

La vida en red: Identidades en estudiantes adolescentes

Leticia del Carmen Romero Rodríguez¹

(Recibido: junio de 2013, Aceptado julio de 2013)

RESUMEN

Este trabajo analiza en forma crítica la manera en que los jóvenes han incorporado las nuevas tecnologías a su vida cotidiana.

Se argumenta desde la línea de investigación de educación y cultura que cultivan los integrantes del cuerpo consolidado Problemas Sociohistóricos de Educación Género y Cultura de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, la relevancia que han adquirido las tecnologías y en especial las redes sociales de comunicación desde el punto de vista de especialistas y teóricos de distintas disciplinas que convergen en el análisis de la temática que nos ocupa.

El trabajo aporta a la discusión del uso del internet, sus dispositivos y aplicaciones y la manera en que han influido en las pautas de conducta de los adolescentes, tanto en el ámbito escolar como en el familiar. Los resultados apuntan hacia la necesidad de incorporar a la planeación curricular los procesos de subjetivación que los estudiantes desarrollan a partir de estas prácticas.

PALABRAS CLAVES: internet, adolescentes, nativos digitales, educación

ABSTRACT

This paper analyzes shaped criticizes the way in which youth have incorporated new technologies to your everyday life. It is argued from the line of research and culture cultivated members of the consolidated body socio-historical problems of education gender and culture of the Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

The work brings to the discussion of the use of the internet, their devices and applications and the way in which have influenced the patterns of behaviour of adolescents, both at school and in the family. The results point to the need to incorporate into the curriculum planning

processes of subjectivation that students develop from these practices

Palabras Claves: internet, adolescentes, nativos digitales, educación

KEY WORDS: Internet, Teens, Digital native, Education

INTRODUCCIÓN

Las investigaciones que abordan la temática de las juventudes actuales, por lo general dan cuenta de categorías tales como su condición económica, niveles de rendimiento y trayectorias escolares (Dubet y Martucelli, 1998; Feixa, 1999; Reguillo, 2000; Wells, Guerrero, Hernández, Grijalva y Ávalos, 2007). Son aún escasos los estudios empíricos que en América Latina se ocupan de las prácticas socio-culturales que desarrollan los estudiantes inmersos en una generación donde las TIC y en específico las redes sociales, funcionan como el eje central de su vida cotidiana (Juárez, 2005; Guzmán, 2008; Ovelar, Gómez y Romo, 2009; Balaguer, 2010).

Una gran parte de la literatura que aborda el análisis de las prácticas sociales de jóvenes cibernautas, la componen los estudios realizados en España que proliferan desde inicios de éste siglo (Cendros y Urdaneta, 2006; Rubio, Gil., 2007; Garmendia y Garitaonandia, 2007).

Uno de los estudios más relevantes tanto por su originalidad como por la pertinencia de los datos para esta investigación, es la reciente publicación de Eduardo Weiss denominada "Los estudiantes como jóvenes, el proceso de subjetivación" publicado en la revista Perfiles en 2012.

Wiss aborda la situación que viven los jóvenes estudiantes de nivel superior y analiza la forma en que

¹ Profesora Investigadora de la División Académica de Ciencias Sociales y Humanidades.

sociabilizan a través de la identificación de gustos, intereses y capacidades. Aporta una serie de elementos indispensables para conocer y/o reconocer las nuevas identidades asociadas a reglas, normas y valores entendidos y concluye la necesidad de reconocer las nuevas pautas sociales estrechamente ligadas al uso del tiempo.

Otros estudios referidos por Weiss (2012) y consultados para su análisis son los de Feixa (1999) y Reguillo, (2000) sobre culturas juveniles. Los autores analizan el papel de los jóvenes en tiempos de inmediatez social, jóvenes respondientes a situaciones emergentes que interiorizan nuevas reglas en contornos rígidos que niegan la necesidad del cambio.

En el mismo tenor, Dubet y Martucelli (1998) analizan el comportamiento de los jóvenes en el ámbito escolar y afirman que la mayor parte de las experiencias que se viven, penden de tres tipos de lógicas de interacción a las que denominan: interacción de normas, desarrollo de subjetivación y acción instrumental. Los autores cifran su análisis en un cálculo de utilidad de la inversión de las tareas escolares. Estos resultados se tornan interesantes cuando demuestran la manera en que los jóvenes de nivel bachillerato manejan sus obligaciones escolares como estrategias. (Weiss, 2012:136).

Balaguer en 2011 aporta a la discusión el concepto de Zapping como el elemento cultural de las últimas décadas que moldea el comportamiento de los jóvenes en todos sus esquemas culturales. En la lógica de las nuevas generaciones, la única manera de manejarse exitosamente en la incertidumbre o el diluvio informacional es a través de deslizamiento, el escaneo... [lo cual es denominado por el autor como la cultura del zapping]. (p.7)

Otro estudio pionero en el ámbito de las conductas de los jóvenes cibernautas publicado en la revista *Icono 14* de la Universidad del País Vasco en España es el de Ovelar y Romo (2009). Los autores revisan el concepto de nativos digitales y lo refieren a la generación nacida a fines de la década de los setenta, cuya particularidad es haber crecido con lo virtual como parte esencial de su mundo. Discuten las principales aportaciones que se han realizado sobre el fenómeno de la también denominada "Net Generation" y sus implicaciones en las políticas educativas y práctica docente. Los estudios revisados tienen como común denominador, el reconocimiento en

los jóvenes de procesos de subjetivación que emergen de la interacción con otros. Los resultados que se presentan demuestran que esa interacción se encuentra en la actualidad mediada por dispositivos altamente tecnologizados, como los teléfonos celulares y/o computadores de alto nivel y potencialidad electrónica.

El análisis que nos proponemos realizar sobre el tema del uso de la Tecnologías y sus dispositivos, se centra en categorías específicas tales como: Habilidades digitales de uso escolar; cambio en las dinámicas familiares y en pautas de ocio y consumo, que en conjunto han contribuido a la conformación de las llamadas nuevas identidades juveniles.*

IDENTIDAD E INMEDIATEZ Y NUEVAS TECNOLOGÍAS EN NATIVOS DIGITALES

El modelo global entre sus mecanismos más sugestivos trajo consigo las denominadas Tecnologías de la Información y Comunicación, (TICs) las cuales tienen la particularidad de que una vez incorporadas a la vida cotidiana del sujeto resultan imprescindibles y en algunos casos crean dependencia entre sus usuarios.

Una reciente publicación de Arturo García y Laura Hernández (2012) en el diario *la Jornada*, registra que según datos de la Asociación Mexicana de Internet el número de internautas de México llegó en 2011 a 40.6 millones que representa un incremento de 14% con respecto a 2010, señala además que la mayoría de las conexiones entre 2010 y 2011 se realizan desde dispositivos móviles como teléfonos celulares, reproductores de música, consolas portátiles de videojuegos y tabletas.

Otro dato útil para los fines de éste estudio es el referido al uso de las redes sociales. La medición señala que nueve de cada 10 internautas mexicanos acceden a alguna red (Facebook, Twitter, Youtube, Google, Hi5 etcétera). Según el estudio de referencia, 29% de los usuarios comenzaron a navegar en la red por "necesidad de información"; 28% para utilizar el correo electrónico y el 17% para usar videojuegos y redes sociales. En el mismo artículo se señala que México ocupa la posición número 70,

* Nos referimos a identidades y no a identidad, sujetándonos a la connotación que le imprime Bauman (2007) como identidades que se construyen y deconstruyen con rapidez.

los últimos entre los miembros de la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos).

Una de las características de las TICs, según señala Orlando Arratia (2006:21), es la interactividad, entendida como la capacidad de respuesta del usuario a través de una interfase que media entre él y la computadora, ya que uno de los cambios más importantes en la nueva sociedad de la información es la ruptura de las coordenadas espacio-temporales como único marco de actividad humana. Las redes informáticas eliminan la necesidad, que durante muchos años se tenía de coincidir en el espacio y tiempo para la participación en actividades.

En el mundo del joven, las computadoras no parecen, como en el caso de los adultos, sucesos extraordinarios. Las actitudes de los alumnos frente a las TIC son generalmente positivas cuando han tenido una experiencia gratificante; mientras las actitudes de los adultos parecen menos positivas, tanto antes como después de la experiencia.

Gonzalo Vázquez Gómez (1987) en su libro *Educación para el siglo XXI* señala: La informática en general, y el ordenador en particular, han nacido con las generaciones que en este momento están en las aulas del sistema escolar formal, han crecido a la misma velocidad que ellos y no supone una novedad. (p.117)

Si partimos de que la información es la materia prima para la generación de conocimiento y el fenómeno Internet la pone a nuestro alcance en grandes cantidades y en un nuevo formato que es el digital, las capacidades que hay que desarrollar y las habilidades que se deben adquirir tendrán que estar relacionadas con los procesos de selección, búsqueda, evaluación, almacenamiento y tratamiento de dicha información.

Para Díaz Fernández (2006:18) el uso adecuado de las tecnologías informáticas puede facilitar la participación de forma productiva y responsable en cada momento de la actividad de aprendizaje y estimular el desarrollo de su independencia cognoscitiva y su creatividad, al tener que enfrentar, por diferentes vías, la búsqueda de la información necesaria que le permita conducir su propio aprendizaje en correspondencia con sus características individuales, sus limitaciones y potencialidades.

Esta visión optimista, sin embargo, no siempre se desarrolla en un ámbito, donde los usuarios de las tecnologías de la información tienen otras prioridades, no necesariamente relacionadas con el aprovechamiento de los dispositivos en la discriminación de información valiosa.

Con el advenimiento de las tecnologías en la vida cotidiana de los estudiantes, se incorporaron nuevos estilos de vida y formas distintas de percibir al mundo. La tecnología y la digitalización conforman en gran medida su vida social con ella han crecido y formado una nueva identidad, una nueva forma de relacionarse y comunicarse, han desarrollado nuevas habilidades, distintas a las de aquellos a quienes la tecnología alcanzó en etapas de madurez o desarrollo avanzadas.

La rapidez de la conectividad en la red, el estilo de comunicación y las pautas de consumo fomentan un pensamiento dinámico y fragmentado, donde la noción de tiempo, sólo implica el aquí y ahora. Por ello las temáticas de interés que suelen ocupar a los jóvenes, están relacionadas con asuntos que competen su día a día. Conocer por ejemplo lo que están haciendo sus amigos en el preciso momento en que se conectan; monitorear la vida de sus artistas, grupos musicales y en mucho menor medida cuestiones de economía o política que afecten su entorno.

Lipovetsky, Gilles y Juvin (2011) resumen con claridad la relación tiempo-espacio en esta nueva realidad: El espacio en cierto modo se ha encogido y el tiempo se ha acelerado, hemos entrado en la era del espacio-tiempo mundial, del cibertiempos global, lo cual no significa en ningún caso, digámoslo ya, la desaparición de las distancias culturales. (19)

Los proyectos de vida a largo plazo han sido reemplazados por la satisfacción de la inmediatez o la "satisfacción al instante", conceptualizado por Stephen Bertman (1998) como "cultura ahorista" y "cultura acelerada"; "La vida ya sea individual o social, no es más que un encadenamiento de presentes, una colección de instantes vividos con variada intensidad". (Maffesoli, 2001: 53)

A propósito de la Inmediatez, Claudio Martyniuk en su columna escrita para el semanario *el Clarín en Buenos Aires*, publica la entrevista de la socióloga Silvia Gumeran

quien en 2006 señala: Los sueños de los jóvenes tienen que ver con el cortoplacismo. La palabra "siempre" para ellos es un siempre renovable, es un siempre distinto, que ya no significa que algo sea inmodificable o que proporcione seguridad. Antes nos movíamos en un universo con cosas que queríamos romper o transgredir para hacerlo más flexible, pero había límites y contención. Hoy, los jóvenes se encuentran con que no tienen límites ni parámetros. (Martyniuk, C. (2006)

Dayrell Juárez (2007) comenta a su vez: Podemos afirmar que la sociabilidad para los jóvenes responde a sus necesidades de comunicación, solidaridad, democracia, autonomía, intercambios afectivos, y principalmente, identidad.

Las pautas de conducta adquiridas por los jóvenes son resultado de su convivencia social, misma que se traduce en el intercambio permanente con instituciones, dispositivos, normas sociales y medios de comunicación. Es en este sentido que hacemos hincapié en el uso de la noción de juventudes, en plural, para resaltar la existente diversidad de modos de ser joven.

A diferencia de autores que han catalogado estas nuevas formas de ser y de actuar como "modas" o quienes han minimizado sus efectos declarando que se trata tan sólo de una manifestación de libertad de los jóvenes, un impulso del "yo interior" de las generaciones adolescentes o, incluso, creer que son sólo un instrumento de autoafirmación y rebelión juvenil. Nos adherimos al señalamiento de Bauman (2007) quien en su libro *Vida de consumo* expone que esta afición a las redes no puede ser explicada como un factor "propio de la edad" sino más bien se trata de una necesidad creciente del mundo líquido* de los consumidores. Una cita de Enriquez (2006) en el texto de Bauman ilustra su propuesta: La cuota de intimidad de cada uno, la vida interior de todos-ahora es expuesta en la escena pública (sobre todo en la televisión, pero también en la escena literaria), uno comprenderá que quienes procuran la invisibilidad están condenados al rechazo, a la exclusión condenados a ser sospechosos de algún crimen. La desnudez física, social y psíquica está a la orden del día.

Conocer por tanto la manera en que los jóvenes utilizan la tecnología se convierte en la herramienta principal para determinar su pertenencia a grupos sociales, forma

de organizar su cotidianidad y con ello identificar algunos rasgos de su identidad.

HÁBITOS ESCOLARES

La escuela, el ocio y el consumo son en gran medida factores que se encuentran estrechamente relacionados entre sí. Los jóvenes a decir de estudios empíricos recientes (Parra, 2011; Guzmán, 2008; Reguillo, R. 2000) se encuentran familiarizados con los equipos de cómputo y de igual forma son usuarios frecuentes de los videojuegos.

Algunos comportamientos relacionados con el uso de los dispositivos, son los relacionados con la manipulación simultánea de varias aplicaciones al mismo tiempo. Es común observar que los jóvenes realizan tareas de manera simultánea: chatear con sus amigos (varios a la vez) ver series de televisión, videos, bajar películas, enviar mensajes por celular, comprar aplicaciones o artículos por internet ingresar a su blog o entrar a foros y realizar actividades relacionadas con tareas escolares.

Lo anterior, supone una transformación física y simbólica de la realidad tal y como la concebíamos hasta tiempos recientes, "Las relaciones sociales son diferentes y [existe una cada vez más acelerada] adaptación de las personas a las máquinas, sus tiempos, inmediatez, versatilidad, disposición de tareas etc. pero sobre todo los sistemas digitales contribuyen desde el comienzo de la modernidad a redefinir las nociones de lo público y lo privado (Sartori, 2012)

Las formas de comunicación mediante dispositivos, como computadoras y teléfonos móviles, generan entre la población joven, pautas, lógicas y códigos que sugieren un metalenguaje conformado por símbolos y señales cargados de intencionalidad. La lógica es que el uso de símbolos simplifica el lenguaje y permite el ahorro de caracteres (se dice más con menos), lo que se traduce en un ahorro del crédito disponible.

Las nuevas generaciones experimentan vivencias que han moldeado hábitos y costumbres tradicionales. Basta recordar que dos generaciones atrás, el tiempo dedicado a hacer las tareas escolares, implicaba aban-

* Término acuñado por Bauman para referirse a la vida cotidiana en una sociedad moderna donde sus miembros cambian antes de las formas de actuar se consoliden en hábitos o rutinas (Bauman, 2006:9).

donar todo tipo de distractores para lograr la concentración necesaria. En la actualidad, una práctica común es auxiliarse de información que se baja de la red, sin el menor rigor o como comúnmente se le denomina a ésta actividad “copiar y pegar”.

El proceso de desaprendizaje es cada vez mayor. Un alto porcentaje de los adolescentes contemporáneos, ya no escribe de acuerdo con los cánones aceptados para la gramática española, sino que lo hace de la misma manera que en los chats de Internet: sin reglas sintácticas, mezclando jergonza con palabras comunes y efectuando un amasijo de signos, números y sílabas sueltas entre caritas expresivas y emoticones.

El problema no es que dicho código cibernético sui generis exista y que los más jóvenes lo dominen. El problema es que lo usen de manera creciente como sustituto de su idioma natal. Una persona que ha entrado en una dinámica así, tenderá en el corto plazo a no encontrar sentido ni en la lectura tradicional ni en los contenidos narrativos.

Para los estudiantes de hoy “hacer la tarea” puede alargarse el tiempo necesario, sin que ello les cause preocupación alguna. La actividad es intercalada con otros quehaceres, por lo que el espacio de tareas y recreación es el mismo, potencializado con los aparatos electrónicos necesarios para mantener una comunicación permanente.

OCIO, CONSUMISMO Y REDES SOCIALES

Para entender los tiempos que contextualizan las actitudes y representaciones de los jóvenes es indispensable abordar el tema del consumismo, fenómeno al que sucumbe la mayoría de la población urbana de nuestro país.

El término consumismo no es susceptible de ser definido categóricamente, dado que existe una multiplicidad de connotaciones acorde a disciplinas y contextos diversos. Podríamos más bien acercarnos a enunciados que nos permitan explicar y teorizar las apreciaciones compartidas por los participantes en este estudio. El consumismo se suele relacionar con la intensidad de la apropiación, posesión y acumulación de objetos cuyo valor radica en el confort o la estima que, según se espera proporcionara a sus dueños. (Bauman; 2007).

En contraste con la generación anterior cuyas posesiones adquirirían valor en base a la perdurabilidad, resistencia e inmunidad de los objetos a través del tiempo para la nueva generación, los bienes son objetos prescindibles que en la medida en que puedan ser reemplazados con rapidez por otros de mayor potencia o calidad, son más atractivos para el consumidor. El reemplazo inmediato de los objetos pensados para la satisfacción, combina deseos insaciables con la urgencia de buscar siempre satisfacerlos con productos. Las necesidades nuevas necesitan productos nuevos. Los productos nuevos necesitan nuevos deseos y necesidades, una era marcada por el crecimiento exponencial de la industria de eliminación de desechos. (Slater, 1997).

La vida de los sujetos, en tiempos del consumismo, genera nuevos patrones de comportamiento y del uso del tiempo libre, entre los que se cuentan: hacer compras personales, comer fuera de casa, realizar actividades en línea, ver la televisión y ver películas. Se bombardea a consumidores de ambos sexos, de todas las edades y extracciones, con recomendaciones acerca de la importancia de equiparse con éste o aquel producto comercial si es que pretenden obtener y conservar la posición social que desean, cumplir con sus obligaciones sociales y proteger su autoestima y que a la vez se le reconozca por hacerlo (Bauman, 2007:81)

Las nuevas generaciones distribuyen su tiempo entre la televisión y el internet. Las redes sociales representan el espacio más importante para la interacción de los jóvenes en tiempo real.

Una de las particularidades de las redes sociales consiste en la posibilidad de manejarlas acorde al estado de ánimo de los usuarios, por lo que la posibilidad de desconectarse o abandonarla no representa problema alguno.

Otros usos del internet que las nuevas generaciones realizan en forma simultánea es bajar música en sitios como Locker, Taringa, Beemp3, Deeze; consultar novedades de interés o subir videos de creación doméstica en el youtube; descargar y/o cargar fotos en Facebook

El tiempo libre es un espacio-tiempo difícil de dilucidar, dado que utilizan los mismos dispositivos electrónicos para realizar una u otra actividad, por lo que se entremezcla el placer con el trabajo.

Bauman (2007) afirma que: Los adolescentes equipados con confesionarios electrónicos portátiles no son otra cosa que aprendices entrenados en las artes de una sociedad confesional –una sociedad que se desataca por haber borrado los límites que otrora separaban lo privado de lo público, por haber convertido en virtudes y obligaciones públicas el hecho de exponer abiertamente o privado, y por haber eliminado de la comunicación pública todo lo que se niegue a ser reducido a una confidencia privada y a aquellos que se rehúsan a confesarse. (p.14).

Estudios recientes en México (Gutiérrez, 2005; Valenti, 2002;) señalan que los ciudadanos presentan graves deficiencias en sus capacidades de lectura, lo cual se convierte en una limitación para enfrentar la cada vez más creciente información que ofrece la red.

En 2001, la OCDE y la UNESCO, como resultado del diagnóstico elaborado para nuestro país, reportaron que México ocupaba el penúltimo lugar mundial en hábitos de lectura, con un promedio de 2.8 libros por habitante. (OCDE, 2001)

Algunas razones que los jóvenes señalan con mayor frecuencia para no dedicar su tiempo a la lectura es el aburrimiento que les produce mantener la vista fija en un libro, lo cual contradice el estilo de vida relacionado con la rapidez extrema de los tiempos líquidos (Bauman 2006).

En la misma tesitura, Thomas Hylland, afirma que las consecuencias de la rapidez externa son sobrecogedoras: Tanto el pasado como el futuro, se ven amenazadas por la tiranía del momento, Incluso el “aquí y ahora” está amenazado, ya que el momento próximo llega tan rápido que se hace difícil vivir en el presente” (Hylland, citado por Bauman, 2007)

En lugar de competencias lectoras, los estudiantes han desarrollado habilidades para la interpretación de imágenes visuales, la información de consulta fácil y la atención simultánea.

No es causal que algunos autores definan a la generación Net como atrevida, impetuosa, desafiante, independiente, segura de sí misma, adaptable, con autoestima alta, y orientación global (Sartori, 2009) pero que desconfía de la postergación de objetivos, esto es, quiere todo rápido y sin esfuerzo, con menores habilidades para la comunicación verbal y unas relaciones amistosas más laxas (Bauman, 2005; Sennett, 2000),

RELACIONES FAMILIARES A PARTIR DEL USO DE INTERNET EN LOS ADOLESCENTES DEL INSTITUTO TABASCO

La familia, tradicionalmente considerada como la célula más importante de la sociedad, ha sufrido modificaciones en los últimos tiempos y es que como señala Rodríguez García (2009:15) lo que haga una familia concreta puede que no tenga efecto en el resto de la sociedad, sin embargo, lo que un número importante de familias realice, puede llegar a crear cambios institucionales.

Aun cuando definir el concepto de familia implica cada vez mayores niveles de complejidad, es lugar común sostener que la familia es la célula básica de la sociedad. De hecho, en México sigue siendo la institución más importante para la sociedad, y a pesar de la crisis que hoy le sobreviene es la que más ha perdurado entre nosotros, la más antigua y con mayor vigencia.

La familia en su estructura ha experimentado una transición del modelo de familia extensa al modelo nuclear. Por lo general, hoy se componen de la pareja y dos o tres hijos o familias con esquemas diversificados, como parejas que provienen de otros matrimonios con hijos; madres solteras, padres de un mismo sexo o familias donde conviven los hijos de otros matrimonios con los hijos de la pareja. En todo caso, atrás quedó el esquema de familias extendidas donde convivían en ocasiones miembros hasta en tercer grado de parentesco.

Algunas de sus funciones son abordadas por Hertfelder y Martínez: La familia es el principal marco de referencia de una persona, siendo el ámbito natural donde se trasmite, cuida y valora la vida de cada ser humano... La familia es el mejor recurso que tiene la persona para sentirse aceptada y valorada, fuera del ámbito familiar la persona suele sentirse superficial y susceptible de rechazo.

Otra función, que tradicionalmente se adjudicaba a la familia, es su utilidad como antídoto contra el individualismo y la soledad crónica que experimentan los jóvenes en nuestros días. [...] en una familia nunca se está solo; se comparte un vínculo especial, una relación que no se va a terminar. La seguridad y confianza que uno siente formando parte de un todo no es comparable a ningún otro núcleo social (Hertfelder y Martínez, 2011: 123).

Las dinámicas actuales, sin embargo, han relegado a la familia como una institución prescindible y con posibilidades de reemplazo. Tanto las ocupaciones de los padres, como la estrecha relación con los espacios de ocio, recreación y educación altamente soportada por las TIC, remite a un terreno libre de convivencia familiar, que ha terminado fragmentando a sus miembros hasta una inversión mínima de comunicación y convivencia.

Los lazos entre sus miembros se vuelven endeble, debido a la poca o ninguna relación entre ellos. Al respecto, Bauman (2007) afirma que lo que estimulaba a una familia a sentarse alrededor de la mesa y la convertía en un instrumento de interacción y afirmación como grupo vincular duradero, era que se encontraban los alimentos recién preparados en casa y listos para su consumo:

... en la mesa familiar uno podía encontrar comida lista para consumir; la reunión alrededor de la mesa común para cenar, era el último estadio (distributivo) de un extenso proceso de producción que empezaba en la cocina familiar o incluso más allá en la huerta o el taller de la familia ... o que reunía a los comensales en grupo era la cooperación, efectiva o potencial, en la tarea de producción precedente, y compartir el consumo de lo producido (p.109).

Lo anterior cobra importancia cuando notamos que los jóvenes cada vez conviven menos con sus padres, abuelos o primos. En su lugar, pasan gran parte del día entre las paredes de su cuarto, donde realizan la mayor parte de sus actividades incluyendo la comida, dado que por lo general se alimentan de comida "rápida" y sus únicas compañías suelen ser dispositivos como celulares y computadoras, que les permiten mantenerse comunicados, incluso con sus padres quienes también se conectan desde sus trabajos para darles recomendaciones e indicaciones.

La falta de compañía de los padres, o figuras que habían funcionado como reemplazo en la ausencia de éstos (abuelos o tíos), ha sido desdeñada en pro de la privacidad que requieren para conectarse con propios y extraños a través de la Red.

La idea de sentirse acompañado para la generación Net adquiere nuevas connotaciones; se conectan con el otro en la soledad de sus espacios privados que son a la vez públicos, dado que observan y son observados.

La paradoja, por tanto, es que los jóvenes se encuentran conectados a las computadoras, pero desconectados de todo contacto físico con "el otro".

La mayor parte del tiempo en casa se desarrolla entre las cuatro paredes de su cuarto, con su portátil conectado a internet; desde allí desarrollan la totalidad de sus actividades de vigilia: jugar, estudiar, conversar, comprar, ligar, ver cine, leer, y todo aquello que en otras generaciones implicaba necesariamente la movilización física y mental del individuo hacia nuevos escenarios.

La habitación se ha convertido en el espacio predilecto de los jóvenes, desde allí desarrollan gran parte de su vida cotidiana en lo que se ha denominado el fenómeno *bedroom culture* o cultura del dormitorio, (Lorente, Bernete y Becerril 2005; Garmendia y Garitaonandia, 2007). Situación que, además, le brinda a los adolescentes independencia y control de tiempos y contenidos que se consultan en la red.

CONCLUSIONES

Los documentos, analizados, confirman que los jóvenes han incorporado el internet a la mayor parte de sus actividades cotidianas, modificando con ello conductas, actitudes y valores frente a la familia y la escuela, instituciones que habían sido consideradas socialmente como símbolos de tradición e identidad.

La identidad, entendida como el sentimiento de pertinencia e identificación con intereses y motivaciones a nivel individual y colectivo, ha venido diversificándose, y en su lugar aparecen nuevas formas de colaboración, transferencia e identificación con diferentes grupos, sujetos y circunstancias. Lo que nos obliga a pensar en la conformación de nuevas identidades mediadas por coyunturas respondientes a la inmediatez que los sujetos viven día a día.

Hoy día los jóvenes mexicanos, procedentes de clase media y alta, son en su mayoría cibernautas. Sus hábitos están mediados por la convivencia con la tecnología. Algunos rasgos atribuidos a quienes participan en este estudio son: la totalidad de los entrevistados posee habilidades digitales y cuenta con equipo de cómputo propio; las actividades relacionadas con tareas escolares son realizadas en forma simultánea con acciones como chatear con amigos (varios a la vez), seguir las

series de televisión, escuchar música y atender juegos competitivos en línea. Lo que se traduce en una nueva manera de observar la realidad y, por tanto, en la constitución de nuevos paradigmas de explicación de su existencia social.

La comunicación interactiva, ocupa la mayor parte de su tiempo familiar y escolar y los conduce a actitudes de "aislamiento" en el espacio físico, situación conocida entre los especialistas como el fenómeno del "Bedroom". Pertenecen a la generación de "nativos digitales" y en sus respuestas demuestran un alto y eficiente manejo de las TICs y sus dispositivos. Entre los de uso más frecuente señalan, en primer término, el dispositivo telefónico móvil (celulares) que en gran medida han venido desplazando a las computadoras.

La mayoría de ellos cuenta con el servicio de internet y los pocos que aún no están conectados, utilizan alternativas como café-internet o los equipos en casa de familiares que cuentan con el servicio. En ningún caso se señala la intervención de los padres de familia en la regulación del uso del internet y los servicios que otorga.

Las pautas familiares han sido modificadas en parte por los tiempos disponibles de los miembros de la familia y en parte por la intromisión de nuevas pautas culturales como la "vida en los dormitorios" lugar que los adolescentes identifican como su espacio, desde el cual realizan prácticamente todas las actividades cotidianas de cualquier sujeto (dormir, comer, socializar, estudiar y todas las actividades relacionadas con el ocio).

En cuanto a su situación escolar, el uso de la red ha modificado pautas tradicionales en los procesos de enseñanza-aprendizaje, mediados por dispositivos electrónicos, estrategias y capacidad del manejo de la información a su disposición.

Se destaca el tiempo destinado a las tareas escolares, el cual se convierte en una actividad más de la diversidad, que los jóvenes atienden de manera simultánea. Según sus apreciaciones, las tareas escolares representan un reto en el diseño de estrategias para dedicarle el menor tiempo posible, para lo cual acuden a la infinidad de opciones que la red les brinda, mismas que se traducen en el acto de copiar y pegar sin que se haga demasiado notorio. (copian, pegan transforman, parafrasean, mutilan o descomponen).

Las redes sociales se han convertido en el vehículo principal para comunicarse con el mundo y, a diferencia de quienes descalifican éstas preferencias y las ligan con el desinterés y la indiferencia, los jóvenes han logrado hacer de ésta herramienta la prolongación de su hábitat. Mediante las redes comunican y reciben información sobre las cuestiones más triviales, hasta los sucesos económicos, políticos y sociales que les permiten mantener una opinión informada.

En cuanto a las actividades relacionada con el ocio, es notorio que no existe una frontera entre el trabajo y la diversión, ya que el uso de dispositivos diversos en forma simultánea convierte el ocio en parte de las obligaciones y viceversa. El consumismo es uno de los principales fantasmas que merodean en el uso de tiempo libre y atraviesa cada una de las actividades a los que los jóvenes dedican gran parte de su tiempo.

SEMBLANZA DE LOS AUTORES

Profesora Investigadora de la División Académica de Ciencias Sociales y Humanidades de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

OBRAS CITADAS

- Balaguer.(2012). Zapping, navegación, nomadismo y cultura digital. Consultado el 11 de enero de 2012. Recuperado de <http://www.razonypalabra.org.mx/N/N73/monotematicon73/11-M73Balaguer.pdf>.
- Barbero, M (2003.). "Estudiantes universitarios: entre la brecha digital y el aprendizaje". *Revista apertura*, vol. 8 Núm. 8. Universidad de Guadalajara México. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=68811215002>
- Baumman, Z(2005). *Amor líquido, acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Madrid:FCE
- Baumman, (2006). *Vida líquida*. Madrid: Paidós
- Baumman (2007). *Vida de consumo*. Madrid: Paidós
- Bertman, (1998), S. *Hyperculture: The Human Cost of Speed*. Londres: Praeger
- Cendros G., Urdaneta B., y Enrique,E., (2006, agosto). "Internet icono del postmodernismo". *Revista Frónesis*, Vol. 13 no. 2. Facultad de Ciencias Jurídicas y Políticas. Universidad de Zulia. Venezuela.
- Castells, M. (2003). *El poder de la identidad*. Madrid: El País
- Díaz, F. (2006). Concepción teórico-metodológica para el uso de la computadora en el proceso de enseñanza aprendizaje desde una perspectiva desarrolladora (Tesis doctoral en Ciencias Pedagógicas), base de datos de ISEJV,Ciudad de la Habana.
- Dubet, F. y Martucelli (1998). Sociología de la experiencia escolar, Buenos Aires: Losada. en Weiss, E. (2012). "Los estudiantes como jóvenes. El proceso de subjetivización". *Revista Perfiles*

- educativos*, vol. XXXIV, núm. 135. IISUE-UNAM.
- Enriquez, E. (2004). "L'idéal type de l'individu hepermoderne: l'individu pervers? Citado por Bauman (2007).
- Feixa, C. (1999). De jóvenes, bandas y tribus, en Weiss, E. (2012) Los estudiantes como jóvenes. El proceso de subjetivización. Revista Perfiles educativos, vol. XXXIV, núm. 135. IISUE-UNAM.
- Hertfelder, E. y Martínez Aedo (2011). *La familia, desafío para una nueva política*. Madrid: Instituto de Política Familiar.
- Hylland, T., Tyranny of the momento: fast and slow time in the informatio age, citado por Bauman (2007) en Vida de consumo, CFE: Madrid.
- Reguillo, R. (2000). "Emergencia de culturas juveniles, Estrategias de desencanto. Bogotá: Grupo Editorial Norma. en Weiss, E. (2012) Los estudiantes como jóvenes. El proceso de subjetivización. Revista Perfiles educativos, vol. XXXIV, núm. 135. IISUE-UNAM.
- Garmendia y Garitaonandia (2007) EUkids online. Un proyecto para la seguridad de niños y jóvenes en internet. Barcelona. Ponencia congreso FES en Rubio, G. (2007) Generación digital: patrones de consumo de internet, cultura juvenil y cambio social. Facultad de CC de la comunicación (URJC). Recuperado de: <http://www.injuve.es/contenidos.downloadatt.action?id=290289448>
- Giménez, M. (septiembre-diciembre, 2000). "Identidades en globalización". *Revista Espiral*, vol. VII No. 19. Instituto de Investigaciones Sociales. UNAM. México.
- Gutiérrez, A. (2005) *La lectura: una capacidad imprescindible de los ciudadanos del siglo XXI. El caso de México*. España: Universidad de Murcia.
- Guillen, P. y Antonio, M. (s/d). *La adolescencia en la era postmoderna*. México: UVM Tlalpan
- Guzmán, A. (2008). Estudiantes universitarios: entre la brecha digital y el aprendizaje. *Revista apertura*, vol. 8 Núm. 8. Universidad de Guadalajara México. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=68811215002>
- Maffesoli (2001). *El instante eterno: El retorno de lo trágico en las sociedades posmodernas*. Barcelona: Paidós.
- INEGI (2005). Estadística sobre el uso de las computadoras en los hogares mexicanos. México.
- Juárez, D. (Enero-junio, 2007). "Juventud, grupos culturales y sociabilidad". *Revista Jóvenes*. Núm. 22. México.
- García y Hernández. (18 de mayo de 2012). "Crece 100% en cinco años la cifra de internautas en el país". México. D.F: Diario Nacional *La Jornada*, p.17.
- Parra, E. (2011). "La cultura digital de los estudiantes universitarios en entornos académicos". *Revista Signo y pensamiento*, vol. xxx, núm. 58, enero- junio, 2011. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/artpdfred.jsp?icve=86020038010>
- Lipovetsky, Gilles y Hervé J. (2011) El occidente globalizado, un debate sobre la cultura planetaria. Madrid: Anagrama
- Lorente, S., Bernete, F., y Beceril, D. (2004) Jóvenes, relaciones familiares y Tecnologías de la Información y Comunicación. Madrid, Ministerio de Asuntos Sociales, INJUVE citado por Rubio, G. (2007) Generación digital: patrones de consumo de internet, cultura juvenil y cambio social Facultad de CC de la comunicación (URJC) Recuperado de <http://www.injuve.es/contenidos.downloadatt.action?id=290289448>
- Martyniuk, C. (2006) Entrevista de la socióloga Silvia Gumeran *Semanario el Clarín*, Buenos Aires (<http://edant.clarin.com/suplementos/zona/2006/08/06/z-03815.htm>)
- Morin, E. (2005). *Mes Démons*. Barcelona: Kairós
- Rodríguez G. y María J. (2009). *Familia, políticas públicas y bienestar*. Argentina: Editorial Miño y Dávila
- Rubio, G. (2007) Generación digital: patrones de consumo de internet, cultura juvenil y cambio social Facultad de CC de la comunicación (URJC) Recuperado de: <http://www.injuve.es/contenidos.downloadatt.action?id=290289448>
- OCDE (2001) La medida de los conocimientos y destrezas de los alumnos: Un nuevo marco para la evaluación. Recuperado de <http://www.oecd.org/edu/preschoolandschool/programmeforinternationalstudentassessmentpisa/33694020.pdf>
- Ovelar, R., Gómez, B. y Romo, J. (2009). Nativos digitales y aprendizaje, una aproximación a la evolución de este concepto. Recuperado de <http://www.icono14.net/monografico/nativos-digitales-y-aprendizaje>
- Sartori, G. (2009) Adolescentes y jóvenes en Red. Madrid INJUVE. Citado por Rubio, A. (2012) Generación digital: patrones de consumo de internet, cultura juvenil y cambio social, Recuperado de <http://www.injuve.es/contenidos.downloadatt.action?id=290289448>.
- Sánchez, D. y De Rivera M .E. (2006). "Identidad, globalización y pobreza/exclusión". *Cuadernos del CEAPE-P*. México: Universidad Iberoamericana
- Sennett, R. (2000). La corrosión del carácter. Las consecuencias personales del trabajo y el nuevo capitalismo. Barcelona: Anagrama. Citado por Rubio, A. (2007) Generación digital: patrones de consumo de internet, cultura juvenil y cambio social. Recuperado de <http://www.injuve.es/contenidos.downloadatt.action?id=290289448>
- . (1998) *Creciendo en un entorno digital*. Madrid: Mc Graw-Hill citado por Rubio, A. (2007) Generación digital: patrones de consumo de internet, cultura juvenil y cambio social. Recuperado de <http://www.injuve.es/contenidos.downloadatt.action?id=290289448>
- Slater, D. (1997). *Consumer culture and modernity*. Inglaterra: Polity Press.
- Valenti, L. (2002) La sociedad de la información en América Latina y el Caribe: TICs y un nuevo marco institucional. Revista iberoamericana de Ciencia, Tecnología e Innovación de la OEI. Recuperado de <http://www.campus-oei.org/revistactsyl/numero2/valenti.htm>
- Vázquez, G. (1986). *Educación para el siglo XXI*. Madrid: Fundesco.
- Wainerman, C. (2005). *La vida cotidiana en las nuevas familias, ¿una revolución estancada?* Argentina: Lumiere.
- Weiss, E. (2012) "Los estudiantes como jóvenes. El proceso de subjetivización". *Revista Perfiles educativos*. vol. XXXIV, núm. 135. IISUE-UNAM.
- Weiss, E., Guerra, I., Guerrero, E., Hernández, J., Grijalva, O., y Ávalos, J (2008). Young peoples and high school in México: subjectivisation, other and reflexivity. *Ethnography and education*.