

XXVII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. VIII Jornadas de Sociología de la Universidad de Buenos Aires. Asociación Latinoamericana de Sociología, Buenos Aires, 2009.

Internet y su impacto en las interacciones juveniles.

Jerjes Loayza Javier.

Cita:

Jerjes Loayza Javier (2009). *Internet y su impacto en las interacciones juveniles. XXVII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. VIII Jornadas de Sociología de la Universidad de Buenos Aires. Asociación Latinoamericana de Sociología, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-062/212>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

Internet y su impacto en las interacciones juveniles

Jerjes Loayza Javier

mxerxeslj@gmail.com

Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Lima – Perú

1. Marco teórico.

Nuestra investigación gira alrededor del impacto de las tecnologías virtuales contemporáneas, para lo cual nos acercamos a los diferentes discursos que se van produciendo y reproduciendo gracias a sus propios protagonistas, jóvenes usuarios que recurren a dichas tecnologías para moldearlas de acuerdo a sus necesidades. Se busca reconocer el impacto de las nuevas tecnologías que el Internet trae consigo, las que funcionan gracias no sólo al uso del mismo, sino a su empleo como mediador entre diferentes usuarios, lo que produciría importantes consecuencias en el mundo simbólico de quienes la utilizan. Para tales propósitos se elige el Messenger, intermediario vital para toda comunicación vía Internet en tiempo real. Podemos presenciar hoy en día, desde una óptica comprensiva, cómo la juventud viene forjando una serie de características que la movilizan en un sinnúmero de escenarios virtuales a través del Internet, los cuales renuevan el lenguaje intersubjetivo modificando las actitudes de sus consumidores, en un mundo cada vez más artificial, más creativo y más extraño frente a quienes son ajenos a tales renovaciones, tales como los padres de los jóvenes consumidores. Ello propicia que sea muy difícil acercarse al mundo cotidiano de sus propios hijos, un mundo cotidiano que posee complejas aristas por doquier. Todo ello es producto del avance incesante de la técnica, la que a su vez proyecta en el mundo material nuestras emociones, nuestras intenciones y nuestros proyectos (Lévy 2001: 20). Se ahondará en el conjunto

de prácticas, actitudes, los modos de pensar y los valores (Lévy 2001: 21) que se desarrollarían junto a estas nuevas tecnologías.

Es imposible comprender los cambios sociales y culturales si no se conoce el funcionamiento de los medios (Mc Luhan, 1995: 8), por ello para entender dicho mundo es necesario ir mas allá de una explicación escindida del mundo cotidiano juvenil, es “estar” en el sentido de una inmersión que conlleva a conocer una forma de vida ajena, sabiendo orientarse en ella, siendo capaz de participar en ella como un conjunto de prácticas (Giddens 1993:165), éste es un modo de generar descripciones que serán transformadas en categorías del discurso científico – social. La imagen, los matices y las dimensiones, entre otras, son características importantes que deben ser comprendidas como parte integrante del mundo intersubjetivo de los sujetos, por lo cual este estudio es tan sólo el inicio de lo que se espera será una investigación que reconozca los diferentes paradigmas en los que se movilizan los jóvenes, apelando así a un conocimiento que permita a los investigadores innovar, imaginar y pensar distintas posibilidades (Wallerstein 2004: 52).

2. Metodología

El modelo de investigación utilizado fue el modelo conceptual inductivo, al ser éste de naturaleza eminentemente exploratoria, insertándose en un proceso de descubrimiento, siguiendo los pasos de observación, datos, hipótesis y teoría (Mejía 2003:182), por lo mismo que la realidad social no es un dato preexistente, por el contrario es creada constantemente por los actores (Coulon 1998: 34). Es necesario entender cómo las actividades aparentemente banales de la vida cotidiana en un joven usuario del Messenger merecen la misma atención que concede habitualmente un sociólogo a los acontecimientos extraordinarios. Para esto es necesario analizar las creencias y comportamientos de sentido común, entendiéndolos como componentes necesarios para “toda conducta organizada”, y no rechazarla como mera categoría residual (Coulon 1998: 32). Comprender los discursos de los usuarios juveniles, inmersos en el mundo del Messenger implica digerir una importante cuota de indexicalidad (Coulon 1998:35) es decir, ser capaz de comprender todas las circunstancias que rodean a una palabra, a una situación y en nuestro caso a las conversaciones en tiempo real por intermedio del Internet. Aunque no haya mayor contacto entre los usuarios que el de los mensajes escritos vía internet, cada uno de éstos puede cobrar un significado diverso y complejo. Hasta las expresiones más vagas, ambiguas o truncadas son identificadas por los sujetos, quienes les dan sentidos contextuales y transcontextuales gracias al carácter retrospectivo de los acontecimientos que describen dichas expresiones. (Coulon 1998: 39). Esto nos lleva a defenestrar la consideración de “idiota cultural” (*a judgmental dope*) con la cual se le suele prejuzgar al hombre-en-sociedad

(Coulon 1998: 57), por el contrario nos lleva a tomar en consideración la capacidad de éste por construir y reconstruir la realidad permanentemente, de acuerdo a contextos y especificidades determinadas. La inserción del autor refiere una serie de interacciones con los propios sujetos, jóvenes entre los 15 y 18 años de edad de la ciudad de Lima, compartiendo sus modos apreciar la vida, sus opiniones, retroalimentado sus expectativas en una construcción conjunta de discursos que permitan la libre evocación por parte del entrevistado en las cuestiones más cotidianas.

3. Resultados.

En la continua interacción en sociedad, el individuo procura presentarse desde un ángulo que lo favorezca, sin embargo se le puede dividir en dos partes que exterioriza: una parte que al individuo le es relativamente fácil manejar a voluntad (principalmente sus aseveraciones verbales), y otra sobre la cual parece tener poco interés o control, derivada sobre todo de las expresiones que él emite. Goffman explica que los otros pueden usar entonces lo que se consideran aspectos ingobernables de la conducta expresiva del individuo en mención, para controlar la validez de lo transmitido por los aspectos gobernables (Goffman 1997: 19), al no tener un control sobre ambas partes esto conlleva a una asimetría del proceso de comunicación, sin embargo cuando es capaz de controlarla a sabiendas del examen del cual forma parte, la simetría vuelve al poder del individuo, propiciando un juego de la información, materializado en un ciclo potencialmente infinito de secreto, descubrimiento, falsa reverencia y redescubrimiento (Goffman 1997: 20). Esto es lo que se denomina la fachada de consenso, el cual a diferencia de la relación cara a cara, en el mundo interactivo del Messenger, pierde valor, al ser invisibilizados a través del monitor de la computadora, no existe obligación alguna en armonizar ambas partes del individuo, por lo que si bien es cierto creará contraposiciones y contradicciones, a la vez otorgará al individuo una apropiación sobre sí mismo al tener la total libertad de mostrar todo tipo de expresiones corporales diversas, ya que no es observado en modo alguno¹.

En la situación cara a cara se comparte un espacio similar, una interacción con los otros, lo cual trae consigo una serie de consecuencias en los individuos interactuantes, sin embargo con el advenimiento de las tecnologías de comunicación vía Internet, la realidad de la vida cotidiana se ve trastocada, siendo reemplazada por tecnologías que multiplican las relaciones entre los individuos,

¹ Es importante notar, cómo tras un boom de las cámaras webs, éstas cayeron en desuso la mayoría de las veces a pesar de que otorga mayores posibilidades de cercanía en las conversaciones en tiempo real. El motivo radicaría en que se ha perdido el valor de la apariencia real de la persona, cobrando mayor relevancia la fantasía que ambos individuos construyen el uno del otro, inspirada en los discursos y/o las fotos que muestran los jóvenes consumidores.

sacrificando el aquí y ahora físico por un aquí y ahora virtual. El otro no será más real que yo mismo, su presencia será virtual e indirecta, quedando al desnudo lo que “soy yo”, lejos del alcance del otro, con quien interactúo vía Messenger. El otro es un otro ficticio, imaginado por mí mismo a partir de las fotos que exhibe o de lo que dice de sí mismo, de igual forma el otro me imaginará a partir de lo que yo le diga de mí mismo. A partir de esta idea del otro, es que ellos escribirán y sostendrán una serie de discursos, por ello es necesario entender que a pesar de la no relación directa cara a cara, su indexicalidad interactiva no deja de perder relevancia y significado profundo.

Goffman conceptúa a los gestos impensados como los transmitidos de manera accidental al perder uno momentáneamente el control muscular sobre sí mismo pudiendo resbalar, tropezar o caerse; eructar, bostezar etc., o cuando transmite la impresión de que está demasiado ansioso por la interacción o desinteresado de ella, pudiendo tartamudear, aparecer nervioso, culpable o afectado, ser víctima de explosiones de risa o ira que lo incapaciten como interactuante; o finalmente cuando el actuante puede permitir que su presentación adolezca de una inadecuada dirección dramática producto de contingencias inesperadas. (Goffman 1997: 63) Todos estos gestos caducan en las redes virtuales del internet: puedo hacer todo ello, sin la menor vergüenza, ya que no habrá intromisión alguna en la comunicación con los otros, los cuales no pueden verme ni observarme. La respuesta de espejo de las actitudes del otro (Goffman 1997: 48) se ve anulada en las expresiones no verbales, tales como las gestuales, tomando mayor relevancia la respuesta verbal, siendo por esto indispensable no sólo lo que se escribe, sino el cómo se escribe dicha información comunicativa.

En los últimos años se ha democratizado la utilización del Messenger en el Perú, que hasta hace unos 10 años era utilizado sólo por usuarios de estratos altos, sin embargo la proliferación de cabinas públicas por doquier, incluyendo zonas periféricas y populares de la ciudad de Lima, sumado a un mayor acceso a los precios de las computadoras y del uso del internet, ha posibilitado que dicha herramienta de la información sea de cotidiano y continuo uso. Junto a este fenómeno, aparecieron una serie de características a las cuales los jóvenes de todos los estratos rápidamente se amoldaron, entre ellos destaca el Messenger, que rompe cualquier barrera de tipo diferenciadora. Ya no existen prejuicios por el cómo nos vemos frente al otro, es decir los marcadores sociales y el status producto de la imagen que reflejamos, pierde consistencia al ser invisibilizados mediante el Messenger. Ya no existen prohibiciones de acudir a lugares reservados a ciertos tipos de status, ya que navegamos virtualmente por donde deseemos, sin límites de espacios ni tiempos. Las prohibiciones se rompieron, tales como los reinantes en las instituciones totales o rígidas, como la

escuela o los institutos educativos. No existe ningún control sobre los usuarios, ni siquiera la institución familiar accede a normativizarla, ya que son mundos desconocidos para los anacrónicos adultos que sufren cada día más con traducir difíciles códigos de comunicación virtual. Sin embargo hasta este punto tan sólo hemos reconocido la independencia del *Messenger* como medio de comunicación masiva por parte de los jóvenes, los cuales se emancipan de los valores y la moral impuesta por un “otro generalizado” que es etariamente ajeno a su propio mundo de la vida cotidiana. Pero a partir de este punto es que debemos ser conscientes de las complejas relaciones que se desarrollan entre los que se comunican por este medio virtual, lo que nos lleva a la inevitable renovación de nuestros marcos teóricos, y contextualizar las relaciones “cara a cara” de las que nos había hablado la fenomenología (Shutz 1993: 192-205), para explicar los nuevos fenómenos sociales producto de tecnologías de la información que vienen renovándose día a día y con ello nos llevan a nuevas formas de entender la sociedad en sus diversas clases de relaciones entre pares e inter generacionales.

El Messenger funciona como una especie de estado liminal (Turner 1970: 53 - 74), entendido como una situación “inter – estructural”, en la que sus usuarios son seres transicionales, que no son ni una cosa ni otra, o pueden ser ambos; no están ni aquí ni allá, en nuestra caso diremos que sus usuarios están en ambos lados a la vez. Ello rebasa cualquier región anterior o región posterior (Goffman 1997: 117 – 151), viven en ambas regiones a la vez, escriben en esa región anterior en donde obedecen expectativas y se unen al juego de las apariencias sociales entre sus propios pares, y a la vez están sentados en su hogar oyendo música, parándose de rato en rato o simplemente se masturbarán sin la menor vergüenza ya que esta región posterior termina representando un espacio privado lejos de vigilancia alguna, sin obligaciones ni deberes.

Quien se comunica desde una cabina privada o pública, no debe ensayar el complejo dramatismo que debe emplear cada vez que ve a sus amigos, o a su enamorada/o o a su propia familia. Obvia los gestos, y los reduce a unas letras escritas, obvia las expresiones faciales y las reduce a unos íconos de rostros felices, molestos o tristes; o de originales y diversas manifestaciones. Obvia las risas forzadas, o el simple acto de sonreír, el cual desacomoda su cuerpo, reemplazándolo por un simple “jajaja”, para él no hay nada mejor que socializarse con el resto a través de la computadora, porque representa un ahorro de energías muy grande, además de economizar su tiempo al hablar con muchas personas a la vez en diferentes “ventanas”: los auditorios (Goffman 1997:152 - 179) se reducen a simples *ventanas* en las que sólo hace falta que bloquee o no a alguien determinado dependiendo de la necesidad que tenga de hablar o no con “esa” persona. La amistad no necesita

ya del cara a cara, ni de oírse los unos a los otros, basta con estar “agregado”, aunque puedan pasar semanas, meses o años sin que esa persona te hable, a pesar de que se encuentre “conectada”: se pierden de este modo los códigos de cordialidad y modales mínimos, inevitables en el cara a cara en donde el saludo es inevitable, uniéndolos algún tipo de vínculo amical. Los sujetos son capaces de entablar una “amistad” sin verse nunca, ni tener el menor contacto físico, a pesar de las múltiples conversaciones sostenidas por el Messenger. Sin embargo éste no reemplaza las emociones vertidas en la interacción cara a cara: a pesar de la cercanía vía Messenger, no logran desencadenar sus sentimientos más intersubjetivos, sino al instante de verse en un espacio común. Si bien es cierto, sentimientos similares pueden producirse vía Messenger, son producto de intersubjetividades con actores itinerantes: los contactos y amigos vía Messenger se reciclan continuamente, a excepción de los ya reconocidos en el mundo de la vida cotidiano del joven consumidor. En efecto, buena parte de los contactos son eliminados y renovados con otros, muchos de ellos jamás llegarán a existir en la interacción cara a cara, pero retroalimentan el continuo proceso.

Los jóvenes usuarios, pueden planificar citas para todo tipo de reuniones sociales sin moverse de casa, dejando en un segundo plano el teléfono celular, y sin lugar a dudas propiciando la total extinción del teléfono fijo para tales fines. Podemos hablar con todos y hablar sólo con uno, tenemos toda una gama de elegir para presentarnos al gran auditorio: *Conectado, no disponible, ausente, vuelvo enseguida, salí a comer, al teléfono e inclusive el No conectado*, desde donde puedes hablar a tus “contactos”², desde una clandestinidad en la que eliges con quien hablar y con quien no. Si no quieres hablar con unos, pero sí con otros, se puede proceder a un simple bloqueo de aquellos, o eliminarlos en última instancia: sería algo extraordinario si pudiéramos estar en una reunión y podamos bloquear a aquellos con quienes no queremos hablar volviéndonos invisibles frente a ellos, para poder concentrar energías en otras personas, ¡todo en un sólo espacio social! No hablamos ya de los instrumentos electrónicos como una extensión de los sentidos y del cuerpo, (Mc Luhan 1996: 88) sino de instrumentos que forman el cuerpo social mismo.

Ahora bien, los discursos que se intercambian entre los diferentes usuarios del Messenger, son diversos y de una codificación altamente compleja, a la cual nos ceñimos a manera de exploración. Cabe destacar la gran importancia de dichos discursos, ya que como seres autos interpretativos, las creencias que tienen los seres humanos acerca de sí mismos y de otros, manifestada en sus diversos discursos, no son simplemente estados subjetivos en sus mentes, son constitutivas de las acciones, las prácticas y las instituciones que componen la vida social (Berstein 1983: 87), su vida social. Mc

² Denominamos contactos a los diversos usuarios que se pueden llegar a agregar al Messenger.

Luhan señaló que el lenguaje le permite a la inteligencia, “pasar de un punto a otro con mayor facilidad y rapidez y con una implicación cada vez menor” (Mc Luhan 1996: 97), y más aun el lenguaje a través del Messenger rebasa los límites físicos e inclusive simbólicos, a medida que los años han pasado, una serie de formas y representaciones lingüísticas se han venido desarrollando, creando códigos y dialectos totalmente independientes de las reglas lingüísticas más básicas, en una sintonía acorde a la jerga, suspende giros y efectos, anula consecuencias y trayectos, renueva posturas e imposturas (Hevia 2008: 19). Los *nicks* son los nombres con los que se presentan los usuarios ante el resto, es precisamente lo que antecede a lo que se dirá a continuación. Sin embargo son pocos los que ponen un nombre o un simple sobrenombre. Los *nicks* han evolucionado y representan diversos mensajes, a los cuales pueden acceder todos sus “contactos”, es una declaración en diversos sentidos, que refleja su estado de ánimo en un momento determinado. Es una simbología que permite el resto saber qué dice el otro, pero sin decirlo. No sólo nos equivocamos al creer que son temas aparentemente superficiales los abordados en una conversación en el Messenger, pueden incluso tocarse los temas más serios y dramáticos: se pueden abordar una serie de discusiones, evitando de esta forma el “cara a cara”, para ahorrar muchas veces no sólo esfuerzos, sino códigos a utilizar en momentos determinados, que, como se observa en el diálogo anterior, implicaría un daño interpersonal entre ambas partes.

4. Conclusiones

Es inmensa la tarea que tienen por delante los científicos sociales hoy en día, ya que son las nuevas tecnologías de la era de la información las que vienen modificando nuestros modos de socialización, mostrándonos a los sujetos en su entera libertad quienes acceden a ellas y las modifican de acuerdo a sus interés y vicisitudes. El mundo de la vida de los jóvenes resulta de por sí un mundo lleno de complejidades paradigmáticas, debido a los medios de comunicación y la masiva fuerza con que la sociedad del hiperconsumo hace su aparición, siendo aun más compleja a partir del análisis que nos demanda las intersubjetividades desatadas en las tecnologías virtuales materializadas en el Internet. Los jóvenes usuarios reproducen constantemente dicho mundo y su constante renovación significa la principal problemática para el investigador, quien deberá permanecer en constante recambio para acceder a dichos espacios virtuales. Los cismas que estas tecnologías refieren frente a los adultos son problemáticas que “liberan” aun más al joven en la búsqueda de su emancipación y su creatividad desenvuelta. Las innovaciones que arroja la comunicación a través del Messenger nos permite vislumbrar el cómo la técnica forma parte de la vida cotidiana de los jóvenes, alertándonos de la necesidad de ir más allá de la relación directa de

sujetos: nos obliga a explicar la relación entre sujetos y objetos, en su necesidad de llegar a otros sujetos, pero que al ser intermediados por técnicas determinadas, logran resultados inesperados que quebrantan paradigmas definidos hasta entonces.

Bibliografía

- BERSTEIN, Richard.
- La reestructuración de la teoría social y política. Primera edición, México: Fondo de cultura económica.
- GIDDENS, Anthony.
- Nuevas Reglas del método sociológico. Primera edición. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- GOFFMAN, Erving.
- La presentación del actor en la vida cotidiana.
 - Primera Edición.. Buenos Aires. Amorrortu Editores.
- GOFFMAN, Erving.
- Estigma. La identidad deteriorada.
 - Primera edición. Buenos Aires Amorrortu Ediciones.
- HEVIA, Julio.
- ¡Habla Jugador! Primera edición. Lima: Taurus.
- LÉVY, Maurice
- Cibercultura. Chile: Dolmen Ediciones.
- MCLUHAN, Marshall.
- Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser Humano. Primera edición. Buenos Aires: Paidós.
- Mc LUHAN, Marshall.
- El medio es el mensaje. Paidós Studio.
- SHUTZ, Alfred.
- La construcción significativa del mundo social. Primera Edición. Buenos Aires: Ediciones Paidós.
- WALLERSTEIN, Immanuel.
- Las incertidumbres del saber. Barcelona: Gedisa.