

**III REUNIÓN NACIONAL DE  
INVESTIGADORAS/ES EN JUVENTUDES ARGENTINA  
DE LAS CONSTRUCCIONES DISCURSIVAS SOBRE LO JUVENIL  
HACIA LOS DISCURSOS DE LAS Y LOS JÓVENES**

**Viedma, 2, 3 y 4 de octubre de 2012**

**Sede:** Centro Universitario Regional Zona Atlántica  
de la Universidad Nacional del Comahue

**RESÚMENES**

**GT 3: “Comunicación y tecnologías”**

*Coordinadoras/es: Gabriela Palazzo, Juan Guzman, Valeria Chomnalez*

**TÍTULO DEL TRABAJO  
REDES SOCIALES, ¿NUEVOS ESPACIOS PARA VIEJAS PRÁCTICAS?**

**María Cristina Cabral**

Universidad Nacional del Comahue  
Centro Regional Zona Atlántica  
Viedma, Argentina  
Mail: cabralcristina@yahoo.com.ar

**Mileva Soraya Honcharuk**

Universidad Nacional del Comahue  
Centro Regional Zona Atlántica  
Viedma, Argentina  
Mail: mhoncharuk@gmail.com

Trabajo realizado en el marco del Proyecto de Investigación  
“Los jóvenes de Viedma y las redes sociales virtuales como espacios resignificadores de  
culturas políticas”  
de la Universidad Nacional del Comahue (04-V070)

El presente trabajo recupera el eje “socialidad y tecnologías” abordado en el marco del proyecto de investigación “Los jóvenes de Viedma y las redes sociales virtuales como espacios resignificadores de culturas políticas” de la Universidad Nacional del Comahue. El proyecto contempla acciones conjuntas con el Cuerpo Académico “Comunicación, cultura y desarrollo” del Proyecto Culturas juveniles de Mexicali de la Universidad Autónoma de Baja California. La investigación tiene por objetivo comprender los alcances políticos y formativos de las redes sociales virtuales, en la cultura política de los jóvenes de Viedma, Patagones y Mexicali. La misma considera tres niveles de análisis: estructural, situacional y simbólico y se encuentra en su fase exploratoria y descriptiva. Durante el año 2011 se realizaron encuestas y entrevistas a jóvenes y se creó un espacio virtual de intercambio cuyo soporte fue facebook que involucró a los jóvenes de dichas ciudades. Los dichos de estos jóvenes sobre sus ámbitos de uso de Internet, sobre la relación con el acceso a los equipamientos, la administración de su espacios y sus tiempos para el uso de tecnologías de la comunicación (como son las computadoras y celulares con conexión a las redes), nos permite reflexionar sobre los cambios en las formas y los espacios de socialidad que cobijan estos procesos.

En este documento se presentan las primeras conclusiones del trabajo de campo realizado. En una primera instancia se procura identificar y caracterizar los usos juveniles de las redes sociales virtuales, los sentidos que construyen en torno a ellas y los lenguajes mediante los cuales los jóvenes de Mexicali y Viedma-Patagones se comunican a través de dichas redes. Luego se abordan estos indicios desde los aportes teóricos de McLuhan y Fiore (1967) sobre los medios, de Martín Barbero (2005) sobre la “cultura virtual”, de Scolari (2008) sobre las

“hipermediaciones”, de Urresti (2008) que analiza las ciberculturas juveniles y Piscitelli (2010) que desde una visión filosófica de las redes sociales las analiza como ambientes mediáticos. A partir de estas líneas teóricas se intentará descifrar si las redes sociales se constituyen como “nuevos espacios o escenarios de construcción de subjetividades”. Reconociendo que “ninguna comprensión de un cambio social y cultural es posible cuando no se conoce la manera en que los medios funcionan como ambientes”.

**Palabras clave:** jóvenes - socialidad - redes sociales virtuales

**TÍTULO DEL TRABAJO**  
***Jóvenes, populares y ¿Conectados? Acerca de los modos de apropiación de TIC en una experiencia de educación no formal***

**Sabrina Castillo**

Licenciada en Ciencias de la Comunicación  
Facultad de Ciencias Sociales  
Universidad de Buenos Aires  
Ciudad Autónoma de Buenos Aires  
Mail: sabricastillo@yahoo.com

Este resumen sintetiza los principales lineamientos de mi tesina de grado en Ciencias de la Comunicación, en la que analicé la experiencia de apropiación de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) por parte de jóvenes de sectores populares, mediada por la realización de una práctica educativa.

El Taller de Informática y TIC, en el que participé como integrante del equipo docente, formó parte de la oferta educativa de la Cooperativa de Producción y Aprendizaje (CooPA) durante los períodos 2010 y 2011, aunque mi estudio abarca el segundo año solamente. Las clases se desarrollaron bajo la modalidad de gabinete de informática en un aula cedida a la Cooperativa, que se encuentra en el barrio Bajo Flores de la Ciudad de Buenos Aires.

Para la elaboración del trabajo me centré en el análisis de los usos, prácticas y relatos de las asistentes. Para esto, tomé como insumo el registro de la observación y participación en las clases del Taller, en las que a su vez relevé testimonios de las estudiantes, producciones y trabajos prácticos que realizaron.

También consideré los resultados de la Encuesta de Consumos Culturales que completaron al inicio del curso y administramos para conocer sus intereses y formación previa, y tenerlos en cuenta en la planificación de las clases y confección de recursos didácticos. Esta consulta permitió además averiguar sus usos sobre la computadora, Internet, telefonía, televisión, radio, lecturas y expectativas en relación al curso, a fin de conocer su vinculación con las tecnologías en relación a otras prácticas.

Descubrí como resultado de esta investigación diversos condicionamientos que incidieron en los modos en que las jóvenes se apropiaron de las tecnologías en el marco de la experiencia educativa citada, como la clase, la falta de conocimientos y la diferencia de género. Estos factores colaboraron en comprender sus experiencias como parte de un conjunto variado y complejo en función de sus distintos modos de ver y experimentar el mundo.

Asimismo, pude constatar que las restricciones que sufrieron en su acceso a las computadoras e Internet son concordantes con las que enfrentan gran parte de los sectores populares en el país, en función de la información estadística relevada.

Detecté también en el análisis del proceso de apropiación restricciones que las tecnologías ejercían sobre sus prácticas, que a su vez entraban en relación con los modos en que ellas las dotaban de sentido, en función de su propio marco interpretativo.

Por otro lado, encontré múltiples obstáculos vinculados a la modalidad de gabinete de computación, como las deficiencias en el mantenimiento de los equipos, la individuación del proceso de aprendizaje que surge como consecuencia de la disposición de los equipos en el espacio físico, y las dificultades organizativas que surgen a partir de la gestión colegiada,

que hacen que no resulte en la más apropiada para favorecer el acercamiento de los jóvenes a las tecnologías.

Finalmente, la Cooperativa se reveló en este trabajo como un espacio privilegiado para facilitar el acceso de los jóvenes de sectores populares a las tecnologías. Del mismo modo, los docentes, quienes guiaron la navegación, ayudaron a generar nuevas preguntas y colaboraron en el descubrimiento de usos no evidentes en la interacción con los dispositivos tecnológicos, favorecieron en las estudiantes una actitud cuestionadora en la relación con las tecnologías, en sintonía con los postulados de la alfabetización digital crítico reflexiva.

**Palabras clave:** jóvenes - apropiación - TIC

## TÍTULO DEL TRABAJO

### ***PIBES RODANDO, No somos peligrosos, estamos en peligro.***

Una experiencia de cine juvenil comunitario, político y militante.

**María Josefina Chávez**

Presidenta de Asociación Civil Empleo Joven (ACEJ)

La investigación corresponde a una tesina de grado y a un trabajo de campo en ACEJ

Ciudad: Beccar, Partido de San Isidro, Provincia de Buenos Aires

Mail: jchavez@acej.org.ar

La presente propone relatar el proceso de construcción de una película documental, realizada por adolescentes y jóvenes de la villa La Cava, en el marco de una organización social (Asociación Civil Empleo Joven). En este trabajo se denomina a la experiencia como de cine comunitario porque es la propia comunidad la que protagoniza activamente dicho proceso. Esta experiencia es también política y militante porque estos jóvenes se convierten en actores políticos de la realidad al construir su propio discurso que conlleva el espíritu militante de la transformación social.

PIBES RODANDO ¡No somos peligrosos, estamos en peligro! no es sólo una película, sino es un proceso comunicacional de poder o empoderamiento contra hegemónico y discursivo.

¿Es el cine un medio de comunicación?, ¿pueden las juventudes populares apropiarse del cine para la representación de su realidad?, ¿cómo? Algunas de estas reflexiones nos acercan a los debates del arte, la comunicación, la política y la cultura.

Pibes Rodando es un documental íntegramente (guión, rodaje, edición, difusión) realizado por pibes, quienes organizados y cámara en mano muestran SU realidad, muchas veces silenciada por los medios de comunicación hegemónicos. Pibes Rodando nació en el año 2008 en el marco de un taller de Comunicación y luego de 4 años, se estrenó públicamente con grandes reconocimientos.

Pibes Rodando resultó de la intervención de múltiples actores. La universidad, las políticas públicas, las organizaciones sociales y una comunidad juvenil tomando la palabra. Fue declarado de interés parlamentario, de interés educativo, de interés cultural y elegido Punto de Cultura. Pibes Rodando desarrolló una guía educativa para poder trabajar la película al interior del aula.

Pibes Rodando es la conquista discursiva y política de jóvenes en un país que desde el 2003 está viviendo una coyuntura política social de reivindicación de derechos de los sectores históricamente postergados. En esta línea, el proceso de producción de Pibes Rodando se ha enriquecido con grandes conquistas a nivel político y social como fue la Asignación Universal por Hijo, las nuevas leyes de promoción y protección integral de niños, niñas y adolescentes, la nueva ley de democratización de los medios de comunicación, entre otras.

Uno de los objetivos es hacer un aporte a la deconstrucción de la mirada estigmatizante que los medios masivos de comunicación construyen sobre los/as adolescentes y jóvenes en situación de vulnerabilidad social y pobreza y, a partir de allí, dar cuenta de su propia identidad y la de su barrio. Este objetivo se sustenta en la idea de que los medios de comunicación masiva construyen la imagen de la juventud de sectores populares ligada a la violencia y el

peligro, colaborando en incentivar el imaginario hegemónico de la juventud y su correspondencia con la inseguridad. En la misma línea, siguiendo a Carli, lo que se evidencia es un análisis que necesariamente incluye las relaciones de poder.

Otro de los objetivos es el de poder demostrar que a partir de el acceso y utilización de la comunicación, en este caso el cine, desde una perspectiva contra hegemónica y comunitaria, estos jóvenes (los pibes rodantes) se convierten en actores políticos de su realidad a través de la construcción de su propio discurso y mirada.

PIBES RODANDO, a través de las imágenes y los testimonios de los protagonistas, hace explícito la creación del documental cobrando relevancia como proceso, ya que constituye una modalidad no tradicional de realización de cine, sino comunitaria que incluye la mirada de los propios actores, ya no desde la perspectiva del director externo, sino desde ellos mismos. Tomando los aportes del pedagogo Paulo Freire sobre el proceso de construcción colectiva del aprendizaje.

En el relato de los jóvenes rodantes que reivindican “lo bueno” y reprobaban lo “malo” podemos ver cómo el discurso hegemónico marca los límites de lo legítimo y lo enunciable. También al interior de los barrios pobres. Tomando a Alabarces diremos que reponer la continuidad de una cultura permite recolocar lo popular en el territorio complejo y en disputa constante de lo simbólico, en relación contrastante y en lucha permanente por la hegemonía. La película al visibilizar el conflicto, en voz propia de los protagonistas y de las víctimas del mismo, está proponiendo debates respecto de la noción de resistencia, hegemonía e ideología. Los pibes rodando, en el acto de nombrar la hegemonía que los medios de comunicación ejercen sobre sus vidas y representaciones, lo que hacen es al mismo tiempo producir una nueva hegemonía, la cultural. De esta manera el concepto de hegemonía cultural gramsciano revoluciona la forma de entender la dominación y la subordinación en las sociedades actuales.

**Palabras clave:** medios de comunicación - juventud protagonista - transformación social

Ver más en [www.acej.org.ar](http://www.acej.org.ar)

Ver: <http://www.elmundo.es/americas/2012/05/08/argentina/1336485991.html>

<http://veintitres.infonews.com/nota-4583-cultura-Del-otro-lado-de-la-camara.html>

## TÍTULO DEL TRABAJO

***Desacreditar el accionar político de los jóvenes: Las representaciones sobre los estudiantes secundarios durante el conflicto del 2010 desde la prensa gráfica cordobesa***

Ana Luisa Cilimbini

Claudia Grzincich

Cristina Petit

Georgina Remondino

UNC: Facultad de Psicología,

ECI y CIECS-CONICET.

Córdoba

El año 2010 amaneció temprano en cuanto a protestas y luchas de parte del sector estudiantil. Cuando el 12 agosto de ese año los alumnos del colegio Manuel Belgrano de la Ciudad de Buenos Aires inician la toma de su colegio, se comenzó a recorrer un camino que logró colocar entre los grandes debates la situación de la educación pública en nuestro país. A partir de ello, estudiantes de numerosos colegios y facultades comienzan a movilizarse y a ‘tomar’ sus instituciones educativas, abriendo un período de lucha sin precedente en la última década.

Un mes después, el 16 de septiembre, alrededor de cuatro mil personas se movilizaron en Córdoba en defensa de la educación pública. Estudiantes, padres, docentes, alumnos y distintas organizaciones sociales y políticas marcharon en reclamo de mejoras educativas, tanto a nivel secundario como universitario, y un mayor presupuesto. No obstante, los dos diarios de mayor tirada local, *La Voz del Interior* (LVI) y *La Mañana de Córdoba* (LMC), dedicaron apenas un par de líneas al hecho.

Considerando que el proceso por el cual las representaciones singulares se tornan colectivas está fuertemente basado en los medios de comunicación, en el proyecto de investigación que actualmente estamos ejecutando -en el marco del *Observatorio de Jóvenes, medios y TICs* de

la Facultad de Psicología de la UNC- nos proponemos analizar la figura del *estudiante* como actor central de esas movilizaciones y protestas atendiendo a las significaciones dominantes y a las estrategias discursivas empleadas con mayor frecuencia por los matutinos de mayor tirada en la provincia de Córdoba. Específicamente, en esta ponencia presentamos un análisis sobre la construcción discursiva que estos diarios realizan desde el tratamiento hasta la posterior aprobación de la nueva ley de educación provincial tejiendo diversas representaciones sobre los *estudiantes* secundarios que resultan de nuestro interés en tanto éstos fueron principalmente representados desacreditándolos como *sujetos políticos*.

**Palabras clave:** estudiantes - medios de comunicación - representaciones

### **TÍTULO DEL TRABAJO**

***Jóvenes y Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): Un análisis de la configuración de las identidades en las redes sociales on line.***

**Lorena Decca**

Centro de Estudios Avanzados. UNC.

Córdoba Capital

Mail: loredecca@gmail.com

Esta comunicación se propone socializar los avances de una investigación que se está desarrollando en el marco de una tesis de maestría<sup>1</sup>. El problema de estudio en que se focaliza se orienta a analizar los aspectos que se articulan en los procesos de construcción de las identidades juveniles a partir de la interacción con las TIC (específicamente redes sociales on line), por parte de jóvenes cordobeses. En particular interesa indagar en las prácticas de apropiación y uso de las redes sociales on line por parte de jóvenes de entre 16 y 18 años que asisten a instituciones escolares públicas y privadas y el modo en que esas prácticas modelan sus identidades, individual y colectivamente.

El objetivo general que se ha propuesto la investigación es “analizar qué aspectos se articulan en la construcción de las identidades juveniles a partir de la interacción con las TIC (específicamente redes sociales on line), por parte de jóvenes cordobeses escolarizados de entre 16 y 18 años”. Para ello, se proponen los siguientes objetivos específicos:

1. Describir los modos en que el uso de las redes sociales on line convergen con otras prácticas mediatizadas en la cotidianidad de los jóvenes, y determinar los modos de apropiación de las mismas.
2. Observar cómo se posicionan y auto-representan en las redes sociales on line los jóvenes cordobeses.
3. Analizar la configuración y representación de la alteridad (el *otro* individual y colectivo) por parte de los jóvenes, a partir de su acceso a las redes sociales on line.
4. Indagar qué relaciones se establecen entre las prácticas de apropiación mediática y la construcción de las identidades juveniles.

La investigación parte de un supuesto general: que las TIC, como herramientas de mediación de las relaciones sociales, configuran identidades –tanto individuales como colectivas- y que estos procesos son más marcados entre los jóvenes (Rother Hornstein, 2006). Los jóvenes son quienes tienen mayor contacto con las TIC (específicamente en las redes sociales on line) son sus mayores usuarios, ya que las utilizan como insumo en la construcción de su identidad y como una forma de sociabilizarse con sus pares (Morduchowicz, 2008; Martín-Barbero, 2008), motivo por el cual este estudio estará centrado en dicha franja etaria -sin desconocer que la mediación tecnológica permea todas las relaciones sociales contemporáneas-.

La investigación que se pretende llevar a cabo involucra el tratamiento y cruce de conceptos complejos, motivo por el cual se prevé una instancia de revisión de las teorías y conceptos que resulten fecundos para el cumplimiento de los objetivos propuestos.

El concepto de “identidad” será analizado desde la socio-semiótica (Arfuch, Dalmasso), la comunicación (Jesús Martín Barbero y Castells) y la filosofía (perspectiva narrativa de Paul

---

<sup>1</sup> Maestría en Comunicación y Cultura Contemporánea. Centro de Estudios Avanzados. Universidad Nacional de Córdoba.

Ricoeur), para construir un enfoque interdisciplinar que dé cuenta de la complejidad del objeto de estudio. La identidad, como categoría analítica, será analizada en las redes sociales on line, buscando dar cuenta de la configuración de las identidades colectivas de los jóvenes en función de tres categorías, la *identidad legitimadora*, la *identidad de resistencia* y la *identidad proyecto* (Castells, 1998). Para proceder al análisis se definirá la estructura de la temporalidad de la *identidad narrativa* que se construye desde la noción de “triple presente” (Ricoeur, 1987).

Preguntarse acerca de la configuración de las identidades juveniles en las redes sociales on line, implica analizar los modos en que dichas tecnologías se articulan en la cotidianidad, es decir, en el diario transcurrir, de los jóvenes para comprender cuáles son los usos de las TIC y cuál es el significado de esa experiencia para quienes las utilizan, y también para quienes no la utilizan. (Winocur, 2009). Es por ello que, en coincidencia con Morales (2009), se caracteriza la relación de los sujetos con las TIC en el modo de la apropiación, que asume diversas intensidades. Analizar de qué modo y en qué medida la apropiación mediática se vincula con la construcción de identidades juveniles, forma parte de los objetivos de este estudio.

En esta investigación se utilizarán metodologías cuantitativas y cualitativas que permitirán un acercamiento integral al objeto de estudio.

**Palabras clave:** jóvenes - identidades - TICs.

### **TÍTULO DEL TRABAJO**

#### ***Usos y Acceso a TICs de Jóvenes de escuelas medias***

**María Galliano**

Programa de Investigaciones sobre Juventud – FLACSO

Ciudad de Buenos Aires

Mail: mariagalliano@gmail.com

Según investigaciones recientes (Katzman, 2010; Moller, Sunkel y Trucco 2010; Tedesco, 2011; Buckingham 2008), los lugares de acceso y el uso que se hace de tecnologías como la computadora o Internet está mediado por determinaciones familiares o del entorno próximo, influencias estructurales y económico sociales y por ende determinaciones de orden cultural y simbólico. En este sentido, David Buckingham (2008) reconoce que las computadoras y dispositivos digitales son tecnologías de representación, es decir medios sociales y culturales de representar el mundo y de comunicarse. De allí que el pensar acerca de los usos y de los lugares de acceso puede abrir puertas a pensar acerca del vínculo de los jóvenes con los medios digitales y acerca de la injerencia de estos últimos en la construcción de una identidad ya que son numerosos los estudios que afirman que los usos de las tecnologías en el hogar se encuentran relacionados en forma directa con los intereses y las motivaciones de los jóvenes (Buckingham, 2008; Downes, 1999; Facer et al., 2003; Kent y Facer, 2004; Lewin, 2004; Livingstone y Boboer, 2004; Sutherland-Smith et al., 2003)

Ahora bien, en la presente ponencia se analiza el vínculo que tienen los jóvenes con el acceso y uso de la computadora, tanto en el hogar como en el ámbito educativo. El estudio tomará sólo a estudiantes del último año de escuelas medias de sectores socioeconómicos bajos de escuelas de ciudad y provincia de Buenos Aires. El objetivo es aportar al debate sobre la educación y la inclusión social y laboral de los jóvenes estudiantes de la escuela secundaria. El texto se enmarca en el Proyecto de investigación denominado: “La inserción laboral de los egresados de la escuela media: 10 años después”, financiado por la Agencia Nacional de Promoción Científica y Tecnológica y dirigido por la Dra. Ana Miranda con sede en la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO).

El Proyecto en cuestión ha desarrollado una encuesta a alumnos del último año de escuelas secundarias de ciudad y provincia de Buenos Aires el período agosto-noviembre de 2011. La encuesta se organizó a partir de preguntas vinculadas a la actualidad y futuro laboral y educativo de los alumnos e incluyó un módulo destinado a explorar el vínculo de estos jóvenes con las nuevas tecnologías, en especial con las computadoras e internet siendo que parte de la población ha sido beneficiaria del programa Conectar Igualdad.

**Palabras clave:** jóvenes - TICS - usos y acceso.

## TÍTULO DEL TRABAJO

### ***Acceso a las tecnologías de comunicación e información y sus contextos de uso en jóvenes de sectores medios y bajos de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires<sup>2</sup>***

**Ana María Mendes Diz  
Patricia K. N. Schwarz**

Instituto de Investigaciones Gino Germani  
Universidad de Buenos Aires - CONICET  
Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Mail: anamendesdiz@uolsinetis.com –patriciakns@yahoo.com.ar

La revolución tecnológica, la revolución lingüística, el imperialismo estadounidense y el comercio masivo coadyuvaron a que las expresiones culturales se difundieran con rapidez y masividad a través de la generalización de una lengua simple que simula romper con los privilegios de acceso a la comunicación y la información. Sin embargo, esto no implica pensar la construcción de las diferencias sociales exclusivamente del lado del consumo, como tampoco únicamente por el lugar ocupado en el sistema productivo, sino, desde la óptica de las relaciones sociales, históricamente determinadas, que establecen el valor de los diferentes tipos de capital, tanto económicos como educativos o sociales en juego. Todo lo cual supone centrar la atención en los estilos de vida como conjunto de prácticas que los individuos adoptan para darse una identidad y un lugar en la sociedad. Esta nueva modalidad de vida empezó en nuestro país con jóvenes de los sectores más altos y en las grandes ciudades, extendiéndose gradualmente a los sectores de menores recursos y a las ciudades de menor tamaño.

El ciberespacio es el ámbito privilegiado por la sociabilidad juvenil. Los tipos de espacios más relevantes, desde el punto de vista de la frecuencia de uso de los jóvenes y vinculados con la comunicación personalizada son los blogs, las redes sociales, los videojuegos y el chat.

Internet, que es el espacio virtual analizado en este trabajo, posee circuitos públicos y gratuitos y circuitos pagos, la posibilidad de acceso se restringe a quienes tengan los conocimientos y soportes tecnológicos necesarios, elementos presentes en mayor medida en los centros urbanos, matizado según el tamaño de los mismos. De este modo, en el acceso diferencial a las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (NTIC's) se refuerza la brecha social con la brecha digital. Esta brecha es observable en la comparación de los hallazgos entre los sectores socioeconómicos medios y bajos que presentamos en este trabajo.

Argentina es el primer país latinoamericano en el ranking mundial de alfabetización electrónica. En las sociedades desarrolladas y con un nivel de digitalización avanzada comienza a abrirse un nuevo tipo de brecha digital: se trata del acceso intelectual a los contenidos; un problema con dos flancos: el idiomático y el económico. En relación con ello es necesario referir a la brecha digital como uno de los indicadores que muestran y refuerzan estas brechas sociales. Los obstáculos de acceso a Internet parecen vincularse al costo de la inversión inicial y su actualización.

El objetivo de este trabajo, entonces, es analizar la accesibilidad al uso de computadoras, de Internet y celular de jóvenes de 13 a 22 años de sectores medios y bajos de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Queremos comprender cómo operan dispositivos geopolíticos de gestión de la ciudadanía digital en este grupo, así como también qué estrategias de acercamiento utilizan los sujetos estudiados. Para ello utilizamos un abordaje cualitativo de investigación en base a entrevistas individuales y grupos focales con varones y mujeres entre 13 y 22 años de sectores socioeconómicos medios y bajos, que habitan en la Ciudad de Buenos Aires.

Entre los hallazgos más relevantes observamos que existe un acceso diferencial a las NTIC's entre ambos sectores sociales. En los sectores medios el capital económico y cultural permite un mayor acceso en espacios individualizados y de intimidad con equipos propios que no son compartidos. Por el contrario, en los sectores socioeconómicos bajos existen dificultades económicas y culturales para el uso cotidiano de estas tecnologías, sin embargo, este grupo

---

<sup>2</sup> Este trabajo se realizó en el marco del Proyecto de Reconocimiento Institucional de la Universidad de Buenos Aires (PRI N° R10-262, 2010) "Exposición al riesgo de los jóvenes en el campo de la sexualidad y las relaciones de género en el ámbito de las interacciones virtuales" dirigido por Patricia K. N. Schwarz y cuyo equipo integran: Ana M. Mendes Diz, Ana Dominguez Mon, Josefina Itoiz, Juan P. Marchetto, Eliana Montero, Victoria Sánchez Antelo y Noelia Trupa.

pone en acción diferentes estrategias que le permiten un uso intensivo de estas tecnologías; aunque dado que los contextos de uso en este grupo son colectivos mayormente, las prácticas son diferentes de las de sectores medios, sobre todo en lo que a las posibilidades de intimidad y construcción subjetiva refiere.

**Palabras clave:** accesibilidad tecnológica - jóvenes - clase social

## TÍTULO DEL TRABAJO

### *Trayectorias y competencias de uso del internet en jóvenes Mexicalenses y Viedmenses*

**Dr. Ángel Manuel Ortiz Marín\***

**Mtro. Christian Fernández Huerta\*\***

**Pasante de Lic. Sarai Hermosillo\*\*\***

**Pasante de Lic. Alejandra Cárdenas\*\*\***

Facultad de Ciencias Humanas  
Universidad Autónoma de Baja California  
Mexicali, México.

Mail: [mortiz@uabc.edu.mx](mailto:mortiz@uabc.edu.mx),  
Col. Esperanza Agrícola, Mexicali, México  
[christian@uabc.edu.mx](mailto:christian@uabc.edu.mx)

El trabajo que se presenta como ponencia es el resultado de un proyecto de investigación conjunto entre profesores y estudiantes de la Universidad Autónoma de Baja California en Mexicali, México y de la Universidad Nacional del Comahue en Viedma, Argentina, que aborda varios ejes temáticos, entre ellos, el uso que hacen los jóvenes de Mexicali y Viedma de las tecnologías de comunicación e información (TCI). Para lograr los objetivos de esta investigación se trabajó con un grupo de estudiantes de los dos países quienes participaron en varios ejercicios presenciales de discusión, entrevistas semiestructuradas, así como en un foro virtual a través de la plataforma de Facebook. A través de una página de Facebook, creada ex profeso para los fines de esta investigación, los estudiantes de ambos países dialogaban en relación a preguntas e imágenes que servían de detonadores para los temas que aborda este documento.

Para este trabajo se propuso un acercamiento metodológico de corte cualitativo, con enfoque teórico en la Teoría Fundamentada (Strauss y Glaser, 1967). Además resultó adecuado utilizar la ciberetnografía para estudiar la performatividad juvenil en el ciberespacio. Por performatividad juvenil se refiere a una enunciación/acción. Una expresión juvenil, intencionada, contextualizada, y estructurada en sus propios términos (Reguillo, 2004). Por ciberetnografía se entiende esta labor de observación, tanto directa como participante, y su registro en el ámbito virtual. Ya que el Internet, es escenario de intercambio simbólico entre estos jóvenes y, en algunos casos, principal reducto de la performatividad juvenil, se consideró prudente registrar los sitios donde esta interacción se da, en este caso Facebook, una plataforma de las redes sociales donde las prácticas y expresiones juveniles sean comentadas y exhibidas.

Es importante aclarar que esta propuesta metodológica plantea no solo realizar etnográfica en el ciberespacio, sino también la utilización de las mismas herramientas tecnológicas dispuestas para hacerlo. Es pues etnografía del mundo digital en el mundo digital.

Los sujetos de observación, es decir los jóvenes, son agentes sociales interactuando, en un constante diálogo. El cual tiene la característica de ser sincrónico y, en algunos casos, asincrónico. Este texto o discurso, así como el escenario comunicativo visual, son objeto de observación y análisis, el cual se contrasta con las subjetividades verbalizadas en entrevistas y grupos focales. Todo esto es insumo para hacer un ejercicio de análisis que trascienda lo textual, subyace en lo simbólico y permite adentrarnos a las culturas juveniles

Las categorías de análisis que se abordan en este trabajo las podemos ubicar en cuatro grupos: relaciones interpersonales, usos y trayectorias, competencias sociales, y competencias comunicativas.

La primera categoría de análisis se refiere a a las relaciones e interacciones de los jóvenes que son mediadas por las nuevas tecnologías de la información y comunicación. La segunda categoría busca entender los diversos usos que los jóvenes hacen de estas nuevas tecnologías, más allá del entretenimiento o el ámbito escolar. Además intentan reconstruir las



distintas trayectorias de uso de estas plataformas digitales por parte de los jóvenes, respondiendo a preguntas como: ¿Cuáles son sus motivaciones para utilizar estas herramientas? ¿Cómo ha cambiado, en lo que se refiere a los tiempos, los espacios y las formas de uso?

La tercer categoría se refiere a las competencias sociales del joven, sus habilidades, actitudes y aptitudes, que debe desarrollar para construir y fortalecer sus redes sociales en el espacio digital, además de entender el impacto y límites de lo público y lo privado, de lo individual y lo colectivo.

La cuarta categoría de análisis se refiere a las competencias comunicativas de los jóvenes, el uso del lenguaje audiovisual, de códigos específicos, de habilidades discursivas para comunicarse más eficientemente en la red.

Las consideraciones aquí planteadas pueden ser punto de partida para el estudio de las expresiones juveniles y la inevitable necesidad de entender la realidad juvenil inmersa en la cotidianeidad tecnológica, lo que significa otro tipo de socialidad.

**Palabras Clave:** tecnologías de la información y comunicación - redes - jóvenes.

\* Profesor-investigador de la Facultad de Ciencias Humanas de la UABC.

\*\* Investigador del Instituto de Investigaciones Culturales – Museo de la UABC.

\*\*\* Pasante de licenciatura en Ciencias de la Comunicación de la Facultad de Ciencias Humanas de la UABC.

### **TÍTULO DEL TRABAJO**

***Juventud, comunicación, era digital y generación. Revisando categorías, definiciones y representaciones***

**Dra. María Gabriela Palazzo**

Investigadora Asistente

Instituto de Investigaciones sobre el Lenguaje y la Cultura

(INVELEC- CONICET)- INSIL

Facultad de Filosofía y Letras

Universidad Nacional de Tucumán

Tucumán

Mail: gabupalazzo@gmail.com

El objetivo de esta comunicación consiste en analizar un conjunto de categorías relacionadas con la definición y representación de las juventudes en los discursos sociales, indagando en las regularidades discursivas, las discusiones y los posicionamientos de los distintos agentes que construyen esas definiciones.

El tema general de investigación exige un ajuste al ritmo de los cambios socioculturales y tecnológicos e incluso políticos. En este sentido, lo propongo también como una revisión, crítica y actualización de mi propio estudio sobre la juventud como construcción discursiva en Tucumán, comenzado hace una década.

En el transcurso del siglo XXI los jóvenes han adquirido una nueva visibilidad, ya sea como actores en procesos sociales, políticos y culturales, como *prosumidores* de las nuevas formas de producción y consumo tecnológicos o como sujetos vulnerables en un contexto de desigualdades económicas, por mencionar sólo algunos escenarios. Pero sobre todo, son referentes temáticos en los discursos de todos los medios de comunicación, en su sentido más amplio.

Los discursos sociales, en especial los académicos fueron construyendo, reproduciendo e incluso naturalizando determinados rasgos que “ubican” a los jóvenes en categorías clasificatorias, descriptivas o interpretativas. Estas diferentes voces conforman, por tanto, prácticas discursivas.

La metodología de trabajo de esta investigación posdoctoral se basa en el Análisis del Discurso como interdisciplina cuyas herramientas operativas permiten indagar en las representaciones sociales, ideológicas, creencias y demás posiciones enunciativas, así como ponerlas en sus

contextos socioculturales.

Para ello, el trabajo empírico se realizará a través de la recolección, búsqueda y conformación de instrumentos teóricos en la bibliografía especializada y no especializada y en relación con la formación del campo de estudios sobre juventudes relativos a las TICs, nuevos medios, ciberespacio y las correspondientes perspectivas generacionales.

Entre otras, se revisarán las categorías de *nativos/inmigrantes digitales*, *residentes/visitantes*, *tribus urbanas*; las problemáticas en torno a las culturas juveniles, y ciberculturas juveniles; las nociones de *brecha digital* y demás configuraciones generacionales en la actualidad; además, la producción académica en torno a la relación juventud/identidad, juventud/nuevos medios y juventud/ nuevas tecnologías.

La categoría de *representaciones sociales*, de corte cognitivo, operará como elemento analítico transversal y se articulará con la de *creencias sociales* (Raiter, 2002, 2003; Van Dijk, 2003).

**Palabras clave:** juventud - medios de comunicación - representaciones

## TÍTULO DEL TRABAJO

**“Objetos para pensar”: Los videojuegos en la vida cotidiana de los jóvenes**

**Jaime Andrés Piracón Fajardo**

Psicólogo Universidad Nacional de Colombia  
Candidato a Magister en Ciencias Sociales FLACSO Argentina  
Capital Federal  
Mail: japiraconf@gmail.com

Son comunes, en el campo de los videojuegos, las investigaciones que se estructuran bajo preguntas como ¿Cuáles son las identidades de los videojugadores? ¿Cómo se relacionan con su cuerpo los videojugadores? ¿Cómo se construye una comunidad de videojugadores? Sin embargo, este tipo de preguntas genera por lo menos dos problemas dentro del campo de los videojuegos. El primero es que invisibiliza la existencia de diferentes niveles de juego, es decir, la separación taxativa entre videojugadores y no videojugadores elimina un sinnúmero de matices que existen entre los usos más avanzados y quienes no hacen uso alguno de los videojuegos. El segundo problema es el privilegio del determinismo tecnológico que en otros momentos han señalado Williams (1974) Winocur (2009) y Gitelman (2006) entre otros; así, se tiende a pensar que los videojuegos generan X o Y tipo de conducta, identidad, forma de socialización, etc.

Tomando distancia de dichos modelos, esta investigación parte de dos supuestos centrales. El primero es que los videojuegos son una actividad eminentemente social (Mäyrä, 2009), en cualquiera de sus formas y en la gran mayoría de los niveles de juego, esta actividad se construye con otras personas, se socializa y adquiere un sentido en relación con quienes se comparte en los entornos más cercanos y, por tanto, es una actividad que entra en contacto con otras esferas de la vida cotidiana. El segundo supuesto es que los videojuegos y, en general, cualquier práctica con la tecnología, se inscribe en una trama subjetiva, cultural y social que la preexiste y con la que entra en diálogo.

En este marco, la investigación pretende pensar la forma en que los videojuegos entran en la trama de vida de los jóvenes. Para ello se indaga por las conexiones entre los juegos y los espacios de vida cotidianos de los jóvenes, atendiendo a tres ejes. El primero es el relacional, que se refiere al lugar que tienen los videojuegos en sus relaciones (pareja, amigos, familia). El segundo eje es el laboral, que es entendido como la principal actividad de los jóvenes, bien sea trabajo o estudio. Y finalmente, el tercer eje pretende situar la práctica de los videojuegos en la historia de vida de los jóvenes.

Esta investigación es un estudio de tipo cualitativo con un alcance exploratorio. Se seleccionó una muestra de jóvenes entre los 15 y los 30 años que utilizaban con frecuencia alguno de los juegos a los que se accede por medio de Facebook y que son ideales para los objetivos de estudio ya que incorporan dentro de su mecánica la posibilidad de jugar con amigos del Facebook, bien sea sincrónica o diacrónicamente. Aunque el primer filtro de entrada fue el

juego Restaurant city<sup>3</sup> se incluyeron algunos participantes que jugaban frecuentemente otros juegos del mismo tipo. La técnica utilizada para la obtención de información fue la entrevista en profundidad y el análisis de los juegos mencionados mediante el modelo de análisis de videojuegos propuesto por Squire (2006). La amplitud del rango de edad elegido tiene que ver con la posibilidad de ver diferentes núcleos de significación de una misma actividad lúdica en diferentes tramas y momentos de vida.

Los resultados permiten ver la forma como a pesar de tratarse de una misma actividad, en muchos casos el mismo juego, los núcleos de significación varían de acuerdo con las tramas de vida de cada uno de los participantes y el rol de los videojuegos lejos de ser el actor central en la vida de los participantes, se convierte más en una metáfora de aquellos sucesos centrales que acontecen en la vida de los sujetos.

En el aspecto relacional, los videojuegos funcionan como objeto que media tangencialmente las relaciones cotidianas, sobre todo la amistad. En el registro laboral la actividad lúdica en general es presentada como un paréntesis o una salida de la ruta central que sin embargo sirve para comprender un poco más el sentido y el panorama de ciertos instantes de la vida, esto en consonancia con la idea de Turkle (1995) de los videojuegos como objetos para pensar y para pensarse.

**Palabras clave:** videojuegos - vida cotidiana - jóvenes.

#### **TÍTULO DEL TRABAJO**

***La mediación tecnológica y las formas de “governabilidad” en las relaciones sentimentales de jóvenes de clase media en Córdoba***

**Georgina Remondino**  
CIECS-CONICET,  
Córdoba, Córdoba.

En este trabajo presento algunos avances de la tesis doctoral en la que se intenta identificar las formas de gobierno de “uno mismo” y de las relaciones sentimentales de los jóvenes de clase media de Córdoba por medio de las tecnologías informáticas de la comunicación. Específicamente el interés se centra en aquellas prácticas orientadas por un ideal de mostración que impera en la cultura cybermediática contemporánea al que llamamos el “imperativo del *muéstrate a ti mismo*”. Las interpretaciones que aquí se ofrecen se elaboran a partir de entrevistas realizadas a jóvenes cordobeses de clase media que poseen y actualizan asiduamente sus blogs y sitios personales en redes sociales. También se animan algunos análisis en base a un corpus compuesto por los *blogs* y los sitios en redes sociales de los mismos jóvenes entrevistados, y que fueron presentados y narrados por los mismos entrevistados en un ejercicio de entrevista abierta.

Ambas técnicas de investigación nos permitieron recabar algunos materiales de análisis que son interpretados desde una perspectiva comunicacional. Es decir, en el análisis nos orienta la premisa de que la comunicación implica el despliegue de acciones y dispositivos tendientes a aminorar los riesgos que conlleva el acto de “poner en común unión”. Nos centramos entonces en prácticas comunicativas y en dispositivos inclinados a amortiguar los efectos inherentes al “encuentro con un otro” y que marcan lo que llamamos -desde una perspectiva foucaultiana- las formas de “governabilidad” o de gobierno de “uno mismo” y de las relaciones con los demás.

**Palabras clave:** governabilidad - TICs - jóvenes.

#### **TÍTULO DEL TRABAJO**

***Ethos juvenil y nuevas formas de socialidad a partir del uso de las redes sociales virtuales***

**Delcia Ros**

---

<sup>3</sup> Videojuego en flash, desarrollado por la firma Play Fish

La presente ponencia refiere a un estudio que se desarrolla en la Universidad Nacional del Comahue, Centro Universitario Zona Atlántica, Provincia de Río Negro, en el marco del Proyecto de Investigación "Los jóvenes de Viedma y las redes sociales virtuales, como espacios resignificadores de culturas políticas" (V070). Nuestra investigación se propone comprender los alcances políticos y educativos (formativos) de las redes sociales virtuales, en la cultura política de los jóvenes de Viedma. Al orientar el estudio de las culturas políticas hacia los jóvenes de Viedma ubicamos nuestra investigación en una zona de creciente interés para las ciencias sociales: el campo de estudios sobre las juventudes y la condición juvenil. Consideramos que los estudios acerca de los jóvenes y de las culturas juveniles adquieren importancia para resignificar las tradiciones y los debates constitutivos del campo de comunicación, cultura y política en América Latina. Nuestra hipótesis gira en torno a la resignificación de algunos sentidos prácticos de la cultura política de los jóvenes de Viedma a partir de las particularidades actuales que adquiere la configuración de un escenario discursivo y de la emergencia de nuevas formas de socialidad a partir del uso de las redes sociales virtuales digitales como dispositivos de producción simbólica. En este contexto, se presenta el *ethos* juvenil que en tanto praxis juvenil es un fenómeno cultural, el fenómeno de la moralidad. Siguiendo a Maliandi, se usa hoy *ethos*, en el lenguaje filosófico general, para aludir al conjunto de actitudes, convicciones, creencias morales y formas de conducta, ya sea de una persona individual o de un grupo social. En el sentido originario del término, *ethos* significa morada, lugar donde se habita. Desde allí nos preguntamos acerca del *hábitat* juvenil, es decir, del lugar donde habita en este nuevo "modo de estar juntos", en términos de Barbero, mediado por la tecnología.

Desde lo metodológico, se abordan en el análisis, las entrevistas colectivas realizadas y el material recolectado del grupo de discusión que se construyó y que operó por Facebook, desde una clave de lectura que recupera las conceptualizaciones sobre la categoría de socialidad según la plantean autores como el filósofo con estudios en Antropología y Semiótica, Jesús Martín Barbero y [sociólogo francés](#), Michel Maffesoli, y, de sociabilidad según el filósofo y sociólogo alemán Georg Simmel. El foco se centra en jóvenes de Viedma, Provincia de Río Negro de ambos géneros y distinto nivel socio-económico, que transitan diferentes etapas de la educación universitaria y jóvenes que se encuentran en condición de tránsito de la educación media a la universitaria, y jóvenes de Viedma que están por fuera del sistema educativo formal, por un lado, y, por otro de jóvenes estudiantes de la ciudad de Mexicali, México. Cabe destacar que el equipo mantiene un continuo intercambio con el equipo de investigación del Proyecto "*Culturas juveniles en Mexicali*", Universidad Autónoma de Baja California.

**Palabras clave:** producción de subjetividad en jóvenes - socialidad - *ethos* juvenil

## TÍTULO DEL TRABAJO

### **LA RECEPCIÓN Y LOS USOS DEL INTERNET ENTRE JÓVENES EN LA MODERNIDAD RADICALIZADA<sup>4</sup>**

**Ana Paula Silva<sup>5</sup>**

Doutoranda no Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais.  
UNESP - Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara - SP.

A través de la investigación de campo en las escuelas y entrevistas con los jóvenes, se realizó

---

<sup>4</sup> Este resumen corresponde a una sección de la disertación de maestría preparada de 2009 a 2011 en el Programa de Pós-Graduação em Sociologia da UNESP – FCL/Araraquara con el financiamiento de la FAPESP – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo.

<sup>5</sup> Alumna de doctorado en lo Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais na UNESP – Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara. E-mail: [anapaulasilva4@yahoo.com.br](mailto:anapaulasilva4@yahoo.com.br). Araraquara – SP. Rod. Araraquara-Jaú – Km 1. Telefone: 55 – 16 – 33979195.

un análisis sobre cómo la televisión y el internet organizan la comunicación y el cotidiano en la modernidad radicalizada. En primer lugar, se entiende que los medios de comunicación son un objeto cultural<sup>6</sup> que, por no constituirse en un contexto de copresencia, implica necesariamente interpretación, tan diversa como las disposiciones culturales<sup>7</sup> en que se basan. En segundo lugar, se parte del supuesto de que los medios de comunicación son también un mecanismo para el desacoplamiento<sup>8</sup> de la modernidad, ya que introducen intensamente la tecnología y un conjunto de información cada vez más dinámico en la vida cotidiana. Por lo tanto, la investigación se describe aquí basada en la idea de que la televisión y internet son medios diferentes, pero que se ubican, al mismo tiempo, dentro de la estructura (o base) y la superestructura - dimensiones que proporcionan un proceso dialéctico, como demuestra Raymond Williams<sup>9</sup>. También fue necesario comprender los aspectos específicos de la juventud<sup>10</sup> en el contexto contemporáneo para aplicar correctamente todo el conjunto teórico antes mencionado al estudio de caso discutido. Para poner en práctica este debate, los estudios de campo se realizaron en tres escuelas con distintos universos socio-culturales, ubicadas en la ciudad de Araraquara. Al principio, se aplicaron cuestionarios a casi todos los estudiantes de enseñanza secundaria (15-18 años) y, posteriormente, se invitó a algunos de ellos para llevar a cabo entrevistas con el fin de profundizar en los temas seleccionados. Este estudio de campo fue dirigido a investigar el conjunto evaluativo y simbólico, el capital social y el consumo cultural de la televisión y internet, así como las formas de uso de ambos los medios de comunicación entre los jóvenes para, a continuación, cruzar los datos e interpretarlos a la luz del marco teórico elegido.

Es posible sintetizar que el estudio de campo puso en relieve dos tipos de jóvenes, cuyos respectivos espacios sociales se definen de acuerdo a los distintos *habitus de clase*<sup>11</sup>, que implican distintas recepciones y usos de los medios de comunicación.

Para pensar en la televisión, uno de los fundamentos fue la obra de Jesús Martín-Barbero<sup>12</sup>, que demuestra que el espacio doméstico se configura como el lugar principal donde los medios de comunicación operarán social y culturalmente. En este contexto, Canclini<sup>13</sup> evalúa que el consumo de televisión es una acción menos activa que el uso de internet, puesto que esta tiene más recursos para trabajar en la edición de los materiales, detener y seleccionar, avanzar y retroceder. Estas características demuestran que la internet es un medio donde el uso implica un repertorio cultivado de información, conocimientos y intereses, sea a través de una educación formal, sea en materia de acceso a la tecnología. Por otra parte, a partir de nuevos impulsos proporcionados por el internet a la integración global de la comunicación surge el lector inmersivo<sup>14</sup>, con una nueva sensibilidad y una nueva forma de leer.

Respecto al ámbito de los efectos de las tecnologías, que cambian las bases materiales de la sociedad, modificando su producción, conocimiento, acelerando y diversificando capitales, reduciendo las distancias y haciendo el mundo integrado desde el punto de vista de la comunicación, es imposible no reconocer que estos cambios alteran el ritmo cotidiano, la percepción del espacio-tiempo y la noción del mundo social. Sin embargo, este proceso no cambia sustancialmente las bases de evaluación de la sociedad, ya que, según este estudio de recepción realizado con los jóvenes, se constató que los sujetos asimilan los mensajes y el contenido de los medios de comunicación a la luz de *habitus de clase* generados de la estructura social.

**Palabras clave:** juventud - televisión - Internet.

---

<sup>6</sup> GIDDENS, A. & TURNER, J. (org.). In: *Teoria Social Hoje*. São Paulo, Editora Unesp, 1999.

<sup>7</sup> BOURDIEU, P. *A Distinção: crítica social do julgamento*. São Paulo; Edusp, Porto Alegre;RS, Zouk, 2008.

<sup>8</sup> GIDDENS, A. *Modernidade e Identidade*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 2002.

<sup>9</sup> WILLIAMS, R. *Base e superestrutura na teoria cultural marxista*. REVISTA USP, São Paulo, n.65, p. 210-224, março/maio 2005.

<sup>10</sup> ABRAMO, H. W. *Retratos da juventude Brasileira. Análises de uma pesquisa Nacional*. São Paulo, Fundação Perseu Abramo, 2008

<sup>11</sup> BOURDIEU, P. *O Poder Simbólico*. Rio de Janeiro; Bertrand Brasil, 2001.

<sup>12</sup> MARTÍN-BARBERO, J. *Dos meios às Mediações. Comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2006.

<sup>13</sup> CANCLINI, N. G. *Leitores, espectadores e internautas*. São Paulo, Iluminuras, 2008.

<sup>14</sup> SANTAELLA, L. *Navegar no ciberespaço. O perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo, Paulus, 2004.

## A RECEPÇÃO DA TELEVISÃO E OS USOS DA INTERNET ENTRE OS JOVENS NA MODERNIDADE RADICALIZADA<sup>15</sup>

Ana Paula Silva<sup>16</sup>

Através de pesquisa de campo em escolas e de entrevistas com jovens, foi elaborada uma investigação sobre como a televisão e a internet organizam o cotidiano e a comunicação na modernidade radicalizada. Em primeiro lugar, compreende-se que a mídia é um objeto cultural<sup>17</sup> que, por não se constituir em um contexto de copresença, envolve necessariamente interpretação, tão múltipla quanto as disposições culturais<sup>18</sup> que a baseiam. Em segundo lugar, parte-se do pressuposto de que a mídia também é um mecanismo de desencaixe<sup>19</sup> da modernidade, pois introduz intensamente a tecnologia e um conjunto de informações cada vez mais dinâmicas no cotidiano. Assim sendo, a investigação aqui delineada parte da ideia de que televisão e internet são meios distintos, mas que se situam, ao mesmo tempo, no âmbito da *estrutura* (ou base) e da *superestrutura*, dimensões que estabelecem um processo dialético, tal como demonstra Raymond Williams<sup>20</sup>. Também foi necessário compreender as especificidades das juventudes no contexto contemporâneo<sup>21</sup> para aplicar devidamente o conjunto teórico supracitado ao estudo de caso abordado. Para operacionalizar tal debate, foram feitas pesquisas de campo em três escolas com universos sócio-culturais distintos, localizadas na cidade de Araraquara. Em um primeiro momento, aplicamos questionários para quase todos os alunos de ensino médio (de 15 a 18 anos), e, posteriormente, convidamos alguns dos quais para a realização de entrevistas, no intuito de aprofundar os temas selecionados. Esta pesquisa de campo tinha como meta investigar o conjunto valorativo e simbólico, os capitais sociais e o consumo cultural da televisão e da internet assim como as formas de uso de ambos os meios entre os jovens para, posteriormente, cruzar os dados obtidos e interpretá-los à luz do arcabouço teórico selecionado.

É possível sintetizar que a pesquisa de campo evidenciou dois tipos de juventude, cujos respectivos espaços sociais são definidos de acordo com os diferentes *habitus de classe*<sup>22</sup>, os quais implicam em diferentes recepções e usos da mídia.

Para pensar a televisão, um dos fundamentos foi a obra de Jesús Martín-Barbero<sup>23</sup>, que demonstra que o espaço doméstico se configura como o lugar principal onde o meio de comunicação vai operar social e culturalmente. Neste âmbito, Canclini<sup>24</sup> avalia que o consumo de televisão é uma ação menos ativa do que o uso da internet, pois esta tem mais recursos para trabalhar na edição de materiais, interromper e selecionar, ir e voltar. Estas características demonstram que a internet é um meio de comunicação em que o uso implica em um repertório cultivado de informações, interesses e saberes, quer sejam fornecidos por uma educação formal, quer sejam referentes ao acesso à tecnologia. Por outro lado, a partir dos novos estímulos dados pela internet à integração global da comunicação, surge o leitor imersivo<sup>25</sup>, com uma nova sensibilidade e uma nova forma de ler.

No que diz respeito ao âmbito dos efeitos das tecnologias, que mexem com as bases materiais da sociedade, alterando sua produção, conhecimento, acelerando e diversificando capitais, diminuindo distâncias e fazendo o mundo integrado do ponto de vista da comunicação, é impossível deixar de reconhecer que estas mudanças alteram o ritmo cotidiano, a percepção do espaço-tempo e a noção de mundo social. No entanto, este processo não transforma

---

<sup>15</sup> Este resumo corresponde a um capítulo da dissertação de mestrado elaborada de 2009 a 2011 no Programa de Pós-Graduação em Sociologia da UNESP – FCL/Araraquara sob o financiamento da FAPESP – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo.

<sup>16</sup> Doutoranda no Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais na UNESP – Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara. E-mail: [anapaulasilva4@yahoo.com.br](mailto:anapaulasilva4@yahoo.com.br). Araraquara – SP. Rod. Araraquara-Jaú – Km 1. Telefone: 55 – 16 – 33979195.

<sup>17</sup> GIDDENS, A. & TURNER, J. (org.). In: *Teoria Social Hoje*. São Paulo, Editora Unesp, 1999.

<sup>18</sup> BOURDIEU, P. *A Distinção: crítica social do julgamento*. São Paulo; Edusp, Porto Alegre; RS, Zouk, 2008.

<sup>19</sup> GIDDENS, A. *Modernidade e Identidade*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 2002.

<sup>20</sup> WILLIAMS, R. *Base e superestrutura na teoria cultural marxista*. REVISTA USP, São Paulo, n.65, p. 210-224, março/maio 2005.

<sup>21</sup> ABRAMO, H. W. *Retratos da juventude Brasileira. Análises de uma pesquisa Nacional*. São Paulo, Fundação Perseu Abramo, 2008.

<sup>22</sup> BOURDIEU, P. *O Poder Simbólico*. Rio de Janeiro; Bertrand Brasil, 2001.

<sup>23</sup> MARTÍN-BARBERO, J. *Dos meios às Mediações. Comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2006.

<sup>24</sup> CANCLINI, N. G. *Leitores, espectadores e internautas*. São Paulo, Iluminuras, 2008.

<sup>25</sup> SANTAELLA, L. *Navegar no ciberespaço. O perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo, Paulus, 2004.

substancialmente as bases valorativas da sociedade, pois, de acordo com este estudo de recepção feito com os jovens, constatou-se que os sujeitos assimilam as mensagens e os conteúdos da mídia à luz dos *habitus de classe*, gerados a partir da estrutura social.

**Palavras-chave:** juventude - televisão - internet.

## TÍTULO DEL TRABAJO

### *Regularización de la internet en América Latina.*

**Judith Estefanía Torres García**

Universidad Univer Colima.

Jardines Vista Hermosa.

México, Colima.

La investigación corresponde a tesis de licenciatura.

Mail: judithestefania65@hotmail.com

Actualmente en América Latina así como Estados Unidos el internet mejor conocido como “red mundial” forma parte de un medio de comercio electrónico; gracias a este avance global, gozamos de muchos beneficios, por ejemplo, redes sociales ya sean *Facebook*, *Twitter*, *Messenger*, y *YouTube*. Pero así como existen ventajas de estos programas de internet, en consecuencia surgen problemas económicos en relación a derechos de autor y de seguridad provocando delitos cibernéticos<sup>26</sup>.

La transmisión no regularizada de contenidos produjo la creación de las actuales leyes en Estados Unidos, la DMCA (Digital Millenium Copy Right Act), que no trata más que en sentido general, limitante de la responsabilidad de los proveedores de servicio.

Posteriormente se creó un proyecto de ley en mayo de 2011, en Estados Unidos llamado PIPA (Ley de Protección IP)<sup>27</sup>; en el mismo año se propuso un proyecto de ley ante la cámara de representantes de los Estados Unidos llamado SOPA (Acta de cese a la piratería en línea), donde ambos auxiliarían a la industria de la propiedad intelectual<sup>28</sup>.

A consecuencia de la imposición que tuvo Estados Unidos implementando la ley SOPA Y PIPA, en el presente año 2012, generó que un grupo social, llamado *ANONYMOUS* integrado por jóvenes que realizaría acciones de protesta a favor de expresión, independencia de Internet y en contra de diversas organizaciones, expresando hoy en día su manera de pensar en anonimato ya que no poseen líderes, ni sistemas que controlen u organicen movimientos.

Si se observan las acciones de *ANONYMOUS* como grupo social juvenil: observaríamos que en la actualidad mediante amenazas, captan la atención de los actuales congresistas de Estados Unidos Y México, no obstante, se considera que no es la solución. Ahora, partamos de dos controversias, primero, la generalidad tanto de la Digital Millenium Copy Right Act en aplicación de responsabilidad de los proveedores de contenido; segundo, ¿Cuál será la probable solución a la transgresión de los derechos de autor? <sup>29</sup>.

El proveedor de contenido en el servicio de internet es la respuesta, partiendo de la aplicación tanto en México como en Estados Unidos, un proyecto de ley específica para el proveedor de contenido, donde estableceríamos, funciones, límites de responsabilidad, naturaleza jurídica y proceso administrativo, ya que su función es tener acceso y permitir que el contenido de cualquier página de internet, que se publique en la web, de aviso al servidor mediante una notificación de mensajes de datos electrónicos al momento de ingreso en el ciberespacio de material ilícito.

---

<sup>26</sup> MARSHALL LEAFFER. Understanding Copyright Law, Cuarta edición, editorial Matthew Bender y Company, Inc. San Francisco, 2005

<sup>27</sup> El proyecto estaba organizado para dar seguridad en la aplicación de sitios web registrados y manejados en el extranjero que daba autorización al Departamento De Seguridad obteniendo órdenes judiciales en contra de páginas web probamente ilícitas, dicho proyecto necesitaba notificaba a los proveedores de servicios, financieros y publicitarios, el no realizar contratos electrónicos y actividades de transacciones financieras con la pagina web infractora, cortando cualquier enlace cibernético con el, otorgando un beneficio al usuario de manera inmediata.

<sup>28</sup> *Idem*

<sup>29</sup> Ley Digital Millenium Copy Right Act.

Después de lo anterior, podríamos dar una solución sin recurrir a la violencia cibernética, respondiendo la causa de los jóvenes dándole el giro correcto partiendo de la regularización específica de los proveedores de contenido, creando un proyecto de ley. A si como sugiriendo al grupo juvenil *ANONYMOUS* proponga una solución de manera legal, con una organización de líderes en puntos estratégicos, objetivos y propuestas proyectando la capacidad de organización y raciocinio de los jóvenes en la actualidad.

## TÍTULO DEL TRABAJO

### ***Del ciber a la casa: apropiaciones de juegos en red y relaciones entre pares***

**María Soledad Turello**

ECI - UNC

Córdoba

Mail: soledadturello@gmail.com

A partir del auge de los cibernets producido en el año 2001 en Argentina y de su oferta de navegar por Internet y jugar en red, se generaron nuevas maneras de socialización entre los jóvenes. Estos locales, se conformaron como nuevos lugares de encuentro en donde los jóvenes podían jugar "solos" contra / en equipo con otras personas de distintos lugares del mundo ó con pares que estuvieran presentes en el mismo ciber formando equipos que compitan entre sí o con otros equipos no presentes. Actualmente, el abaratamiento de los costos de las conexiones domésticas de Internet genera que cada vez más jóvenes de clase media tengan acceso a jugar en red desde sus hogares. Simultáneamente, la mayoría de los cibernets han ido desapareciendo en la ciudad de Córdoba y entre las causas principales se podría considerar la disminución de los ingresos que provenían de estos usuarios. Ya sea en el ciber o en la casa, como corolario de las distintas apropiaciones que los jugadores en red hacen de estos dispositivos lúdicos, se configuran tipos particulares de relacionarse que no implican necesariamente aislamiento, soledad o ensimismamiento; sino que por el contrario, conllevan otros modos relacionales, prácticas de interacción y usos de los espacios sociales y domésticos distintos de los que conocemos hasta ahora.

En este contexto, se inscribe este trabajo en donde se presentarán las primeras aproximaciones del análisis cualitativo de datos que se está desarrollando en el marco del Trabajo Final para obtener la Lic. en Comunicación Social de la Escuela de Ciencias de la Información (UNC), titulado: "Del ciber a la casa: modos de relacionarse y juegos en red. El caso de los jóvenes jugadores del *Counter Strike*". Su finalidad consiste en interpretar las apropiaciones que los jóvenes realizan de los juegos en red a partir de un estudio de caso.

Los sujetos objetos de estudio (muestra no probabilística intencional, construida a partir de la técnica "bola de nieve") fueron delimitados como jóvenes, de género masculino de entre más-menos quince y más-menos treinta años de edad, del sector social medio de la ciudad de Córdoba, que comenzaron a apropiarse del juego en red *Counter Strike* en un ciber y que actualmente lo hacen con mayor frecuencia desde el espacio doméstico.

El trabajo de campo se realizó en los meses comprendidos entre Noviembre de 2009 y Marzo de 2010. En el mismo, se realizaron entrevistas en profundidad y observaciones directas en terreno hasta saturar las categorías sociales y analíticas emergentes.

Actualmente, se está desarrollando el análisis cualitativo de los datos obtenidos. A partir de ello, se presentarán en este trabajo algunas ideas ya esbozadas sobre las formas en que las apropiaciones de los juegos en red modelan las relaciones entre pares de los jóvenes objeto de estudio, a la luz tanto de las prácticas observadas como de las trayectorias que dichos jóvenes identifican y de las representaciones que los mismos construyen sobre la práctica de jugar en red y las relaciones sociales que ésta posibilita.

**Palabras clave:** apropiación tecnológica - juegos en red - socialización