos de convencionalismos sociales.

Como instrumento de manifestaciones masivas, más aun, como instrumento otorgado por la globalización para enfrentarla: un modo paradójico de enfrentar la dominación del imperio al que alude Quijano (2007). Un mediador que se transforma en un mensaje en sí mismo capaz de contagiar a millones de jóvenes en el mundo entero. Sin embargo, aquello es parte de un escenario aún mucho más grande: el de las grandes mayores de consumidores de tecnología que sirve como dispositivo socializador que conlleva a un cierto fetichismo del medio mismo, ignorando las posibilidades de dicho potenciador virtual.

Las consecuencias son diversas, pudiendo ser determinantes en la personalidad de sus usuarios. El aislamiento lejos de todos y todas se convierte en una mágica perspectiva de tenerlos a todos y todas al alcance de la computadora o del celular, representando el cada vez más fenómeno del “no lugar”. Atormentado por el narcicismo que implica conectarse a lo lejos, informando de cuando sucede en la propia vida a través de comentarios y fotografías, el chat viene a reemplazar muchas veces las comunicaciones que antaño eran cara a cara, inclusive en los temas que mayor detenimiento reflexivo necesitan como son las discusiones o rompimientos de pareja. El propio amor se vuelve aún más relativo y distante gracias a la tecnología que se entromete en las relaciones sociales economizando los sufrimientos.

Este contexto hace nos lleva a tomar el cuerpo como “la ambigüedad y la fugacidad de su objeto, como incitador al cuestionamiento más que de proveedor de certezas dado que el cuerpo es una dirección de investigación, no una realidad en sí” (Le Breton 2002b:34). Por

ello es que cabe realizar nuevos y más profundos tratados de socialización que integren tanto los modos virtuales en que los y las adolescentes vienen intercambiando expectativas, como las dimensiones de las emociones que allí van construyéndose.

Del mismo modo cabe analizar la forma en que los cuerpos juveniles van recreando formas de unirse y alejarse a través de las redes virtuales. Ello trae consigo códigos y modos de interactuar entre los jóvenes usuarios, digno de analizarse profundamente, de acuerdo a las localidades, estratos y contextos sociales, ya que aunque todo ocurra en la red, no deja de perder los cánones básicos de toda socialización dada la expectativa mutua que surge de tales interacciones.

En estos nuevos contextos influirá tanto el tormento de la desconfianza como el de la necesidad de exponer la vida privada al mundo entero. Se fortalecen las fantasías a través de las fotografías y de la presencia inventada de un yo que posa frente a las cámaras, sometido a una serie de arreglos vía programas o de forzadas posiciones del propio cuerpo que intenta verse mucho mejor de lo que “en realidad” podría ser. De este modo las juventudes se esfuerzan por ser aceptados y ser parte del gran cuerpo virtual que socializa a las personas. Acudimos al intercambio de emociones que recrea el vínculo de la realidad cara a cara.

Si no existes en la red, no existes en la vida real, pareciera decirse. La realidad encuentra un perfecto proemio en la virtualidad. Asimismo fortalece las relaciones ya instituidas, evitando que estas queden al desamparo del olvido. Sin embargo ocurre también lo contrario, siendo utilizada para apartarse y bloquear a personas indeseables. La virtualidad es capaz de facilitar la vida de los actores analizados, puesto que programa la vida de sus usuarios, incluso en temas de relevancia sentimental urgente.

Apenas se ha mostrado, muy sintéticamente, una mirada descriptiva del suceso que ha representado el celular en estos últimos años. No se ha buscado ser categórico ni profético. Por el contrario se muestra el carácter performativo con el que las tecnologías se incorporan al cuerpo juvenil analizado. Se vislumbra el poder a modo de dispositivo placentero y problemático a su vez. No viene del celular ni de quien lo posee: surge a partir de aquel

ensamblaje mutuo. Se abren muchas posibilidades a la vez que se desvanecen otras. El celular y sus múltiples funciones nos llama a ser parte de él y a que sea parte de nosotros. Aquel cuerpo social vino para quedarse y superar una existencia que ha rebasado las dicotomías entre lo virtual y lo real: aunque todo ocurra en la red, no deja de perder los cánones básicos de toda socialización.

Esta organicidad que suma a la máquina como parte del cuerpo juvenil impactaría en las vidas de sus usuarios al punto de incrementar el nivel de contingencia en el fluir cotidiano. Los compromisos se deshacen para dar paso a otros nuevos. Es capaz de acercarnos más hacia aquellos con quienes sostenemos vínculos afectivos muy intensos, nos ayuda a enfrentar dilemas cotidianos e insatisfacciones diversas al poder tender puentes con nuestras amistades. Sin embargo nos lleva a desconfiar y a mentir. Recrea una serie de rituales paranoicos con los cuales perseguir a quienes más queremos. Los celos y la desconfianza brotan y desestabilizan relaciones amorosas juveniles.

Recrea las cercanías materiales que se suceden entre aquellos que se conocen. Impone cercos simbólicos que aleja a unos y otros. Aun con la posibilidad de tener un número celular ajeno, será muy difícil enfrentar la pregunta común “¿quién eres?”: se trata de la común desconfianza que cada vez se apodera más y más de las juventudes que se sirven de los mediadores virtuales. Existe la necesidad de confiar en el otro que se encuentra al otro lado de la virtualidad. Se vislumbra cómo, a través de estos múltiples ejercicios, el uso del celular nos vuelve dependientes de ciertos usos que antes ni siquiera existían en nuestras vidas. Remodelamos nuestros días de acuerdo a las nuevas aplicaciones que se nos presentan, subsumiendo nuestras emociones y nuestros cuerpos a la fetichización del mercado.

Tenemos así que la tecnología ocupa cada vez más la vida privada de los actores sociales, facilitando la interacción en su respectivo mundo de la vida. Sin embargo, dicha facilidad provoca un alejamiento cada vez mayor de todos aquellos que integran dicho mundo social. Por otra parte, la oralidad con que se comunican las juventudes limeñas, incrementa el alejamiento entre los actores, al disminuir la reflexión en la comunicación, reduciendo al aquí y ahora a cada uno de los temas de conversación, incluidos los de tendencia más

problemática. Asimismo, se van fortaleciendo no lugares en donde los actores interactúan virtualmente reduciendo al resto a mecanismos cuya tecnología los invisibiliza, incrementando el sentimiento de soledad en sus usuarios.

Mc Luhan creía que la nueva oralidad uniría a todo el planeta del mismo modo en que la oralidad acerca a las comunidades pre modernas. Creía que seríamos una especie de aldea en donde todos estaríamos tan cerca y que, gracias a lo cual, podríamos entendernos mejor, comprendernos y hasta crear lazos de solidaridad capaces de construir una sociedad colectiva que rebase el mundo individualizado de la escribabilidad, que se caracteriza por albergar actores que perciben lo que les rodea a su antojo, únicamente a través de sus propios ojos, de modo egoísta y escindido de la comunidad. El oído, en cambio, sería capaz de acercarnos a todos, recreando una aldea a escala global. Fue así que Mc Luhan instituiría una frase conocida por todos aun al día de hoy: la aldea global. Sin embargo pareciera frustrante comprobar que dicha hipótesis, o más aun, dicha profecía, no fue tan cierta ya que los medios sobrepasan a sus hacedores.

La tecnología con la que nos comunicamos son mediadores capaces de malversar o malinterpretar nuestros mensajes, insertando un significado que nosotros mismos terminamos por aceptar, limitándonos a su lógica, a su modo oralizado de ver el mundo. Es así como los mensajes enviados o recibidos trascienden la lógica de la simple tergiversación, cobrando un significado nuevo que se entremezcla con los deseos del usuario, incrementando su riqueza significativa, sin dejar de limitarlo a los mecanismos tecnológicos de la nueva oralidad.

La complejidad de la vida cotidiana se refleja en frases reducidas y sin mayor riqueza interpretativa o argumentativa, imposibilitando la redacción de ideas concatenadas mucho más complejas, sintetizando las sensibilidades y emociones, así como el análisis y la reflexión, a un “aquí y ahora” vago e inconstante. Se vive el ahora y el presente como única fuente vital de existencia, angustiando aun más a sus usuarios ante el transcurrir inmediato del presente. Los desgasta y agota, puesto que deben encontrar nuevas formas de sentir y

degustar la vida. Colores y sonidos se multiplican ante la necesidad de incrementar nuevas formas de distracción psíquica y mental.

La oralidad es patrimonio vivo de muchos pueblos y naciones que conviven con occidente, incluidos en el Perú, lo cual los lleva a solidarias formas de convivir y existir. Pero esta oralidad es extraordinariamente distante de la electronalidad que consumimos. Vivimos en un mundo interactivo que va alejando cada vez más a sus usuarios, en donde la socialización como base de la convivencia se ve afectada. Los no lugares, comprendidos como espacios de una narcisista existencia en que no necesitamos del resto, en donde no nos importa los demás, parecieran ser el nuevo contexto global que va significando la nueva socialización entre los y las jóvenes. Vivimos en un mundo interactivo que va alejando cada vez más a sus usuarios, en donde la socialización como base de la convivencia se ve afectada. ¿Cómo sería esto posible si nos interesamos tanto en la privacidad de amigos y amigas, es decir del otro generalizado? ¿Si nos esforzamos en decir al otro generalizado lo que hacemos y sentimos cada minuto? ¿Si chateo horas de horas con docenas de amigos y amigas a la vez?

Si bien cada acción emprendida a partir de la utilización de los mediadores nos hace creer que estos sirven a nuestras metas más racionales, terminamos por conjurar, de modo sincrético con la máquina, formas de apartarnos de los demás, acudiendo a ellos mediante otros caminos. Ello si bien aleja únicamente los cuerpos, mas no las emociones que se mantienen en contacto virtual, éstas cambian y se transforman ante la supuesta creencia de tener muy cerca a aquella persona o personas, al punto de prescindir de las mismas. Dependencia, burla, jocosidad y hedonismo se vuelven cada vez más parte del mundo nosotros, aquel que convive con las fantasías individuales de los actores sociales. A fin de cuentas todo cabe en un pequeño aparatito, todo cabe en nuestras manos, volviéndonos tan autosuficientes, descuidando el modo que vamos horadando más y más en nuestra más compleja soledad.

Bajo dichos planteamientos podemos concluir que mediante la nueva virtualidad ya no se está al servicio de los demás, sino de uno mismo: se publica pensando, se existe publicando, ya que hacemos de aquella tecnología ensamblada en nuestros cuerpos, extensión orgánica

de nuestras funciones más íntimas. De esta manera, la tecnología nos otorga el poder de aislarnos, de estar con los demás sin estar con los demás. Una oralidad engañosa y quisquillosa. La musa de la oralidad que aprendió a escribir, también aprendió a engañar.

Sin embargo, los mediadores no terminan por superar a sus hacedores en ciertas ocasiones. La utilización de los videojuegos es un ejemplo de ello ya que la búsqueda de la cercanía entre los pares jugadores, implica la necesidad de servirse de mediadores virtuales para la consecución de la proximidad emotiva entre los jóvenes que participan de las contiendas de juegos en línea, como se sucede en DOTA 2, importante videojuego online. El caso a profundidad de jóvenes estudiantes universitarios, da cuenta que no es el ensimismamiento el que se apodera de ellos, sino la posibilidad de interactuar con otros, plasmándose no solo en la amistad profunda entre unos y otros, sino en la capacidad de soportar cada vez más la desilusión, el estrés y la presión que conlleva los videojuegos.

Luego de una revisión etnográfica en los grupos más resaltantes de los doteros, se pudo ver una gran cantidad de gráficos que encumbran las bondades de este juego, contando miles de “likes” y comentarios por doquier. Las fotografías allí publicadas se comparten entre 300 y 500 veces por toda la comunidad dotera. Muchos de estos gráficos sirven para reírse de ellos mismos, de sus excesos y de sus defectos. De igual modo en los vínculos cara a cara aprenden a soportar momentos de estrés, aprendiendo a tolerar los insultos en la medida que tengan como trasfondo el deseo colaborativo y solidario de ser mejores como conjunto.

Los videojuegos en estos Lan Center cumplen una función social de gran importancia: lejos de aislarlos, los reúne en torno a máquinas para configurar amistades antes y después de las partidas lúdicas. La socialización viene tomando estos intermediarios como agentes que trascienden a sus hacedores, permitiéndoles tomar como pretexto dichas competencias, jugando roles de pertenencia a través de rituales lúdicos que preparan a sus miembros para contextos en donde ellos sean quienes tengan el control de sus vidas, aprendiendo a tomar decisiones colectivas y plurales.

El grupo de amigos, con quienes se compartirá y colaborará, será una importante piedra angular. Las comunidades gamers, de esta manera, van enriqueciendo sus interacciones y significados en pos de fortalecer aún más sus vínculos sociales. Jacoby hoy, 4 años después de la investigación, no deja de extrañar el darse por entero a estas prácticas: “*quisiera tener 16 años de nuevo y jugar de lleno, sin responsabilidades. ¡Ir perdiendo y luego remontar te hace sentir vivo y gritar!*”. Hoy él y The situation sigue jugando juntos, aunque no saben nada de Humita. Jacoby no esconde su preocupación: “*era mi pata y lo extraño*”. Un gamer en estos contextos no está rodeado únicamente de miembros de un equipo, sino de amigos que lo recordarán siempre.

Ello nos lleva a pensar que es importante analizar no solo el mediador como variable independiente, sino considerar numerosas situaciones intervinientes, tales como a sus actores, las vivencias en torno al mediador, los objetivos a conseguir, el contexto social y estratificador, e incluso las de género. Lo que si no se discute es el incremento de la virtualidad para o bien alejar, o bien acercar a sus ejecutores, siendo indesligable, entonces, su rol en la socialización hoy en día.

Bibliografía

1. ADAM, Fred y PERALES, Verónica (2006) “El contrato natural: Aproximaciones desde los videojuegos” En *Icono 14* N° VIII.
2. ÁNGELES, Gil (2010) “*Generación digital: patrones de consumo de Internet, cultura juvenil y cambio social*” En Revista de Estudios de Juventud N° 88 <http://www.injuve.es/>
3. ARFUCH, Leonor (2008) *Crítica cultural entre política y poética*. Buenos Aires: Fondo Editorial de Cultura Económica.
4. ARRIAGA, Rafael. (2014). “De Max Weber a Michel Maffesoli: inmigración, reencantamiento del mundo y politeísmo de valores en Estados Unidos”. En *Época II*. Vol. II N° 2. Pp. 179-209.
5. ASUR FUENTE, Juan Herrero y Gracia, Enrique. 2010. Internet y apoyo social, sociabilidad online y ajuste psicosocial en la sociedad de la información. En *Acción psicológica* N°1 pp. 9-15.
6. AUGÉ, Marc (1998) *Los no lugares, espacios de anonimato*. Barcelona: Gedisa.
7. BALIBAR, Étienne (2005) *Violencias, identidades y civilidad*. Barcelona: Gedisa editorial.
8. BAUDRILLARD, Jean (1994) *De la seducción*. Madrid: Cátedra.
9. BAUMAN, Zygmunt (2004) *La sociedad sitiada*. Buenos Aires, Fondo de cultura económica.
10. (2007a) *Amor líquido*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.
11. (2007b) *Vida de consumo*. México D.F.: Fondo de cultura económica.
12. (2011) “¿Qué posibilidades tiene la ética en este mundo globalizado de consumidores?” EN: *Mundo consumo. Ética del individuo en la aldea global*. Buenos Aires: Paidós. Pp. 51-114.
13. BAZÁN NOVOA, Marco. (2002) *Jóvenes construyendo pensamiento protagónico*. Lima: IPEC.

14. (2005) *Protagonismo Social de la Juventud*. Lima: IPEC.
15. BEAVIS, Catherine, Helen Nixon, and Stephen Atkinson. (2005) "LAN cafés: cafés, places of gathering or sites of informal teaching and learning?." *Education, Communication & Information* 5, no. 1, pp. 41-60.
16. BELTING, Hans (2007) *Antropología de la imagen*. Madrid: Katz.
17. BENJAMIN, Walter (2003) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México D.F.: Editorial Ítaca.
18. BÉNEKE, Walter (1956) *El paraíso de los imprudentes*. San Salvador: Departamento Editorial del Ministerio de Cultura.
19. BERANUY, Marta y CARBONELL, Xavier (2010) "Entre marcianitos y avatares: adicción y factores de riesgo para la juventud en un mundo digital" En *Revista de estudios de juventud* N° 88. <http://www.injuve.es/>
20. BERICAT, Eduardo (1998) *La integración de los métodos cuantitativo y cualitativo en la investigación social*. Barcelona: Editorial Ariel.
21. BERGER, Peter y LUCKMANN, Thomas (2001) *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
22. BERSTEIN, Richard (1983) *La reestructuración de la teoría social y política*. México D.F.: Editorial Fondo de cultura económica.
23. BIONDI, Juan y ZAPATA, Eduardo (2006) *La palabra permanente*. Lima: Fondo Editorial del Congreso.
24. BLANCHET A., GHIGLIONE R., MASSONNAT J. y TROGNON A. (1989) *Técnicas de investigación en ciencias sociales*. Madrid: Editorial Narcea.
25. BREY, Antoni; Innerarity, Daniel; Mayos, Goncal. 2009. *La Sociedad de la Ignorancia*. Barcelona: Infonomia.
26. BUCHHEIM, Hans (1985) *Política y poder*. Barcelona: Editorial Alfa.
27. DÍAZ De RADA, Ángel y Honorio VELASCO (2006) *La lógica de la investigación etnográfica*. Madrid: Editorial Trotta.
28. CARAVEDO, Rocío (1989) *El español de Lima*. Lima: Fondo Editorial PUCP.
29. CASTELL, Manuel (1997) *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Vol. 2. El poder de la identidad. Madrid: Alianza Editorial.

30. (2001) *La galaxia Internet*. Madrid: Areté.
31. CASTILLO, Héctor (2013) "Movimientos juveniles en México: el derecho a la pasión" En *Movimientos Juveniles en América Latina y El Caribe, Entre la tradición y la innovación*. Ernesto Rodríguez (Ed.) Uruguay: UNESCO. Pp. 157-180.
32. CASTILLO, Manuel (2006) "Teoría y conocimiento social: nuevas corrientes en las ciencias sociales". En *Revista de Sociología* 16-17. Lima: Fondo Editorial de la Facultad de CCSS de la UNMSM.
33. CASTORIADIS, Cornelius (1989) *La institución imaginaria de la Sociedad, Tomo II*. Barcelona: Tuquets Editores.
34. (2008) *Ventana al caos*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
35. CENTRUM CATÓLICA. (2010) Informe enero-setiembre 2010. Visitado el 30 de octubre del 2010.
36. CISNEROS, Luis (2006) Prólogo. En Juan Biondi y Eduardo Zapata. *La palabra permanente*. Lima: Fondo Editorial del Congreso. Pp. 23-34.
37. COFFEY, Amanda y ATKINSON, Paul (2003) *Encontrar el sentido a los datos cualitativos*. Medellín: Contus
38. COLE, Helena, and Mark D. Griffiths. (2007) "Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers." *Cyberpsychology & behavior* 10, no. 4. Pp. 575-583.
39. COULON, Alain (1998) *La Etnomedología*. Madrid: Cátedra
40. DEGREGORI, Carlos (2002) "Identidad étnica, movimientos sociales y participación en el Perú". En *Estados nacionales, etnicidad y democracia en América Latina*. Mutsuo Yamada y Carlos Iván Degregori. ICA, Osaka.
41. DEL PORTILLO, Aurelio (2004) "Enajenación de la experiencia del tiempo ante la pantalla del videojuego" En *Icono* 13 N° IV. <http://www.icono14.net/revista/num4/index.html>
42. DELEUZE, G. y GUATTARI, F. (1988) *Mil mesetas, Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Editorial Pre-textos.
43. DERRIDA, Jacques (1989) *La desconstrucción en las fronteras de la filosofía*. Barcelona: Paidós.

44. (1997) *La diseminación*. Madrid: Fundamentos
45. DURÁN, Jaime y Nieto, Santiago 2006. *Mujer, sexualidad, internet y política: los nuevos electores latinoamericanos*. México: Fondo de Cultura Económica.
46. DUSSEL, Enrique (2001) *Hacia una filosofía política crítica*. Bilbao: Declée de Brouwer, S.A.
47. ELÍAS, Norbet (2002) *Compromiso y distanciamiento*. Barcelona: Ediciones Península.
48. (1998) *La civilización de los padres y otros ensayos*. Santa Fe de Bogotá, Norma.
49. ELIAS, Norbet (1989) *El proceso de la civilización*. México D.F: Fondo de Cultura Económica
50. ESTALELLA, Aldofo 2012. “Ensamblajes de esperanza. Una etnografía del bloguear apasionado”. En *revista de Athenea Digital*. N°12, pp. 161-174.
51. ESTEVA, Gustavo. (2011) “Más allá de la educación”. En L. Meyer y B. Maldonado. Coord. *Comunalidad, educación y resistencia indígena en la era global*. Oaxaca: CSEIIO. Pp. 159-174.
52. FEIXA, Carles (1999) *De jóvenes bandas y tribus. Antropología de la juventud*. Barcelona: Editorial Ariel S.A.
53. FERRAROTTI, Franco (2007) “Las historias de vida como método”. En *Convergencia*. N° 44. Pp. 15-44.
54. FERNÁNDEZ-CARRIÓN, Miguel. 2007. Control social en la sociedad red. En *Revista Entelequia* N° 3, 141-157.
55. FOUCAULT, Michel (1990) *Tecnologías del yo*. Barcelona: Paidós.
56. (2000a) *El pensamiento del afuera*. Valencia: Pre-textos.
57. (2000b) *Historia de la sexualidad. La voluntad de saber*. México D.F.: Siglo XXI editores.
58.(2004) *Vigilar y Castigar*. Buenos Aires: Editorial Siglo XXI.
59. GARCÍA, Francisco (2006): “Videojuegos y virtualidad narrativa” En *Icono 14* N° VIII. En <http://www.icono14.net/revista/num8/articulos/01/01.pdf>

60. GIDDENS Anthony. (1993) *Nuevas Reglas del método sociológico*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
61. (2000) *La transformación de la intimidad*. Madrid: Ediciones Cátedra.
62. GOFFMAN, Erving (1997) *La presentación del actor en la vida cotidiana*. Buenos Aires. Amorrortu Editores.
63. GOLTE, Jurgen y LEÓN, Doris (2011) *Polifacéticos*. Lima: IEP.
64. GONNET, Juan Pablo (2011) Reciprocidad, interacción y doble contingencia. Una aproximación a lo social. En *Aposta* N° 50.
65. GONZALEZ Yanko y Feixa, Carles 2013. *La construcción histórica de la juventud en América Latina: bohemios, rockanroleros y revolucionarios*. Santiago de Chile: Editorial Cuarto Propio.
66. GOMEZ, Sebastián (2012). TECNO-BÍOS: una aproximación bopolítica a la relación cuerpo – maquina en el contexto cibercultural contemporáneo. En *Aisthesis* N°52, Pp. 342-368.
67. GRAMSCI, Antonio (1974) *El risorgimento*. Madrid: Granica Editor.
68. GUASCH, Oscar (2002) “Observación Participante”. En Colección *Cuadernos Metodológicos*. N 20. Madrid: CIS – Centro de Investigaciones sociológicas.
69. GUELMAN, Martín (2013) “Las potencialidades del enfoque biográfico en el análisis de los procesos de individuación”. En *RELMIS* N° 5. Pp. 56-68.
70. GUEMUREMAN, Silvia (2006) “Ni bandas ni pandillas: la miopía de las teorías de las subculturas para explicar la violencia juvenil”. En *Revista Temas Sociológicos* N° 11 153-171. Santiago de Chile: Universidad Católica Silva Henríquez.
71. HAVELOCK, Eric (1996) *La musa aprende a escribir*. Barcelona: Paidós.
72. HERRERA, Manuel (2004) La teoría de la acción social en Erving Goffman. En *Papers* 73, Pp. 59-79.
73. HINE, Christine (2004) *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC.
74. HOPENHAYN, Martín (2004) La aldea global entre la utopía transcultural y el ratio mercantil. En *Globalización y diversidad cultural. Una mirada desde América Latina*. Ramón Pajuelo y Pablo Sandoval (Comp.) Lima: IEP.

75. HUBER, Ludwig (2002) *Consumo, cultura e identidad en el mundo globalizado*. Lima: IEP.
76. HINE, Christine (2004) *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC.
77. Instituto Nacional de Estadística e Informática –INEI (2011) *Primera Encuesta Nacional de la Juventud Peruana*. Lima: autor.
78. (2015) El día internacional de la juventud. Nota de prensa N° 121. Disponible en <http://m.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/noticias/nota-de-prensa-n121-2015-inei.pdf>
79. (2018) Perú: Crecimiento y distribución de la población, 2017, primeros resultados. Disponible en https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1530/libro.pdf
80. JANSZ, Jeroen, and Lonneke Martens. (2005) "Gaming at a LAN event: the social context of playing video games." *New media & society* 7, no. 3, pp. 333-355.
81. JUAN, A. y COLLADO, F. (2013) El movimiento indignado: comunicación política y relaciones con el sistema de partidos. En *Nómadas* N° 38.
82. KELLNER, Douglas. 2011. *Cultura mediática, estudios culturales, identidad y política entre lo moderno y lo posmoderno*. Madrid: Akal.
83. KOLLOCK, Peter y Smith, Marc. (2003) *Comunidades en el ciberespacio*. Barcelona: UOC.
84. LACLAU, Ernesto y MOUFFE, Chantal (1987) *Hegemonía y estrategia socialista. Hacia una radicalización de la democracia*. Madrid: Siglo XXI
85. LAIDI, Zaiki (1997) *Un mundo sin sentido*. México: Fondo de Cultura económica.
86. LATOUR, Bruno (2008) *Reensamblar lo social*. Buenos Aires: Manantial.
87. LARROSA, Paulina (2009) *Aproximación a las concepciones sobre Desarrollo, Conocimiento y Educación abordadas en el discurso gubernamental*. Ponencia SIEP, Santiago de Chile.
88. LASH, Scott (2005) *Introducción: Crítica de la información*. Buenos Aires: Amorrortu editores.

89. LE BRETON, David (2002a). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires: Nueva Visión.
90. (2002b). *La sociología del cuerpo*. Buenos Aires: Nueva Visión.
91. LETOURNEAU, Jocelyn (2009) *La caja de herramientas del joven investigador*. Medellín: La Carreta.
92. LÉVY, Maurice (2001) *Cibercultura*. Santiago de Chile: Dolmen Ediciones.
93. LEWIS, Oscar (1967) *Los hijos de Sánchez*. México D.F.: Joaquín Mortiz editores.
94. LEYTON, Daniel (2009) “Jóvenes. Una aproximación para abordar los problemas de la inclusión y reproducción social juvenil”. En *Intersticios* Vol. 3 (1) <http://www.intersticios.es>
95. LINNE, Joaquín. 2016. La “multimidad”: performances íntimas en Facebook de adolescentes de Buenos Aires. En *Estudios Sociológicos* n° 100, pp. 65-84.
96. LIPOVETSKY Gilles (2007) *La felicidad Paradójica. Ensayo sobre la sociedad del hiperconsumo*. Barcelona: Anagrama.
97. LOAYZA, Jerjes (2011) *Juventud y clandestinidad en Lima: imaginarios y prácticas violentas*. Lima: Fondo Editorial de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
98. (2016) Nuevas corporeidades juveniles en las tecnologías virtuales. En *Revista Conjeturas*, n. 9, p. 68-99.
99. LOPEZ SORIA José Ignacio (2007) *Adiós a Mariátegui*. Lima: Fondo Editorial del Congreso del Perú.
100. MACASSI, Sandro (2001) *Culturas Juveniles*. Lima: Calandria.
101. MAFFESOLI, Michel (1993) *El conocimiento ordinario. Compendio de Sociología*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
102. (1997) *Elogio de la razón sensible. Una visión del mundo contemporáneo*. Barcelona: Paidós.
103. (2004) *El tiempo de las tribus*. México D.F.: Siglo veintiuno editores.
104. (2005) *La tajada del diablo*. México D.F.: Siglo veintiuno editores.
105. (2009) *Iconologías*. Barcelona: Ediciones Península.

106. MARCOS, Mar y MARTINEZ, Paz (2006) “La dimensión simbólica del jugador de videojuegos” En *Icono 14* N° VIII.
107. <http://www.icono14.net/revista/num8/articulos/01/01.pdf>
108. MARCÚS, Juliana (2011) “Apuntes sobre el concepto de identidad” En *Intersticios Vol. 5* (1). <http://www.intersticios.es>
109. MARÍN, Isidro y González-Piñal, Ramón. 2011. Relaciones sociales en la sociedad de la información, hacia una noción de la intersubjetividad digital. En *Prisma social* N°6. Pp. 1-18.
110. MARISCA, Eduardo. 2014. "Developing Game Worlds: Gaming, Technology, and Innovation in Peru." Master's Thesis, Massachusetts Institute of Technology, Department of Comparative Media Studies,
111. MARTINEZ, Remedios (2007) “Videojuegos, cultura y jóvenes”. En *Comunicación e Xuventude: Actas de foro internacional*. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=293994>
112. MEAD, G.H. (1990) *Espíritu, persona y sociedad*. México D.F.: Paidós Studio.
113. Mc LUHAN, Marshall (1985) *La galaxia de Gutenberg*. Barcelona: Planeta.
114. (1996) *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser Humano*. Buenos Aires: Paidós.
115. Mc LUHAN, Marshall y FIORE, Quentin (1983) *El medio es el mensaje*. Barcelona: Paidós.
116. MEJIA, Julio (2003) “De la construcción del conocimiento social a la práctica de la investigación Cualitativa”. En *Investigaciones Sociales Revista del Instituto de Investigaciones Histórico Sociales*. N° 11.
117. MENDIETA, E. (2001) “Política en la era de la globalización: crítica de la razón política de Dussel”. En *Hacia una filosofía política crítica*. Bilbao: Declée de Brouwer S.A.
118. MIREN, Fernando (1998) *El malestar en la barbarie. Erotismo y cultura en la formación de la sociedad política*. Caracas: Editorial Nueva Sociedad.
119. MOLINARI, Tirso y CARBAJAL, Carlos (1994) *La juventud limeña, estratificación socialización y tendencias políticas*. Lima: Universidad de Lima.

120. MOLINARI, Tirso (2002) “Pautas teóricas integradas en la investigación Explorando las identidades políticas de los jóvenes en Lima”. (En *La Revista Investigaciones Sociales* Año VI: N°9: pp.257 – 262. Lima: UNMSM/ IIHS.
121. (2008) “Sobre la invisibilización y las representaciones de lo indígena en el Perú”. En *Investigaciones Sociales* Año XII N° 20, pp 217-227. Lima: UNMSM, IIHS.
122. NATERAS, Alfredo (2006) “Violencia simbólica y significaciones de los cuerpos: tatuajes en jóvenes”. En *Revista Temas Sociológicos* N° 11. 71-101. Santiago de Chile: Universidad Católica Silva Henríquez.
123. NILAN, Pam (2004) “Culturas juveniles globales” En *Revista de estudios de Juventud*. N° 64 <http://www.injuve.es/>
124. NUGENT, Guillermo (2010) *El orden tutelar*. Lima, Desco-CLACSO.
125. NUSSBAUM, Martha (2008) *Paisajes del pensamiento*. Barcelona: Paidós.
126. PADILLA, M; FLORES, D. y VILLALPANDO, M. (2012) “El diario en línea, metodología para el análisis y la reflexión sobre Internet y las prácticas políticas entre universitarios”. En *RELMIS* N° 4 Pp. 7-20.
127. PEGORARO, Juan (2002) “Notas sobre los jóvenes portadores de la violencia juvenil en el marco de las sociedades pos-industriales”. En *Sociologías*, Porto Alegre. N° 8. 276-317.
128. PEINADO (2012) Reflexiones en torno a la feminidad: claves para entender la pervivencia del patriarcado (1850-1950). En Alberto González Coord. No es país para jóvenes.
129. PEINADO, Federico y SANTORUM, Michael (2004) “Juego Emergente: ¿Nuevas formas de contar historias en videojuegos?”. En *Icono 14* N° IV. En <http://www.icono14.net/revista/num4/index.html>
130. PENIX-TADSEN, Phillip. 2016. Cultural Code: Video Games and Latin America. MIT Press. [Cybercafé section, 51-53]
131. PEÑARANDA, César (2018) Casi millón y medio de jóvenes ni estudia ni trabaja, informe económico. En *La Cámara* N° 830. Pp. 6-8. Disponible en https://www.camaralima.org.pe/RepositorioAPS/0/0/par/EDICION830/EDICION_830.pdf

132. POE, Edgar Allan (1984) *Historias extraordinarias*. Madrid: Club Internacional del Libro.
133. QUIJANO, Aníbal (2000) "Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina". En Edgardo Lander, comp. *Colonialidad del Saber, Eurocentrismo y Ciencias Sociales*. Buenos Aires: CLACSO-UNESCO
134. (2006) "Don Quijote y los molinos de viento en América Latina". En *Investigaciones Sociales*. Año X N° 16, pp. 347-368. Lima: UNMSM IIHS.
135. (2009) "El nuevo imaginario anticapitalista". EN: Hoetmer, Raphael (coordinador). *Repensar la política desde América Latina*. Lima: UNMSM-Programa Democracia y Transformación Global.
136. QUIROZ, María Teresa y TEALDO, Ana Rosa (1996) "Los videojuegos y los niños peruanos. Tiempo libre y procesos de socialización". En *Estudios sobre las culturas contemporáneas*. Número 4. En
 - a. <http://redalyc.uaemex.mx/buscar/search.jsp?query=maria+teresa+quiroz+videojuegos+tiempo+libre&rbArt=rbArt>
137. QUIROZ, María Teresa (2008) "Jóvenes e relaciones interactivas". *IX Asociación Latinoamericana de Investigación de la Comunicación*. En http://www.alaic.net/alaic30/ponencias/cartas/COMUNICACION_Y_EDUCACIO/ponencias/GT6-10QUIROZ.pdf
138. REGUILLO, Rossana (2004) "La performatividad de las culturas juveniles" En *Estudios de Juventud* N° 64. En <http://www.injuve.es/>
139. REINGOLD, Howard. 2004. *Multitudes inteligentes, la próxima revolución social*. Barcelona: Gedisa.
140. REER, Felix, and Nicole C. Krämer. (2014) "Underlying factors of social capital acquisition in the context of online-gaming: Comparing World of Warcraft and Counter-Strike." *Computers in Human Behavior* 36. Pp. 179-189.
141. RIBEYRO, Julio Ramón (1986) *Cuentos populares*. Lima: Munilibros 2.
142. RICO, Arturo (2015). *Un filosofar desde el cuerpo para la sociedad de la información*. En *Comunicación y Sociedad*, N°24, pp. 243-264.

143. ROITMAN, M. (2012) *Los indignados. El rescate de la política*. Madrid: AKAL.
- SHUTZ Alfred. (1993) *La construcción significativa del mundo social*. Barcelona: Ediciones Paidós.
144. RORTY, Richard (1991) *Contingencia, ironía y solidaridad*. Barcelona: Paidós.
145. RYLE, Gilbert (1967) *El concepto de lo mental*. Barcelona: Paidós
146. TAVARES, Danieli (2008) *Imagem poética*. Dourados: Nicanor Coelho Editor.
147. TAYLOR, T. L. (2009) *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Massachusetts: MIT Press.
148. TODOROV, Tzvetan (1989) *Nosotros y los otros. Reflexión sobre la diversidad humana*. México D.F : Siglo XXI
149. TREPTE, Sabine, Leonard Reinecke, and Keno Juechems. (2012) "The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support." *Computers in Human Behavior* 28, no. 3. Pp. 832-839.
150. TURNER., Víctor (1970) *Simbolismo y ritual*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
151. SALEM, Verónica (2012) *Amixer está en Facebook. Una investigación sobre la choledad virtual*. Tesis para optar el grado de Magister en Antropología visual. Pontificia Universidad Católica del Perú.
152. SARTORI, Giovanni (1998) *Homo Videns. La sociedad teledirigida*. Buenos Aires: Taurus.
153. SAUTU Ruth, BONIOLO Paula, DALLE Pablo y ELBERT Rodolfo (2005) *Manual de metodología*. Buenos Aires: CLACSO.
154. SAVENIJE, Wim (2009) *Maras y barras*. El Salvador: FLACSO.
155. SECRETARÍA NACIONAL DE LA JUVENTUD- SENAJU (2010) *Perú: estudio de la pobreza juvenil*. Lima: autor
156. SEN, Amartya (2007) *Identidad y violencia*. Buenos Aires: Katz Editores.
157. SHUTZ Alfred. (1993) *La construcción significativa del mundo social*. Barcelona: Ediciones Paidós.

158. SIBILIA, Paula (2008) *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
159. SILVA, Armando (2008) *Los imaginarios nos habitan*. Quito: Olachi.
160. SLOTERDIJK, Peter (2001a) *Extrañamiento del mundo*. Valencia: Pre-textos.
161. (2001b) *Normas para el parque humano*. Madrid: Ediciones Siruela.
162. SNODGRASS, Jeffrey G., Michael G. Lacy, HJ Francois Dengah II, and Jesse Fagan. (2011) "Enhancing one life rather than living two: Playing MMOs with offline friends." *Computers in Human Behavior* 27, no. 3, pp. 1211-1222.
163. STROCKA, Córdula. 2008. *Unidos nos hacemos respetar, Jóvenes, identidades y violencia en Ayacucho*. Lima: UNICEF – IEP Instituto de Estudios Peruanos.
164. SWALWELL, Melanie. 2009 "Lan Gaming Groups: Snapshots from an Australasian Case Study, 1999-2008." *Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific*, ed. Larissa Hjorth and Dean Chan. Routledge, pp. 117-136.
165. URRESTI, Marcelo (2008): "Ciberculturas juveniles: Vida cotidiana, subjetividad y pertenencia entre los jóvenes ante el impacto de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información" En *Ciberculturas Juveniles*. Marcelo Urresti (editor), Buenos Aires: La Crujía ediciones
166. VALDERRAMA, Carlos. 2012. Sociedad de la información. Hegemonía, reduccionismo tecnológico y resistencias. En *Nómadas* N° 36, pp. 13-25.
167. VARESE, Stefano (1997) Identidad y destierro: los pueblos indígenas ante la globalización. En *Revista de Crítica literaria latinoamericana*. N° 46. Pp. 19-35.
168. VARGAS, Mario (2013) Voces del silencio. En *Diario La República*. 20 DE Octubre del 2013.
169. WALLERSTEIN, Inmanuel (2005) *Las incertidumbres del saber*. Barcelona: Gedisa.
170. WE ARE SOCIAL (2018) Digital in 2018. Disponible en <https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018>

171. WINNER, Norbert (1968) *Cibernética y Sociedad*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.
172. WHITE, William Foote (1971) *Sociedad de las esquinas*. México: Editorial Diana.

Diarios de circulación nacional

1. Diario El Comercio. 5 de febrero del 2012.
2. Diario La República. 20 de octubre del 2013.