



Tipo de documento: Tesina de Grado de Ciencias de la Comunicación

Título del documento: El chat como una nueva práctica social de comunicación

Autores (en el caso de tesis y directores):

María Sol Bentivenga

Maia Hirsch

Daniel Mundo, tutor

Datos de edición (fecha, editorial, lugar,

fecha de defensa para el caso de tesis): 2010

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.
Para más información consulte: <http://repositorio.sociales.uba.ar/>

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)



La imagen se puede sacar de aca: https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR





UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

Facultad de Ciencias Sociales
Ciencias de la Comunicación

TESINA:

EL CHAT COMO UNA NUEVA PRÁCTICA SOCIAL DE COMUNICACIÓN



UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

Facultad de Ciencias Sociales

Ciencias de la Comunicación

Tesina:

EL CHAT COMO UNA NUEVA PRÁCTICA SOCIAL DE COMUNICACIÓN

Autoras de la Tesina:

María Sol Bentivenga, DNI: 27.724.777

Maia Hirsch, DNI: 26.966.113

Tutor de Tesina: Daniel Mundo

Buenos Aires, Julio 2010

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO 1: Contexto histórico del surgimiento de Internet como medio de comunicación.....	3
Cronología del surgimiento de los medios de comunicación más importantes y definición de algunos conceptos relacionados.....	5
CAPÍTULO 2: La técnica como parte de la vida del hombre	20
La técnica.....	20
¿Máquina o Herramienta?.....	27
CAPÍTULO 3: Una nueva forma de socializar a partir de la comunicación virtual	31
Habitar una ciudad digital.....	35
Ciberciudadano	37
Sociedad de control/vigilancia.....	38
¿Mayor socialización o aislamiento?.....	42
Cibersexo	44
Ciudad – red – actores	45
CAPÍTULO 4: Un nuevo lenguaje	49
CAPÍTULO 5: La interacción de los cuerpos	61
La identidad en el chat	68
CAPÍTULO 6: Nativos digitales	75
CONCLUSIONES.....	85
BIBLIOGRAFÍA	89

INTRODUCCIÓN

La presente tesina se centrará en el análisis de las prácticas sociales de los individuos que chatean a través de Internet y el modo en que diferentes escritores abordan las mismas. Se utilizarán también autores teóricos de la comunicación, algunos de los cuales no han hecho del chat su campo de estudio, pero cuyas teorías pueden aplicarse a esta nueva herramienta. Se estudiarán los discursos sociales generados en este novedoso espacio de interacción y el imaginario social que estas prácticas tienen según notas periodísticas sobre el tema que fueron seleccionadas de los diarios *La Nación* y *Clarín* en el período enero de 2007 a noviembre de 2009.

Se partirá considerando que estas prácticas sociales de los individuos que hacen uso del chat dieron lugar a un nuevo lenguaje, una mezcla entre el lenguaje escrito y oral. El chat es un nuevo espacio de interacción social, cuya esencia virtual no es menos real y le otorga un ‘nuevo lugar’ al cuerpo, el cual está ausente en la interacción desde lo físico pero presente por las marcas de la oralidad y del lenguaje escrito.

A lo largo de la primera parte de esta tesina se describirá el contexto histórico que marcó el surgimiento de Internet como medio de comunicación y el origen y desarrollo de las nuevas tecnologías en forma cronológica. Se estudiará a la computadora como una máquina-herramienta y la importancia de sus usos sociales y aportes que brinda. Se analizará el lenguaje que se utiliza en el chat con sus reglas particulares. ¿Puede este nuevo lenguaje utilizarse en cualquier contexto?

En la segunda parte de este trabajo se hará foco en la interacción con otras personas a partir del chat. Se analizará el cuerpo virtual, los nicknames, las máscaras, las mentiras, el anonimato y se comparará este vínculo con las relaciones que se establecen en otros espacios de encuentro. Por último se estudiará cómo se presenta el concepto de identidad a partir del uso del chat.

Junto a esta novedosa forma de interactuar surgen nuevas posibilidades para socializar ya que Internet permite que los hombres puedan comprar, vender, conocer gente, mantener amistades con personas conocidas o no, estudiar, ver televisión, películas, jugar online, practicar cibersexo, teletrabajar, usar cámaras Web y micrófonos a través de la red virtual. Se analizará la nueva forma de sociabilización que tiene lugar gracias a Internet.

Finalmente se describirá la relación que existe entre las nuevas generaciones o “nativos digitales” y la tecnología en contraposición con el vínculo establecido por los “inmigrantes digitales” con ésta.

CAPÍTULO 1: Contexto histórico del surgimiento de Internet como medio de comunicación

El origen y desarrollo de las tecnologías de comunicación, ya sean nuevas o clásicas, están vinculados a la guerra, explica Armand Mattelart en su libro *La Comunicación – Mundo, Historia de las ideas y de las estrategias*, para pasar luego a aplicaciones civiles. Según este autor la comunicación, la tecnología y los medios se desarrollan al servicio del poder militar y civil y se aprovechan las guerras como laboratorios.

La comunicación de masas tiene la capacidad de garantizar vínculos entre los individuos que permitan mantener un control social estable y un sistema integrado. La comunicación es también cultura ya que les permite a los miembros de una comunidad dar sentido, adaptarse a un entorno natural y poder argumentar de modo racional.

Mattelart define un nuevo tipo de sociedad, la **tecnotrónica**: influenciada por la tecnología y la electrónica y que a su vez afecta a los planos cultural, psicológico, social y económico. “La noción de globalidad, por tanto, es esencial. La causa evidente e inmediata: las comunicaciones. Medios de comunicación y ordenadores han creado una sociedad de elementos extraordinariamente entrelazados. La paradoja de esta sociedad consiste en esto: en un mismo movimiento, la realidad (y también la humanidad) se unifica y se fragmenta. Mientras que la realidad inmediata con la que estamos en contacto se está fragmentando, la realidad global absorbe cada vez más al individuo, lo rodea y, eventualmente, lo sumerge.”¹ La globalización es un modo de organización y una forma de relacionarse con el espacio-mundo. Mattelart habla de una nueva realidad llamada aldea global, ciudad global, donde las relaciones aquí son agitadas, tensas e

¹ Mattelart, Armand: *La Comunicación – Mundo, Historia de las ideas y de las estrategias*, Madrid, Ed. Fundesco, 1993, pág. 160

interdependientes. A nivel mundial, la primera sociedad global fue Estados Unidos que además se convirtió en el mayor difusor de la revolución tecnotrónica ya que comunica más que cualquier otra sociedad.

Ante el crecimiento de las telecomunicaciones y de la informática nació una nueva disciplina científica, la **telemática**, que “es un término que alude al conjunto de métodos, técnicas y servicios que resultan del uso conjunto de la informática y las telecomunicaciones.”² La telemática no es otra cosa que la transmisión de datos a distancia mediada por la computadora.

Los medios de comunicación son considerados agentes de desarrollo y productores de conductas modernas; abren el mercado a productos nuevos, otros intereses, diseñan otro tipo de hombre y de ambiente; expresan la modernidad tecnológica y social que además transmiten a la sociedad.

Para James O'Donnell en *Avatares de la palabra: Del papiro al ciberespacio*, las nuevas tecnologías otorgan herramientas que permiten facilitar conexiones y derribar banderas. Según el mismo autor, la creación de la WWW (World Wide Web) permite acceder a prácticamente cualquier página de Internet. Surge un nuevo espacio, el cibernético, que según este autor reduce los vínculos físicos, cara a cara, dando lugar a novedosas formas de comunicación mediante una computadora.

A. Mattelart en *La Comunicación –Mundo* realiza una cronología histórica sobre sucesos acontecidos en materia de comunicación e importantes inventos a nivel mundial. Se ampliará este análisis con el nacimiento y desarrollo de los medios de comunicación en Argentina y el surgimiento de Internet.

² <http://www.mastermagazine.info/termino/6849.php>

Cronología del surgimiento de los medios de comunicación más importantes y definición de algunos conceptos relacionados

1793 En 1793 Chappe inaugura en Francia el telégrafo óptico.

Hacia fines del siglo XVIII surge en Francia el primer sistema de telecomunicaciones. El telégrafo pre-eléctrico tiene un lugar importante en este país en la Revolución de 1789.

1810 Luego de la Revolución de Mayo de 1810 en Argentina, Jorge Rivera en su libro *El escritor y la industria cultural*³ explica que tanto el periodismo como la imprenta comenzaron a manifestar signos de progreso y movilización. Frutos de esta revolución fueron: *La Gaceta de Buenos Aires*; fundación de la Biblioteca Pública; los decretos sobre libertad de prensa; creación de diarios como *El Censor*, *Mártir o Libre*, *El Grito del Sud*, *El Independiente*, *El Argos*, entre otros. En esta primera etapa las labores literarias hablaban de grandes y pequeños temas de la vida civil y militar del Río de la Plata. Más que escribir, dice Rivera, que se “predicaba” ya que los intelectuales del momento eran políticos, educadores y moralistas con ideología iluminista. Era escasa la edición de libros en esta época.

1814 En 1814 Stephenson crea la primera locomotora a vapor. Se aplica por primera vez el principio de la máquina de vapor a la prensa de imprimir en el Times de Londres.

En 1825 se crea la primera línea ferroviaria importante en Gran Bretaña.

En 1826 aparece la primera fotografía conocida y conservada de Niepce que habría logrado fijar sus primeras imágenes en 1816.

³ Rivera, Jorge: *El escritor y la industria cultural*, Buenos Aires, Ed. Atuel, 1998

1828

Hacia el año 1828 acontece un hito en la evolución de artes gráficas rioplatenses ya que César Hipólito Bacle instala un taller de litografía que luego sería la Imprenta del Comercio y Litografía del Estado. De ahí saldrá en 1835 el primer periódico ilustrado que tuvo Buenos Aires: *El Diario de Anuncios* dirigido por Rivera Indarte. Entre los años 1830 a 1836 se duplica el número de librerías existentes en Buenos Aires.

1833

En 1833 aparece el primer número de *New York Sun* en Estados Unidos

En 1835 se crea la agencia de noticias Havas.

En 1837 se crean los primeros sistemas de telégrafo eléctrico de la mano de Morse, Cooke y Wheatstone y fueron ensayados en Londres.

En 1838 Daguerre crea el primer daguerrotipo.

1851

En 1851 se crea el cable submarino Francia – Inglaterra.

En 1865 se funda la Unión Telegráfica Internacional integrada por 22 países⁴.

Esta unión representaba la primera institución internacional de la era moderna y la primera instancia internacional de reglamentación de una red técnica.

En 1866 se crea el primer cable transatlántico permanente y surge la primera máquina de escribir.

Se crea en 1869 la agencia norteamericana de noticias APA, luego UP y finalmente UPI. Apertura del canal de Suez. Primer ferrocarril transcontinental en los Estados Unidos.

1869

En el año 1869 se creó en Argentina el diario *La Prensa* y en 1870 el diario *La Nación*. Las nuevas exigencias técnicas del periodismo dieron lugar a un tipo de periodista más profesional y comprometido con su trabajo. Surgieron como

⁴ Austria, Baden, Baviera, Bélgica, Dinamarca, España, Francia, Grecia, Hamburgo, Hannover, Italia, Noruega, Países Bajos, Portugal, Prusia, Rusia, Sajonia, Suecia, Suiza, Turquía y Württemberg

grandes figuras del diarismo argentino: Mitre, Sarmiento, Alsina, Vélez Sarsfield, entre otros. A fines de 1901 el diario *La Nación*, por iniciativa de Emilio Mitre, crea la Biblioteca de *La Nación* con gran éxito.

1876

Bell crea en 1876 el teléfono. Recién al año siguiente comienza a explotar comercialmente el aparato la Bell Telephone Company.

La invención del fonógrafo fue en 1877.

En 1878 Edison realiza un plan de electrificación de Nueva York. Baudot crea el telégrafo impresor.

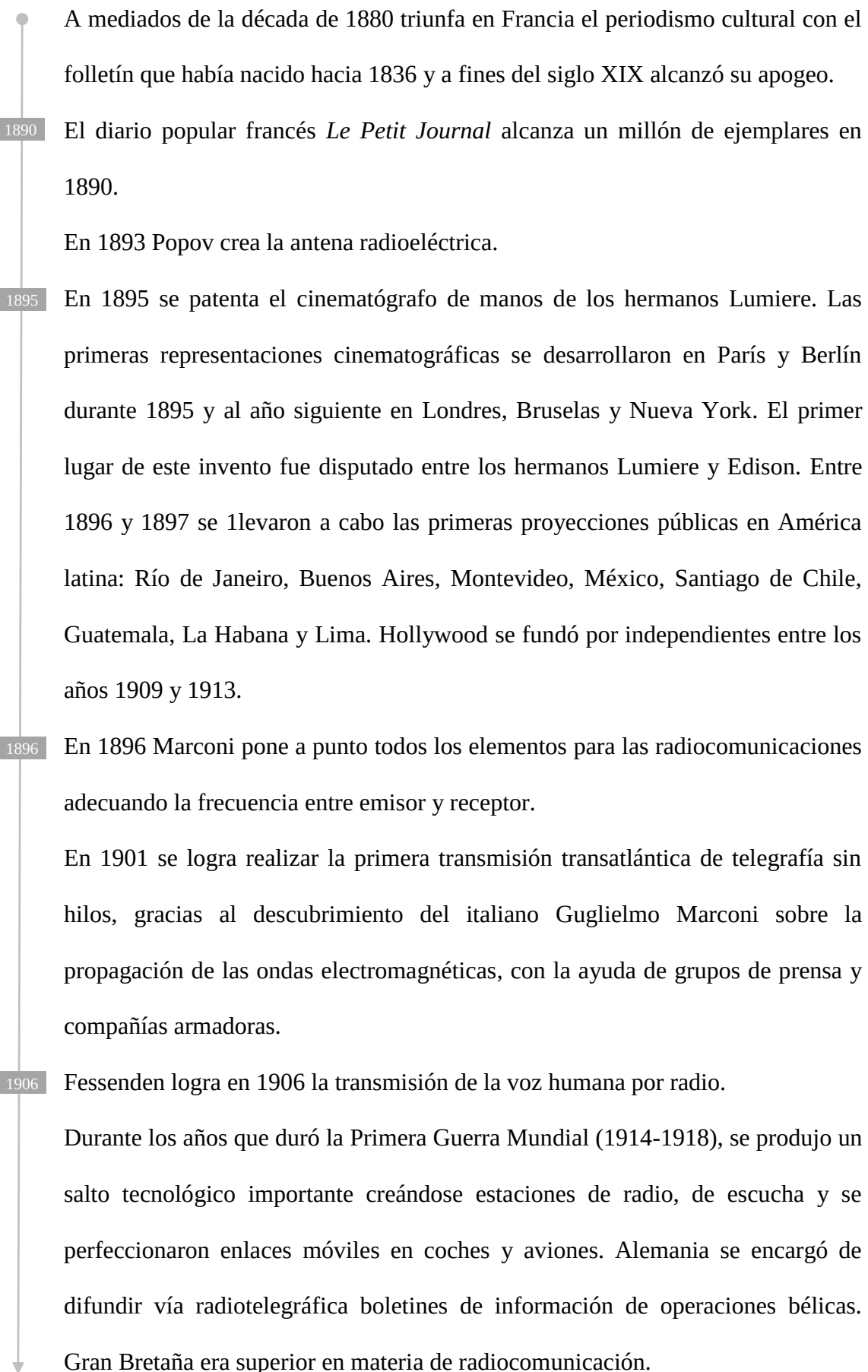
1881

La Ley francesa sobre libertad de prensa se dictó en 1881.

Hacia fines del S XIX (1880-1900) Argentina crece y se moderniza. Existe un gran impacto demográfico producto de la inmigración y se obtienen los primeros resultados por la alfabetización. La imprenta del Río de la Plata se perfecciona incorporando tecnología industrial más avanzada. En 1898 el periodista español E. Pellicer creó la revista *Caras y Caretas* que tuvo un gran éxito entre sus lectores. Fue la primera revista argentina de concepción periodística moderna y masiva que fue pensada para una nueva clase de destinatarios consumísticos heterogéneos; un público de capas medias e inmigratorias que se integró rápidamente a los mecanismos de participación, de ascenso social y de consumo. A esta altura la imagen del escritor profesional ya está prácticamente configurada.

1882

En 1882 se realiza la Conferencia Internacional de Ferrocarriles. El modelo ferroviario es un modelo de administración del tiempo. Surge el cronómetro como instrumento de medida del obrero en su trabajo junto con la máquina de fichar.



En Argentina, los primeros años del Siglo XX se caracterizaron por la publicación de ciertos libros como *La guerra gaucha* de Leopoldo Lugones en 1905 y *Carne Doliente* de Alberto Ghirardo en 1906. Entre las revistas culturales de mayor tiraje de la época, se encontraban *Ideas* (1903), *Caras y Caretas* (1898), *Nosotros* (1907). La folletería popular inundó el mercado urbano.

1915 En 1915 aparece a la venta en librerías la famosa *Biblioteca Argentina* dirigida por Ricardo Rojas quien perseguía el objetivo de publicar libros nacionales para estudiantes y obreros y editarlos a bajo precio (reeditó textos coloniales y de grandes clásicos argentinos del S XIX como Moreno, Alberdi, Sarmiento y Avellaneda).

Durante 1900 y 1930 creció la prensa argentina con periódicos como *La Razón*, *Crítica*, *Última hora*, *La tarde*, etc. En el interior del país también hay grandes diarios locales como *La Capital* de Rosario, *Los Andes* y *La Tarde* de Mendoza, *El día* de La Plata, *Los Principios* de Córdoba, entre otros. Se trata de un periodismo diferente en donde pesan más las agencias de noticias, las de publicidad, los procedimientos de fotograbado, linotipo y radiocomunicaciones. Se va afirmando la regularidad del salario. En este período algunos diarios empezaron a publicar suplementos.

Hegemonía mundial del cine norteamericano hacia 1919.

1920 Década de 1920: surge la radio en Argentina. Se plantea el inconveniente de la división del espacio radioeléctrico. “La oralidad (...) es fundacional. A lo mejor por ser ella misma el primer contacto con el mundo, con el entorno; por ser la manera como aprehendemos e incorporamos un mundo (...) la radio es una

perpetua creación. Cada emisión es nueva, es reciente.”⁵ Lo oral nos permite exteriorizar nuestros sentimientos y pasiones. Muchos dicen que es subconsciente, comparándola con la escritura que tiene un orden y una lógica. El lenguaje oral es flexible y asume las características propias de la forma de hablar de un territorio. El tiempo de la radio es el instante, es redundante y repite fórmulas. La radio permite crear o construir mundos propios y privados ya que la imaginación es siempre más rica de lo que se puede ver. Para Bosetti la palabra oral es fundante ya que remite a lo más cercano, a lo vital.

1920

El 27 de agosto de 1920 se realizó en nuestro país la primera emisión de radiodifusión. Jorge Noguer⁶ cuenta que la misma tuvo lugar en el Teatro Coliseo donde se difundió la ópera Parsifal de Richard Wagner. Aproximadamente cincuenta oyentes que poseían aparatos receptores fueron avisados que a las 21h tendría lugar dicha transmisión. Ese día Enrique Susini se convirtió en el primer locutor de radio argentino.

La estación que transmitió el primer programa de radio en el mundo fue LOR Radio Argentina en 1920, que luego pasó a ser LR2, la única radio porteña hasta 1922. Desde este año comenzaron a aparecer en Buenos Aires otras emisoras como Radio Cultura, Radio Sudamérica, LOY Radio Nacional y Radio Belgrano entre otras. A partir de entonces, las emisoras en el interior del país.

1925

En noviembre de 1925 se dio en Argentina y por primera vez en el mundo que un diario adquiriera su propia emisora: Radio Sudamérica pasó a ser Broadcasting

⁵ Bosetti, Oscar E.: *La oralidad y lenguaje radiofónico*, Ponencia presentada en las IV Jornadas “La Radio de fin de siglo”, organizadas por la Facultad de Periodismo y Comunicación Social, U.N.L.P, 22-23 y 29 de agosto de 1996.

⁶ Noguer, Jorge: *Radiodifusión en Argentina*, Buenos Aires, Ed. Bien Común, 1985

● La Nación S.A., luego Radio Mitre que iniciaba su emisión matutina con la lectura del propio diario.

En *Periodismo Cultural*⁷, Jorge Rivera plantea que en la década de 1920 la radio en Argentina fue un medio de gran penetración y eficacia cultural. Este medio de comunicación fue pensado más como un medio de difusión que como lucro comercial. Durante la década de 1920 y 1930 los programas radiales intentaban satisfacer objetivos de carácter artístico, educativo y cultural aunque de a poco el concepto de radio-empresa comenzó a desplazarlo.

1930

En 1930 se realizaron los primeros experimentos de televisión en Estados Unidos.

En 1933 se sancionaron las primeras instrucciones para la radiodifusión. Y hacia 1935 salieron al aire otras emisoras como Radio El Mundo, Radio Splendid y Radio Belgrano.

Entre 1946 y 1949 las emisoras pasaron a manos del Estado Argentino. En 1957 comenzó un plan de privatización y en noviembre de ese mismo año se promulgó el decreto Ley 15460 que regulaba los servicios de Radio y Televisión.

1938

El 30 de octubre de 1938 la cadena CBS emitió en Estados Unidos el programa de radio de Orson Welles, *La guerra de los mundos*, una novela fantástica de H. G. Wells, aterrorizando a millones de norteamericanos ya que se describía la invasión de los marcianos. Esto provocó el miedo y desesperación en los oyentes que creían que lo que escuchaban estaba ocurriendo realmente.

⁷ Rivera, Jorge: *Periodismo Cultural*, Buenos Aires, Ed. Paidós, 1995

- Jorge Rivera describe en *El escritor y la industria cultural*⁸ el nacimiento del cine en Argentina. En 1933 se funda Lumiton y Argentina Sono Film. Tiene éxito el film sonoro *Tango* y se estrena *La Guerra Gaucha*.
Durante las décadas de 1930 y 1940 caen algunas revistas como *Caras y Caretas* y *Nosotros*. Aparecen otras nuevas como *Leoplán*, *Maribel*, *Chabela*, *Rico Tipo*, *Cascabel* etc. Surgen la historieta y la novela policial.
- 1942 En 1942 se crea Artistas Argentinos Asociados. Parte del material rodado es adaptación de novelas o cuentos. Recién a fines de la década de 1940 el cine entrará en crisis.
- 1945 Se funda el Diario *Clarín* en 1945, *El Mundo* en 1928 y *La Vanguardia* en 1939. Entre 1962 y 1968 aparecen nuevas editoriales. Tanto las grandes editoriales como las pequeñas, comparten la política de privilegiar al autor del libro nacional. Tuvo éxito *Cabecita Negra* en 1962 que se creó como un libro de cuentos y luego fue llevado a la historieta.
Década de 1950: carrera espacial. La Unión Soviética lanza su primer satélite artificial Sputnik en 1957, y luego en 1961 llega el primer hombre al espacio. Recién en 1962 Estados Unidos lanza tres satélites.
- 1951 En 1951 se creó el primer canal argentino de televisión, Canal 7 (10 años después a Estados Unidos) en la ciudad de Buenos Aires, inaugurado el 17 de octubre en el segundo gobierno de Perón con la transmisión del acto celebratorio del Día de la Lealtad. La televisión como nuevo medio es una importante fuente de trabajo. El General Perón utilizó al igual que la radio, el medio televisivo para expresar su labor de gobierno. Hacia 1950, Jaime Yankelevich y el ingeniero Max Koeble viajaron a Estados Unidos con el objetivo de adquirir los elementos técnicos

⁸ Rivera, Jorge: *El escritor y la industria cultural*, op.cit.

- necesarios que el gobierno peronista les había encomendado. Las instalaciones de antena se realizaron en el edificio del Ministerio de Obras y Servicios Públicos.
- 1955 En 1955, tras el derrocamiento de Perón, se inició el desarrollo de la televisión privada argentina creándose los canales metropolitanos 9, 11 y 13 entre 1960 y 1961 (también se crearon empresas productoras paralelas a las de los canales de televisión).
- 1958 Primeros experimentos en 1958 con la red de calculadores ARPANET.
Creación de INTELSAT en 1964 (Internacional Communications Satellite). En este año también la Unión Soviética lanza su primer satélite de comunicaciones.
- 1965 Lanzamiento del primer satélite geoestacionario (Early Bird) del sistema INTELSAT en 1965.

En 1966 se creó canal 2. Hasta ese año se produjo un gran auge e interés en la instalación de antenas y repetidoras que además de privadas eran universitarias, municipales y provinciales. Los canales metropolitanos seguían ampliando sus instalaciones. Para ese entonces existían 26 canales de televisión, 22 privados y 4 estatales. Hacia 1973 la cantidad de canales al aire fue mayor, eran 35, 12 estatales y 23 privados. La televisión argentina sufrió desde sus comienzos una gran dependencia de las grandes cadenas norteamericanas y de la industria electrónica de Estados Unidos en equipamiento y mantenimiento de aparatos transmisores y receptores. Hubo un alto grado de concentración económica en donde la propiedad de los medios estaba en manos de pocas empresas. La vinculación del capital extranjero a través de las agencias noticiosas internacionales, constituyó una de las formas más sutiles y peligrosas de la dependencia ya que existió un gran lazo económico entre los canales privados 9, 11 y 13 que operaban en Capital Federal y los grandes consorcios o cadenas de

- televisión norteamericanas ABC, CBS Y NBS. Durante muchos años Argentina fue el primer exportador de programas televisivos siendo Buenos Aires en la década del 70 el centro más importante de Latinoamérica de producción de programas de televisión.
En 1968 aparece el concepto de sociedad post-industrial.
- 1969 En 1969 nació Internet en Estados Unidos a partir de un proyecto militar denominado ARPANET que era una red experimental en donde se probaron algunas teorías de software que sentaron las bases para que surgiera Internet en la actualidad. ARPANET ya no existe hoy en día. La idea era conectar esta red a otras redes mediante cableado, radio y enlaces satelitales para que pudieran comunicarse entre sí las computadoras que componían la red. En un principio ARPANET era utilizada para interconectar computadoras en lugares secretos de los Estados Unidos y con el tiempo se añadieron empresas, gente desde sus hogares, universidades, etc., que impulsó un gran desarrollo de la red de Internet al permitir la comunicación en todo el mundo, enviando y recibiendo información.
- 1975 En abril de 1975 Argentina transmitió televisión en colores con motivo del Primer Festival de Folklore Iberoamericano organizado por la OTI (Organización de Televisión Iberoamericana). En 1980 se contó con emisiones de televisión en color y el 1 de mayo de ese año ATC inició oficialmente ese servicio. Le siguieron canal 9 y 13 quedando rezagado el canal 11 en razón de su deficitario estado económico. Más adelante los canales del interior se fueron sumando al color.
- 1977 La UNESCO crea la Comisión Internacional para el estudio de los problemas de la comunicación en 1977.

1978

En 1978 se redacta el informe francés sobre la informatización de la sociedad.

En ese mismo año la Oficina de Correos británica, Western Union Internacional y Tymnet colaboraron para crear la primera red internacional de paquetes conmutados; refiriéndose a ella como “Internacional Packet Switched Service” (IPSS). Esta red creció en Europa, Estados Unidos, Canadá, Hong Kong y Australia antes de 1981 y un tiempo después creó una infraestructura de conexiones a nivel mundial.

CompuServe fue la primera compañía en ofrecer posibilidades para permitir el uso del correo electrónico y el soporte técnico a los usuarios de PCs hacia 1979. También permitió el uso del chat con su CB Simulator en 1980. Ese mismo año se publica el informe de la Comisión Mac Bride.

1981

IBM lanza al mercado en 1981 su primera computadora.

En 1983 se crea en Argentina la carrera de Informática en la UBA.

En 1984, el sector militar de ARPANET, se dividió como una red separada, la MILNET.

La National Science Foundation (NSF), otra rama del gobierno estadounidense, se involucró fuertemente en Internet e inició un desarrollo como sucesor de ARPANET. Creó en 1985 un gran canal de comunicación de 56 kbytes que recorrió Estados Unidos y permitió que estuvieran conectadas las universidades y los centros de investigación.

1987

En 1987 surge el primer servicio comercial de correo electrónico llamado Delphi.

En Argentina, a través de la Cancillería, se realizan las primeras conexiones de Internet.

En 1988 la Secretaría de Ciencia y Técnica firma con ENTel un convenio por el cual la empresa de teléfonos cede el uso de un canal de datos para que la

Universidad tuviera correo electrónico. La utilización excluyente de las redes era el correo electrónico. Había una notoria competencia entre diferentes iniciativas nacionales.⁹

Para 1990 ARPANET había sido sustituida por la Red de la Fundación Nacional para la Ciencia para conectar sus supercomputadoras con las redes regionales. En la actualidad, la misma funciona como un núcleo de alta velocidad o lo que se conoce como Internet2.¹⁰

1991

En 1991 Tim Berners Lee definió una serie de reglas que hacen posible que todos esos documentos estén unidos en el ciberespacio HTTP (Hypertext Transfer Protocol). Nace la WWW y en sólo 5 años los usuarios pasaron de 600.000 a 40 millones. En su momento de más frenesí en los años 1995/98 su tamaño se duplicaba cada 53 días.¹¹

En septiembre de 1991 se realiza la primera Reunión de Redes de América Latina y el Caribe en la ciudad de Río de Janeiro.

En 1992 la National Science Foundation amplía la red central de Internet y la lleva de 56 kilobytes a 45 megabytes. Desde ese momento, la capacidad de transmisión de datos comienza a aproximarse a lo necesario para que Internet sea algo más que correo electrónico.¹² Se establece en Homstead, Florida, un nodo NSF satelital para interconexión con América Latina.

1993

En 1993 Marc Andreessen produjo la primera versión del navegador "Mosaic", que permitió acceder con mayor naturalidad a la WWW.

⁹ <http://www.clarin.com/diario/especiales/Interenar/digital5.html>

¹⁰ <http://interred.wordpress.com/2007/03/16/305/>

¹¹ <http://interred.wordpress.com/2007/03/16/305/>

¹² <http://interred.wordpress.com/2007/03/16/305/>

1995

En mayo de 1995, se venden las primeras conexiones comerciales a Internet en Argentina. El uso comercial de Internet en la Argentina comenzó el 26 de abril de 1995, cuando inició operaciones el primer ISP: Startel, la empresa de Telefónica y Telecom que tenía el monopolio del servicio.

En 1995 se fundaron dos de los buscadores web más populares: Yahoo! y Altavista.

Hasta 1995 había en Argentina aproximadamente 15.000 usuarios de redes, con acceso a correo electrónico y otros servicios tradicionales de Internet como Archie y Gopher, que accedían a través de instituciones académicas de carácter estatal.¹³ En dicho año comenzó la comercialización de Internet, aunque el servicio no se popularizó hasta 1997, a partir de la reducción de los costos de conexión. En ese año, el Poder Ejecutivo Nacional declaró de Interés Nacional el acceso a Internet y facultó a la Secretaría de Comunicaciones para desarrollar un plan estratégico de expansión y fomento del uso de Internet como soporte de actividades educativas, culturales, informativas, recreativas y relativas a la provisión de servicios de salud.

1996

Para 1996 la red se ha transformado en un medio de comunicación a la que acceden más de 50 millones de personas en el planeta. En Argentina, más de 45.000 personas y 500 compañías navegan por Internet.¹⁴

En 1998 se fundó Google.

En 1999 Nokia y Symbol Technologies crearon una asociación conocida como WECA (Wireless Ethernet Compatibility Alliance, Alianza de Compatibilidad Ethernet Inalámbrica). Esta asociación pasó a denominarse Wi-Fi Alliance en

¹³ <http://www.maestrosdelweb.com/empresas/Argentina>

¹⁴ <http://www.clarin.com/diario/especiales/Interenar/digital5.html>

2003 El objetivo de la misma fue crear una marca que permitiese fomentar más fácilmente la tecnología inalámbrica y asegurar la compatibilidad de equipos.

En la actualidad Internet2 es el futuro de la red de redes y está formado por un consorcio dirigido por 206 universidades que junto a la industria de comunicaciones y el gobierno están desarrollando nuevas técnicas de conexión que acelerarán la capacidad de transferencia entre servidores. Sus objetivos están enfocados a la educación y la investigación académica. Además buscan aprovechar aplicaciones de audio y video que demandan más capacidad de transferencia de ancho de banda.¹⁵

2008 En el 2008, los usuarios de Internet en la Argentina llegaron a los 3.000.000.¹⁶

“El uso de medios técnicos les brinda a los individuos nuevas formas de organización y control del tiempo y del espacio, y nuevos modos de emplear el espacio y el tiempo para sus propios fines. El desarrollo de novedosos medios técnicos como el chateo y el correo electrónico, tiene un profundo impacto en las formas en las que los individuos experimentan las dimensiones temporales y espaciales de la vida social.”¹⁷

Hoy en día el hombre cuenta con dispositivos técnicos que engloban diferentes herramientas tecnológicas en sí mismos como por ejemplo un teléfono móvil que a su vez cuenta con correo electrónico, navegador web, que permite el chateo, la utilización de GPS, cámara fotográfica, juegos online, alarma, música, etc. Todas estas aplicaciones permiten acercar distancias con personas que se encuentran lejos geográficamente y aprovechar de una forma diferente los tiempos.

¹⁵ <http://www.ipitimes.com/14internet.htm>

¹⁶ <http://www.maestrosdelweb.com/empresas/Argentina>

¹⁷ Marafioti, Roberto: *Sentidos de la Comunicación, Teorías y perspectivas sobre cultura y comunicación*, Buenos Aires, Ed. Biblos, 2005, pág. 86

En capítulos posteriores se profundizará sobre el chat como nuevo medio de comunicación cuyo soporte es la red virtual. Se analizarán algunos de los nuevos vínculos generados a partir de la utilización de este espacio y sus herramientas para relacionarse con otras personas.

CAPÍTULO 2: La técnica como parte de la vida del hombre

La técnica

La técnica rige nuestra vida hoy. De acuerdo con Carlos María Reyles, en su prólogo al libro *Técnica y Civilización* de Lewis Mumford, desde mediados del siglo XIX se está desarrollando un cambio profundo y radical para el hombre, que no está impuesto por la naturaleza sino que está determinado por la ciencia y la tecnología. Según sus palabras textuales, “el hombre se nos presenta como un extraño producto de hibridación entre lo natural y lo artificial.”¹⁸

Pero ¿qué es la técnica? Según Murray Bookchin, “para la mente moderna, la técnica es simplemente el conjunto de materias primas, herramientas, máquinas y mecanismos que se precisan para producir un objeto utilizable. El juicio definitivo del valor de una técnica es operativo: se basa en eficiencia, habilidad y costo.”¹⁹ Este autor hace una diferenciación entre técnica –para la mente moderna- y techné –para la mente clásica, término que proviene del griego- sosteniendo que esta última va más allá de la técnica, que es un concepto relacionado al arte, a la buena vida, que “existía en un contexto social y ético en el que no sólo se indagaba el ‘cómo’ se producía un valor de uso sino también ‘por qué’ (...) Techné cubría un más amplio espectro de la experiencia que la moderna palabra ‘técnica’.”²⁰

Desde un primer momento se pensó en la técnica como un medio para poder controlar a la naturaleza, “ya no se trata de adaptarnos al ambiente sino el de adaptar el

¹⁸ Mumford, Lewis: *Técnica y Civilización*, Buenos Aires, Ed. Emecé, 1934, pág. 12

¹⁹ Bookchin, Murray: *La ecología de la Libertad*, Madrid, Ed. Nossaj y Jara Editores, 1999, Cap. IX, pág. 335

²⁰ Bookchin, Murray: op.cit., pág. 335- 336

ambiente a nosotros.”²¹ En palabras de Mumford, “el sueño de conquistar la naturaleza es uno de los más viejos que han acicateado la mente humana.”²²

En la antigüedad los hombres contaban con herramientas, pero ahora tienden a construir su mundo alrededor de éstas y no pueden distinguir qué hay en la vida de científico y tecnológico y dónde no lo hay. Se da por sentado que todos los elementos están validados por el mundo científico. Según Mumford, esta modelación de los deseos y hábitos de los hombres fue dada por la manipulación de la tecnología.

En su libro *Técnica y Civilización*, Mumford plantea una historia social de la técnica. Este autor explica que es posible hacer un buen o mal uso de los instrumentos y recalca el hecho de que cada invento llega en el momento en que la sociedad está preparada para que eso ocurra. Todo estudio de la técnica tiene que analizar a su vez la matriz social en la que entra en juego. “No basta explicarse la existencia de los nuevos instrumentos mecánicos: es necesario asimismo explicar la cultura que estaba pronta a aprovecharlos tan extensivamente. Es necesario notar lo siguiente: la mecanización y la sistematización no son fenómenos nuevos en la historia: lo que es nuevo es el hecho de que esas funciones hayan sido proyectadas e incorporadas en formas organizadas que dominan todos los aspectos de nuestra existencia.”²³ También Bookchin adhiere a esta teoría de que no hay técnica desligada de la matriz social en la que está inmersa. De ahí que la técnica, para ninguno de estos autores sea neutral, porque está asociada a un tejido de relaciones sociales y está ligada a él.

No sería posible pensar en el surgimiento del chat sin Internet, ni pensar en Internet sin el previo surgimiento de la computadora. Y así se podría remontar uno a uno los inventos previos que permitieron al hombre llegar al lugar donde está hoy,

²¹ Mumford, Lewis: *Técnica y Civilización*, Buenos Aires, Ed. Emecé, 1934, pág. 20

²² Mumford, Lewis: op.cit., pág. 86

²³ Mumford, Lewis: op.cit., pág. 32

inmerso en avances tecnológicos y atrapado en los problemas que surgen a partir de los mismos. Desde el advenimiento de las computadoras no sólo cambió el estilo de vida de numerosos usuarios sino también su forma de trabajar, de comunicarse, de organizarse. Día a día aparecen nuevos softwares y hardware que superan ampliamente en sus utilidades y capacidades a sus predecesores, haciendo que las nuevas herramientas mejoren a las anteriores. Todo esto dentro de un contexto que permitió su desarrollo. En un primer momento las nuevas tecnologías lograron sorprender al mundo con sus avances y lo que ellas permitían. Pero poco a poco se fue perdiendo la capacidad de asombro ante las nuevas apariciones tecnológicas, puesto que el contexto y la matriz social las han adoptado como parte de su vida cotidiana.

Existe una preparación cultural previa al surgimiento de la técnica, la sociedad se prepara para ver las cosas de una manera diferente. Dicha preparación no es lineal. El eje del problema de la técnica es el eje del poder: la dominación del hombre por el hombre, del hombre a la naturaleza, etc.

Siguiendo a Bookchin, se podría decir que la tecnología tiene dos caras: por un lado la excitación que el hombre siente ante los avances tecnológicos, la fascinación por la técnica que lleva implícita el ideal de progreso; y por el otro lado la desilusión o desencantamiento de sus resultados, sobre todo después de la Primera Guerra Mundial, cuando se utilizó a la tecnología para matar a millones de personas. Existe un “creciente miedo de que nos estemos comprometiendo con sistemas destructivos de producción en masa. La humanidad parece sentir ahora que la tecnología la ha engañado.”²⁴ Hay numerosas películas como por ejemplo *Terminator* de James Cameron o *The Matrix* de los hermanos Wachowski, en las cuales la tecnología se vuelve en contra del hombre, donde las máquinas pasan a controlar las vidas humanas reflejando así el miedo a lo

²⁴ Bookchin, Murray: *La ecología de la Libertad*, op.cit., pág. 334

desconocido, a la propia capacidad del hombre de crear algo que en algún momento quede fuera de su control y pueda llegar a dominarlo. Se podría decir que Internet es el principio de un futuro incierto, un espacio sin límites donde nadie sabe de qué modo evolucionará. Lo que ayer servía para mantener en red información gubernamental, hoy sirve para investigar diferentes temáticas e incluso para conocer personas. Dentro de este último rubro la evolución ha sido tal que de salas de chat se ha llegado al Facebook o a Fotologs habiéndose creado al momento algunos grupos de personas – autodenominados Floggers- que veneran dichos sitios web.

Facebook, como se verá más adelante, es un sitio de Internet donde cada persona que posea una dirección de correo electrónico puede contactarse con otras y participar de una o más redes sociales, las cuales pueden estar relacionadas con su situación académica, lugar de residencia, de trabajo, etc.²⁵ Un **Fotolog** es un álbum de fotos virtual donde se publican una o varias fotos diarias. Los **Floggers** son un grupo de personas que suben cotidianamente sus fotos a Internet y comentan fotos ajenas.

Piscitelli en *Post/Televisión – Ecología de los medios en la era de Internet* considera, entre otras cosas, que Internet es una amenaza y un virus potencial de la estandarización. Plantea como lejana la democratización de su uso y la conversión del mismo en un medio masivo de comunicación. Internet tiene usos sociales que son prácticos para los cibernautas, abre caminos para encontrar lo que buscamos. De todos modos el autor se plantea ciertos interrogantes: “La Internet tiene usos sociales novedosos, permite un acceso a herramientas para muchos, pero ¿aporta novedades cognitivas y realineamientos paradigmáticos auténticos? ¿Permite ver más allá o mejor

²⁵ Se analizarán las redes sociales y comunidades virtuales en capítulos posteriores.

que utilizando otros medios? ¿O estamos sucumbiendo a un nuevo espejismo tecnológico?”²⁶ A continuación se intentará responder a estas preguntas.

¿Aporta novedades cognitivas y realineamientos paradigmáticos auténticos?

Existen innumerables foros en los que se intentan despejar dudas respecto a ciertos cuestionamientos y donde todos aquellos que pueden acceder a la red pueden también ingresar a dichos foros para opinar, agregar información o simplemente leer los contenidos. Internet es un medio en constante crecimiento y expansión y es debido a esto que no hay forma de garantizar que los contenidos allí dispuestos sean auténticos, verdaderos y fiables o no. Está en la capacidad del internauta en distinguir entre un contenido auténtico y uno que no lo es. El ejemplo de Wikipedia es ilustrativo: “Wikipedia es una enciclopedia libre y políglota basada en la colaboración de sus contribuyentes por medio de la tecnología wiki. Gracias a esta tecnología, cualquier persona con acceso a Internet puede modificar la gran mayoría de los artículos a través de un navegador web.”²⁷ Existen editores que controlan los contenidos, pero los agregados y las modificaciones son tantas que los correctores no siempre llegan a tiempo para chequear todas las fuentes. Además de esto una de las reglas de Wikipedia es que cada quien puede agregar contenidos. Por otro lado, hay sitios que están avalados por organismos con trayectoria e historia académica que dan más confianza que otros al momento de decidir de qué fuente obtener la información. Un claro ejemplo de esto es la página de la Real Academia Española (www.rae.es) de donde se obtienen definiciones de palabras en español.

¿Permite ver más allá o mejor que utilizando otros medios? Internet permite una visión alternativa, en constante actualización. No se puede aseverar que un medio sea

²⁶ Piscitelli, Alejandro: *Post/Televisión – Ecología de los medios en la era de internet*, Buenos Aires, Ed. Paidós, 1998, pág. 60

²⁷ <http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>

mejor que otro, la clave está en la diversidad, en las nuevas opciones que éste pueda ofrecer. Internet puede ser un complemento de información de los medios tradicionales que permite la interacción y el intercambio de opinión con otros internautas en foros y páginas destinadas a ello.

¿O estamos sucumbiendo a un nuevo espejismo tecnológico? Internet existe y muchos de sus contenidos están avalados académicamente por numerosas universidades y altas casas de estudios. Un espejismo confunde realidad con ilusión, pero Internet pertenece al mundo de lo real.

Para poder analizar los cuestionamientos que plantea Piscitelli en profundidad es necesario tener presente los conceptos de acceso y participación, que comenzaron a utilizarse en la década del setenta con el objetivo de buscar indicadores para dar cuenta de la evolución de la democratización de los medios en un país determinado.

Según Diego Rossi, existen tres niveles de **participación**: intervención de la población en la producción de mensajes; intervención de la población en la toma de decisiones; y contribución para la formulación de planes y políticas de comunicación masiva. La participación requiere de la presencia activa y orgánica de personas o sus representantes de diferentes sectores políticos, culturales o sociales en espacios autónomos de comunicación social.²⁸

En Internet, la participación se da en los niveles uno y dos, ya que los usuarios pueden producir mensajes e intervenir en la toma de decisiones del armado de páginas, posteo de fotos, creación de definiciones de nuevas palabras, etc.

El **acceso** es el derecho a estar informado. Su primer nivel está dado por la elección: que cualquier habitante pueda escoger entre diferentes formas de

²⁸ Rossi, Diego: "Precisiones sobre acceso y participación en la comunicación masiva", complemento de teóricos de Políticas y Planificación de la Comunicación, Cátedra Mastrini; Facultad de Ciencias Sociales, UBA, 2000

comunicación. Por ejemplo, para la radiodifusión, el acceso tiene que ver con la maximización de cobertura de radio o televisión y brindar al receptor diferentes ofertas. Como a partir de los noventa crecen los costos del derecho de emisión, el acceso no fue igualitario y aumentaron las brechas en las capacidades de recibir información. Un segundo paso consiste en brindar la mayor cantidad de ofertas diferentes al receptor de los servicios.

El segundo nivel del acceso tiene que ver con la retroacción, que es la capacidad de interacción entre los productores y los receptores, intervención directa del público en la transmisión de los programas y el derecho que las personas tienen de realizar comentarios y críticas. La retroacción se sostiene aún cuando la presencia de individuos en tribunas o paneles es pasiva o está enmarcada dentro de las reglas impuestas por el emisor.

En Internet, los usuarios tienen una amplia capacidad de acceso a diferentes fuentes de información y también pueden practicar la retroacción dentro de los foros, los cuales están cada vez más difundidos. Los periódicos en su versión digital (*Clarín*, *Página 12*, *La Nación*, *Crítica Digital*, *Infobae*, y otros) permiten a los internautas comentar las notas que ellos publican en la Web generándose foros de discusión cuyas temáticas muchas veces trascienden el objetivo de la nota.

El acceso universal consiste en la disponibilidad de al menos un servicio básico de telecomunicación. Con la aparición de las nuevas lógicas y tecnologías adecuadas de distribución de contenidos, el aumento de las posibilidades de acceso no resultó igualitario sino que generó más brechas en las capacidades de recibir información y entretenimiento.

“El aspecto más interesante de Internet es su aspecto potencialmente democratizador de la información y promotor de una comunicación horizontalizada, a

partir de una interactividad que no deviene automáticamente en igualitarismo, pero coloca a la orden del día a la cuestión de la acción solidaria de la sociedad civil y de la organización en búsqueda de un ordenamiento más justo y de mayor autonomía en relación con el capital y el Estado.”²⁹ La democratización de un medio es el proceso por el cual el individuo pasa a ser un elemento activo y no un simple objeto de comunicación. Aumenta la variedad de mensajes intercambiados y crecen el grado y calidad de la representación social en la comunicación.

La red no es un vehículo común a todos los ciudadanos, lo cual genera una brecha muy grande entre los *inforricos* y los *infopobres*, excluidos estos últimos de los nuevos circuitos de comunicación.

El crecimiento de Internet se constituyó al calor de tres factores que operan sobre las tecnologías de la información y las comunicaciones:

a) político: acción deliberada por parte de los países más desarrollados de establecer un nuevo marco de actuación liberalizada en el sector de las telecomunicaciones.

b) tecnológico: con el surgimiento de las nuevas tecnologías se generó una cantidad de nuevos servicios que circulan por las redes de telecomunicación.

c) estratégico o de reorganización sectorial: convergencia de varios sectores que funcionaban separados tales como las telecomunicaciones, los medios masivos de comunicación, etc.

¿Máquina o Herramienta?

Siguiendo a Mumford, se utilizará la distinción que él hace entre herramienta y máquina para poder definir a la computadora. Según este autor “las máquinas se

²⁹ Rossi, Diego: “Precisiones sobre acceso y participación en la comunicación masiva”, op. cit., pág. 36

distinguen de las herramientas en el hecho de que estas últimas pueden ser usadas para realizar más de una operación específica siempre bajo el control del trabajador, mientras que las máquinas son diseñadas para ejecutar una función particular, con precisión, velocidad o regularidad que no puede ser fácilmente lograda por el trabajador individual.”³⁰ Sin embargo, en su libro *Técnica y Civilización*, ya comenzaba a vislumbrar la posibilidad de que “entre la herramienta y la máquina existe otra clase de objetos, la máquina-herramienta.”³¹ Si bien el autor da como ejemplo el torno o el taladro donde se encuentran la precisión de una máquina delicada y la acción del trabajador que la maneja, se podría adaptar esta categoría de máquina-herramienta para definir a la computadora. El motivo de esta teoría es que sería posible pensar en ella como una máquina ya que, como dice Mumford “se podría decir que una máquina es un instrumento para aislar y expandir desde una manera externa y perdurable en el tiempo capacidades especiales que alguna vez estuvieron reservadas a organismos animales y sujetas a sus limitaciones”³²; pero es al mismo tiempo una herramienta, un utensilio que también se presta a la manipulación. Si bien existe un alto grado de automatismo en una computadora, parafraseando a Mumford la misma no podría funcionar sin una persona que le dé órdenes, que le indique qué hacer, sin un trabajador que la programe y utilice dichos programas. En la temática de esta tesina, se estudiará a la computadora como máquina-herramienta que permite establecer vínculos con otras personas por medio de Internet.

Ferrer y Terrero citan a Mumford en su texto *Lewis Mumford*: “La realidad de los organismos vivientes y de las sociedades humanas –decía Mumford- no es reducible a las abstracciones financieras, y por lo tanto, a los ideales burocráticos de

³⁰ Mumford, Lewis: *Máquinas*, Nueva York, Enciclopedia Americana, Volumen 15, 1966, pág. 136

³¹ Mumford, Lewis: *Técnica y Civilización*, op.cit., pág. 43

³² Mumford, Lewis: *Máquinas*, op.cit., pág. 136

estandarización y control centralizado. Para él, la auténtica tarea de los urbanistas consistía en proveer a los habitantes de la ciudad del máximo número de oportunidades para que intercambien sus lenguajes y sensibilidades; es decir, facilitarles la tarea de intensificar sus planes en común. Nada en la ciudad –ningún artificio, ningún sucedáneo- puede reemplazar al apretón de manos y al abrazo. Y para ello se necesitan instituciones, espacios y técnicas apropiadas a la tradición táctil.”³³ Internet abrió las puertas a una alternativa para que los seres humanos puedan intercambiar sus lenguajes y sensibilidades sin necesidad de un encuentro táctil. Si bien nada reemplaza el apretón de manos y el abrazo en lo que a cercanía física se refiere, pueden surgir relaciones interpersonales intermediadas por un canal que no es el tradicional de las instituciones que facilitan esta interacción cuerpo a cuerpo.

Este nuevo modo de comunicación permite establecer vínculos con otras personas. En *Amores en Red – Relaciones afectivas en la era Internet*, Diego Levis describe la utilidad que tiene la red como vehículo para establecer relaciones afectivas con otras personas.³⁴ Hoy en día Internet posibilita nuevas formas de comunicación para que los hombres puedan contactarse con otros de manera más rápida: el **correo electrónico o email** que permite que una persona pueda enviar o recibir mensajes cerrados a través de la red; el **chat** que facilita la comunicación de forma escrita e instantánea con otras personas; **foros** que son espacios donde se prioriza el debate sobre hechos diarios y permite conversaciones prolongadas en el tiempo; entre otras.

³³ Ferrer, Christian y Terrero, Patricia: “Lewis Mumford (1895-1990)”, complemento de teóricos de Informática y Sociedad, Cátedra Ferrer; Facultad de Ciencias Sociales, UBA, 2003, pág. 121

³⁴ Levis, Diego: *Amores en Red – Relaciones afectivas en la era Internet*, Buenos Aires, Ed. Prometeo, 2005, pág. 25

Estas nuevas herramientas propias de la comunicación virtual generan un nuevo espacio de encuentro donde dos personas pueden conocerse e interactuar y posibilita así un nuevo modo de socializar. En el capítulo posterior se ahondará en este tema.

CAPÍTULO 3: Una nueva forma de socializar a partir de la comunicación virtual

La práctica del chat y el uso de Internet generan en los individuos un nuevo modo de socializar. El chat es una nueva herramienta que permite a los cibernautas interactuar con otras personas aunque éstas no se encuentren presentes físicamente en el mismo espacio ni compartan el mismo entorno. El chat facilitó la interacción de dos o más personas salvando las distancias físicas y sin la necesidad real de conocer al otro personalmente. A pesar de que el encuentro sea virtual, la socialización es real. Esto permite hablar del chat como un nuevo medio de relación.

Los espacios reales donde las personas suelen chatear son en su mayoría el hogar y el ámbito laboral de los cibernautas. Existe un lugar por excelencia donde la gente se congrega con el fin de chatear, jugar juegos en red y/o navegar en Internet que fue creado desde un primer momento para tal fin: el cibercafé. Los cibercafés surgieron en la década del noventa como espacios públicos que ofrecen a los clientes una computadora con acceso a Internet y donde además los usuarios pueden disfrutar del servicio de un bar.³⁵ La particularidad de un cibercafé es que la gente que allí asiste se sienta detrás de una computadora para comunicarse con otra persona que podría estar a kilómetros de distancia mientras que está rodeada de otros individuos que en ese momento también están utilizando Internet. Según Finkelievich, “los cibercafés son enclaves en el paisaje urbano con puertas abiertas para salir de la ciudad, aunque sea de manera transitoria y metafórica.”³⁶ Si bien las personas se encuentran una al lado de la

³⁵ Existen también los llamados “Cibers” que son espacios donde se puede alquilar una computadora por un tiempo determinado pero que no cuenta con el servicio de bar.

³⁶ Finkelievich, Susana: *¡Ciudadanos a la Red!, Los vínculos sociales en el ciberespacio*, Buenos Aires, Ediciones Ciccus La Crujía, 2000, pág. 52

otra separadas por gabinetes contiguos, los usuarios pueden no mirarse entre ellos. Son espacios que permiten al cibernauta deambular por otros lugares virtuales.

En el mundo virtual, los ciberciudadanos pueden también encontrarse. Bauman retoma a Richard Sennett y a su definición clásica de ciudad: “un asentamiento humano en el que los extraños tienen probabilidades de conocerse.”³⁷ Una ciudad digital está compuesta por ciudadanos reales que habitan en ambos mundos y poseen la habilidad de integrarlos en el mismo momento.

En la actualidad, la urbanidad se está dispersando en redes por todos los continentes. Ya no es necesario tener un asentamiento fijo para trabajar o asistir físicamente al supermercado para comprar ya que la economía del nuevo milenio precisa sobre todas las cosas de la velocidad y de la ligereza.

Se podría sostener entonces que Internet es una nueva ciudad que puede transitarse, ya que cualquier persona que tenga acceso a la red puede visitarla e incluso hacerle modificaciones para mejorarla o empeorarla. La circulación puede ser libre o restringida, Internet es un espacio en el que las personas pueden conocerse, donde la desigualdad social es parte de la realidad virtual. En la ciudad Internet abundan los juegos, los espacios laborales y de esparcimiento. La extensión y el desorden de este medio pueden asemejarse a las autopistas de las ciudades de cualquier urbe del Siglo XXI. Villanueva Mansilla sostiene que Internet es una “autopista permanente” ya que es constante la circulación de información entre equipos conectados.³⁸ Algunos consideran a Internet como un espacio paralelo de la ciudad; sin embargo en algunos ámbitos la red

³⁷ Bauman, Zygmunt y May, Tim: *Pensando Sociológicamente*, Buenos Aires, Nueva Visión, 2007, pág.102

³⁸ Villanueva Mansilla, Eduardo: *Comunicación interpersonal en la era digital*, Bogotá, Ed. Norma, 2005, pág. 79

de redes ha reemplazado al territorio urbano. Los ejemplos abundan, desde el teletrabajo hasta el homebanking, las compras virtuales o la investigación académica; cada vez se hace menos necesaria la presencia física en algunos ambientes y la misma puede ser reemplazada por la presencia virtual, una figura física pero del otro lado de la computadora.

La globalidad espacial es un fenómeno de migración, un traspaso de fronteras de ciudad en tiempo real. Es la posibilidad de estar en un lugar y la ilusión de estar también en otro sitio. Se pierden las nociones de qué es aquí y qué es allí; se eliminan las distancias porque el tiempo se convirtió en lo instantáneo. Las nuevas tecnologías telemáticas e informáticas permiten configurar otra espacialidad, ellas dan lugar a que ciertos procesos gerenciales se puedan realizar desde cualquier parte: la globalización económica no existiría sin tecnología telemática. La ciudad posmoderna vive en la dimensión física material y en la física virtual, el ciberespacio. La ciudad informacional crea una ciudad dual, una para el 25% de la población que es la clase técnico gerencial y la otra para el 75% de la población que trabaja para dicha clase. En la ciudad posmoderna se observa un efecto de deslocalización virtual y desurbanización de la clase gerencial. A su vez, en la ciudad posmoderna en vez de lugares urbanos hay lugares telemáticos que basan su construcción en un espacio cibernético que no es otro que el ciberespacio. El espacio material de las ciudades pasa a ser sustituido por un espacio virtual de las redes. En la ciudad moderna, el concepto de territorio es material, tangible, aparece lo concreto; en la ciudad posmoderna el concepto de red es inmaterial, intangible, aparece lo abstracto y el espacio es lógico, sólo concebible en nuestra capacidad de abstracción.

Un ejemplo de la sustitución del espacio real por el virtual es el teletrabajo. Bauman escribe que “en su etapa pasada, el capital estaba tan fijado a un lugar como los

trabajadores que contrataba, en la actualidad, el capital viaja liviano, con equipaje de mano, en un simple portafolio, un teléfono celular y una computadora portátil.”³⁹ El **teletrabajo** implica una nueva vinculación entre el individuo y la ciudad. Aquellas personas que en lugar de viajar diariamente a sus puestos laborales trabajan desde sus casas ahorran numerosas horas que estarían destinadas al transporte. A su vez, prescinden de la relación casual con varias personas con quienes se cruzarían camino a sus oficinas, así como también de las relaciones con otros compañeros de trabajo. Quienes teletrabajan pueden pasar días enteros sin salir de su hogar, levantándose a la hora precisa en la cual comienzan a trabajar y continuar haciéndolo aún después del horario laboral. Si bien no hay un jefe que controle en detalle las horas trabajadas, por lo general el teletrabajo se mide más por objetivos que por horarios, lo que lleva en muchos casos a exceder la jornada laboral preestablecida.

Una de las características del teletrabajo es que las personas están en general solas trabajando desde su hogar, sin interactuar físicamente con otros durante todo el día, quizás durante toda la semana. Sin embargo, se encuentran siempre conectadas con la realidad en que viven. Pueden chequear diarios digitales, comprar alimentos vía Internet, estudiar una carrera a distancia, ver televisión, películas, jugar online, practicar cibersexo, conversar con otros a través de Skype, chatear con quien deseen, pueden relacionarse con todos y sin embargo no interactuar físicamente con ninguno. De a poco, la tecnología irá modificando las acciones que se realizan en sociedad: modos de trabajar, de sentir, de pensar, de divertirse y soñar. “Los modernos dispositivos tecnológicos, como los teléfonos móviles y las computadoras portátiles, empezaron a derrumbar las paredes de nuestras casas, de la oficina y de casi todo en el medio. La

³⁹ Bauman, Zygmunt: *Modernidad Líquida*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica de Argentina S.A., 2006, pág. 64

línea que hasta hace no mucho tiempo mantenía separada la vida laboral y profesional del ámbito hogareño y privado es cada vez más delgada, por no decir casi nula.”⁴⁰ Es notable en la actualidad la convergencia entre lo laboral y lo privado. Justamente el uso de la tecnología desdibuja los límites de ambos sectores ya que son cada vez más aquellas personas que utilizan Facebook, Messenger, Twitter o editan una foto en Internet durante el horario laboral y luego en su casa chequean mails del trabajo.

Habitar una ciudad digital

El hombre es capaz de habitar una comunidad o ciudad virtual. En términos de Heidegger, “aquellas construcciones que no son viviendas no dejan de estar determinadas a partir del habitar en la medida en que sirven al habitar de los hombres. Así pues, el habitar sería, en cada caso, el fin que persigue todo construir. Habitar y construir están, el uno con respecto al otro, en la relación de fin a medio.”⁴¹ Si se analiza a Internet como una gran ciudad digital, se podría pensar que los programadores son aquellos que construyen sitios web y los internautas los que los habitan. Cabría preguntarse cuál es el motivo que lleva a las personas a “escapar” sumergiéndose en el mundo virtual varias horas por día, más de las que dedican a otras actividades. Para Illich, el mundo se ha vuelto inhabitable: “en las ciudades modernas, y de forma paradójica, con el crecimiento de la población crece también la inhabitabilidad del medio ambiente. La sociedad nos ha despojado del derecho a habitar.”⁴² Quizás sea por esto que muchas personas han encontrado en la web un espacio de escapismo a estas megalópolis modernas que ahogan y no dejan lugar aparente para habitar. Sennett

⁴⁰ Varise, Franco: “La tecnología diluye los límites entre el trabajo y la vida privada”, *La Nación*, 9 de octubre de 2008

⁴¹ Heidegger, Martín: “Construir, Habitar, Pensar”, en *Conferencias y artículos*, Barcelona, Ediciones Del Serval, 1996, pág. 13

⁴² Illich, Iván: “La reivindicación de la casa” en *Alternativas II*, México, Editorial Joaquín Mortíz, 1998, pág. 67

sostiene que “en la multitud moderna la presencia física de los otros seres humanos es sentida como algo amenazante.”⁴³ ¿Será por esto que muchos prefieren la soledad en compañía de otras personas que no están físicamente presentes? La manera en cómo los seres humanos se relacionan con las cosas forma y conforma su habitar. Todo tiene un sentido que es otorgado por los hombres quienes poseen la capacidad de vivir en lugares que no pueden habitar. Es posible que ante esta situación y por este motivo, se hayan inventado espacios como Second Life.⁴⁴

Second Life es un sitio web creado en 2003 que permite a los usuarios inventar un personaje que habitará en una ciudad virtual. Cuando alguien se registra y accede al programa, pasa a ser llamado “residente”. Todos los residentes interactúan a través de Second Life. Los personajes son en 3D y puede configurarse desde su color de piel hasta la forma en que visten; esto les otorga a los usuarios la capacidad de vivir una Segunda Vida (virtual) en paralelo. Second Life fomenta la interacción, la socialización y la participación en actividades grupales. El medio de comunicación por excelencia en Second Life es el chat escrito, aunque el chat de voz está desarrollándose cada vez más.

Second Life es el capítulo posterior a las salas de chat, es una ciudad donde los personajes viven, habitan, interactúan, se conocen, trabajan, duermen, y hasta pueden realizar intercambios económicos y hacer negocios. Es una verdadera ciudad digital que cosecha adeptos diariamente y donde personas de todas las edades invierten horas de su tiempo jugando a ser otros. Para algunos Second Life no es más que un juego, sin embargo no hay objetivos de ganar o perder; el objetivo es simplemente vivir.

La nota “Mi vida en un hotel” del diario *La Nación* describe a Habbo Hotel que es un juego cibernético y además una de las más grandes comunidades virtuales del

⁴³ Sennet, Richard: “Carne y piedra”, complemento de teóricos de Seminario de Informática y Sociedad, Cátedra Ferrer; Facultad de Ciencias Sociales, UBA, 2004, pág. 52

⁴⁴ <http://secondlife.com>

mundo. Existen ciertas coincidencias entre Second Life y este juego ya que en ambos los cibernautas crean su propio personaje eligiendo color de cabello y vestimenta entre otras cosas. Los adolescentes que juegan hacen vivir a los personajes que han creado como si fuesen personas reales: les compran muebles para su casa, van a bailar a lugares nocturnos, al supermercado, juegan al fútbol, etc. Si bien los personajes se hacen amigos, los creadores nunca se verán ni se podrán encontrar frente a frente. Todo queda en la virtualidad.⁴⁵

Ciberciudadano

El **ciberciudadano** es aquella persona que siente que es un hombre conectado que habita el ciberespacio y vive en red, cuyos vínculos sociales tienden a multiplicarse gracias a él mismo. El hombre crea la tecnología que generó al ser digital y que de a poco se fue transformando en el ciudadano digital.

Susana Finkelievich plantea ciertos interrogantes alrededor de este tema: “¿Somos ciudadanos de las redes? O ¿la Internet es una red de ciudadanos? ¿Somos ciudadanos enredados? La idea de la Internet como una enorme, diversa y heterodoxa comunidad, ha conducido al concepto de ciudadanía de las redes.”⁴⁶ Acceder a Internet es un proceso voluntario, nadie está obligado a hacerlo. Muchos usuarios, sobre todo aquellos que nacieron en la era digital, tienen incorporado el hábito de navegar en la red. Por lo tanto se podría decir que la ciudadanía digital resulta de la elección y decisión de estar presentes en la web.

Para ser ciudadano de la Sociedad de la Información es necesario contar con una dirección electrónica que es aquella que otorga la presencia en esta nueva sociedad, el

⁴⁵ Ramírez, Cristóbal: “Mi vida en un hotel”, *La Nación*, 27 de julio de 2008

⁴⁶ Finkelievich, Susana: *¡Ciudadanos a la Red!*, *Los vínculos sociales en el ciberespacio*, op. cit., pág. 54

derecho básico del ciberciudadano (en el territorio físico el documento nacional de identidad avala nuestra existencia); el acceso a la red otorgado por un servidor y las nociones necesarias para moverse en el ciberespacio. Finalmente es preciso además que los individuos incorporen un hábitus particular: un modo de actuar, percibir y pensar dentro de la red.⁴⁷

Sociedad de control/vigilancia

La sociedad disciplinaria, tal como la pensaba Foucault, está llegando a su fin. El control es un tipo de vigilancia que se ejerce fuera de las instituciones de encierro. Al entrar en crisis la escuela y el ejército, surgen nuevos mecanismos de reproducción social y de dominación, nuevos tipos de control de la sociedad: la dominación en relación a las nuevas tecnologías, que da lugar a lo que Lyon llamó Sociedad de Vigilancia: “Datos precisos de nuestras vidas se recogen, almacenan, recuperan y procesan diariamente dentro de enormes bases de datos informáticos que pertenecen a grandes empresas y departamentos gubernamentales. Esto es la denominada ‘sociedad de vigilancia’.”⁴⁸ Cada vez que las personas ingresan a Internet y hacen un click con el mouse, alimentan la base de datos de alguna empresa que está encargada de averiguar el perfil del consumidor. Si se realizan compras por Internet se dejan los datos de las preferencias de los cibernautas así como la información de los productos que se adquieren en el historial. De esta manera, la empresa a la cual compramos estos ítems podrá saber cuál es el perfil de compra de las personas. Si éstas se realizan habitualmente, más seguros podrán estar del perfil del consumidor y les harán llegar ofertas personalizadas sólo de aquellos productos que ellos consideren que pueden

⁴⁷ Finquelievich, Susana: *¡Ciudadanos a la Red!*, *Los vínculos sociales en el ciberespacio*, op. cit., pág. 67-68

⁴⁸ Lyon, David: “Introducción: cuerpo, alma y tarjeta de crédito en *El ojo electrónico: el auge de la sociedad de vigilancia*, Madrid, Ed. Alianza, 1995, pág. 18

interesarles. Este es sólo uno de los beneficios a los que puede acceder una empresa de consumo masivo al tener acceso a los datos que brinda esta sociedad de vigilancia. Un claro ejemplo es el de Yahoo!. El apartado de Políticas de Privacidad de Yahoo! sostiene lo siguiente: “Yahoo! también recibe -y posteriormente registra- información que automáticamente nos envía el navegador que utilizas, incluyendo su Dirección IP (Protocolo de Internet), y las cookies de Yahoo!. Yahoo! usa dicha información para tres fines principales: personalizar la publicidad y el contenido según el perfil del usuario, para satisfacer lo que nos solicitas en algunos de nuestros productos o servicios y para poder notificarte sobre nuestros nuevos productos y otras promociones.”⁴⁹

No hay forma de escapar de esta vigilancia o de evitar formar parte de la gran base de datos. Desde el momento en que se tiene acceso a Internet el monitoreo es constante. El servidor puede saber desde qué lugar físico se conecta el usuario rastreando su dirección de IP, qué páginas visitó, cuáles son los gustos personales del internauta y si tiene una cuenta bancaria o con qué regularidad recibe correos electrónicos.

El control está presente en la labor del día a día: en el ámbito laboral, los emails son filtrados por la gente responsable de sistemas. En algunas empresas se bloquean ciertos archivos que exceden el peso permitido por correo; en otras, con la excusa de proteger a la compañía de la infección de posibles virus informáticos se eliminan algunos correos personales. Y están aquellas empresas que revisan todo el correo recibido, lo que llega a rozar los límites del derecho a la privacidad. También las conversaciones por chat pueden ser leídas por el sector de seguridad informática o por los mismos superiores. En los call centers, los supervisores “pinchan” los teléfonos que utilizan los operadores para así poder revisar lo que ellos dicen, lo que venden, o el

⁴⁹ <http://info.yahoo.com/privacy/ar/yahoo/>

servicio que brindan. Cualquier uso indebido de las herramientas tecnológicas que ofrece la empresa puede llevar al despido del empleado.

Pero no sólo en los trabajos puede observarse la vigilancia; en los cibercafés, por ejemplo, el dueño o el empleado del local tienen acceso al historial de los sitios que cada usuario visitó en las computadoras del lugar. Así se pueden revisar las páginas navegadas o incluso hasta se podría acceder a las cuentas de email de aquellas personas que las revisaron desde allí.

Debido a que Internet es un medio que está en constante crecimiento y aún no se han desarrollado todas sus capacidades, tampoco se pudo establecer al momento una reglamentación que dé cuenta de cada una de las características del mismo. Si bien el derecho a la intimidad está contemplado dentro del Código Civil, poco puede hacerse en lo que se refiere a la revisión de correos o conversaciones de chat dentro de un ámbito laboral o público. La realidad es que quienes chatean nunca pueden saber si lo que escriben es totalmente privado o si hay alguien (ya sea una empresa o el gobierno) que lo monitorea. Por lo tanto, en general quienes deben tratar temas muy delicados o privados prefieren prescindir de este medio de comunicación, así como también del teléfono, y concretar una cita cara a cara. El hombre conectado de hoy tiene internalizada la idea del control permanente. Los grandes servidores de correo electrónico describen en sus condiciones de uso que todo contenido de los emails puede ser revisado y hasta publicado en caso de ser necesario. Tal es el caso de **Hotmail**: “La compañía recopilará cierta información sobre usted necesaria para el funcionamiento y prestación del servicio. Esta información se utilizará y protegerá del modo descrito en la Declaración de privacidad en línea de Microsoft. En especial, podemos obtener acceso a información sobre usted o divulgarla, incluido el contenido de sus comunicaciones, a fin de: (a) cumplir con la ley o responder a solicitudes o procesos legales; (b) proteger los

derechos de propiedad de Microsoft o nuestros clientes, lo que incluye el cumplimiento de los acuerdos o directivas que rigen su uso de nuestro servicio; o (c) actuar con el convencimiento de buena fe de que dicho acceso o divulgación es necesario para proteger la seguridad personal de los empleados o clientes de Microsoft u otras personas.”⁵⁰ También **Yahoo!** tiene condiciones de uso similares: “Ud. reconoce, acepta y conviene que Yahoo! puede acceder, conservar y revelar la información de su cuenta y el Contenido si así le es requerido por ley o si de buena fe considera que dicho acceso, reserva o revelación es necesaria para: (a) cumplir con procesos legales; (b) hacer valer los TCS; (c) responder a reclamos de que algún Contenido viola los derechos de terceras personas; (d) responder a sus pedidos de servicio al cliente; o, (e) proteger los derechos, propiedad o seguridad personal de Yahoo!, sus usuarios y el público en general.”⁵¹ Por último, **Gmail** redacta algo parecido: “Google se reserva el derecho, aunque ello no constituye una obligación, de seleccionar anticipadamente, revisar, marcar, filtrar, modificar, rechazar o eliminar parcial o íntegramente el Contenido disponible a través de los Servicios.”⁵²

Y no sólo las instituciones privadas o públicas pueden revisar cuentas de email o conversaciones de chat; están también los **hackers**, personas que se dedican a interceptar programas de Internet con fines generalmente vandálicos. Nadie está exento de la posibilidad de que le hackeen su cuenta de correo electrónico o su usuario de chat. Se podría decir entonces que tanto el chat como el correo electrónico no son medios totalmente seguros al momento de analizar las posibilidades de que alguna otra persona acceda a la cuenta y viole el derecho a la privacidad.

⁵⁰ <http://help.live.com/help.aspx?project=tou&mkt=es-es>

⁵¹ <http://info.yahoo.com/legal/ar/yahoo/>

⁵² <http://www.google.com/accounts/TOS>

¿Mayor socialización o aislamiento?

Jameson⁵³ considera que el tiempo es una categoría que trasciende al espacio. Para el autor existe una proliferación de espacios nuevos y todo pasa por crearlos. El tiempo empieza a perder intensidad. La subjetividad, sostiene, se forma a través de las coordenadas de tiempo-espacio. Una persona que está en su casa y recibe información no precisa moverse, sino que las noticias (otros espacios) llegan a ella. El tiempo está cada vez más aprovechado. Hoy existe una desobjetivación del mundo ya que, por ejemplo, la biblioteca como lugar físico, como objeto, ha sido reemplazada por Internet; la escuela se suplanta por educación a distancia, las compras de supermercado se realizan en forma virtual, los trámites bancarios pueden hacerse desde la web, algunos trabajos no precisan ni de oficinas fijas.

La pregunta que cabe hacerse es: el desarrollo de la tecnología, el exceso de información, la posibilidad de interactuar con otros desde la comodidad de la casa propia sin necesidad de estar físicamente presente, ¿dan lugar a un hombre más sociable? ¿O todo lo contrario? Poder chatear con más de diez personas en una noche, ¿puede significar que el hombre sociabilice más con estos internautas que con los individuos que hubiese conocido en el mundo físico, sin tener acceso a Internet? También se podría preguntar si la gente que utiliza Internet ha desarrollado un nivel de sociabilidad mayor a partir de la constante interacción con otros cibernautas. Pero no se debe olvidar que toda sociabilización, toda interacción que se da en Internet es por intermedio de la web, es un plano virtual y no físico, lo que lleva a un cambio radical en el modo en que las personas se relacionan. Las posibilidades son muchas y es imposible saber realmente cuánto influyó Internet en la sociabilización de los usuarios, pero lo

⁵³ Jameson, Frederic: “El posmodernismo y la ciudad”, en *El Posmodernismo o la lógica cultural del Capitalismo avanzado*, Buenos Aires, Ed. Paidós, 1991

cierto es que hay voces a favor que sostienen que mediante la web es más sencillo encontrar personas con intereses comunes y además es posible tener un mayor acceso a la información utilizando esta forma de comunicación. Las voces en contra claman que la red es un espacio que lleva al hombre a estar cada vez más solo degradando las relaciones humanas y generando un descenso del nivel cultural y de productividad de las personas por el carácter adictivo que contiene dicha herramienta. Si bien las redes de información permiten al hombre expandir su presencia y acumular cada vez más experiencias relacionadas con el contacto con los demás, también pueden ocasionar un mayor aislamiento con el entorno. Se podría pensar que la ciudad virtual da lugar al surgimiento de una nueva forma de socialización de los seres humanos. Ni acrecienta los vínculos de las personas volviéndolas más sociables, ni las aísla del resto ya que se puede estar en el hogar y desde allí realizar las mismas tareas que se desempeñan en la vida cotidiana cara a cara.

Piscitelli se pregunta si la constante intensidad que los individuos dicen sentir en el ciberespacio es vivida realmente o son pensamientos y deseos que no tienen un espacio real para enmarcarse y por eso lo hacen en este mundo virtual.⁵⁴ Considerando que ambos mundos, el virtual y el físico, son vividos al mismo tiempo por las distintas personas, es común la emoción y desinhibición que sienten los cibernautas cuando conversan con alguien que no conocen e imaginan. La idealización cobra protagonismo en este ambiente. También puede suceder como se ha considerado a lo largo de este trabajo, que personas con problemas para integrarse en el mundo físico encuentren una nueva veta para comunicarse en el mundo virtual y por ende expresar lo que desean y no pueden transmitir en el mundo físico.

⁵⁴ Piscitelli, Alejandro: *Post/Televisión – Ecología de los medios en la era de internet*, op.cit., pág 305

Cibersexo

El sexo es otra de las tantas experiencias que puede practicarse en la red. Estar sólo del otro lado de la pantalla genera una mayor desinhibición en las personas, quienes se animan a contar sus gustos y fantasías sexuales. En varias ocasiones puede ser un juego de seducción y hasta se materializa en un encuentro posterior. Algunos consideran que esta nueva forma de placer es aburrida ya que carece de la sensualidad y el roce corporal de los intercambios cara a cara.

Levis señala que las páginas de sexo en Internet son las más visitadas y las que mayor rentabilidad han dado. Internet da lugar a poder experimentar un contacto virtual con el otro simulando sensaciones eróticas sin poner en peligro la salud de las personas que pueden contraer alguna enfermedad y hasta evitar completamente un embarazo.⁵⁵ El **tecnosexo** significa la abolición del cuerpo y sustitución del mismo gracias a la PC.

El cibersexo es una relación sexual diferente donde el foco está puesto en la imaginación y no en el encuentro físico. Las personas buscan una conversación con gente que también desea experimentar este nuevo tipo de interacción.

Muchos tienen miedo al fracaso, a enamorarse, a comprometerse, a encontrarse con alguien que lo dañe afectivamente. Cuando una persona ve a otra y se genera un vínculo, romperlo significa conflicto. Muchos le temen a la soledad y a la ausencia, por esto buscan compañía en Internet. Desde la casa propia o desde un cibercafé, es más accesible encontrar en el chat a personas que estén dispuestas a hablar porque están conectadas con ese fin.

⁵⁵ Levis, Diego: *Amores en Red - Relaciones afectivas en la era Internet*, op.cit., pág. 30

Ciudad – red – actores

El ser humano vive en una ciudad-red ya que interactúa a lo largo de su vida con determinadas personas y de distintos modos. La ciudad Internet o digital es un conjunto de redes urbanas que dan lugar a novedosos hábitos sociales tal como se citó anteriormente: el teletrabajo, hacer compras por Internet, manejar las cuentas bancarias mediante la web, buscar una vivienda de alquiler, etc. Dichos cambios parecen ser invisibles en la sociedad pero impactan en la organización social y del espacio. Las redes están compuestas por actores cuyas actividades generan relaciones en la red. Ambos son mutuamente constitutivos ya que ninguno puede operar sin el otro: sin actores no se forma una red y sin la red no hay actores.

Las comunidades virtuales son definidas por Howard Rheingold como “conformaciones sociales que emergen de la red cuando un número relativamente elevado de personas mantiene estas discusiones durante un tiempo prolongado y conforman redes de amigos personales y profesionales en el ciberespacio.”⁵⁶ Se trata de otra forma de agrupación humana que sólo tiene lugar en la red y que depende del aparato tecnológico. En un sentido tradicional, una comunidad es un grupo de personas que están unidas por relaciones sociales que deben apoyar y sostener a lo largo del tiempo. Poseen intereses en común y se encuentran cercanos geográficamente, mientras que en la web la cercanía espacial no es un motivo indispensable para generar una comunidad. El ejemplo más emblemático de una comunidad virtual es Facebook.

Facebook es un sitio virtual que nació en el año 2004 en los Estados Unidos y su objetivo en un primer momento era confeccionar un anuario online con las fotografías de los estudiantes de Harvard. Con el tiempo se fue ampliando la red de personas que

⁵⁶ Finquelievich, Susana: *¡Ciudadanos a la Red!*, *Los vínculos sociales en el ciberespacio*, op. cit., pág. 141

ingresaban al sitio llegando hoy en día a tener más de 380 millones de miembros, y traducciones a 70 idiomas.⁵⁷ Los usuarios de Facebook pueden conectarse entre sí dentro de la comunidad virtual, chatear, compartir fotografías, jugar online, enviarse mensajes, pertenecer a los mismos grupos virtuales, entre otras actividades. La red social permite el contacto permanente estimulando la comunicación, la interacción, e incrementando la cantidad de información sobre los miembros del grupo. Para el diario *La Nación*, las redes sociales son “sitios que permiten generar un perfil público, donde el usuario ofrece datos personales y accede a diversas herramientas para interactuar en línea con otras personas, mantenerlas al tanto de su quehacer cotidiano, conversar y demás.”⁵⁸ En una entrevista del diario *Clarín*, se puede leer que “en las redes sociales está el futuro de internet.”⁵⁹ Entre los destacados de este tipo de redes en la era de la web 2.0 se encuentran las facilidades para encontrar individuos con intereses comunes o personas que antes hubiera sido imposible de localizar, así como el acceso a información antes no disponible. Por otro lado, los más críticos con el sistema recalcan los peligros de despersonificar la comunicación y degradar la calidad de las relaciones humanas. También señalan su carácter adictivo que conlleva un descenso en la productividad y en el nivel cultural de la población. El diario *La Nación* redactó una nota el día 22 de diciembre de 2008 donde publica que existe un grupo dentro de Facebook llamado “Mi adicción a Facebook me está preocupando...y MUCHO.”⁶⁰ En este mismo sentido, en la nota del diario *Clarín* del 20 de abril de 2009 puede leerse que “el crecimiento explosivo de las llamadas redes sociales virtuales (tales como Facebook o MySpace) y su poder para generar conductas adictivas entre sus usuarios es un buen

⁵⁷ <http://www.facebook.com/press/info.php?statistics>

⁵⁸ Sametband, Ricardo: “Cómo es el fenómeno de las redes sociales en línea al estilo de Facebook o MySpace”, *La Nación*, 14 de enero de 2008

⁵⁹ Santagati, Adriana: “Un argentino armó la red social más importante de Latinoamérica”, *Clarín*, 1 de marzo de 2008

⁶⁰ Iturrería, Julián María: “Adictos a Facebook en la Argentina”, *La Nación*, 22 de diciembre de 2008

ejemplo de cómo estos servicios, inéditos para las sociedades del siglo pasado, se han convertido en verdaderos ‘alimentos del alma’.”⁶¹ Lo cierto es que Facebook es un fenómeno que está presente. Los usuarios pueden reencontrarse con viejas amistades a partir de una búsqueda por contactos o bien pueden conocer gente nueva ya sean referidos o que surjan de algún grupo en común.

Otras redes sociales que están en boga hoy son LinkedIn y Twitter. La primera es una red virtual orientada a un perfil profesional. La idea surgió a partir de generar una red de contactos laborales donde todos se relacionen en referencia a los trabajos previos o actuales. Por otro lado, Twitter es un servicio que permite escribir mensajes cortos y publicarlos en la web constantemente. *La Nación* informó en una nota del 21 de diciembre de 2008 que "cada vez se usan menos los mails persona a persona, o los sistemas de mensajería instantánea de manera privada; de hecho, el 90 por ciento de los posteos de Twitter son públicos, de manera tal que todos los puedan leer. Es el comienzo de una nueva era, en la que la gente se comunica abiertamente."⁶² Hay quienes buscan tener un numeroso grupo de seguidores o una gran cantidad de “amigos” en Facebook, pareciera ser que la acumulación es el fin último, coleccionar fans que estén pendientes de lo que uno hace o piensa. Muchos usuarios tienen la necesidad de exhibirse constantemente en la web y buscan obtener los comentarios y la opinión de los otros; en definitiva actúan teniendo en cuenta siempre la mirada del Otro.

Internet evoluciona diariamente, segundo a segundo aparecen nuevos programas y hardwares que permiten mejorar sistemas anteriores y generan nuevas maneras de mantener la conexión con el resto de los internautas. Los usuarios de hoy buscan más la exposición en público que los chats privados; las nuevas redes sociales son testigos de

⁶¹ González, Gustavo: “Opinión”, *Clarín*, 20 de abril de 2009

⁶² Escribano, Ignacio: “Contacto directo”, *La Nación*, 21 de diciembre de 2008

este cambio que surgió en los últimos años. La pregunta “¿Qué estás haciendo?” O “¿Qué estás pensando?” es la que mueve a los usuarios más activos a ingresar comentarios. No sólo se publica aquello que cada uno hace y piensa sino que se comenta lo que el otro escribió y quienes lo escribieron están a la espera de los comentarios ajenos. Se podría decir que aquellos que nacieron en la era digital están constantemente pendientes de lo que el otro pueda estar haciendo en un determinado momento.

En capítulos posteriores se analizará el comportamiento que tienen en la red las nuevas generaciones, quienes han nacido junto con el dispositivo técnico.

CAPÍTULO 4: Un nuevo lenguaje

La comunicación es comunicación social: “en el acto comunicativo se produce una interacción entre varios individuos, interacción del orden de lo simbólico que construye las diversas instancias de las redes sociales. Cada acto de transmisión de un mensaje se integra a una matriz [llamada] ‘comunicación social’ que constituye el conjunto de los códigos y las reglas que hacen posible y mantienen en la regularidad y la previsibilidad las interacciones y relaciones entre miembros de una misma cultura.”⁶³ Tal como se viene sosteniendo, Internet es un nuevo medio de comunicación donde la principal herramienta para interactuar es el chat. Es posible distinguir dos tipos: el chat escrito y el chat de voz. Según la definición de Wikipedia, “el Chat designa una comunicación escrita realizada de manera instantánea a través de Internet entre dos o más personas”⁶⁴, mientras que el chat de voz “es una forma de comunicación utilizada en Internet que se refiere a la comunicación con voz y sonido a través de programas de mensajería instantánea como Yahoo!, MSN Messenger, Skype o inSpeak.”⁶⁵ El segundo se asemejaría a una conversación telefónica sólo que mediada por Internet, mientras que el primero tiene ciertas reglas y características que le son propias. En el transcurso de esta tesina, cada vez que se haga referencia al chat se estará hablando del chat escrito.

Chatear tiene ciertas similitudes con una conversación oral ya que dialogan dos o más personas; no se escribe ni se chatea como se habla; y si bien en el chat parece primar la velocidad de expresión, existen silencios tal como se conocen en el lenguaje oral. Ya sea para acelerar los tiempos de escritura o por otros motivos que se analizarán más adelante, durante el chateo se permiten ciertas licencias que el lenguaje escrito

⁶³Martini, Stella: “La comunicación es interacción. Cuando comunicar es hacer: Interaccionismo simbólico, Erving Goffman y apuestas en juego”, complemento de teóricos de Comunicación II, Cátedra Ford; Facultad de Ciencias Sociales, UBA, Buenos Aires, 1994, pág. 79

⁶⁴ <http://es.wikipedia.org/wiki/Chat>

⁶⁵ http://es.wikipedia.org/wiki/Chat_de_voz

tradicional no consentiría. Según Saussure, “la lengua es un sistema de signos que expresan ideas y, por esa razón, es comparable con la escritura, el alfabeto de los sordomudos, los ritos simbólicos, las formas de cortesía, las señales militares, etc. Simplemente es el más importante de dichos sistemas.”⁶⁶ Se podría deducir que la lengua es entonces comparable con el chat pues la comunicación también se realiza mediante signos que expresan ideas. El chat posee un lenguaje propio que está vivo, en constante movimiento puesto que a diario se le agregan palabras nuevas (ya sean anglicismos, onomatopeyas, apócope u otras). Es por esto que las personas que no están inmersas en el mismo pueden hallar dificultades en la comprensión. Al llegar a este punto es posible decir que el chat da lugar a un **neolenguaje** que es un híbrido entre la palabra escrita y la palabra oral. Saussure explica que el lenguaje es puramente social y que una persona debe situarse en primera instancia en el sistema de lenguaje para luego poder pensar y hablar.⁶⁷

La Nación, en una de sus notas llamada “La infancia ¿conectada?” explica que existen palabras nuevas que de a poco se van incorporando al vocabulario cotidiano. Algunas de ellas son: Webmail, Fotolog, chat, email, googlear, mouse y postear entre otras. Los que no comprendan las mismas y entiendan de qué se está hablando quedarán fuera.⁶⁸ Hoy en día puede observarse que el lenguaje que se utiliza durante una conversación por chat es similar a aquel que se utiliza para enviar mensajes de texto (sms) por teléfono celular cuya forma de expresión genera la simplificación de la lengua.

⁶⁶ Eco, Humberto: “Tratado de semiótica general”, complemento de teóricos de Semiótica de los Géneros contemporáneos I, Cátedra Steimberg, Facultad de Ciencias Sociales, UBA, 1999, pág. 22

⁶⁷ Hall, Stuart: “La cultura, los medios de comunicación y el efecto ideológico”, complemento de teóricos de Comunicación III, Cátedra Caletti; Facultad de Ciencias Sociales, UBA, 2002, pág. 18

⁶⁸ Bacher, Silvia: “La infancia, ¿conectada?”, *La Nación*, 12 de agosto de 2007

Pero ¿cómo se fue generando este nuevo lenguaje que surge de la mano del chat? Es un diálogo escrito entre dos o más personas que se realiza al mismo tiempo, donde las respuestas son casi inmediatas tales como lo son en el lenguaje oral. Es posible pensar que por el afán de escribir con mayor rapidez al chatear, se pierde alguna posibilidad de reflexión sobre lo que se quiere decir. También es factible sostener que la no presencia física del otro y la dinámica de este neolenguaje permiten estar escribiendo una idea y borrarla antes de ser enviada, es decir, se le confiere a las intervenciones una reflexividad, estructuración y distanciamiento superior al de una conversación oral.

Considerando la rapidez con la que los usuarios del chat digitan, Joan Mayans, en *Género Chat o cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*, explica que esta gran velocidad para expresarse genera errores gramaticales y faltas de ortografía. Algunas de éstas son voluntarias y otras no: los individuos que chatean suelen abreviar palabras, omitir tildes y no respetan las letras mayúsculas. Se reduce la lengua con el objetivo de teclear lo menos posible para comunicarse más rápido con el otro. Si se sostiene que al chatear se comenten faltas de ortografía es porque se está trasladando la gramática de la lengua escrita castellana al chat, pero si se considera que el chat da lugar a un neolenguaje, a una gramática distinta, que permite escribir diferente, no se debería hablar de faltas de ortografía ya que ésta es una de las licencias que dicho nuevo lenguaje permite. El sistema de argumentación es más parecido al de una conversación oral que escrita ya que los mensajes transmitidos son más fragmentados y las frases tipeadas son cortas para no perder la atención del interlocutor. El discurso del chat se compone de intervenciones, opiniones, varios receptores, pedidos de explicaciones, contradicciones y hasta pueden desarrollarse dos temas diferentes en paralelo a un mismo tiempo. Diego Levis explica que este cruce de mensajes sobre distintas cuestiones en el que participan varias personas, fragmenta la comunicación y no

conduce a nada o a situaciones muy superficiales.⁶⁹ *La Nación* describe en la nota del 22 de octubre de 2007, distintos tipos de emisores que pueden existir al momento de chatear: el de los párrafos interminables, el zumbador, el emotivo, el emoticofóbico, el corrector, el abreviador, el demandante y aquel que escribe en mayúsculas.⁷⁰ Así como no todos hablan y escriben de la misma forma, tampoco chatean del mismo modo.

Para Joan Mayans el chat es el registro escrito más espontáneo que existe y está desprovisto de convenciones y reglas gramaticales o, al menos, de la obligación de cumplirlas.⁷¹ No se debe considerar esta situación de falta de reglas y/o convenciones como algo del todo negativo, explica el autor, ya que las características descriptas anteriormente sirvieron como impulso para el surgimiento de un nuevo tipo de comunicación escrita que merece importante atención. Cuando una persona comienza a chatear por primera vez, puede sorprenderse ante la gran cantidad de faltas de ortografía y errores gramaticales porque automáticamente compara esa forma de escritura con las reglas de la lengua castellana. Hay quienes consideran que los errores incurridos al momento de chatear se relacionan directamente con la educación que el usuario haya recibido. Sin embargo se podría decir que generalmente los errores son producidos por personas que son conscientes que están escribiendo con faltas de ortografía (tomando como parámetro las reglas gramaticales de la lengua) pero entienden que esas reglas no tienen valor en este nuevo escenario cibernético. Muchas veces se producen errores por falta de atención al tipear o desconocimiento de la ortografía correcta. Se suelen utilizar onomatopeyas y para dar más énfasis a una idea se alargan vocales, se escribe en mayúscula y puede usarse más de un signo de admiración o de interrogación al finalizar

⁶⁹ Levis, Diego: *Amores en red – Relaciones afectivas en la era Internet*, op.cit., pág. 31

⁷⁰ Torres, Ariel: “Papelones, traspíes y bochornos en el Chat”, *La Nación*, 22 de octubre de 2007

⁷¹ Mayans i Planells, Joan: *Género Chat o cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*, Barcelona, Editorial Gedisa, 2002, pág. 42

una intervención. También es significativa la tipografía que utilicen para chatear, el color elegido, las negritas, las cursivas y/o los subrayados que sostienen el diálogo cibernético. Lo que los usuarios escriben y cómo lo hacen está determinado por el receptor al cual se dirigen y por el tema que estén tratando; depende del contexto.

Cuando una persona chatea puede cometer ciertos errores gramaticales típicos que se incurrirían al momento de hablar, como por ejemplo, el indebido uso de los verbos o la mala ubicación del sujeto o predicado. La inmediatez no permite que las personas se detengan a pensar si están quebrando las reglas de gramática o si están cometiendo errores de ortografía. Cuando se escribe, en general se piensa y analiza más en profundidad aquello que se volcará al papel, se relee y se corrige porque el objetivo de la palabra escrita es su supervivencia en el tiempo, quedar plasmada en el futuro –por más que éste sea breve-. Sin embargo, en la comunicación por chat no hay tiempo ni espacio para corregir ni tampoco se exige que el contenido sea gramatical u ortográficamente correcto. El objetivo es comunicar, no importa el modo ni el estilo. Día a día los cibernautas van modificando las palabras (a veces adrede, otras no) y generan nuevas que se utilizan con frecuencia. Sucede que “el lenguaje no viene a la vida desde ‘afuera’ para informar experiencias y acontecimientos que ya han sucedido. La lengua está en la vida y la refleja desde el principio.”⁷² El chat como lengua es una forma de vida que a diario va mutando y se va consolidando como tal.

Para poder explicar la creación de nuevos términos y conceptos a partir de la utilización del chat, se recurrirá a Castoriadis. Él sostenía que la sociedad no está reinventándose a cada momento, lo que existe es un juego entre lo instituyente y lo instituido: las significaciones ya instituidas (que aparecen como dadas) tienen una fuerza muy grande, la socialización es la paulatina incorporación de los sujetos a las

⁷² Bauman, Zygmunt y May, Tim: *Pensando sociológicamente*, op.cit., pág. 206

significaciones, todas estas instituciones adquieren una fuerza muy especial. Pero lo fundamental es que siempre existe la posibilidad de instituir significaciones nuevas. Castoriadis desarrolla una metáfora del Magma, que hace referencia a ese mundo de significaciones que cada sociedad despliega a lo largo de la historia y que están en el Imaginario Social, no en la imaginación individual. En este trabajo se entiende por Imaginario Social a aquella dimensión social que se despliega a lo largo de la historia por un grupo indefinido de personas y produce un cúmulo de significaciones imaginarias. Este autor consideraba que “el magma no deja de moverse, de hincharse y de desinflarse, de licuar lo que era sólido y de solidificar lo que era prácticamente nada. Y justamente porque el magma es así, puede el hombre moverse y crear en y por el discurso, no quedarse para siempre inmovilizado por los significados unívocos y fijos de las palabras que emplea; dicho de otra manera, por eso el lenguaje es lenguaje.”⁷³ Las significaciones sociales están sujetas al perpetuo cambio, son un haz de remisiones infinitas a otras significaciones. Sin embargo, la metáfora dice que la lava puede cristalizarse y entonces ciertas significaciones pueden instituirse. Para Piscitelli “la Internet (...) manifiesta una potencia de amplificación de la experiencia que asusta a más de uno. En ningún otro lugar como en la red se impone con tanta fuerza el poder creativo del lenguaje para generar mundos de experiencia compartidos.”⁷⁴ No debe olvidarse que para que pueda existir comunicación, el lenguaje debe ser comprendido por todas las partes.

Como se ha venido desarrollando a lo largo de este capítulo, el lenguaje del chat utiliza los recursos del lenguaje escrito pero se ha independizado de éste y ha creado sus propias reglas surgiendo así un neolenguaje. Voloshinov sostiene que “en cada época

⁷³ Castoriadis, Cornelius: *La institución imaginaria de la sociedad*, vol II, Barcelona, Tusquets, 1989, pág. 132

⁷⁴ Piscitelli, Alejandro: *Post/Televisión – Ecología de los medios en la era de Internet*, op. cit., pág. 168

dada puede existir una sola norma lingüística: o ich was, o ich war. Junto a la norma sólo puede existir su transgresión, pero no otra norma opuesta (por eso no pueden presentarse ‘tragedias’ lingüísticas). Si la transgresión no se advierte, y por lo mismo no se corrige, y si existe un motivo que favorezca a que la transgresión determinada se convierta en un hecho masivo entonces tal transgresión llega a convertirse en una nueva norma lingüística.”⁷⁵ Los nuevos conceptos pueden surgir a partir de la deformación de ciertas palabras o transgresiones a algunas reglas gramaticales; acciones típicas del lenguaje utilizado en la red que surgen principalmente con el objetivo de ahorrar tiempo al momento de emitir un mensaje. En el chat las reglas del lenguaje escrito pueden transgredirse y al ser éste un lenguaje que aún no está regulado ni instituido normativamente hablando, las mutaciones surgen diariamente.

Hay quienes acusan al chat de causar deformaciones en la lengua escrita castellana ya que las marcas de la oralidad pueden verse sobresaltadas al momento de escribir en la red. Diego Levis opina que para algunos el chat logra revalorizar la palabra escrita en pleno apogeo de la cultura de la imagen mientras que para otros, al contrario, la utilización de Internet empobrece el lenguaje y fragmenta la escritura a partir del uso de signos y economía de letras al momento de escribir las palabras.⁷⁶ Ante esto Mayans cree que existe una mejora en el uso del lenguaje y no de empeoramiento; “esto puede resultar sorprendente a algún usuario que piensa que lo que está sucediendo en los chats es algo así como la Apocalipsis del lenguaje serio.”⁷⁷

Los medios de prensa analizados para este trabajo tienden a sostener, en su mayoría, que el lenguaje que se utiliza en la red empobrece el lenguaje escrito

⁷⁵ Voloshinov, Valentín: *El signo ideológico y la filosofía del lenguaje*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1976, pág. 86

⁷⁶ Levis, Diego: *Amores en red – Relaciones afectivas en la era Internet–*, op.cit., pág. 41

⁷⁷ Mayans i Planells, Joan: *Género Chat o cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*, op.cit., pág. 84

tradicional. Juan Cruz Ruiz, periodista y escritor, fue entrevistado por el diario *Clarín* el día 27 de octubre de 2008 y manifestó: “Es un peligro que la gente crea que lo escrito puede ser oral. Lo escrito tiene sus reglas, si yo leo que alguien escribe Ke, digo que no es serio.”⁷⁸ Relacionado con este tema, en la nota del 25 de febrero de 2007 del mismo diario, la psicóloga Stella Maris Gulian, opina que “si un chico pierde el contacto cara a cara, hace los deberes copiando y pegando de Internet o deforma el lenguaje en el chat, en vez de aprender, se perjudica.”⁷⁹ En la entrevista del 23 de julio de 2007, la publicista María de Grossi sostuvo que “algunas diferencias generacionales son menos marcadas que antes, pero en otras áreas la diferencia es tajante: no soporto el lenguaje del Chat, no tolero que escriban así.”⁸⁰ Una de las razones por las que estos matutinos critican la escritura en la red se debe, principalmente, a que su soporte es el lenguaje escrito; por lo tanto si ellos no consideran la posibilidad de que se está frente a un nuevo lenguaje, continúan analizando al chat como un espacio donde la economía de letras, la proliferación de signos, los errores de ortografía y gramaticales están presentes y son la causa de la paulatina destrucción del lenguaje tradicional.

El uso del chat ha permitido que las personas que manejan este medio de comunicación puedan conversar a través de la escritura de forma casi instantánea generando así la sensación de proximidad característica de la conversación cara a cara. James O'Donnell escribió que “cada tecnología de la palabra, desde la invención de la escritura hasta la invención de Internet, ha proporcionado un nuevo espacio así como placer e intimidad de cierto tipo a los que usan las nuevas posibilidades, reduciendo un

⁷⁸ Bilbao, Horacio: “Juan Cruz Ruiz: ‘Es un peligro que la gente crea que lo escrito puede ser oral’”, *Clarín*, 27 de octubre de 2008

⁷⁹ Editorial: “Consejos”, *Clarín*, 25 de febrero de 2007

⁸⁰ Editorial: “La sociedad juega en contra: el ‘no’ es muy antipático”, *Clarín*, 23 de julio de 2007

poco más los vínculos físicos de la comunicación personal.”⁸¹ El chat facilitó a los usuarios la posibilidad de interactuar cotidianamente salvando distancias físicas y espaciales de una forma sencilla y económica. Si se considera que el lenguaje del chat es similar en el modo de expresar al lenguaje oral, no se debe olvidar que este último necesita de gestos, entonaciones, de los cuerpos, las miradas, los tonos de voz, la cadencia, el ruido ambiental, etc. Amparo Rocha sostiene que “la comunicación no verbal, es decir, la comunicación -entendida como interacción- en la que los factores tales como la gestualidad, la actitud corporal, los accesorios como peinado, maquillaje, vestidos, y el entorno aparecen inextricablemente unidos al lenguaje verbal. Vale decir, aportan información, son significativos, tanto como las palabras que conforman un enunciado.”⁸² Sin embargo nada de esto está presente en los chats. Ésta es una de las razones por las que se podría pensar que el hombre está frente a un nuevo lenguaje, donde la información extralingüística sólo puede ser imaginada por el interlocutor. Justamente por esto, muchos consideran que un diálogo establecido vía chat está condenado a malos entendidos, confusiones y errores en la comunicación interpersonal ya que los internautas tienden a asimilar al lenguaje utilizado en la red como si se tratara del lenguaje oral propiamente dicho.

Con el avance de la tecnología se comenzaron a utilizar micrófonos para poder escucharse entre usuarios y webcams para poder ver al otro. El uso de estos nuevos dispositivos logra transmitir una sensación de mayor cercanía entre los internautas ya que permiten el llamado chat de voz. En esta modalidad, se utiliza el lenguaje oral tal como sucede durante una conversación telefónica pero con el soporte de la imagen

⁸¹ O'Donnell, James: *Avatares de la palabra: Del papiro al ciberespacio*, Barcelona, Ed. Paidós, 2000, pág. 153

⁸² Rocha, Amparo: “Algunas consideraciones acerca de la comunicación no verbal”, complemento de teóricos de Semiótica II, Cátedra Del Coto; Facultad de Ciencias Sociales, UBA 2001

transmitida por la cámara web. Adicionalmente, muchas de las personas que utilizan el chat de voz usan el chat escrito al mismo tiempo, ya sea como acompañamiento del primero o también para mantener conversaciones con otras personas en simultáneo.

Ante la falta de gestualidad física propia del chat escrito, se crearon los emoticones que tienen como objetivo llenar el vacío que deja la ausencia de gestos cara a cara, ocupando en una conversación de chat un lugar teatral y escenográfico. Se considera un recurso de comunicación potente y directo que transmite sonrisas, miradas y llanto entre otros. El diario *La Nación*, en la nota del 2 de abril de 2007, dice que “el Chat está ahí para vincular, y chateamos como hablamos, disponemos de una gran variedad de abreviaturas y emoticones que reemplazan las expresiones faciales o dan la pauta sobre las condiciones del contexto.”⁸³ Contrariamente a lo que sostiene este artículo, un **emotición** no es la sustitución de los gestos faciales de los usuarios sino que ocupan el lugar que deja la ausencia de estos gestos físicos. Por lo tanto no se trataría de un reemplazo sino de una nueva incorporación, de una nueva herramienta que intenta humanizar la conversación online.

La mayoría de los emoticones son interpretados correctamente tal como considera *La Nación* en la nota del 23 de octubre de 2007: “los emoticones son a prueba de malos entendidos. Porque son ingenuos, directos, infantiles y, por lo tanto, globales. (...) Nunca provocarán el malentendido.”⁸⁴ Sin embargo los internautas no siempre logran entenderlos de forma correcta ya que su interpretación depende del contexto. En varias oportunidades, seguido a un emotición, aparece la pregunta sobre qué se quiso decir y la explicación pertinente.

⁸³ Torres, Ariel: “Chateamos de la misma forma en que hablamos”, *La Nación*, 2 de abril de 2007

⁸⁴ Fernández Moreno, Inés: “Emociones globalizadas”, *La Nación*, 23 de octubre de 2007

Los emails también pueden causar el mismo tipo de malos entendidos que genera el chat por la falta de información extralingüística de la que se viene hablando. Se lee en una nota en el diario *La Nación*: “Es fácil malinterpretar el contenido de un e-mail, porque el intercambio se agota en la palabra escrita: la voz, el tono, los gestos, la distancia entre los cuerpos, la musicalidad del lenguaje, todo lo "no verbal" que enriquece y contextualiza al puñado de letras que hilvanan el mensaje queda suprimido.”⁸⁵ La diferencia esencial entre un email y una carta manuscrita, por fuera del soporte, es la velocidad en el envío y recepción. Al ser los emails de envío instantáneo, suelen utilizárselos como una alternativa al chat cuando este dispositivo no está disponible. Muchas veces los correos electrónicos pasan a formar parte de una conversación offline. Dentro de este contexto de respuestas inmediatas podrían surgir malas interpretaciones y descontextualizaciones.

En las prácticas sociales existe un límite para la utilización de este neolenguaje y el habla y escritura castellana. El lenguaje del chat se acepta únicamente en el contexto de la red. En el ambiente escolar, laboral, académico y otros, sólo se acepta como correcta la forma de escritura tradicional de la lengua castellana considerándose la inserción de terminologías propias del chat como errores gramaticales y de ortografía que no son aceptados. El único contexto por fuera del chat donde el neolenguaje puede ser utilizado son los mensajes de texto que se envían por celular, que también buscan la forma de economizar recursos al momento de escribir las palabras. Sin embargo, los internautas pueden chatear utilizando el lenguaje escrito tradicional sin necesidad de hacer uso del neolenguaje. Es la escuela la que debe enseñar a los alumnos a discernir cuál es el contexto apropiado para utilizar un lenguaje u otro.

⁸⁵ Elustondo, Georgina: “El e-mail tiene una cara oculta: los malentendidos en la comunicación”, *Clarín*, 13 de julio de 2008

Diego Levis considera que los hombres viven en una sociedad que se cierra cada vez más sobre sí misma y en la que hay cada vez menos empatía entre las personas. Ejemplifica: "en una conversación mediada [por una computadora], lo primero que se pierde es el lenguaje corporal. En un chat, intenta reemplazarse con emoticones para mostrar si estamos contentos o enojados."⁸⁶ Por este motivo puede suceder que en el encuentro cara a cara se produzca un conflicto causado por la aparición del cuerpo.

Se abordará esta temática en el próximo capítulo.

⁸⁶ Sousa Dias, Gisele: "La Web multiplica los contactos pero no fortalece los vínculos", *Clarín*, 29 de agosto de 2008

CAPÍTULO 5: La interacción de los cuerpos

Al vivir en sociedad, en compañía de otras personas, el hombre interactúa constantemente con otros. Es actor y enfrenta los asuntos cotidianos de su vida. Sin embargo lo que es y logra depende de lo que los demás hacen. Si bien como ser humano posee objetivos personales a corto y a largo plazo que le permiten llegar a una meta planificada, son necesarios los lazos con otras personas para poder concretarlos. Tal como sostiene Bauman: “aunque no siempre lo reconozcamos, nos volvemos más dependientes de las acciones de otras personas y de los motivos que las orientan.”⁸⁷

El chat es un espacio de interacción que permite la generación de vínculos entre dos o más personas, sean conocidas o no entre ellas. Es un lugar que sirve como otros sitios de encuentro ya que las personas se miran, algunas pasan de largo y otras son atraídas hasta lograr un fuerte compromiso mutuo.⁸⁸ Cualquier persona que tenga acceso a una computadora puede chatear. ¿Cuáles son los temas de conversación en un chat? Según Finkelievich, los participantes sienten más emoción en poder interactuar al mismo tiempo con alguien que se encuentra a miles de kilómetros que poder conversar sobre un determinado tema. En general, las charlas se basan en conocer el lugar geográfico en el que se encuentra la otra persona, saber la edad y el sexo del otro.⁸⁹ Una vez que se conocen estos datos del usuario con el cual se está chateando, se ahonda un poco más sobre las actividades que desarrollan ambas personas, de qué trabajan, si estudian o estudiaron alguna carrera, su estado civil, sus gustos personales, entre otros. A medida que se va estableciendo un vínculo más fuerte entre las dos personas, la confianza es mayor y se atreven a contar un poco más de sus vidas.

⁸⁷ Bauman, Zygmunt y May, Tim: *Pensando Sociológicamente*, op.cit., pág. 85

⁸⁸ Finkelievich, Susana: *¡Ciudadanos a la Red!*, *Los vínculos sociales en el ciberespacio*, op. cit., pág. 42

⁸⁹ Finkelievich, Susana: op cit, pág. 256

Para Bauman, la calidad de la práctica de la interacción social no depende de la proximidad de los cuerpos ya que muchos cibernautas sostienen que sus amigos “virtuales” son tan amigos como aquellos con quienes se encuentran cara a cara.⁹⁰ Distinto piensa el periodista Jean Michel Dumay del diario *Le Monde* (publicado en el diario *Clarín*), quien no cree que exista la posibilidad de una amistad real en la virtualidad porque “se olvida, por un lado, que la amistad obedece a fuertes regularidades sociales (nuestros amigos son a menudo de igual condición cultural y social que nosotros), algo no regulado por la Web, donde uno se mueve más bien llevando una máscara. Y por otro lado, que el impacto de las palabras en la comunicación interpersonal es mucho más débil que el lenguaje no verbal (el físico y la entonación de la voz).”⁹¹ Podrían considerarse válidas las dos posturas descriptas anteriormente. La posibilidad de establecer vínculos duraderos que puedan llamarse amistad o no, dependerá de los cibernautas y sus capacidades para comunicarse con otros e interactuar por medio de la web. En definitiva la amistad no deja de ser subjetiva de aquellos que la comparten, no es cuantificable ni medible y no se puede evaluar a ciencia cierta si una relación nacida en Internet es más o menos real y valedera que una nacida en el mundo físico.

El uso del ciberespacio generó un cambio en la sociabilidad de las personas. En los encuentros cara a cara es condición necesaria la presencia corporal del otro que está ubicado en un determinado espacio físico; mientras que en el ciberespacio el cuerpo y lo geográfico no son aspectos característicos de este nuevo tipo de interacción.

Cuando el hombre nace, se forma y llega a ser lo que es gracias a la sociedad que habita, a la cultura, al lenguaje que comenzará a manejar, a las costumbres y los hábitos

⁹⁰ Bauman, Zygmunt y May, Tim: *Pensando Sociológicamente*, op.cit., pág. 42

⁹¹ Dumay, Jean Michel: “¿Un millón de amigos en la Web?”, *Clarín*, 21 de noviembre de 2007

que de a poco irá incorporando. Existen patrones de comportamiento que los distintos actores sociales poseen internalizados para poder relacionarse en la sociedad con el resto de los seres humanos. El hombre desempeña distintos roles, es decir, modos de comportamiento que se transmiten de generación en generación y se encuentran estandarizados. La práctica de tales roles marca distintas posiciones sociales que a su vez otorgan al hombre un determinado status. En la sociedad existen diversos grupos sociales que son las unidades básicas de la misma en donde los individuos se encuentran inmersos de distintos modos. El hombre se caracteriza por ser un ser social al cual le resulta “natural” vivir en sociedad. Es imposible pensar la existencia del hombre fuera de ésta ya que la necesita para poder vivir.

Cuando la interacción se produce en el espacio virtual y el hombre se *conecta* con los otros, el rol que juega es distinto ya que es posible experimentar distintas personalidades a partir de los apodos y anonimato que son propios de este medio y que le permiten fantasear con situaciones y posiciones que no experimentarían en el mundo físico. El chat da lugar a que las posibilidades de estar en contacto con otros sean mayores ya que los diálogos que se mantienen trascienden el espacio físico. El chat es el mejor exponente de las nuevas comunicaciones: son cortas, informales, necesitan de la rapidez, de lo impulsivo e instantáneo.

Las relaciones con los demás suelen ser complejas, confusas, a veces se envían mensajes que son interpretados de un modo diferente al que se quería transmitir, lo cual puede generar malos entendidos. Se utilizan el lenguaje y las palabras para comunicar pero muchas veces el hombre no es totalmente consciente de aquello que transmite. Será quizás que por el afán de escribir rápidamente y de modo poco formal, se dicen cosas sin pensarlas demasiado. Sucede también que los hombres entienden la realidad de acuerdo a la historia de vida que tengan, de sus expectativas, desde sus propias

actitudes, objetivos y deseos. Cada uno ve las cosas a su modo. Cabe pensar que al no ser consciente el hombre de lo dicho anteriormente, cree ser claro en sus palabras pero en realidad genera inevitablemente confusiones y malos entendidos en los demás.

Piscitelli sostiene que los usuarios de la web tienden más a buscar a otras personas que a buscar información. Plantea que Internet facilita la construcción de clubes de amigos y distintos grupos de interés sin importar las diferencias que pudieran existir entre los miembros tales como: nacionalidad, edad, sexo, prejuicios físicos, etc. Los nuevos medios digitales de comunicación permiten a los usuarios entablar lazos sociales tan fuertes y válidos como los existentes en el mundo físico. Relacionado con este tema, en la nota del 2 de octubre de 2007 del diario *Clarín* puede leerse que “a pesar de que la cantidad de amigos que la gente tiene [en el mundo virtual] puede ser masiva, el número real de amigos íntimos es el mismo que en el mundo real.”⁹² En el ámbito virtual existen limitaciones y convencionalismos diferentes a los del mundo físico ya que, por ejemplo, el hecho de estar detrás de la pantalla permite que el usuario se exprese con mayor soltura de lo que lo haría en una conversación cara a cara, pero por otro lado si bien puede sentirse la cercanía de aquel con quien se chatea debido a la inmediatez de la comunicación que pueda existir, la distancia físico-espacial es insalvable. Según el diario *Clarín*, las relaciones virtuales que se crean a partir del chat, se convierten en una forma de infidelidad ya que gracias a la web se establecen vínculos personales tales como los que se pueden generar en el mundo real.⁹³ Sin embargo, en otra nota publicada por el mismo periódico, se afirma que las parejas que se crean en Internet son totalmente virtuales; no puede considerarse como una infidelidad hacia la

⁹² Simonetti, Silvia: “También en la era de las relaciones virtuales, los amigos íntimos no son más de cinco”, *Clarín*, 2 de octubre de 2007.

⁹³ Resnicoff, Diana: “Relación virtual, ¿infidelidad real?”, *Clarín*, 7 de septiembre de 2007

pareja del mundo físico ya que según Marcelo A. Moreno, “se desarrollan en un terreno electrónico que no puede competir con el verdadero.”⁹⁴

Cuando dos personas se comunican mediante el chat y comienzan a intercambiar mensajes, los indicios corporales están ausentes. El cuerpo es un gran órgano de comunicación ya que las personas envían y reciben información sensorial mediante sus gestos, miradas, tacto y olfato. Si no se conoce a la persona que se encuentra del otro lado de la pantalla, no puede saberse con seguridad si es quien dice ser porque no es posible verla, sentirla, olerla, escuchar su voz, etc. Con el avance de la tecnología se fueron haciendo más populares las cámaras web que permiten justamente transmitir imágenes de video a través de la computadora y los micrófonos que acercan la voz del interlocutor. Estos dispositivos permiten ver al otro en una conversación de chat.

La única constancia de la presencia de otra persona tecleando del otro lado de la pantalla son sus palabras. El cuerpo está presente pero de un modo distinto. Tal como plantea Mayans, en el ciberespacio no existe un cuerpo real pero los encuentros no son acorpóreos. Si bien los cuerpos no están físicamente presentes en el ciberespacio, aparecen por todas partes realizando lo realizable y lo irrealizable.⁹⁵ Al chatear se produce la idealización de la imagen del otro, adquiriendo una presencia casi física que es capaz de sustituir el aspecto de la otra persona que no se conoce. El diálogo a través de la PC más las cámaras web, fotos, etc., se convierten en un sustituto de la comunicación cara a cara.

Desde hace un tiempo, Internet se transformó en un nuevo espacio para atraer y seducir a otras personas. Según una encuesta que publica el diario *Clarín* en la nota “Los hombres lideran la búsqueda de relaciones informales en la Web”, “los varones

⁹⁴ Moreno, Marcelo A.: “Amor ¿virtual o virtuoso?”, *Clarín*, 29 de agosto de 2007.

⁹⁵ Mayans i Planells, Joan: *Género Chat o cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*, op. cit., pág. 56

quintuplican a las mujeres en la búsqueda de relaciones informales por Internet. El 17% de los varones afirmó que una de las mayores atracciones de estas comunidades online es buscar el encuentro romántico casual, respuesta que fue elegida sólo por el 3,4% de las mujeres.”⁹⁶ Generalmente en otros lugares de interacción, es fundamental en primera instancia el cuerpo, la voz y la actitud para conquistar al otro. Luego en una segunda etapa estas dos personas comienzan a conocerse y a intercambiar experiencias de vida. En Internet sucede lo contrario debido a que no es fundamental tener un cuerpo bello, ni vestirse con la mejor ropa. También se puede conocer a una persona a través de los diálogos que se mantienen en Internet sin necesidad de tener un encuentro en el mundo físico. Son los mandatos sociales los que indican que es necesario estar pendiente de la apariencia física. Dominique Picard sostiene que existe en nuestra sociedad un culto particular al cuerpo, a través del cuidado de la salud y del interés por mantenerse en forma.⁹⁷ Sin embargo en Internet sucede algo diferente ya que el primer contacto con el otro es físico pero sin cuerpo visible por ambos usuarios. Mientras que en la sociedad occidental hay un interés cada vez mayor en exhibir un cuerpo esbelto, en una conversación por chat éste queda relegado a una segunda instancia por lo que el punto de atracción inicial no pasa por lo físico sino por lo que se dice.

Durante una interacción cara a cara suelen aparecer ciertas marcas que pueden desfavorecer y cambiar el sentido de aquello que se quería decir. Stella Martini retoma a Goffman quien llamó “estigmas” a los ruidos en la comunicación, y lo definió como un “término que utiliza para designar un atributo que arroja un descrédito profundo sobre

⁹⁶ Ferreyra, Pilar: “Los hombres lideran la búsqueda de relaciones informales en la Web”, *Clarín*, 4 de diciembre de 2007.

⁹⁷ Picard, Dominique: “El cuerpo en la relación social”, complemento de teóricos de Semiótica II, Cátedra Del Coto; Facultad de Ciencias Sociales, UBA, 2001, pág. 17

aquel que lo lleva.”⁹⁸ Existen para este autor tres tipos de estigmas: deformidades de carácter, físicas y estigmas tribales como la religión, raza y nacionalidad. Goffman consideraba como “normal” a aquella persona que no tuviera un estigma, quien lo portara se convertía en alguien distinto y menospreciado. Se podría pensar que muchos de los estigmas que poseen los individuos en el mundo físico, pueden disimularse y hasta desaparecer en el mundo virtual. Durante una conversación por chat, el hecho de no ver al otro ni escuchar su voz facilita el ocultamiento de muchos de los estigmas nombrados anteriormente. En este punto es posible concluir que el anonimato le permite al cibernauta esconder los aspectos de su cuerpo que él considere negativos.

En una interacción física, hay ciertas cuestiones que pueden ser pensadas de antemano, calcularse y controlarse. Esto es lo que Goffman llamó **estrategia**, es decir, el actor social hará uso de determinadas herramientas en función de la situación. Todo comportamiento humano tiene sentido: en la presentación de uno mismo los silencios, los movimientos del cuerpo y las miradas hablan de uno. En el chat, también se diagraman estrategias según lo que se desee transmitir. Al no estar físicamente presente, los movimientos corporales y la mirada no cuentan en este tipo de interacción, pero comienzan a jugar otros aspectos como ser el tipo de letra utilizada, el color, si usa mayúsculas o minúsculas, los emoticones, los silencios, entre otros. El estigma puede concebirse y vislumbrarse también durante una conversación por chat, y sucede que tanto en el plano virtual como en el encuentro cara a cara, cuando en la interacción uno de los actores posee un estigma y la persona “normal” lo distingue, la altera y genera una ruptura en el acuerdo de comunicación.

⁹⁸ Martini, Stella: “La comunicación es interacción. Cuando comunicar es hacer: Interaccionismo simbólico, Erving Goffman y apuestas en juego”, complemento de teóricos de Comunicación II, Cátedra Ford; Facultad de Ciencias Sociales, UBA Buenos Aires, 1994

La identidad en el chat

Una de las características del chat es la posibilidad que tiene el internauta de esconderse detrás de la pantalla, de no exponerse o mostrarse físicamente, de mantenerse anónimo. Los cibernautas pueden interactuar con otros sin darse a conocer, sin siquiera dar su propio nombre, sin que nadie los escuche o los vea; pueden inventar nombres, ocultarse detrás de máscaras, ser actores pasivos de la realidad virtual o jugar a ser otros. Si bien la pantalla es un lugar propicio para el ocultamiento, también lo es para la exposición. Los cibernautas pueden esconderse detrás del monitor y evitar que se evidencien ciertas cuestiones que cara a cara quedarían a la vista. Por otro lado, muchos usuarios aprovechan el mundo virtual para exponerse aún más contando intimidades, desinhibiéndose sin plantearse demasiado las consecuencias de sus palabras.

En una sala de chat los miembros individuales se disuelven en el conjunto anónimo, acorპóreo, donde la posibilidad de contrastación con la realidad es imposible de llevar a cabo a menos que quien chatea acceda a participar de un encuentro cara a cara. La posibilidad del anonimato es una de las causas que “hace de los entornos cibernautas un lugar propicio para la desinhibición y la socialización.”⁹⁹ El chat permitió que muchas personas con problemas para socializar hayan atravesado la barrera de la autocensura logrando interactuar con otros.

La característica del anonimato en el chat permite que el usuario pueda crear un personaje ficticio que será el que interactuará con el otro. Robert Feldman, decano asociado en la Facultad de Ciencias Sociales y de la Conducta de la Universidad de Massachusetts, Estados Unidos, sostiene que "uno puede entrar en una sala de chat y ser

⁹⁹ Mayans i Planells, Joan: *Género Chat o cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*, op. cit., pág. 209

la persona que desee, inventarse una nueva identidad."¹⁰⁰ Este personaje puede tener un nombre distinto a su creador, ser diferente físicamente o incluso ser de otro sexo. Puede tener gustos diversos y una vida distinta. Todo lo que quepa en la imaginación del creador está admitido como posible, y el Otro es quien debe saber distinguir entre la persona y el personaje. Esta capacidad de discernir entre lo real y lo ficticio puede desarrollarse con la práctica del uso del chat. A medida que pasa el tiempo y los usuarios experimentan la comunicación por Internet van sumando habilidades que les permiten darse cuenta cuando una persona está siendo sincera o está mintiendo. Las palabras que usa el otro y la forma en que las dice son indicios para poder conocer más sobre el usuario con el que se está dialogando.

Toda persona que desee chatear debe generarse un **nickname** que será su nombre en el mundo virtual. Este nick puede ser el nombre propio o bien su diminutivo, apodo u otro diferente, característica que brinda el ciberanonimato. El nick es el primer dato que el internauta brinda en una sala de chat. A partir de éste puede obtenerse algo de información de la persona con la que se está chateando. Se puede conocer aquello que el otro desea que se conozca de él tal como su sexo y edad (claudio1976), su hobby o gusto personal (Maradona, Dalí) su lugar de origen o residencia (edu_lafrere), estado civil (fede-solito-cap), etc.¹⁰¹ Cada nickname aporta cierta información que el usuario desea transmitir al resto de los internautas. El apodo sirve también para atraer a los otros y poder comenzar así una conversación. Si por ejemplo en una sala de chat de Buenos Aires se conecta alguien cuyo nick es “Bahiano” es posible inferir el sexo del usuario, algún gusto musical o quizás la procedencia. También puede suceder que el nickname no se condiga con la realidad. Se analizará este tema más adelante.

¹⁰⁰ Zak, Dan: “Nuestras vidas de mentiras”, *Clarín*, 2 de diciembre de 2007

¹⁰¹ Todos estos nicknames fueron obtenidos de la sala de chat Terra (<http://habla.chat-ar.terra.com.ar>) el día 18 de noviembre 2009

Tal como sostiene Bauman, “muchas cosas en la vida están organizadas de manera de permitir a las partes interactuar sin información personal, o con muy poca información personal de cada uno.”¹⁰² En el mundo virtual, basta con el nick, ese sello personal, la carta de presentación, el rostro del que se dispone desde un primer momento. Esta información puede ser ampliada y detallada en una segunda instancia al publicar una fotografía.

Si bien no todas las personas que chatean son conscientes de que están interactuando con el personaje creado por el otro, nada ni nadie les garantiza a los hombres que conocer a una persona nueva en cualquier otro espacio signifique que no podrán haber mentiras y engaños. En la sociedad existe un imaginario que sostiene que mediante el chat es más fácil engañar al otro y hacerle creer algo que no es cierto. No es real que la mentira fluye en el ciberespacio y la verdad se encuentra en el mundo físico. Existen casos donde los usuarios se han sentido engañados cuando se produce un encuentro cara a cara y el otro no cumple con las expectativas generadas en la conversaciones vía chat. Quizás esto no tenga que ver con una falta de sinceridad del otro sino con falsas ilusiones generadas y por la idealización característica en este tipo de diálogos.

Los personajes describen sus físicos, los inventan, los exageran, muestran algunos atributos y silencian otros; se crean a sí mismos. “Amparados por el anonimato, al armar sus perfiles falsean características de su personalidad.”¹⁰³ Los personajes responden entonces a un nick y conciben un cuerpo erigido, modificado adrede por el usuario. “El personaje no es anónimo ni acorpóreo. En todo caso, ni su nombre (...) ni su cuerpo, deben ajustarse necesariamente al referente real, sino que pasan a

¹⁰² Bauman, Zygmunt y May, Tim: *Pensando Sociológicamente*, op. cit., pág. 102

¹⁰³ Elustondo, Georgina: “El 70% de los que buscan pareja en internet mienten en sus datos”, *Clarín*, 30 de julio de 2007

recrearlo.”¹⁰⁴ Idealizar el cuerpo del otro y recrear el propio sin ser visto genera una desinhibición en las personas, animarse a ciertas cosas que quizás cara a cara jamás dirían.

Algunos críticos del chat señalan que la mentira está atravesando esta nueva forma de comunicación de manera continua y que uno de los peligros que presentan las redes ciberales es la de generar múltiples personalidades o personas esquizofrénicas que tienen una vida en el mundo virtual y otra vida paralela en el mundo físico. Ante esto Piscitelli escribió que “construimos yoes reales en realidades virtuales.”¹⁰⁵ Se podría agregar que en general quien chatea sabe que está construyendo un nuevo personaje virtual. Tal como sostiene el mismo autor, “una personalidad sana no es una personalidad única, una personalidad sana es la que tiene la habilidad flexible para negociar los muchos yoes que cada uno de nosotros somos, reciclándolo perpetuamente a través de múltiples identidades.”¹⁰⁶ Tanto en el mundo físico como en el virtual los individuos manifiestan distintas identidades de acuerdo a los roles que estén desempeñando. Suele suceder que aprovechando este juego con la identidad, hombres se hagan pasar por mujeres o viceversa, adultos se hagan pasar por niños, etc. Este es uno de los peligros del chat: el fácil engaño.

Existen dos maneras en que un usuario podría describir la relación con su personaje: una relación de identidad o una relación de diferencia. La relación de identidad está ligada a la creación de un personaje que responda a las características propias de la persona, que seguramente tendrá el mismo nombre o reflejará alguna característica real, cuya descripción física será parecida, que tendrá probablemente el

¹⁰⁴ Mayans i Planells, Joan: *Género Chat o cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*, op. cit., pág. 211

¹⁰⁵ Piscitelli, Alejandro: *Post/Televisión – Ecología de los medios en la era de internet*, op.cit., pág. 166

¹⁰⁶ Piscitelli, Alejandro: op.cit., pág. 170

mismo sexo, gustos, estudios, trabajo, etc. Cuando la relación que se entabla con el personaje es de diferencia, el usuario creará a alguien irreal cuyas características serán distintas a las propias de la persona que chatea. Mientras que el encuentro virtual se mantenga en dicho mundo, no habrá riesgos de sostener un personaje irreal: pueden enviarse fotografías digitales adulteradas o falsas, puede alguien hacerse pasar por otra persona el tiempo que desee mientras quede a resguardo detrás del anonimato que le da la pantalla; sin embargo, el personaje creado a partir de la diferencia, o personaje irreal, será muy difícil de sostener en un encuentro en el mundo físico, donde la constatación con la realidad se produce cara a cara. Muy pocos son capaces de sostener un personaje ficticio a lo largo del tiempo, pero quienes pueden llevar adelante esta tarea, podrán hacerlo en el mundo virtual y mantenerlo durante el encuentro cara a cara. Tal como sostiene Eduardo Villanueva Mansilla, “lo virtual, como espacio de comunicación, permite ciertas libertades que lo convencionalmente real no nos otorga. Fundamentalmente, la ausencia de mecanismos de verificación de la identidad presentada.”¹⁰⁷ Estos personajes que los usuarios recrean son máscaras, instrumentos que sirven para ocultar la identidad, actuar de incógnito y transgredir algunas normas sociales. Estas máscaras devienen en los personajes imaginados, con la posibilidad de poder hacer creer al interlocutor que ese personaje realmente existe. En el nuevo espacio de comunicación hay una ausencia de mecanismos que permitan verificar la identidad de quien chatea, esto hace que la utilización de máscaras y disfraces sea parte del folklore del chat.

Una de las formas que existen para conocer al otro físicamente en el espacio virtual es el envío de una fotografía digital. Muchos usuarios utilizan esta herramienta para enviar imágenes de ellos mismos ya sean modificadas o no; también pueden remitir

¹⁰⁷ Villanueva Mansilla, Eduardo: *Comunicación interpersonal en la era digital*, op. cit., pág. 68

una foto de otra persona y hacerle creer al interlocutor que es propia. Con la aparición de las cámaras web se vio dificultada la opción de generar un personaje cuya descripción física diste demasiado de la realidad ya que la transmisión es en directo: quien utiliza la cámara web realiza una videoconferencia sincrónica que obliga a los usuarios a estar presentes del otro lado de la cámara. La experiencia de chatear con un desconocido tiene cierta semejanza con las citas a ciegas porque al utilizar el ciberespacio para comunicarse con el otro, se está delante de alguien que se desconoce.

Al llegar a este punto se podría preguntar: ¿por qué los cibernautas tienden a generar disfraces, crear máscaras e inventar personajes? Para Goffman, cada uno de nosotros desempeña un rol. Es en estos roles donde nos conocemos mutuamente y a nosotros mismos. El rol de acuerdo con el cual nos esforzamos por vivir, esta máscara es nuestro “sí mismo” más verdadero, el yo que quisiéramos ser.¹⁰⁸ Pero el chat nos permite utilizar una máscara diferente cada vez que entablamos una conversación con otro cibernauta; en cuyo caso es muy difícil analizar si el usuario en cuestión desea mostrar su ‘yo’ más verdadero o si simplemente se autoinventa por motivos lúdicos. A pesar de todo esto, quienes chatean toman en serio sus relaciones en la vida virtual por más apariencia de juego que esta pueda tener.

Tal como se explicó anteriormente, algunos de los personajes o ‘yoes’ inventados por los cibernautas representan aquello que los usuarios desearían ser y esta creación no conlleva necesariamente a una crisis de identidad debido a que se genera en un espacio de juego, donde los usuarios son conscientes de sus mentiras, exageraciones y disfraces. Stuart Hall considera que las identidades están construidas a partir de la diferencia con un Otro, de la relación con quien no se es; tal es así que las identidades se

¹⁰⁸ Goffman, Erving: “Actuaciones” en *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Buenos Aires, Amorrortu, 1994, pág. 47

construyen en el discurso, y no fuera de él.¹⁰⁹ Este autor sostiene que el concepto de Identidad se refiere al “punto de encuentro, al punto de sutura, entre, por un lado, los discursos y las prácticas que intentan particulares, y, por otro lado, los procesos que construyen subjetividades, que nos construyen como sujetos que pueden ser ‘hablados’”. Las identidades son así puntos de enlace temporario a las posiciones de sujeto que las prácticas discursivas construyen para nosotros.”¹¹⁰ Aplicando esta definición, se podría decir que los personajes creados en el ciberespacio representan diferentes identidades que los usuarios establecen a partir de la interacción con el Otro; identidades que irán variando conforme se chatee con una u otra persona. Las identidades son entonces representaciones construidas en el discurso con el Otro.

¹⁰⁹ Hall, Stuart: Introducción, “¿Quién necesita ‘identidad’?” en Hall, Stuart y du Gay, Paul, *Questions of Cultural identity*, London, Sage. Traducción de Natalia Fortuny, 1996, pág. 4

¹¹⁰ Hall, Stuart: op. cit., pág. 5

CAPÍTULO 6: Nativos digitales

El mundo virtual y el mundo físico en la sociedad actual forman parte de la vida cotidiana y son capas de una misma realidad. Algunas personas, quizás aquellas que nacieron hace más de cuatro décadas, no comprenden su lógica y los oponen marcando una distancia entre ellos que está tendiendo a desaparecer. Para aquellos más jóvenes, ambos mundos forman parte de una misma realidad, conviven a diario con ellos y no es significativa tal diferencia. Lo virtual incluye lo físico porque como se viene sosteniendo en capítulos anteriores, existe siempre un cuerpo presente, hay roces y se puede sentir al otro de una forma diferente.

Alejandro Piscitelli sostiene que existen dos tipos de sujetos en la migración digital: por un lado los “nativos digitales” que son los consumidores y productores de lo existente y de lo que existirá y por otro lado los “inmigrantes digitales” que son aquellas personas que tienen entre 35 y 55 años y no son nativos digitales, sino quienes adquirieron los conocimientos de la nueva tecnología a partir de estudios o de su uso cotidiano.¹¹¹ Los nativos que hoy tienen entre 5 y 15 años son la primera camada que nació rodeada de artefactos digitales: computadoras, teléfonos celulares, juegos en red, videojuegos. Para ellos, lo digital es su lengua, les gusta la velocidad, pueden hacer varias tareas al mismo tiempo, prefieren lo gráfico antes que lo textual y su lugar es la red. El diario *Clarín* describe a los nativos digitales como los “chicos que nacieron entre los bips de una máquina, gatearon hasta llegar a la computadora, crecieron entre pantallas y hoy no saben vivir sin celular o MP3”¹¹², aquellos nacidos para clickear a los que les costaría pasar un día sin Internet. Sienten, piensan y perciben las cosas de un

¹¹¹ Piscitelli, Alejandro: *Nativos Digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*, Buenos Aires, Ed. Santillana, 2009, pág. 41

¹¹² Arce, María: “Nacidos para clickear”, *Clarín*, 1 de abril de 2007

modo diferente. Para los inmigrantes digitales lo digital es una segunda lengua, un acento que se posee y se vislumbra en los distintos aspectos de la vida revelando el origen analógico de dichas personas: leer un manual antes de utilizar un nuevo aparato, modificar un documento sobre el papel impreso, corroborar con un destinatario si le llegó un mail que se le envió, entre otros. Los nativos, primero hacen y luego se preguntan. Los inmigrantes digitales no consideran positivo hacer varias cosas en el mismo momento, tienen problemas para zambullirse en la red con sus computadoras y critican los videojuegos. Los altera la dispersión de los nativos. *Clarín* pregunta en una de sus notas, “¿no será que actúan así porque tienen la capacidad de encarar procesos paralelos? ¿Y si, como algunos predicen, resulta que ese aparente caos es un valor en la selva inmisericordiosa del mundo del trabajo?”¹¹³ Los nativos digitales pueden realizar varias actividades al mismo tiempo sin que eso signifique dejarlas incompletas, desconcentrarse u obtener resultados insatisfactorios en las mismas. A los inmigrantes digitales les cuesta entender esta forma de actuar ya que están educados bajo el lema “hacer una cosa por vez”. Será cuestión de aceptar la realidad actual y ver los aportes que generan los nativos digitales. Si bien actualmente la sociedad está atravesando un período de transición y adaptación a nivel tecnológico-educativo, cambiando costumbres y hábitos gracias al surgimiento de los nativos digitales, dentro de 20 años el 70% de la población mundial podría estar formado por este grupo.¹¹⁴ Es probable que los que hoy son nativos digitales, en un par de décadas se conviertan en inmigrantes digitales de otra tecnología que esté por venir y así sucesivamente ya que la tecnología y la informática crecen a pasos agigantados con el correr de los años.

¹¹³ Arce, María: “Nacidos para clickear”, *Clarín*, 1 de abril de 2007

¹¹⁴ <http://spdece07.ehu.es/actas/Garcia.pdf>

La expresión “nativos digitales” surge de un ensayo titulado “La muerte del mando y del control” cuyo autor fue Marc Prensky y los definía como aquellas personas que han crecido cuando la red estaba formada diferenciándolos de los “inmigrantes digitales” que llegaron más tarde a la tecnología y tuvieron que adaptarse a ella. La característica principal de estos usuarios nativos es la tecnofilia ya que todo lo relacionado con la tecnología y la informática los atrae. Con estas últimas satisfacen sus necesidades de entretenimiento, comunicación y diversión pues están conectados todo el tiempo absorbiendo información multimedial. Son hábiles para navegar por la web, usar el mouse de sus computadoras, armar presentaciones y videos. Tratan de pasar el menor tiempo posible realizando una misma actividad. La información la abordan de forma superficial ya que viven obsesivos y ansiosos por abrir varias comunicaciones y estar en distintos lugares a la vez. Comparten información con el resto de las personas pues conciben que la misma puede transmitirse a los demás. Distinto sucede con los inmigrantes digitales que tienden a guardar la información ya que consideran que poseerla les da poder. Los nativos digitales expresan sus emociones y estados de ánimo en las redes sociales como ser Facebook o Twitter. Los procesos de los nativos suelen ser más rápidos que los de los inmigrantes. A su vez los nativos tienen más poder tecnológico-informático que los inmigrantes ya que conocen mejor la sociedad virtual por el hecho de haber nacido con ella. En una nota del diario *Clarín* se plantea que es fundamental que los adultos les enseñen a los más chicos de qué modo utilizar la red positivamente tratando de lograr que sean críticos con las nuevas tecnologías. Sostiene que lo tecnológico “arruina si no se usa de forma apropiada.”¹¹⁵ Para los medios analizados, es importante no dejar a los nativos digitales completamente libres en el ciberespacio ya que desconocen ciertas conductas y manejos que deben seguir en el

¹¹⁵ Deschamps, Karina: “Padres de la Web”, *Clarín*, 7 de mayo de 2008

mundo cibernético. Los más chicos saben que cuentan con un conocimiento del mundo virtual mayor que el de sus padres y se creen con más poder.

Los nativos digitales dejaron de ser pasivos y se convirtieron en productores de contenidos. No todos los nativos se comportan del mismo modo, *Clarín* describe distintos grupos de nativos: los más activos que utilizan la tecnología y la informática para transformar datos en Internet; los que viven con los blogs, fotologs y redes sociales -el grupo con más adeptos según el diario-, los usuarios normales que utilizan lo virtual pero siguen comunicándose de otros modos y por último están los nativos que no tienen acceso a Internet.¹¹⁶

Existe una tensión en el campo educativo ya que los maestros tienen la responsabilidad de preparar a los más jóvenes para un mundo que muchos de ellos, en especial los de la “vieja escuela”, no comprenden. Los “grandes” deben enseñar lo viejo con nuevos ojos, tienen que dejar a un lado los pensamientos y conceptos con los cuales se formaron y bajo los que fueron educados para entender y transmitir conocimientos de una nueva forma. Por otro lado, los “chicos” deben pensar como grandes ya que necesitan entender el funcionamiento de las redes sociales y demás cuestiones tecnológicas que rodean su vida. Un problema actual en el sistema educativo es que no se encuentra adaptado a los estudiantes de hoy; esta situación es conocida por todos, lo que quizás no saben todavía es de qué modo resolverla. “Nos encontramos con la paradójica situación de que los instructores que son mayoritariamente inmigrantes digitales, que hablan un idioma en vías de extinción cual es el de la era predigital, están tratando de enseñarle a una población que habla un lenguaje totalmente distinto e

¹¹⁶ González Pérez, Leo: “Los nativos digitales ya son mayoría y revolucionan la Web”, *Clarín*, 14 de abril de 2009

incomprensible para los docentes inmigrantes.”¹¹⁷ Claro está que existe una brecha emocional y de conocimiento entre aquellos que nacieron antes y los que nacieron después del surgimiento de una nueva tecnología asociada a la informática. Ante esta situación existen dos opciones: o bien que los nativos digitales vuelvan hacia atrás sus capacidades, esto implicaría abandonar su lengua (la que tienen por ser nativos) algo bastante complejo, o que los inmigrantes digitales enseñen de otro modo adaptándose a los nuevos contenidos y a las novedosas formas de transmisión de los mismos. Deben incorporar lo nuevo y enseñar lo viejo de una nueva forma. Roxana Morduchowicz describe el perfil del nuevo adolescente como “una generación que razona y aprende de manera diferente de como lo hacen los adultos, lo que abre un nuevo desafío para padres y educadores.”¹¹⁸ El docente debe modificar su rol en el proceso de enseñanza-aprendizaje incentivando a los alumnos a la participación, estimulándolos, generando interacción entre ellos. La resistencia que muestran los nativos digitales a la forma de educar en las escuelas tiene que ver justamente con un rechazo de los estudiantes a los profesores que quieren enseñarles utilizando su lenguaje, sin adaptarse al que hablan los nativos.

A pesar de que los nativos digitales nacieron con las herramientas del nuevo medio, no están exentos de sufrir los llamados “peligros de la web”. De hecho muchos de ellos confían en Internet a tal punto que no tienen en cuenta que del otro lado de la pantalla podría esconderse una persona que no es quien dice ser. Como ya se ha desarrollado en capítulos anteriores, Internet favorece la posibilidad de crear nuevas identidades y esconderse detrás de máscaras que promueven el anonimato del usuario,

¹¹⁷ Piscitelli, Alejandro: *Nativos Digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*, op.cit., pág. 47

¹¹⁸ Tosi, María Cecilia: “Roxana Morduchowicz: ‘No hay que tenerle miedo a la tecnología’”, *La Nación*, 6 de abril de 2008

facilitando así la posibilidad de mentir y engañar, sobre todo en lo que a la descripción física se refiere.

En un encuentro dentro del mundo físico, un encuentro cara a cara, tampoco puede saberse a ciencia cierta si quien se encuentra en frente es la persona que dice ser, pero existen indicios reales como ser el sexo, la edad aproximada, los rasgos físicos, todo lo que esté ante la capacidad de los ojos, oídos y tacto puede ser verificado. Sin embargo, con el chat esto se dificulta ya que el contacto con el otro se da en un plano mediado únicamente por la escritura. Esta característica propia del chat genera en los internautas el reparo en la confianza del otro al no saber si el interlocutor responde a la descripción que éste hace de sí mismo. En general, cuando los internautas chatean saben que se enfrentan a esta situación de desconfianza ya que es propio del chat mantener una conversación siempre mediada por el dispositivo técnico. Quien chatea tiene conocimiento de estas reglas aunque las mismas no estén explícitamente expresadas en ningún manual. Incluso se podría afirmar que a mayor práctica del chat, mayor será la utilización de las licencias que éste permite. Sin embargo abundan los ejemplos de personas que han sido embaucadas por usuarios que decían ser algo que finalmente no eran.

Según el diario *La Nación*, “un menor creerá que la persona que le habla en el chat es también un niño, lo sea o no. El adulto estará dispuesto a dudar hasta tener alguna prueba razonable.”¹¹⁹ Los periódicos analizados hablan constantemente del miedo al engaño que puede vivenciarse a través de las redes sociales y la interacción virtual. En la sociedad existe un fantasma alrededor de las supuestas trampas que podrían llegar a cometerse vía Internet. En la mayoría de las salas de chat no es necesario declarar la fecha de nacimiento, por lo que es muy fácil mentir la edad.

¹¹⁹ Torres, Ariel: “Internet, tan necesaria y tan riesgosa”, *La Nación*, 17 de noviembre de 2007

Existen salas destinadas a un cierto grupo etéreo (ej.: 20-30 años, 30-40 años, etc.), pero no hay forma de verificar que las personas que ingresan a estas salas tengan realmente la edad que dicen tener porque es parte del dispositivo virtual el no poder verificar la edad de quien chatea. El motivo no es otro que el ya expuesto: los usuarios están detrás de la pantalla y no es posible la visualización contemporánea y espacial del otro.

En las condiciones de uso de Facebook puede leerse en el punto número 6 del apartado 4, Seguridad de la cuenta y registro, la siguiente regla: “No utilizarás Facebook si eres menor de 13 años”¹²⁰; sin embargo abundan los menores de dicha edad en la red, personas que han mentido en su fecha de nacimiento al momento de registrarse. No existe al día de hoy un método para verificar la edad de los usuarios que ingresan en Facebook, así como en otros espacios virtuales y salas de chat. El peligro mayor de las redes sociales surge a partir de la cantidad de información que allí se publica. La mayoría sube fotografías de la familia, datos personales, laborales, dirección de email, nombre de la escuela a la que asiste o el lugar donde trabaja. Toda esta es información que se puede encontrar con facilidad solamente leyendo el perfil del internauta en la red social. La vulnerabilidad de los menores reside en su inocencia y en la ausencia de un filtro que ayude a permeabilizar los detalles que se brindan.

Uno de los miedos sociales más recurrentes es el de la pedofilia. Según los diarios analizados, los niños se encuentran en un constante riesgo a ser interceptados por algún perverso con fines pedófilos. Dice Ivoskus en su libro *Vivir conectados*: “Fue gracias a internet que Interpol identificó un pedófilo, un profesor de Corea del Sur que, además de abusar de sus víctimas, difundía sus fotos por la Web.”¹²¹ Los medios tienden a tomar una postura crítica a la hora de hablar de los menores en la red. Sobran

¹²⁰ <http://www.facebook.com/terms.php?ref=pf>

¹²¹ Ivoskus, Daniel: *Vivir conectados, Sociedad, política y comunicación en la era digital*, Buenos Aires, Grupo Editorial Norma, 2008, pág. 244

las noticias de los casos de pervertidos que se esconden tras máscaras de niños. En una nota del diario *Clarín* se explica que “Internet se ha transformado en un instrumento utilizado por las redes de abusadores, tanto para conectarse como para captar menores.”¹²² Entre tanto, en *La Nación* puede leerse: “Los especialistas consultados por lanacion.com coinciden en que los pedófilos aprovechan el cambio de identidad en Internet para seducir a niños y para distribuir material pornográfico.”¹²³ De todo esto se puede deducir que ambos periódicos ven a Internet como un espacio potencialmente peligroso para los niños, los cuales están expuestos permanentemente a la posibilidad de interactuar con desconocidos que pueden engañarlos y aprovecharse de ellos. Este es el imaginario que la sociedad actual se recrea.

La solución que proponen los medios analizados al problema de los acosos a los niños en Internet pareciera pasar pura y exclusivamente por un control exhaustivo por parte de los adultos. Entre las recomendaciones de *Clarín* se encuentran las siguientes: “Tarea para los padres: Explicarles a los chicos que el comportamiento on-line debe ser igual de responsable que el off-line. Por ejemplo: *postear* una foto en el Fotolog es tan peligroso como repartirlas en la calle o dar el número de celular. Preguntar con quiénes hablan, si esconden el celular o minimizan la pantalla de la computadora cuando alguien se acerca. Hablar sobre sexualidad responsable. La PC no debe estar en el dormitorio, sino en un lugar común de la casa. Y la pantalla debe estar a la vista.”¹²⁴ En la misma línea, *La Nación* escribe: “Los padres les advierten a los chicos que no hablen con gente extraña, que no abran la puerta a un desconocido y controlan lo que los chicos ven por televisión o leen. Pero cuando se traslada esto a Internet, muchos padres no se dan

¹²² Editorial: “Abusos sexuales contra menores”, *Clarín*, 2 de agosto de 2008

¹²³ Ruiz, Iván: “La pedofilia en Internet crece al amparo del anonimato”, *La Nación*, 7 de agosto de 2009

¹²⁴ De Domini, Guillermina: “El “sexting” crece a pesar de sus peligros”, *Clarín*, 10 de mayo de 2009

cuenta de que deberían tener el mismo nivel de protección.”¹²⁵ Ambos periódicos recalcan que los padres temen que sus hijos concluyan sus charlas de chat con un encuentro cara a cara con el desconocido e insisten en que los niños deben entender que lo que se ve en la red puede ser mentira. Existe una tendencia por parte de los medios analizados a criticar el uso de Internet en los más jóvenes. Pareciera ser que los inmigrantes digitales no tienen un asiduo contacto con las herramientas de chat o comunidades virtuales, son más reacios y precavidos; mientras que los nativos digitales experimentan en las redes sociales, salas de chat, blogs y foros. Las nuevas generaciones que utilizan Internet desde casi el nacimiento se mueven en el medio como peces en el agua.

Pero no sólo los niños son plausibles de ser engañados, los adultos también pueden caer en las trampas de las mentiras y los embauques. Sólo para enumerar algunos ejemplos de los cibercrímenes: robo de identidad virtual, hackeo a cuentas bancarias, fraudes, lavado de dinero, piratería industrial, acoso moral, envío de virus, etc. Según Ivoskus, “en la Aldea Virtual, el ciberhombre tiene que convivir con los piratas del siglo XXI, los robos informáticos, el cibersexo, el robo de identidades.”¹²⁶ *Clarín* explica que “el robo de identidad es una de la actividades del cibercrimen de más rápido crecimiento en el mundo. La oferta es tan amplia que en el mercado negro, el precio que se paga por una identidad completa es de 10 dólares.”¹²⁷ El robo de identidad incluye la obtención del número del DNI, número de tarjeta de crédito o de débito y cualquier otro documento que contenga datos personales. Dado que hoy en día hay

¹²⁵ Sametband, Ricardo: “Cómo proteger a los chicos en Internet; consejos de expertos y software gratis”, *La Nación*, 10 de marzo de 2008

¹²⁶ Ivoskus, Daniel: *Vivir Conectados, Sociedad, política y comunicación en la era digital*, op.cit., pág. 245

¹²⁷ Editorial: “Peligro: robo de identidad”, *Clarín*, 28 de noviembre de 2009

muchas transacciones que se realizan online, obtener el número de DNI, cuenta bancaria y clave de alguien habilita a un hacker por ejemplo a realizar un fraude financiero.

Los diarios analizados muestran que los engaños y las estafas se multiplican en Internet y mientras que este nuevo medio de comunicación siga creciendo día a día, más difícil será regularlo. Sin embargo, los delitos y peligros que puedan cometerse y encontrarse en Internet no son muy diferentes de los que suceden en el mundo físico y esto se debe a que las personas que integran ambos mundos son las mismas. Si bien el mundo físico y el virtual tienen características propias, el chat se ha transformado en una herramienta de uso cotidiano para la sociedad que es utilizada día a día por millones de usuarios que se comunican entre sí. El aumento de la comunicación por esta vía generó una disminución del uso del teléfono, de las cartas manuscritas y hasta reemplazó en ciertos contextos algunos encuentros cara a cara.

CONCLUSIONES

A lo largo de esta tesina hemos analizado el surgimiento de Internet como un medio alternativo de comunicación y al chat como una herramienta que permite la interacción de dos o más individuos sin necesidad de que estos estén presentes en el mismo espacio.

A partir del análisis de los discursos sociales en el chat pudimos ver que los internautas utilizan un lenguaje diferente al lenguaje escrito tradicional, que no posee las mismas reglas, que es libre y evoluciona día a día. Un lenguaje que sólo pueden entender aquellos que comparten las mismas prácticas sociales. Este neolenguaje se presenta como un uso alternativo del lenguaje tradicional con reglas de gramática y ortografía que le son propias. Quienes utilizan este lenguaje son en su mayoría los nativos digitales y los inmigrantes digitales jóvenes que se adaptan más fácilmente al mismo.

Las gramáticas de producción de los usuarios del chat difieren de las gramáticas de reconocimiento a través de las cuales los medios gráficos analizados tratan de mirar esa práctica. Por esto los medios al no entender al chat como una práctica que tiene sus reglas propias, lo toman e interpretan como un riesgo potencial hacia el lenguaje, hacia lo conocido, y no como un ámbito nuevo de posibilidades. Para hacer que este punto tenga sentido hay que recorrer y retomar esta dicotomía: donde los medios ven falsificación y engaño, los usuarios ven un ámbito de fantasía y la posibilidad de generar múltiples identidades. Donde los medios ven faltas de ortografía, los usuarios ven un nuevo lenguaje.

Quienes chatean no sólo incorporan este neolenguaje sino también una concepción diferente del cuerpo ya que en el juego de presencia - ausencia del cuerpo físico notamos que al momento de chatear el mismo aparece pero de otro modo. En una

conversación por chat hay más de un cuerpo presente: el cuerpo propio de quien chatea y el cuerpo que el Otro idealiza a partir de la imagen que construye en la interacción. Si bien esto sucede también en un encuentro cara a cara, la idealización que se produce en el mundo virtual es diferente a aquella que tiene lugar en el mundo físico, debido principalmente a que no se cuenta con la imagen corpórea concreta del Otro.

Internet permite que las personas puedan socializar de una forma diferente. Aquellos que tienen acceso a la nueva herramienta de comunicación, tienen la posibilidad no sólo de interactuar con otros a través del chat sino de realizar actividades cotidianas en el ciberespacio que son tan válidas como las que se realizan tradicionalmente en el mundo físico. Esto no hace que el hombre sea más o menos sociable sino que se genera un nuevo vínculo mediado por el dispositivo técnico.

Internet vista como una ciudad permite que los usuarios o ciberciudadanos la transiten, la habiten e interactúen en ella. Así mismo, funciona como un escape de la ciudad posmoderna que agobia y oprime. Sin embargo, no por ser nueva carece del control que tienen las ciudades tradicionales. En la ciudad internet puede verse con claridad el ejercicio de la vigilancia que allí opera. Las nuevas tecnologías permiten realizar un seguimiento exhaustivo de las actividades de los usuarios, ya sea desde el control de los correos electrónicos y conversaciones de chat hasta incluso la ubicación física de las personas que cuentan con un dispositivo de GPS. Los consumos y transacciones financieras también pueden ser monitoreados.

La ciudad internet permite además que los internautas creen contenidos y modifiquen los existentes, generando así ciberciudadanos activos. Los nativos digitales, protagonistas de las nuevas generaciones, tienen por costumbre postear lo que hacen minuto a minuto a través de las redes sociales con el fin de que sus contactos sepan cuáles son las actividades que realizan. Estamos en presencia de una generación que

busca exteriorizar la intimidad constantemente con el fin no sólo de que los demás conozcan lo que sucede sino que además opinen sobre ella. Muchos blogs funcionan como una especie de diario íntimo abierto al público; ya no se busca conservar la intimidad de los actos privados sino publicarlos. Se podría pensar entonces que estamos ante la presencia de un cambio de concepción entre lo público y lo privado en las nuevas generaciones, las cuales buscan la exposición y transmitir la intimidad de sus actos a sus seguidores en las redes sociales como puede ser Facebook, Twitter o un blog. Por un lado existe el límite que el mismo usuario impone ya que él decide qué cosas publicar y cuáles no, qué cosas dar a conocer al resto y las que prefiere callar. Por otro lado los internautas viven en un mundo provocador, que ofrece múltiples posibilidades de conexión e invita a cruzar ese límite para conocer cada vez más cosas de los demás. ¿Hasta dónde abrir el mundo privado? En este juego de límites es importante el interés por el otro, el mundo privado se abre y se hace público porque es posible conocer el mundo privado de los otros. Las redes sociales permiten este juego entre las personas, eso es lo que las hace atractivas y es una de las explicaciones de su gran crecimiento.

Los diarios analizados consideran peligrosa la exposición de las nuevas generaciones en internet ya que desconocen el funcionamiento de este medio. Las notas periodísticas tienen un tono alarmista y preocupante ya que están más enfocadas en los peligros que pueda generar que en las posibilidades que habilita a las personas. Los destinatarios de las notas periodísticas son los padres o tutores de los nativos digitales a quienes se les advierten los peligros a los que sus hijos se exponen utilizando este nuevo medio de comunicación.

El chat es una nueva forma de relacionarse que permite conocer gente y es tan válido como cualquier otro espacio tradicional donde dos desconocidos se encuentren. Como en todo medio de comunicación existen pros y contras comparándolo con otros

espacios. Hemos llegado a la conclusión de que no es cierto que todo lo que se dice y hace en el mundo virtual es mentira y que a diferencia de esto en el mundo físico encontremos la verdad. Ambos mundos son parte del mismo universo; quienes allí convergen son las mismas personas, por lo tanto los comportamientos no distarán mucho unos de otros. El chat es un medio que permite que dos o más personas interactúen. Tiene reglas que le son propias y que están internalizadas por los usuarios que las aplican en su cotidianeidad.

Internet es un territorio con hábitos y costumbres diferentes que se están cristalizando y del cual no se conocen aún los efectos últimos. Los medios gráficos analizados realizan una construcción de la noticia interpretando estas incógnitas, sacando sus propias conclusiones en función de los peligros que encierran sin dar cuenta de todas las posibilidades que habilita.

BIBLIOGRAFÍA

- Bauman, Zygmunt y May, Tim: *Pensando sociológicamente*, Buenos Aires, Nueva Visión, 2007
- Bauman, Zygmunt: *Modernidad Líquida*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica de Argentina S.A., 2006
- Bookchin, Murray: *La ecología de la Libertad*, Madrid, Ed. Nossaj y Jara Editores, 1999
- Bosetti, Oscar E.: La oralidad y lenguaje radiofónico, Ponencia presentada en las IV Jornadas “La Radio de fin de siglo”, organizadas por la Facultad de Periodismo y Comunicación Social, U.N.L.P, 22-23 y 29 de agosto de 1996.
- Castoriadis, Cornelius: *La institución imaginaria de la sociedad*, Volumen II, Barcelona, Tusquets, 1989
- Eco, Humberto: *Cómo se hace una tesis, Técnicas y procedimientos de investigación, estudio y escritura*, Barcelona, Editorial Gedisa, 1998
- Eco, Humberto: “Tratado de semiótica general”, complemento de teóricos de Semiótica de los Géneros contemporáneos I, Cátedra Steimberg; Facultad de Ciencias Sociales, UBA, 1999
- Ferrer, Christian y Terrero, Patricia: “Lewis Mumford (1895-1990)”, complemento de teóricos de Informática y Sociedad, Cátedra Ferrer; Facultad de Ciencias Sociales, UBA, 2003
- Finkelievich, Susana: *¡Ciudadanos a la Red!, Los vínculos sociales en el ciberespacio*, Buenos Aires, Ediciones Ciccus La Crujía, 2000
- Goffman, Erving: “Actuaciones” en *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Buenos Aires, Amorrortu, 1994

- Hall, Stuart: “Introducción: ¿Quién necesita ‘identidad’?” en Hall, Stuart y du Gay, Paul, *Questions of Cultural identity*, London, Sage. Traducción de Natalia Fortuny, 1996
- Hall, Stuart: “La cultura, los medios de comunicación y el efecto ideológico”, complemento de teóricos de Comunicación III, Cátedra Caletti; Facultad de Ciencias Sociales, UBA, 2002
- Heidegger, Martín: “Construir, Habitar, Pensar”, en *Conferencias y artículos*, Barcelona, Ediciones Del Serval, 1996
- Illich, Iván: “La reivindicación de la casa” en *Alternativas II*, México, Editorial Joaquín Mortíz, 1998
- Ivoskus, Daniel: *Vivir conectados, Sociedad, política y comunicación en la era digital*, Buenos Aires, Grupo Editorial Norma, 2008
- Jameson, Frederic: “El posmodernismo y la ciudad”, en *El Posmodernismo o la lógica cultural del Capitalismo avanzado*, Buenos Aires, Ed. Paidós, 1991
- Levis, Diego: *Amores en Red – Relaciones afectivas en la era Internet*, Buenos Aires, Ed. Prometeo, 2005
- Lyon, David: “Introducción: cuerpo, alma y tarjeta de crédito” en *El ojo electrónico: el auge de la sociedad de vigilancia*, Madrid, Ed. Alianza, 1995
- Marafioti, Roberto: *Sentidos de la Comunicación, Teorías y perspectivas sobre cultura y comunicación*, Buenos Aires, Ed. Biblos, 2005
- Martini, Stella: “La comunicación es interacción. Cuando comunicar es hacer: Interaccionismo simbólico, Erving Goffman y apuestas en juego”, complemento de teóricos de Comunicación II, Cátedra Ford; Facultad de Ciencias Sociales, UBA Buenos Aires, 1994

- Mattelart, Armand: *La Comunicación – Mundo, Historia de las ideas y de las estrategias*, Madrid, Ed. Fundesco, 1993
- Mayans i Planells, Joan: *Género Chat o cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*, Barcelona, Editorial Gedisa, 2002
- Mumford, Lewis: *Máquinas*, Nueva York, Enciclopedia Americana, Volumen 15, 1966
- Mumford, Lewis: *Técnica y Civilización*, Buenos Aires, Ed. Emecé, 1934
- Noguer, Jorge: *Radiodifusión en Argentina*, Buenos Aires, Ed. Bien Común, 1985
- O'Donnell, James: *Avatares de la palabra: Del papiro al ciberespacio*, Barcelona, Ed. Paidós, 2000
- Picard, Dominique: “El cuerpo en la relación social”, complemento de teóricos de Semiótica II, Cátedra Del Coto; Facultad de Ciencias Sociales, UBA, 2001
- Piscitelli, Alejandro: *Nativos Digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*, Buenos Aires, Ed. Santillana, 2009
- Piscitelli, Alejandro: *Post/Televisión – Ecología de los medios en la era de Internet*, Buenos Aires, Ed. Paidós, 1998
- Rivera, Jorge: *El escritor y la industria cultural*, Buenos Aires, Ed. Atuel, 1998
- Rivera, Jorge: *Periodismo Cultural*, Buenos Aires, Ed. Paidós, 1995
- Rocha, Amparo: “Algunas consideraciones acerca de la comunicación no verbal”, complemento de teóricos de Semiótica II, Cátedra Del Coto; Facultad de Ciencias Sociales, UBA 2001
- Rossi, Diego: "Precisiones sobre acceso y participación en la comunicación masiva", complemento de teóricos de Políticas y Planificación de la Comunicación, Cátedra Mastrini; Facultad de Ciencias Sociales, UBA, 2000

- Sennet, Richard: “Carne y piedra”, complemento de teóricos de Seminario de Informática y Sociedad, Cátedra Ferrer; Facultad de Ciencias Sociales, UBA, 2004
- Villanueva Mansilla, Eduardo: *Comunicación interpersonal en la era digital*, Bogotá, Ed. Norma, 2005
- Voloshinov, Valentín: *El signo ideológico y la filosofía del lenguaje*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1976

ANEXO

Tendencia

La tecnología diluye los límites entre el trabajo y la vida privada

Se responden mails laborales en el hogar y se usa Facebook o el chat en la oficina

Noticias de Información general: [anterior](#) | [siguiente](#)

Jueves 9 de octubre de 2008 | **Publicado en edición impresa**



Miguel Sáez, Ezequiel Glinsky y Fernanda Pérez Marino, de la empresa Microsoft Foto: Gentileza Microsoft

Por Franco Varise
De la Redacción de LA NACION

Los modernos dispositivos tecnológicos, como los teléfonos móviles y las computadoras portátiles, empezaron a derrumbar las paredes de nuestras casas, de la oficina y de casi todo en el medio. La línea que hasta hace no mucho tiempo mantenía separada la vida laboral y profesional del ámbito hogareño y privado es cada vez más delgada, por no decir casi nula.

Una encuesta realizada a nivel mundial entre 6500 profesionales que emplean nuevas tecnologías arrojó que el 34% trabaja fuera de su oficina entre 3 y 5 horas por semana; el 25% dijo que cumple tareas laborales lejos de ese espacio específico, por lo menos una hora por semana, y el 9% reconoció que ocupa hasta diez horas semanales en trabajar fuera de la empresa. La mayoría confiesa que lo hace mientras está en sus casas o en actividades relacionadas con su vida personal.

El estudio sobre "trabajadores móviles" encargado por la empresa Microsoft al Sheraton a Study Logic, en agosto pasado, concluye que la hiperconectividad 2.0 acerca a las personas, al mismo tiempo que fusiona ámbitos que por limitaciones fácticas permanecían distanciados.

Sin el perfil o, mejor dicho, la patología de los *workaholics* (adictos al trabajo), los adeptos a las nuevas herramientas tecnológicas editan con naturalidad fotos personales en sus trabajos o actualizan sus

perfiles comunitarios (Facebook, MySpace, etcétera) o su *blog* , mientras que, en sus casas, responden *e-mails* y chatean con sus compañeros de trabajo para seguir programando las actividades del día siguiente o responder consultas.

"Existe una convergencia cada vez más marcada entre la vida personal y la laboral. La vida quedó enhebrada entre los diferentes ámbitos, porque el tiempo que uno pasa frente a una computadora o conectado por dispositivos móviles es cada vez mayor", comentó Ezequiel Glinsky, gerente de nuevas tecnologías de Microsoft en la Argentina. Esta empresa realizó ayer en el Jardín Japonés el lanzamiento de dos herramientas nuevas de comunicaciones *online* : Live Mesh y Photosynth (ambas disponibles en forma gratuita en la Web).

Todo en uno

Las empresas tecnológicas, precisamente, concentran sus desarrollos en aplicaciones que posibiliten al usuario no perder nunca el control de sus diferentes responsabilidades profesionales y personales. A esto lo llaman "software + servicios", que, en términos de vida real, podría definirse como "enchufados todo el tiempo".

Algo de esto subyace, por mencionar sólo una aplicación entre muchas, en la sincronización en forma remota de los contenidos entre los teléfonos celulares y las computadoras personales y laborales.

"Los dispositivos móviles son cada vez más pequeños y completos, a tal punto que permiten hoy sacar una foto que en minutos puede colgarse en un *blog* , un portal corporativo o un *digital frame* [marcos para cuadros digitales]", agregó Glinsky.

La visión optimista de esta tendencia, según sus defensores, es que la vida laboral logra adaptarse mejor a las necesidades personales. Es decir que si antes había que trasladarse o permanecer físicamente durante horas en la oficina, hoy, todo eso puede ahorrarse en cuestión de minutos y desde cualquier parte del mundo.

En la Argentina, en 2007, existían 11 millones de cuentas activas tan sólo de Hotmail, uno de los servidores de correo electrónico más populares. Y diez millones de usuarios del Messenger (el *chat* más utilizado) envían 243 millones de mensajes por día. Sólo en un mes, los usuarios del *chat* en la Argentina conversan cinco millones de minutos, lo que equivaldría a cerca de 9000 años en tiempo lineal.

Uno de los puntos definitorios, según se deslizó en el I Foro de Innovación ComputerWorld, realizado en España, es que los usuarios utilizan el tiempo que antes dedicaban a su vida privada a trabajar, aunque quizá no lo perciben así.

No pocos usuarios en este escenario deben agradecer que todavía los dispositivos conservan la tecla "*on-off*".

Mi vida en un hotel

Fiestas, chat, dinero, realidad paralela. *Habbo Hotel* es un juego on-line y una de las comunidades virtuales con más éxito entre los jóvenes de medio mundo: noventa y siete millones de usuarios que no pueden conocerse fuera de ese microcosmos

Noticias de Revista: anterior | siguiente

Domingo 27 de julio de 2008 | **Publicado en edición impresa**



Los adolescentes pueden personalizar su propio personaje. Cada uno elige la ropa, el color de la piel y el pelo

David puede ser david, dvdsnake o quien le dé la gana. Puede ser un punk deslenguado o un chico de lo más tímido. Ahora no es eso lo que le importa.

-Hace frío, ¿no?

La brisa le da la razón a las siete y pico de la tarde. No hace calor en esta plaza de Santo Domingo, en el centro de Madrid, con una red wi-fi que se mezcla con el viento. El chico, más callado que otra cosa, con su computadora portátil en el regazo, se hace un ovillo. Pero se ha empeñado en darse un chapuzón. Nada un rato y se sube al trampolín. Alguien grita: "Cómo me pone la chica del biquini rojo". Ni caso. David toma carrera. Hace unas piruetas en el aire y cae en plancha. ¡Bum! El frío. Levanta la mirada. Nadie en biquini. Sólo asfalto. Madrid.

Lo único real es David, el frío, la plaza y la red wi-fi. La piscina y el comentario impúdico están en otro mundo: dentro de la computadora, en Internet, en Habbo Hotel, la comunidad virtual más famosa entre los jóvenes. ¿Por qué? Porque es otra vida, simplemente. Los adolescentes se inventan allí un personaje, lo visten, le compran muebles para decorar sus salas, van a discotecas, juegan al fútbol, chatean con otros usuarios? Así pasan el rato.

Es una vida virtual. La mayoría de los usuarios, un 68%, tiene entre 15 y 19 años. En todo el planeta son 97 millones de chicos repartidos en 32 comunidades. Países y más países, redes y más redes. En la comunicación está el asunto. Los usuarios hacen amigos que nunca podrán conocer en carne y hueso. La Web podría recordar en principio a los Sims, el videojuego que rompió moldes en 2000 porque consistía en crear una vida de la nada. Habbo Hotel es más real y más social: aquí se interactúa con otros.

Datos personales

Y aquí David es dvdsnake, el punk de pelo cortado a cepillo. Un diseño retro, como de los ochenta, nostálgico, pixelado, infantil, pero que se queda clavado en el cerebro. La seña Habbo. El hotel está en un paisaje urbano idílico donde el cielo es azul, las nubes se mueven como en procesión, el campo está a tiro de piedra y todo es nuevo, brillante, de postal. Mientras David camina por una sala, asalta a alguien que ya conoce de otras veces:

-Hola, ¿qué pasa?

-Vamos a hacer el fiestón del siglo.

Sin pensarlo, ha entrado en una discoteca. Una chica quiere charlar con él. Musitan algunas palabras, como si ya fueran conocidos, pero él la despide pronto: "Hablamos luego, que estoy apurado, je, je". ¿Vergüenza? Puede ser. Menos mal que el portal incluye la consola, esa máquina en la que se habla sólo con amigos, las personas que cada uno incluye en su agenda de contactos. Igual que el Messenger. Un refugio.

El dinero también suena en Habbo Hotel. No podían tardar en salir los créditos, la moneda utilizada en este juego on-line para comprar furnis o muebles. Exacto: se compra y se vende. Y también hay algunos que intentan engañar a los demás. La vida. David no es de éstos. El ha montado una heladería desde la legalidad, consultando el catálogo y comprando las máquinas, las hamacas y las plantas. Cinco créditos, cada furni, que se pagan con un mensaje desde el teléfono móvil o con una llamada. Normalmente, un euro son seis créditos, y a veces existen ofertas 2×1. El capitalismo, tan universal.

La obsesión por la fortuna:

-Quiero un crédito, un regalo, por favor.

El mensaje irrumpe en la pantalla y a David se le escapa una mueca: "¡Hay cada pesado!". Donde hay dinero hay trampas. Nightmare4, un usuario de algún punto de Andalucía que prefiere no dar su nombre real, está acostumbrado a encontrarse con timadores. Concienciado con la honestidad, se dedica a dar consejos a los neófitos. "Explicamos las funciones del juego, cómo hay que moverse, qué puedes hacer y qué no? Hay gente que intenta estafarte: te pide que le des un objeto para cambiar por otro y luego no te ofrece nada. Incluso te pide la contraseña."

Cuestión peliaguda. Una de las primeras reglas de oro es no facilitar ningún dato personal. El código de buenas conductas del juego se denomina la "Manera Habbo". Si se quebranta, adiós. El usuario puede ser alertado, sacado momentáneamente de una sala o, incluso, expulsado del hotel. Todas las zonas tienen un filtro que detecta las palabras ofensivas, los insultos, las coacciones, los comentarios racistas, sobre sexo, las direcciones de e-mail, los números de teléfono? Los signos prohibidos se convertirán en una palabra: "Bobba". Al instante. Por tanto, es imposible contactar con un usuario en la vida real, su nombre real, su cara real y su personalidad real. Toda relación se queda en comunicación virtual. En anonimato y secretismo. La otra vida.

Al teatro

Cambio de escenario. Raquel Alvarez, responsable del departamento de seguridad de Habbo Hotel, enarbola esos mandamientos desde su oficina en Madrid. Es uno de los 15 moderadores españoles que se turnan para pasar 24 horas al día controlando los pasos de los usuarios. Nunca se ha dado, defiende, una situación grave. El catálogo de penalizaciones es éste: dos horas expulsado por comportamiento racista, una semana si alguien intenta llevar fuera de la Web a otra persona para averiguar sus datos y 30 días si pide su contraseña. "Cibersexo, expulsión permanente", remata sin dudar.

"Ah, sí, Raquel? Es la manager. Es muy exigente. Se encarga de moderar y eso", comentará un día después David. Le suena el nombre. Cuando algún famoso acude a la comunidad para charlar con los fans (han estado cantantes como Edurne, Hanna, Huecco y Carlos Baute, o deportistas, como el jugador de baloncesto Tunçeri), Raquel siempre está presente en el teatro. Para que no se arme un lío. ¿El

teatro? "Vamos a verlo", grita David. Hoy no hay ningún famoso, pero la gente está ahí. Por estar. No conoce a nadie y David se aburre. "Vamos a la sala de música". Tch, tch, pum, paf, pum, tch, tch? La habitación está echa un caos, con todos los CD por el suelo. "Estoy prisionero de tu amor", se oye una melodía a ritmo de electrónica naïf.

La diversión está en el aire. Aunque la educación es otra de las patas de Habbo Hotel. El portal organiza proyectos con organizaciones no gubernamentales. Por ejemplo, cuando el tsunami mató a millones de personas en Tailandia y el sufrimiento salía todos los días en televisión, el director ejecutivo de Unicef dio una charla sobre la cooperación. "Habbo es un juego social", enfatiza Epifanía Pascual, responsable de la empresa en España y América Latina. "Cuidamos los contenidos y la publicidad. Es un entorno divertido y seguro para pasarla bien." Con todo, aunque Pascual es gran defensora de las nuevas tecnologías, cree que las relaciones personales "no se pueden reemplazar con personas virtuales". Personas que ni se ven ni se tocan.

El dedo en la llaga. Las sociedades de Internet pueden ser un arma de doble filo, apunta Javier Garcés, presidente de la Asociación Nacional de Estudios Psicológicos y Sociales de España. "Contribuyen a reducir el círculo real de los jóvenes y reemplazan las relaciones directas por unas más débiles", asegura. Preocupación para muchos padres. Y se explaya desde el otro ángulo: "A algunos jóvenes, la pertenencia al grupo virtual les ha ayudado a desarrollar su personalidad y su comunicación con los demás. La soledad los lleva a sumergirse en un mundo diferente. Lo que la Red ofrece, anonimato y desinhibición, puede hacerlos sentir más seguros, liberados y aceptados en el grupo tal como son". En otras palabras, puede hacerlos sentir personas.

Teletransportación. David se mete en una cabina de teléfono y aparece, por arte de magia y arte de supervivencia virtual, en otra sala. Hasta ahora ha estado poco hablador, pero ya se ha arrancado. Lo recibe Croki, su mascota, moviendo el rabo. "Es un cocodrilo con 1003 años", puntualiza. El chaval le dice: "Croki, salta". Y lo hace. Lo acaricia, y se mueve. No es suficiente. Debería darle más cariño, como evidencia ese cartel: "Felicidad: miserable". Le da igual. Se dirige a una sala para cambiar objetos. Allá que va, con su furni nuevo, una alfombra para volar por la Luna. Pero este fin de semana, David se marcha de Madrid y le toca hacer el viaje en transporte público. Cierra la computadora y baja por las escaleras del metro esquivando a la multitud garabateada por la prisa. Ay, vuelta a la vida real.

Por Cristóbal Ramírez

Cómo es el fenómeno de las redes sociales en línea al estilo de Facebook o MySpace

El año último ganaron mucha popularidad y son un negocio gigantesco. Se usan para estar en contacto con amigos, pero también para conocer a otras personas. Qué hay que tener en cuenta a la hora de usarlas

Noticias de Tecnología: anterior | siguiente

Lunes 14 de enero de 2008 | **Publicado en edición impresa**



MySpace tiene 110 millones de usuarios activos en el mundo. Hi5 , 70 millones de usuarios registrados. Orkut , 67 millones. Facebook , unos 60 millones. Friendster , 53 millones. Todas son redes sociales en línea; fueron uno de los servicios con más crecimiento en la Red el año último, y se preparan seguir siendo un fenómeno en 2008.

Antes de Internet, el *estar conectado* significaba contar con una vasta red de amigos y conocidos. Después, la Web y la posibilidad de conectarse en forma instantánea con otros, sin importar su ubicación, dieron pie a servicios que facilitan mantenerse al tanto de su vida, desde el mensajero instantáneo hasta el weblog como un diario personal público. Otros servicios complementan estas herramientas, como el fotolog, el microblog al estilo Twitter o las comunidades virtuales y foros de discusión, donde se puede conocer gente con gustos similares (al estilo de Psicofxp.com , MaximoPC.org o Bsasinsomnio.com.ar , entre otros).

En ese contexto surgieron las redes sociales en línea, sitios que permiten generar un perfil público, donde el usuario ofrece datos personales y accede a diversas herramientas para interactuar en línea con otras personas, mantenerlas al tanto de su quehacer cotidiano, conversar y demás.

"Son como un servicio de blog para no expertos, donde ponés fotos, aplicaciones para jugar o relacionarte, tenés un *qué estoy haciendo* que es como un Twitter integrado. Y es una forma de ampliar tu red de conocidos, de encontrar grupos de gente con tus mismos intereses", afirma Alejo Zagalsky.

"En 1999 participé de un viaje por el país. Después, durante un tiempo nos encontrábamos para ver fotos y mantenernos en contacto, pero eso se perdió -recuerda Virginia Rivera-. Hace un par de meses encontré en la red a una amiga que tenía en común con otra persona, que a su vez era amiga de una ex compañera de trabajo, y que había participado de ese viaje. Hace dos semanas nos reunimos después de no vernos por años."

Ambos usan Facebook, que nació en 2004 de la mano del estudiante de Harvard Mark Zuckerberg, como un lugar para que los universitarios se mantuvieran al tanto de la vida de sus amigos y ex compañeros de estudios. No fue la primera: en 1999 nació MySpace, que ofrecía un sitio Web para

tener una página personal sencilla, especificar intereses y qué clase de gente se quería conocer. Después incorporó funciones multimedia, entre otras, y hoy es muy usada por bandas de música para difundir su obra. LinkedIn, la red social corporativa, nació en 2003: permite tener una versión en línea de nuestro currículum, conectarnos con colegas y seguir el camino laboral de ex compañeros de trabajo. Además, muchos lo usan para llegar a un tercero a través de alguien de la propia red.

"Es una herramienta laboral. Puedo buscar gente que tenga cierto perfil que necesito; recibí ofertas laborales y propuestas de gente que quiere trabajar en mi compañía. Reviso los contactos de mis contactos y encuentro gente a la que le había perdido el rastro", explica Natalia Martínez, usuaria de LinkedIn.

Visible para todos

Los usuarios deciden a quién suman a su red, si los conocen o comparten un interés que fomente una nueva amistad. Según Facebook, el promedio tiene 150 contactos, pero varios superan los mil, e incluso llegaron al límite: 5000 contactos para una misma persona. Por lo general es alguien famoso que usa la red para difundir sus actividades.

"Sumar amigos tiene que ver también con una búsqueda de identidad, en un contexto histórico en el que las instituciones tradicionales se debilitan y dejan de funcionar como puntos de referencia para formar identidad -afirma Martín Becerra, profesor de Políticas de Comunicación en la Universidad de Quilmes e investigador del Conicet-. Al sumar y mostrar esos amigos hay algo de exhibicionismo, pero también de acreditar valores, mostrar un vínculo de confianza con otros. Es un remedo de este anclaje identitario que se está perdiendo."

Lo que no todos los usuarios tienen en claro es que una página personal en Facebook, LinkedIn, MySpace u otros es una ventana al mundo. Si las opciones de privacidad no se configuran correctamente, muestra a cualquiera dónde nació ese usuario, dónde trabaja, quiénes son sus amigos, qué música le gusta, qué hizo el fin de semana y con quién, por ejemplo.

"Lo que no es apropiado para lo público no lo publico. Si está ahí es porque no va a generar ningún conflicto; caso contrario, lo levanto -dice Gastón Terrones, usuario de Facebook-. Es común encontrar que otros contactos suben fotos de uno, y a veces uno no está cómodo con ellas, pero la misma red te permite fijar tu posición."

Un dato personal está a un par de clics de distancia de cualquiera. En diciembre último, la estadounidense Sandra Soroka le informó a su novio (y a todo Facebook) que su relación había terminado, y lo contó en su perfil. Su compatriota Kevin Colvin pidió en octubre unos días en el trabajo por problemas familiares y publicó luego unas fotos de una fiesta a la que asistió en los días en los que se suponía que estaba de viaje, y su jefe las vio.

También hay información falsa: cualquiera puede crear un usuario en una red y elegir el nombre que desee. Por ejemplo, un perfil del hijo de Benazir Buttho, denunciado como falso y luego quitado de Facebook, o en esa misma red, de Cristina Fernández de Kirchner y su esposo: no hay manera, con las herramientas del sitio, de comprobar si son verdaderos o no.

Negocios en red

Estos servicios son un imán para los negocios. MySpace fue comprada en 2005 por News Corp., que pagó entonces US\$ 580 millones. A mediados de 2007 le tocó el turno a Facebook: Microsoft pagó US\$ 240 millones por el 1,6% de esa red social; le dio un valor de mercado teórico que ronda los US\$ 15.000 millones. Y según un estudio de la firma eMarketer divulgado en diciembre último, se estima una inversión mundial en redes sociales de US\$ 1200 millones, monto que crecería a 4100 millones en 2011.

Para una empresa que quiere vender sus productos son un paraíso: los miembros explicitan sus intereses. Si no, la red los recolecta. En noviembre, Facebook lanzó Beacon, un polémico sistema de

seguimiento de actividades comerciales de sus usuarios en otros sitios, que luego tuvo que poner como opcional.

También surgen redes con una orientación específica, como Dorbit (<http://dorbit.net>), que creó Gerardo Gallo en 2006. "El siguiente paso de las redes sociales es la especialización. Ya existen redes especialmente destinadas a deportistas, músicos, profesionales, sólo por nombrar algunas." Dorbit tiene una fuerte orientación hacia el conocimiento de otras personas; no hace falta registrarse para ver los perfiles de los usuarios.

Con otro objetivo surgió TuBlip (www.tublip.com), todavía en desarrollo. "La Web 2.0 permite crear un ámbito donde la gente interactúa y produce contenidos -afirma Carlos Cárcano, uno de sus creadores-. La red social es ideal para democratizar la difusión de contenidos hechos por los usuarios. En TuBlip vamos a ofrecer una radio on line al estilo de Last.fm, un lugar donde los músicos puedan publicar y vender sus obras, recomendar cosas a otros usuarios o generar recitales, por ejemplo."

El valor de una red social está en su atractivo y en los amigos que suma; habrá que esperar y ver cuáles captan la atención de los usuarios y triunfan.

Ricardo Sametband

CLARÍN

Sábado 01 Marzo 2008

SOCIEDAD

TIENE 29 AÑOS Y CREO UN SITIO EN INTERNET QUE YA CUENTA CON 8 MILLONES DE USUARIOS

Un argentino armó la red social más importante de Latinoamérica

Hacia fin de año espera tener 30 millones de usuarios que compartan textos, fotos y videos.

Por: Adriana Santagati



CLAVE. RODRIGO TEJEIRO DICE QUE EL FUTURO DE INTERNET ESTA EN LAS REDES SOCIALES.

La historia de Rodrigo Teijeiro parece salida de la ficción. A los 20 años armó su primera empresa; le fue mal e hizo las valijas para irse a Estados Unidos. Allí comenzó a armar otro proyecto, que sí funcionó y derivó en otro, y en otro, y en otro. Hoy, a los 29 años, maneja **la red social más importante en español**, que tiene 8 millones de usuarios en toda Latinoamérica.

"No fue por azar. La clave está en aprender de los fracasos, elegir un negocio que te apasione, y saber rodearse de gente talentosa", dice Teijeiro, responsable de www.sonico.com. Esta, su más reciente creación, **es un éxito**. Lanzada en julio de 2007, tiene más de 90 empleados, factura ocho millones de dólares anuales y espera que a fin de año ya haya 30 millones de usuarios compartiendo textos, fotos y videos.

Desde sus oficinas porteñas, Teijeiro cuenta que mientras estudiaba economía en la Universidad de San Andrés, **se le ocurrió entrar al negocio de Internet, que entonces tenía un crecimiento exponencial**. Consiguió 300.000 dólares en ronda de inversores y armó un sitio que promocionaba a bandas independientes de música, que llegó a tener 35.000 grupos. Pero la debacle de las punto com lo arrastró, y quedó "con pérdidas totales". En 2001, la crisis terminó de empujarlo para irse a estudiar administración de empresas a la Universidad de Southern California, en Estados Unidos.

Allí se puso a investigar distintos modelos de negocios, aunque sería **una factura de teléfono** lo que terminaría cambiando su destino. "Por una conversación telefónica con mi novia, que estaba en Buenos Aires, tuve que pagar 120 dólares. Ahí pensé: o cambio de novia o busco otra manera de comunicarme", dice. Y creó un negocio de venta de tarjetas telefónicas online. "Lo armé con mi mujer y con dos programadores en Ucrania", cuenta.

Eso fue hace cuatro años. Desde entonces, los sitios TarjetasTelefonicas.com y ClonCom.com

vendieron 500 millones de minutos de telefonía. Y siempre pensando en "negocios vinculados que pudieran apalancarse entre sí", siguió sumando emprendimientos online. El grupo empresario FNBox, que él fundo, maneja también Cumplealerta.com -una especie de agenda de cumpleaños vía mail con 23 millones de personas registradas-, TuPostal.com -que envía unas 12 millones de postales por semana- y el fotolog Flodeo, con más de un millón de usuarios.

"Es un círculo virtuoso que se apoya en el e-commerce y la publicidad online. Hace dos años, con el boom de las redes sociales, empezamos a desarrollar Sónico", explica. Para Teijeiro, **en las redes sociales está el futuro de Internet.** "América Latina está un poco más atrasada respecto de los Estados Unidos y de Europa. Las redes son una herramienta social única de comunicación, de utilidad y también de entretenimiento. Y ofrecen interesantes posibilidades de integración con los celulares", pronostica.

Adictos a Facebook en la Argentina

Desde su creación la red social ha generado un grupo de seguidores incondicionales que pasan un gran porcentaje de su día relacionándose dentro del sitio, cómo son estas personas

Noticias de Tecnología: anterior | siguiente

Lunes 22 de diciembre de 2008 | 12:25 (actualizado hace 557 días)



Julián María Iturrería
Especial para **lanacion.com**

"Hola, soy Eva y soy facebookolica.... Me encanta FCBK, no me aburro nunca, tengo tantos grupos que jamás terminaría de escribir en ellos... Comento en las fotos de mis amigos, subo imágenes, etc, etc... Es la historia sin fin ;)", se lee en el grupo Mi adicción a Facebook me esta preocupando...y MUCHO .

Este tipo de comentarios se escriben a diario en cientos de grupos online que reúnen a fanáticos de la red social. Cuando creías que no podías ser mas adicto a Facebook, le ponen MSN (en referencia a la capacidad de utilizar la red social como aplicación de chat) , es otro de ellos o Yo no soy adicto a Facebook, yo vivo en Facebook , para los más extremistas.

Cada vez más personas se unen a esta red social, de 130 millones de usuarios , que centraliza todo: fotos, chat, email, video, juegos, entre otras aplicaciones. Concentra todas las herramientas online en un solo lugar. Y todos los amigos. Un cóctel fatal para los débiles de espíritu, que pasan sus horas conectados a la Web.

"O lo querés o lo detestas. Es que el Facebook te lleva tiempo... es bastante adictivo. Es estar conectada todo el tiempo y con tus amigos", dice a **lanacion.com** Madeleine Agar , 38 años, que desde hace un año y medio comparte su vida en la red social que más tráfico tiene en el mundo, según el sitio comScore .

Tiene más de 5000 contactos. Es fanático, pero por trabajo. "Lo uso como herramienta de comunicación. Lo tengo abierto todo mi horario laboral. Es como tener el email abierto", cuenta Sergio Carpanelli , 28, que tiene una productora de eventos.

También para Martín Noziglia , 30, esta herramienta se transformó en una oficina. "No lo uso tanto para conocer gente, sino para hacer networking", comenta. Tiene más de 800 contactos que confirman su dedicación.

Marcelo Brzostowski , 46, se propuso encontrar a sus compañeros de la promoción 1974 del colegio Tel Aviv, a través de la red. Y lo logró en dos meses. Pero ahora paga las consecuencias: "Me parece que estoy un poco adicto", dice y se ríe. Por culpa de la crisis su local de repuestos tiene poco movimiento, entonces tiene más tiempo para navegar. "Llego al negocio, prendo la computadora y dejo Facebook abierto todo el día", cuenta.

Por trabajo, por ocio o por nostalgia. No importa su uso. A todos los consultados les modificó la vida. "Antes de conocer Facebook me acostaba por tarde a las 22, sobre todo si tenía que madrugar; leía (tengo dos libros en mi mesa de noche sin terminar); no sabía dónde estaban mis amigos. Tenía recuerdos de mi niñez, mi colegio, mi universidad; hoy en día subí fotos hasta de mi bautismo y no he logrado un solo día sin Facebook" se confiesa Carolina Rueda en el grupo Maldita sea soy adicto a Facebook , que tiene más de 12000 adictos.

Clarín

Lunes 20, Abril 2009

SOCIEDAD

COMPORTAMIENTOS

Opinión

Algunas de las conclusiones de la investigación realizada por Convergencia Research llaman la atención y además, desde la perspectiva de las teorías del consumidor, resultan interesantes por sus implicancias para las teorías sobre las necesidades y motivaciones.

Que una gran cantidad de gente opte por ajustar el presupuesto familiar en el rubro comida (cualquiera sea la modalidad de ajuste) antes que reducir los gastos en rubros como telefonía, televisión paga o Internet, nos podría llevar con cierta facilidad a la conclusión de que algunos segmentos poblacionales actuales tienen un sistema jerárquico de necesidades diferente al que suponíamos. Quizá determinado por los notables y vertiginosos cambios ocurridos en los últimos 40 años, no sólo a nivel científico y tecnológico sino también en las relaciones económicas y del trabajo, en la cultura, los valores, los hábitos de consumo, la forma de pensar y los estilos de vida de la gente.

De modo que podríamos estar tentados a formular la hipótesis de que en la actualidad deben considerarse en la categoría de "necesidades primarias" a rubros tales como telefonía, televisión e Internet. Cada uno de ellos representa una ventana al mundo, son puentes de comunicación, socialización y establecimiento de vínculos interpersonales.

El crecimiento explosivo de las llamadas redes sociales virtuales (tales como Facebook o MySpace) y su poder para generar conductas adictivas entre sus usuarios es un buen ejemplo de cómo estos servicios, inéditos para las sociedades del siglo pasado, se han convertido en verdaderos "alimentos del alma".

Gustavo González

CONSULTOR EN INVESTIGACION DE MERCADO

Contacto directo

Simple y llana es la manera de comunicarse en esta nueva red social, la más candente hoy, que permite enviar mensajes a toda hora, desde cualquier lugar, actividad que ha puesto en funcionamiento un flamante verbo: *twittearse*

Noticias de Revista: anterior | siguiente

Domingo 21 de diciembre de 2008 | **Publicado en edición impresa**



Así se ve Twitter on-line

-¿Qué estás haciendo ahora?

-Nada. Y a vos qué te importa.

Esta es una de las tantas respuestas posibles. Sin embargo, a los cientos de miles de usuarios que cada día se conectan a Twitter, contar y escuchar en qué andan los demás les importa. ¡Y mucho!

Esa sola consigna, *What are you doing?* ("¿qué estás haciendo?"), así de simple y directa, es el combustible esencial de la red social más caliente del momento, que permite enviar mensajes a la hora que sea y desde cualquier lugar.

De hecho, la plataforma del sitio fue pensada, desde el vamos, para que los mensajes pudieran ser recibidos y enviados desde celulares, mensajería instantánea o la propia Web.

Eso sí, en no más de 140 caracteres. Una suerte de tendencia haiku versión 2.0.

En la zona de San Francisco es popular un chiste que reza: "Si antes los blogs te permitían informarle al mundo sobre la vida sosegada de tu gato, ahora Twitter te ofrece la posibilidad de avisar cada vez que se rasca, ronronea o hace sus necesidades".

No obstante, Twitter -la inmediatez, lo conciso y el fácil acceso desde plataformas móviles son, sin duda, tres de sus rasgos más distintivos y novedosos- no está ahí sólo para contar o escuchar que tal o cual vuelve del gimnasio o que se compró un par de pantalones verdes; de algún modo, la aplicación se ha convertido en una suerte de fuente de noticias y mensajes instantáneos entre amigos, empresas y redes específicas de contactos, con un fuerte impacto en diversas comunidades.

En el mundo de los negocios, ya se sabe, conocer lo que piensan los clientes y los consumidores vale oro. Y todo ese universo informativo, por ejemplo, está disponible, gratis, en las góndolas de Twitter.

"En el pasado, cuando queríamos entender a nuestra audiencia más a fondo, no teníamos otra opción que contratar a un equipo de investigadores de mercado; ahora, con Twitter, obtenemos esos mismos resultados, pero de una forma mucho más rápida y confiable. Y, como si eso fuera poco, sin tener que poner un centavo", comenta Mike Hudack, CEO de Blip.tv, una página de Internet con contenido de videos, con sede en Nueva York.

Hudack señala que desde Twitter puede monitorear cada comentario que la gente hace sobre Blip.tv y saber, así, qué piensan sobre su sitio. A su vez, él y su equipo pueden dejar notas contando cuáles serán los próximos pasos estratégicos de Blip.tv, y obtener al instante una respuesta por parte de los usuarios.

Asimismo, algunos de los principales candidatos a la presidencia de los Estados Unidos lo han utilizado para informar sobre sus desplazamientos, lo cual, según ClickZ.com -una empresa especializada en las noticias de marketing interactivo- "tiene sentido desde una perspectiva de mercadeo".

Twitter comenzó a ponerse de moda a principios de este año, luego de una serie de conferencias en las que participaron una gran cantidad de *geeks* (una especie de sabiondo de la tecnología, en jerga) capaces de desencadenar, gracias a sus propios contactos, significantes efectos de redes, y dispuestos a adoptar cualquier tecnología novedosa.

Como sea, en muy poco tiempo ese sitio extraño, que nadie conocía ni comprendía, fue ganando más y más adeptos que comenzaron a *twittearse* a diario.

Según Compete, la audiencia creció de 200 mil usuarios en mayo de 2007, a más de 2 millones un año después. Y aunque es utilizado por apenas un puñado de personas (en comparación con los números siderales que se manejan en Internet), ya se ha comenzado a hablar de Twitter como si se tratara de otro MySpace, Digg o YouTube.

Biz Stone -uno de los cofundadores, junto con Evan Williams y Jack Dorsey- sostiene que ahora la gente prefiere entablar conversaciones on-line públicas, y que ahí, precisamente, radica el secreto del éxito de su página.

"Cada vez se usan menos los mails persona a persona, o los sistemas de mensajería instantánea de manera privada; de hecho, el 90 por ciento de los posts de Twitter son públicos, de manera tal que todos los puedan leer. Es el comienzo de una nueva era, en la que la gente se comunica abiertamente."

Sin embargo, la aplicación es tan alabada como criticada, y no todos se sienten cómodos con la nueva forma de comunicación. Es más, muchos siquiera la comprenden, para otros es un disparate y tampoco faltan aquellos que piensan -cuando entran a Twitter por primera vez y se encuentran con gente contando con lujo de detalle qué almorzó, o si paró de llover en Seattle o que está aburrida esperando la partida de un vuelo en Barcelona- que se trata de la cosa más absurda y trivial, por no decir estúpida, de Internet.

Casualmente, *twit*, en inglés, quiere decir "imbécil", pero *to twitter*, que es de donde proviene el nombre, significa gorjear.

"Gorjear como los pájaros -dice Biz-, que cantan y todo el resto de la tribu los escucha y les contesta." La pregunta que queda pendiente, entonces, es: "¿Qué estás haciendo ahora?"

Por Ignacio Escribano

La infancia, ¿conectada?

Tener o no una computadora y conexión a Internet pueden marcar una enorme diferencia entre los chicos. En esta nota, un panorama para ver qué se está haciendo con el fin de evitar, en lo posible, que las brechas digitales marchen a la par de las sociales

Noticias de Revista: [anterior](#) | [siguiente](#)

Domingo 12 de agosto de 2007 | **Publicado en edición impresa**



Foto: Graciela Calabrese

Las nuevas generaciones tienen incorporada la noción de virtualidad. Nacieron con escenarios saturados de controles remotos, teclados y pantallas. Sin embargo, el contacto con las nuevas tecnologías no es igual para todos. Algunos chicos tienen acceso a una computadora, otros tienen acceso a algo más importante: al estímulo del pensamiento para utilizar estas herramientas. Las brechas digitales se entrelazan con brechas sociales más profundas. Esta descripción de la realidad es dinámica y hay experiencias que así lo muestran, como este ciberespacio pensado para chicas y chicos que no tienen domicilio real, pero sí dirección electrónica y buscan a través de una PC construir un futuro menos doloroso. “Cuando vivía en la calle, si hacía frío o llovía, pasaba las noches en el ciber porque no tenía otro lugar donde alojarme. Estaba muchas horas frente a la compu”; recuerda Eduardo (17) con sonrisa nerviosa. Participaba de juegos en red, chateaba, navegaba. Aprendí mirando para todos lados, observando a la gente, preguntando; copiaba a los otros chicos, me metía de un link en otro, navegaba, tenía once años.”

Lucas (20) se suma a la entrevista. Considera que estas nuevas tecnologías de la comunicación (TIC) son parte de la vida, aunque no ofrecen las mismas oportunidades para todos. “La gente de la clase más alta –aclara– cree que los más pobres no entienden lo que es una computadora. Pero hoy estas cosas ya están dentro del sistema; el tema es que a los pibes hay que educarlos para que no solamente jueguen.”

Eduardo, Cristian, Lucas son algunos de los cien jóvenes que dejaron atrás la situación de calle y hoy asisten a los talleres que se dictan en el Espacio Ciberencuentros, que inauguró recientemente el gobierno porteño en el barrio de Boedo. Lucas explica la importancia que tiene este lugar en sus vidas: “Todos tenemos nuestras historias atrás; lo que importa es lo que estamos haciendo hoy, en el presente y para el futuro, para poder levantarnos”.

Las niñas y los niños en situación de calle que pasan muchas horas en los cibercafé gastan un poco menos que el 60% de lo que recaudan en el acceso a las nuevas tecnologías. Juegan, chatean, escuchan música, se comunican, afirman desde la Dirección de Niñez y Adolescencia del gobierno porteño. Muchos tienen dirección de correo electrónico a pesar de no tener una dirección fija. Lucas aporta su

visión: “Muchos creen que los pibes de la calle son cavernícolas. Pero ellos saben lo que están haciendo, lo que pasa es que hay que orientarlos, educarlos para que se puedan manifestar en lo que es la tecnología”.

Marisa Graham, ex directora de Niñez y Adolescencia del gobierno porteño contextualiza el problema: “La calle es atractiva, seductora, con mucha oferta cultural, gratuita, por ella circula dinero. La pregunta entonces es cómo desintegrar a una niña o un niño de la calle para integrarlo a otro lugar. El gran desafío es descubrir qué compite hoy con la calle y qué les interesa hoy a los chicos”.

La respuesta está a la vista: las nuevas tecnologías de la comunicación.

Así surge Ciberencuentros, una iniciativa que cuenta con 15 computadoras, programas que facilitan actividades lúdicas, de aprendizaje y de formación laboral a niñas, niños y adolescentes que cuentan con la orientación de operadores sociales especializados. Incorpora un rincón de lectura, un espacio de nocturnidad y abrigo para casos de necesidad con dos dormitorios, uno para chicos y otro para chicas, baños y cocina. Los chicos llegan allí a través de la “invitación” de los operadores de calle. Víctor Pereira, historiador y sociólogo, director del centro, afirma que “el objetivo es revertir la situación de calle. Cíber es una palabra que le queda chica. Este lugar permite a los chicos salir de la calle, donde está todo mezclado: baño, cama, todo junto; allí las cosas están diferenciadas, hay que aprender ciertas reglas”.

Chicos trabajando

Los operadores y talleristas se proponen ir más allá: afirman que los videojuegos les permiten, por ejemplo, conocer el grado de alfabetización de los chicos porque para pasar de nivel, la pantalla da consignas. Si el cibernauta no las sigue, fracasa, no pasa de un nivel a otro. Pereira afirma: “Siempre los estimulamos para que traten de leer y así seguir jugando; es decir que dejen de sentir frustración. Si no podemos solos, pedimos ayuda al programa Puentes Escolares del área de educación de la ciudad. Porque el cíber es un lugar en el que fundamentalmente se enseña y se aprende usando las nuevas tecnologías.”

Una vez pasada la primera etapa, el desafío es que los jóvenes manejen softwares complejos de diseño gráfico o animación. Ignacio Porta dicta el taller de fotografía digital para jóvenes de entre 17 y 20 años que atravesaron situación de calle y hoy viven en hogares. “Buscamos el modo de que retomen su pasado, que puedan armar una producción donde plasmen su historia y vean que ahora están en otro lugar. Nosotros les damos una alfabetización digital. De la fotografía pasamos a la fotonovela y nos metemos con la literatura. Tratamos de acompañarlos para que el día de mañana tengan herramientas intelectuales para que sus trabajos no se limiten a lo físico, por más que se formen en oficios como torneros, carpinteros. Son muchos los chicos que usan las computadoras en los cíber comerciales para jugar, navegar, chatear. Yo creo que es bueno que a eso se le pueda sumar un contenido, cosa que no sucede por iniciativa propia. Pero si vos sacás una foto, se la bajás a una computadora, se la mostrás y les decís «te puedo cambiar esto de lugar», entonces el chico entra en el programa y quiere saber más y más y más. En el taller ya hay chicos trabajando en montaje, diseño de imagen y sonido, y otros que volvieron a la escuela y sostienen esta actividad”, concluye. Bruno, otro tallerista que llegó desde Portugal a través de un programa de la Unión Europea, advierte sobre algunos riesgos: la compu puede distraer mucho porque mientras trabajás pueden aparecer mensajes de chat o un video de YouTube. “Dentro de la brecha social hay una brecha digital; dice Graham;. Las TIC son un valor al que todos los chicos tienen que tener acceso, es su derecho y el Estado lo tiene que garantizar. Aquí están las máquinas, conectadas en red, hay Internet, hay juegos, pero, además, hacemos un laburo de derecho a la identidad vinculado al fotolog, el blog, la página. En breve aspiramos a que estos grupos de chicos que están saldando su historia puedan recibir subsidios del programa Por Nosotros para desarrollar pequeños emprendimientos.”

Los jóvenes que asisten al cíber tienen proyectos, empiezan a imaginar futuros en los cuales construir sus sueños. A Cristian le gustaría dedicarse al diseño gráfico; Eduardo está seguro de que lo que aprende le va a servir para un trabajo “porque todo lo que se aprende, sirve”, y Lucas, mientras sueña con ser musicoterapeuta, reconoce que, hasta que ese momento llegue, se prepara para enseñar a otros

pibes. Y dice: “Si logro hacer docencia, puede ser un mensaje: mostrar a dónde puede llegar un pibe del hogar”.

Es el mensaje que piden los jóvenes que se dé en esta nota, que las nuevas tecnologías pueden ser caminos para cerrar brechas y abrir horizontes.

Por Silvia Bacher

Para saber más

- www.educ.ar
- www.microsoft.com/latam/educacion/alianzaeducacion
- www.telefonica.com.ar/fundacion (ver Aulas interactivas)

La tierra es multiforme

Webmail, fotolog, chat, e-mail, googlear, mouse, postear, son palabras que se han ido colando en nuestro vocabulario hasta incorporarse al habla cotidiana. Si las palabras tienen la capacidad de crear realidades, en el caso de los nuevos términos tecnológicos ponen una nueva geografía. Quien no comprende de qué se habla queda, de algún modo, tras una frontera.

En los nuevos mapas las distancias se pueden adelgazar hasta hacerse imperceptibles. Así lo describe el periodista Thomas Friedman en su libro *La Tierra es plana*, en el cual analiza el “aplanamiento del mundo”. Según su mirada en esta nueva configuración, los individuos de diferentes puntos del planeta pueden competir por un conocimiento global. La Tierra es tan plana, afirma, como una pantalla en la que un ingeniero de la India es capaz de organizar una reunión con todos los integrantes de su cadena mundial de suministros.

Sin embargo, en esta misma cartografía, también se consolidan complejas barreras que generan nuevos excluidos. La sociedad de la información trae consigo una nueva concepción social, en la que los desconectados (sean niñas o niños en situación de calle, docentes que no se sienten seguros frente a sus alumnos o personas de la tercera edad que no acceden a las TIC) corren el riesgo de ser los nuevos segregados o más aún de convertirse en testigos carnales de una profundización aún mayor de exclusiones ya existentes.

Hoy no es posible hablar de una brecha digital sino de brechas digitales enmarcadas en brechas sociales. Las estrategias para cerrarlas no surgirán ni de las ONG, ni de las empresas, ni de los individuos de modo aislado. Existen imperativos éticos que deben ser enfrentados por los estados para que no sean los mercados los que configuren las fronteras del siglo XXI. ¿O acaso es posible imaginar una empresa definiendo los límites de una nación? Las políticas deben hacerse cargo de los nuevos dilemas de modo urgente.

Valga por caso el ejemplo de una oportunidad perdida: durante la década del 90 la Argentina perdió la ocasión histórica de brindar conectividad gratuita a todas las escuelas en acuerdo con las empresas telefónicas en los pliegos de privatización, al estilo del logrado por los chilenos, que dieron conectividad por varios años a las instituciones educativas, a medida que éstas se iban equipando.

En la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información en Túnez, dos años atrás, el mundo manifestó el compromiso para abrir caminos al establecimiento de una sociedad de la información más equitativa. Entre los puntos acordados se menciona que en el ámbito nacional, se insta a los países a que elaboren ciberestrategias nacionales como parte integrante de sus planes de desarrollo y estrategias de reducción de la pobreza. Si bien la fecha límite para tomar esta medida es 2015, muchos países ya han comenzado a ejecutar esos planes. ¿Está la Argentina entre ellos?

Las TIC son herramientas que deben estar al servicio del modelo de sociedad que soñamos. El acceso a las nuevas tecnologías para todos los individuos (sin discriminación de género, edad, condición social ni por sus capacidades especiales) está ligado al ejercicio democrático del derecho a la comunicación.

Porque si se promueve la apropiación inteligente de las tecnologías se estará gestando un desarrollo social más solidario e inclusivo. Se estará trabajando por una nueva oportunidad.

La Nación

Ariel Torres | Ver perfil



La compu

Papelones, traspies y bochornos en el chat

Noticias de Tecnología: anterior | siguiente

Lunes 22 de octubre de 2007 | **Publicado en edición impresa**

El chat fue uno de los primeros servicios de Internet que usé, hace unos once años. No era el chat que conocemos ahora, el del MSN o el de Yahoo!, ni tampoco el de las páginas Web, sino otro, llamado IRC, por Internet Relay Chat.

Inventado por Jarkko Oikarinen en 1988, el IRC era un mecanismo sencillo y económico para establecer conversaciones de teclado sin fronteras. Tuvo un gran impulso durante la primera Guerra del Golfo, cuando mucha gente descreía de las noticias difundidas por la CNN y, para saber la verdad, chateaban con personas que estaban o habían estado cerca del frente.

El mundo entraba en la era de Internet y todo estaba por aprenderse. Protocolos, costumbres, usos. Era todo tan nuevo que el suple le dedicó una tapa sólo en 1998, cuando advertimos que el número de personas y canales de IRC argentinos crecía.

Aunque hoy la forma y el aspecto del chat han variado (el IRC, a todo esto, todavía existe; www.irc.org), las cuestiones básicas siguen siendo las mismas. No obstante, uno detecta al instante qué persona todavía no maneja los códigos. Para ser enteramente justos, todos tenemos un poco de estos personajes que consigno a continuación. Aunque algunos, la verdad, exageran.

El de los párrafos interminables . Uno ve el cartelito al pie de la ventana del MSN que dice: *Fulano está escribiendo un mensaje* . Entonces espera. Pero el otro sigue escribiendo. Así que, ¿para qué cambiar de ventana? De un momento a otro aparecerá el texto. Pero no. Transcurridos otros 45 segundos –una eternidad en el cine, los silencios de radio y el chat–, uno termina por cambiar de ventana. Exactamente en el momento en que el otro se digna a apretar *Enter* , el botón del chat en la barra de tareas empieza a destellar, se oye el sonido característico y al volver a la ventana de conversación vemos siete renglones y medio de texto.

Uno contesta entonces como se debe, como en los telegramas y las comunicaciones de los pilotos con la torre de control, sucintamente, en una línea, en pocas palabras. Y ahí va el otro, de nuevo, un minuto tecleando y al final, un largo párrafo que envidiarían Proust o el Gabo. Así que uno entra en el modo "entrenar al novato", y manda varias frases de un párrafo separadas por un Enter, cosa que la persona al otro lado tenga algo para ir leyendo. Respuesta, otros 45 segundos del cartelito: *Fulano está escribiendo un mensaje* .

Esto es chat, no una declaración jurada. No hay que probar que uno es un gran escritor. En rigor, lo que estaría bien en el papel aquí mete ruido y hace perder el tiempo.

El zumbador . Enviar un zumbido puede ser un mal necesario en ocasiones. Por ejemplo, en una situación como la que sigue, en la que un amigo en otro país nos dice:

-Huy, creo que estamos teniendo un terremoto...

-¡No!

-... (silencio)

-¿Estás bien?

-... (10 minutos de silencio)

En este caso, un zumbido es casi el único recurso que a uno le queda para saber si la persona del otro lado está todavía en una pieza.

Pero también está el adicto al zumbido, el que lo encuentra gracioso, el que se divierte con eso. Es el que se conecta y, en lugar de saludarte con un simple "Hola, ¿cómo estás?", manda un zumbido. Así, como para romper el hielo.

Hay una cura, no obstante; casi diría un remedio homeopático. Al que abusa de este recurso, dele una dosis de su propia medicina. Durante una o dos semanas sólo respóndale con zumbidos y es altamente probable que se le pasen las ganas de apretar el dichoso botoncito.

El emotivo . Un iconito gestual cada tanto reconforta y sienta bien, aclara el tono de la frase, permite incluso una respuesta no comprometedora a una pregunta incómoda, afloja, da énfasis, ayuda. Lamentablemente, el exceso conduce a un cuadro clínico bastante difundido y aparentemente incurable: la persona va reemplazando cada vez más palabras por emoticones. En su etapa terminal, cada letra es reemplazada por un icono.

Sus textos se vuelven casi ilegibles y los conducen a situaciones confusas, si no abiertamente embarazosas. Esto se debe a que muchas palabras contienen otras palabras dentro. Así, el que asocia el icono de una carita riéndose con la palabra "je" encontrará que una frase como hay que ir de traje? es imposible de decodificar.

Letras decoradas, muñequitos que dicen y hacen cosas, explosiones, florecimientos, bailes, piruetas, gestos, saludos, fuegos artificiales, arco iris, animalitos de toda laya y un cuatrillón de figuritas más convierten el chat en algo más cercano a la criptología o la hermenéutica que a la simple y relajada charla de amigos. Uno se siente Champollión entrando en el Valle de los Reyes, y no hay Piedra Rosetta a la mano. (Bueno, en realidad sí la hay. En el MSN se puede hacer clic en el emoticón, elegir Agregar y enseguida se verá la traducción.)

Por lo demás, el que sufre de estos males se encuentra muchas veces en situaciones de lo más ridículas. Por ejemplo, no tiene mucho sentido estar enojadísimo con alguien y lanzarle la frase me tenés cansado!, y que la sílaba "can" se convierta en un simpático perrito de peluche que saluda amigablemente. Un bochorno.

Emoticofobia . La forma opuesta de esta terrible afección es la que sufre la persona que, por diversos motivos, odia los emoticones. Algunos los encuentran frívolos; otros, directamente de mal gusto. El problema es que chatear con alguien que no usa emoticones es como hacerlo con un robot. No sólo le pone un clima tenso a la charla, sino que además hay ocasiones en las que es imposible saber si eso que escribió fue una broma inocente o un insulto salvaje.

El corrector . El cerebro humano es capaz de entender una palabra mal tipeada, sobre todo si está en un cierto contexto. Así que, en el chat, casi nunca hace falta volver a escribirla. No sólo no hace falta,

sino que a la quinta vez se empieza a poner bastante denso. Al final será tan irritante que nos veremos obligados a pedirle por favor que no repita, que entendimos. A lo que recibiremos como respuesta: "Ah, no, pero viste cómo soy yo, perfeccionista". Se nota.

Un caso particularmente molesto es el que agrega en el siguiente renglón un signo de interrogación obvio que se olvidó en la línea anterior, o corrige la última letra de una palabra porque no coordina género, número, persona, tiempo, modo o lo que sea.

El abreviador . Una cosa es que escribamos mensajes breves, otra es habernos creído ese mito urbano de que para chatear hay que convertir el idioma en código carcelario. Un *también* puede volverse *tb* cuando estamos apurados. Pero reemplazar la Q por la K y sacar vocales no sólo es incómodo de leer y de escribir, sino que además no-se-usa. A ver, de nuevo, no-se-usa. El abreviador compulsivo queda como el típico novato presuntuoso.

Qué grande . En el chat y en las comunicaciones de Internet en general, las mayúsculas equivalen a gritar. Pero ése de ninguna manera es el verdadero problema. Las mayúsculas son DIFÍCILES de leer. Una frase, una palabra, vaya y pase. Pero hay personas que, ignoro por qué, redactan en mayúscula todo el tiempo. Más o menos como si su computadora tuviera el teclado de una teletipo de la Segunda Guerra Mundial.

El demandante . Los mensajeros instantáneos ponen un aviso de ausencia pasados unos minutos. Pero, para el impaciente de pura cepa, unos segundos sin recibir respuesta pueden disparar toda suerte de improperios por nuestra incorregible, desagradable, irrespetuosa y maleducada falta de respuesta. Poco importa que en ese momento sonara el timbre, nos hayan evacuado del edificio como parte de un ejercicio de seguridad o nos hayamos desvanecido por exceso de trabajo. El sermón está ahí, implacable, en pantalla.

El error que solemos cometer ante esta intolerancia es dar explicaciones. "Sonó el timbre", "Nos evacuaron", "Me desmayé".

No, no. Mejor usar botón derecho>No admitir a un contacto.

Por Ariel Torres

Clarín

Lunes 27 de Octubre 2008

Juan Cruz Ruiz: "Es un peligro que la gente crea que lo escrito puede ser oral"

16:20

El periodista, escritor y blogger español, sostiene que Internet está banalizando a los medios. Amante de su oficio, al que dedica su último libro, opina que lo que cambian son los soportes pero que una película sigue siendo una película en el cine y en Internet. Opine aquí.

Por: Horacio Bilbao

"La capacidad de reflexión que los periódicos tienen sobre lo que la sociedad es, no tiene parangón excepto en los libros", defiende Juan Cruz, quien también es jurado del Premio Clarín Novela que se conocerá mañana. **Por Horacio Bilbao.**

Hace rato que usted viene diciendo que Internet está banalizando al periodismo, 'por qué?

Yo tengo una reflexión que me hago a mí mismo, una pregunta: 'Por qué la prisa, de llegar antes, debe estar reñida con el rigor? Reviso más lo que escribo para el periódico que para mi blog, y eso no debería ser así. 'Las reglas del periodismo ya no valen? 'Ya no valen para Internet? 'Tampoco valen para el periodismo? El periodismo está siendo contaminado por la apariencia de que todo da igual.

'Reniega entonces de que cualquiera produzca contenidos que puedan ser tildados de periodísticos?

No todos están preparados para hacer periodismo, igual que no todo el mundo está preparado para operar de cataratas. Internet está lleno de rumores de infidencias y de calumnias y todavía no se hace nada para evitarlos. Yo voy al médico y creo en él, sería una locura que saliera del consultorio diciendo 'mmm, me parece que éste me ha engañado'. Eso pasa en Internet, y es una verdadera locura.

Pero en todo caso parece un fenómeno imparable, cada vez son más los usuarios que producen contenido...

Es cierto. Pero le llamamos contenido porque existe la palabra, pero tú entras a Internet y ves la calidad de esos contenidos y ves que a los chicos que les sobra entusiasmo, pero les falta información, les falta lectura, por lo tanto les falta sintaxis...

'Qué cambió en nuestra formación para que usted, que fue un periodista precoz (arrancó en las redacciones a los 13) diga esto?

Fui un periodista precoz, pero yo era un periodista deportivo. Y luego fui un periodista literario y después fui un periodista todo terreno. Pero mientras tanto, tenía unas carencias enormes, que me suplían las personas que estaban encima mío. Ellos me iban diciendo, guiando. Es decir, el aprendizaje nunca acaba.

Ahora, uno de los beneficios de Internet es la ubicuidad, 'cuál es el sentido de seguir trabajando en tamañas redacciones?

Hacemos el periodismo del Siglo XXI con algunas herramientas de la edad media. Pero el periodismo de por sí es alocado, o sea que no tiene lugar, no puede tener lugar. Y menos tal como están hoy las tecnologías del periodismo. Yo puedo estar en la Patagonia y escribir de un partido Barcelona – Basilea, claro.

Hay varios ejemplos que muestran cómo Internet permite reciclar la información, 'serán menos efímeras las noticias?

Internet permite almacenar, dudo que permita recordar. Hay un enorme almacén y hay cosas vivas, pero no se si están tan vivas. Cuando acaban de ser publicadas, también en Internet, quedan ahí para la

curiosidad mundial, pero me pregunto si hay tantos curiosos. Se vuelve porque necesitas algo, pero no vuelves a vivir las noticias. Las noticias son como siempre fueron, para envolver el pescado, Internet no tiene todavía esa utilidad, tal vez algún día...

'Y cómo ve la asimetría en el dominio tecnológico que se interpone cómo barrera generacional?

Eso pasó siempre. Cuando Gutenberg creó la imprenta seguro que existían unos impresores jovencitos que le explicaban a los mayores lo que tenían que hacer. Yo creo que al periodismo le ha afectado de momento para mal. Se han rejuvenecido, pensando que esta nueva sangre tiene que marcar el futuro, y yo creo que una sabia combinación de experiencia y juventud, como siempre ocurrió, terminará siendo lo mejor, como siempre ocurrió.

Pero hasta los códigos son otros, el cambio cultural es muy grande. Los chicos, por ejemplo, sienten al chat y a los mensajes de texto mucho más cerca de lo oral que de lo escrito...

Es un peligro que la gente crea que lo escrito puede ser oral. Lo escrito tiene sus reglas, si yo leo que alguien escribe Ke, digo que no es serio. Han cambiado los soportes, los instrumentos para ver las cosas pero una película es una película. Entonces, por qué nos empeñamos en creer que el periodismo tiene que variar, por qué no puede ser como el cine, una historia bien contada.

Tal vez porque las audiencias cambian velozmente y los periodistas, los medios de comunicación no hemos inventado nada. Ni los blogs ni Google ni Facebook ni Wikipedia...

A lo mejor es el tiempo en que Internet se imponga como fenómeno de comunicación, y los periódicos empiecen a bajar. Yo deseo que no. La capacidad de reflexión que los periódicos tienen sobre lo que la sociedad es no tiene parangón excepto en los libros. Y yo pienso que en efecto los periodistas deberíamos inventar algo, pero a lo mejor nos sucede como a Cortazar que en uno de sus cuentos puso a sus personajes a inventar la mejor manera de desplazarse y la mejor idea fue la siguiente: ir a pie.

TENDENCIAS

Consejos

La televisión puede ayudar a desarrollar el lenguaje y mejorar los conocimientos en general. Pero depende de cómo, cuánto y cuándo se la mire. La Sociedad Argentina de Pediatría recomienda:

- Sentarse a mirar televisión con los chicos y asumir conductas activas frente a lo que miran. Es fundamental dialogar y discutir sobre los programas que ven, y si alguno se prohíbe, dar razones.
- Es importante formar a los chicos en la elección de programas de contenido didáctico, con valores y personajes positivos.
- Limite el tiempo de los niños frente a la pantalla a 1 o 2 horas por día. La tele le resta tiempo a otras actividades, como la lectura, el juego o la actividad física.
- No conviene que los niños tengan tele en su cuarto. No tienen madurez para decidir cuándo y cómo es bueno mirar televisión.
- La exposición a imágenes violentas, a conductas agresivas o a situaciones vinculadas al sexo y al uso de tabaco, alcohol y drogas generan efectos negativos.

Respecto a la PC y los videojuegos, "el control del adulto es clave —dice Stella Maris Gulian—. Son herramientas que permiten jugar, aprender y comunicarse, pero si los beneficia o no depende del uso que definan los padres. Si un chico pierde el contacto cara a cara, hace los deberes copiando y pegando de Internet o deforma el lenguaje en el chat, en vez de aprender, se perjudica".

VINCULOS : TESTIMONIO I

"La sociedad juega en contra: el 'no' es muy antipático"

María de Grossi (40) tiene dos hijas de 13 y 17. "Lo más difícil es combinar mis decisiones con lo que otros padres les dejan hacer a sus hijos", asegura.



Ya se la vio difícil con la primera, y supone que con la segunda será peor. "Es cada vez más complicado poner límites y sostenerlos: la sociedad juega en contra, **el 'no' es antipático como nunca**", lamenta. María de Grossi, publicista, tiene 40 años, un niño de 8 y dos bellas adolescentes que la obligan todo el tiempo a replantearse las cosas: Josefina, de 17, y Rochi, de 13.

"El crecimiento de las chicas, el verlas abandonar la niñez para convertirse en mujeres, te enfrenta todo el tiempo a dilemas y desafíos. Lo más difícil es combinar mis decisiones sobre lo que creo que pueden y no pueden hacer con lo que otros padres les dejan hacer a sus hijos. Me cuesta hacer de mala, pero sé que **debo ser fiel a lo que creo que es mejor para ellas**. No soy su amiga, soy su mamá. El equilibrio es delicado, y a veces es 'no' porque no, aunque me duela que se queden afuera de las cosas que hacen sus pares".

Es lo más duro, la pulseada entre el límite y el permiso, entre soltar la rienda y proteger. Pero hay otras cosas que también pesan: "A veces veo una remera que divina y **no me la compro porque sé que es lo que ellas usan**, y no me parece bien. Además, ellas me lo hacen saber: cuando vamos juntas de compras y digo 'mirá qué lindo', enseguida me dicen 'no es para vos, mamá'. Y es duro, pero tienen razón", dice María. "Algunas diferencias generacionales son menos marcadas que antes, pero en otras áreas la diferencia es tajante: no soporto el lenguaje del chat, no tolero que escriban así", sonríe. Pero lo hacen, y ella las deja... ser.

La Nación

Ariel Torres | Ver perfil

Chateamos de la misma forma en que hablamos

Lunes 2 de abril de 2007 | **Publicado en edición impresa**

Mi columna del 19 de marzo último (*La tecnología que iluminó a la humanidad*) me deparó muchas y muy apasionadas cartas de personas que comparten esta bendición de leer libros y diarios.

Como advertí en esa nota, tenemos a la computadora personal e Internet sentadas en el banquillo de los acusados en la causa que se les sigue por haberles robado a los jóvenes la lectura. Esto no sólo es injusto, sino irresponsable.

Entre los principales sospechosos se menciona el *chat* , que -afirman los fiscales- no sólo hurta tiempo para los libros, sino que, peor aún, corrompe la escritura.

Dejando de lado que la demonización de la tecnología nunca ha servido para mejorar las cosas, con el chat ocurre un fenómeno extraño. Como leemos y escribimos en lugar de hablar, estamos convencidos de que se trata de escritura. No es exactamente así.

Una de las experiencias más enriquecedoras de mi vida universitaria fue el haber sido alumno de Beatriz Lavandera, a la que se considera fundadora de la sociolingüística en América latina. De las muchas cosas que esta mujer brillante nos enseñó en sus apasionadas clases fue que el lenguaje humano, no la escritura, sino lo que hablamos, es mucho más que gramática y ortografía, es una potencia de la naturaleza, vinculada al contexto, la expresión del rostro, al cargo del que habla y del que oye, a la realidad. La escritura es una foto del bosque. El lenguaje humano es el bosque en sí.

El chat es una nueva forma de comunicación que está a medio camino entre el hablar y el escribir. De hecho, el escribir es, en el chat, una excusa. Observe.

En primer lugar, nadie escribe para que lo lean en el momento. Siempre se escribe para después. Si no, hablamos. En el chat es al revés. En el chat escribimos como hablamos, y lo hacemos para ser leídos en tiempo real, ahora. Eso es nuevo.

Segundo, aunque no somos conscientes, al hablar estamos constantemente quebrantando las reglas de la gramática (o más probablemente usando una gramática diferente), dejamos frases sin terminar, respondemos con un gesto o un guiño, pronunciamos como nos sale, cometemos *lapsus linguae* , nos saltamos palabras y utilizamos suspiros y bufidos.

Por eso no tiene sentido esperar que el chat contenga escritura académica. Nuestro hablar tampoco lo es. El chat está ahí para vincular, y chateamos como hablamos, disponemos de una gran variedad de abreviaturas y emoticones que reemplazan las expresiones faciales o dan la pauta sobre las condiciones del contexto (*jefe cerca* , *teléfono* , *ya vengo*).

No, no es lo mismo que hablar. Pero definitivamente no es sólo escribir.

Por Ariel Torres

Emociones globalizadas

Por Inés Fernández Moreno
Para LA NACION

Noticias de Opinión: [anterior](#) | [siguiente](#)

Martes 23 de octubre de 2007 | **Publicado en edición impresa**

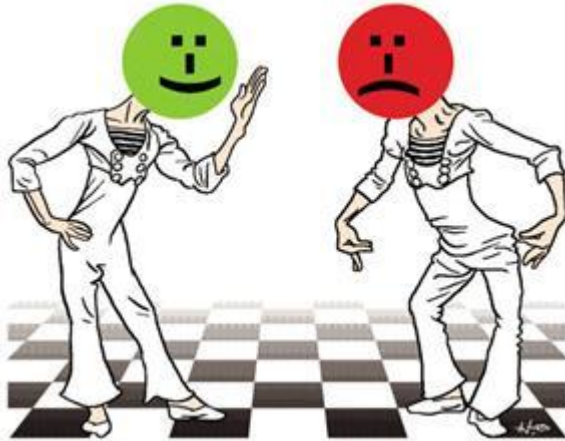


Foto: Alfredo Sabat

Mientras viví en España, además de hacerme adicta al jabugo y al "¡qué va!", me hice adicta al scrabble por Internet, con lo que suplía las charlas de café con mis amigos, los paseos con mi perro por Agronomía y otras nostalgias porteñas. En realidad, me reciclé como jugadora digital, ya que allá en la infancia solía jugarlo en vivo en su tablero de nobles fichas de madera, incluidas la "k" y la "w" -odioso tributo al origen anglosajón del juego-, que después fueron suprimidas. Jugábamos con parte de la familia literaria que me tocó en suerte y ésta era una experiencia regocijante, donde circulaban los chistes verbales, las conjugaciones disparatadas plagadas de enclíticos, como "lloverete" y las palabrejas mínimas que solía sacar de la galera mi abuela, como "ox" o "ple". En Internet ya no hay casilleros coloridos ni tanta cháchara ni tanto chiste. Somos todos jugadores anónimos, bastante asépticos, aunque, eso sí, de distintos países hispanohablantes, con lo que el léxico suele florecer en "jojolotes", "guaicas", "cojedeños" e innumerables palabras que a un rioplatense medianamente culto jamás se le hubieran pasado por la cocorota.

Pero me voy por las ramas. Yo quería hablar de la amabilidad, hasta de la simple cortesía, su pariente pobre. Un bálsamo cotidiano no tan fácil de conseguir y que, como casi todo, hoy tiene su expresión digitalizada. En el scrabble de Internet, hay una línea de *chat* abierta con el contrincante, lo que ha institucionalizado una mínima etiqueta vinculada con los momentos del juego: "Buenos días", "Mucha suerte", "Gracias por invitarme", etcétera. A veces un comentario de extrañeza ante una palabra desconocida. (¿"Holan"? ¿Existe el verbo "holar"? Pues no, pero sí el sustantivo "holán", lienzo o volante. Menos mal que pregunté antes de rechazar la jugada).

En estos exigüos diálogos falta la presencia viva del otro, sus gestos, su entonación: el material extralingüístico que, como dice Charles Bally, constituye "un comentario perpetuo de las palabras dichas". Además de los signos de exclamación y de pregunta y de algunas onomatopeyas, los jugadores echan mano de otros recursos. Así, un "¡bieeeeeeen!", con muchas es, revela un mayor esfuerzo amistoso, en tanto que un "bien" escueto, en el que te escamotean un mísero signo de admiración, revela el carácter mezquino del mal perdedor (¿sólo "bien" cuando le di una paliza de más de cien puntos de diferencia?). La risa compartida, el humor, tienen que recurrir a engendros nada graciosos, como "ajjj", "jajjj" o "jajajjjj". Aun así, la lengua escrita puede mostrarse flexible y pulposa. Pero estos estrechos márgenes también propician los malos entendidos. Cuando alguno me espeta: "¿Y eso?",

mostrando su sorpresa ante alguna jugada, a mí, vaya a saber por qué, me cae mal. Me lo imagino dicho con desdén (para usar una palabra antigua) y tal vez me lo dijeron con toda la onda (para usar una más moderna).

Así las cosas, hasta la reciente incorporación de los emoticones a mi scrabble. Como los centauros o las sirenas, también ellos son un engendro, mitad emociones y mitad íconos. Pero no los creó ningún dios, sino un profesor experto en computación usando los caracteres del lenguaje ASCII. El primero -el Adán de los emoticones- dibujaba una sonrisa como ésta (-: para indicar que algo no debía tomarse en serio. Después se multiplicaron como conejos y más adelante se tradujeron a caritas. La idea es siempre la misma: representar emociones imitando las expresiones faciales para romper con lo que se entiende como una limitación de las comunicaciones en la Web.

Es que escribir sobre sentimientos nunca fue materia sencilla. Que lo digan los manuales y epistolarios, que todavía circulan en algunas librerías de viejo, donde se proveía al interesado de todo tipo de piezas: desde ardientes declaraciones de amor hasta inocentes invitaciones a tomar un té.

Conocidos como *smileys*, y en otros lugares como "caretos" (una curiosidad si pensamos en la acepción porteña de ser "careta"), los emoticones parten de las emociones básicas: risa, llanto, susto. De ahí en más, sólo se trata de graduar y de combinar estos ingredientes como en cualquier gramática. Así fue como el clásico botón amarillo con la sonrisa se multiplicó en personajes capaces de hacer todo tipo de piruetas: hay féminas pintándose las labios, otros que se tiran al suelo y se desternillan de risa, se sulfuran, se brotan de rabia, saltan y brincan, estallan en corazones, en improperios o en lágrimas. El ejército de los emoticones no deja de crecer y de invadir todos los medios digitales.

Aunque los elegidos por mi scrabble no son tantos, a veces me quedo perpleja frente a distintas alternativas. Por ejemplo, hay tres variantes de enojo. De menor a mayor: contrariedad con un pelín de condescendencia, enojo con aire amenazante de "ya vas a ver la próxima" y enojo furioso, de "sencillamente, te voy a matar". Lo mismo con las sonrisas: esbozada, semiabierta, enorme. Puedo tardar más en elegir la carita para el *chat* que en pensar una buena jugada. Al final, pierdo la paciencia y vuelvo a las palabras.

Sin embargo, los emoticones son a prueba de malos entendidos. Porque son ingenuos, directos, infantiles y, por lo tanto, globales. Los malos sentimientos, la rabia, la impaciencia, sólo existen como caricaturas, filtrados y amortiguados por el humor. Estas emociones muletas, aptas para ser aceptadas en cualquier lugar del mundo, son de la familia de las risas prefabricadas de los programas cómicos, de los efectos especiales de las películas de acción, de los paquetes turísticos que pagamos en cuotas, de las hamburguesas, de los culebrones, del Gran Hermano, de los no lugares.

Nunca provocarán el malentendido. Jamás causarán un dolor.

Son tan fáciles de adoptar como de olvidar.

No hay sonrisa de la Gioconda en el menú de los emoticones ni caritas que reflejen el tormento de un Raskolnikov, la furia de un Otelio. Porque en ellos se han borrado la ambigüedad, la singularidad, el misterio, los terrenos propicios en que suele proliferar el arte.

Todo sea en pro de una comunicación más ágil, más rápida, más universal.

A veces me sorprende en el espejo tratando de imitarlos. Porque si ellos fueron creados inspirándose en nosotros, nosotros podríamos recorrer el camino inverso: mimetizarnos con su forma de sentir y de interpretar penas y alegrías. Según el espejo, no siempre lo consigo, lo que me inspira una vaga inquietud. No sea cuestión de que los demás no me reconozcan y empiecen a mirarme como a un bicho raro.

Inés Fernández Moreno es autora de *Hombres como médanos*, entre otros libros.

Clarín

Domingo 13 de Julio 2008

SOCIEDAD

LOS RIESGOS DE MALINTERPRETAR MENSAJES Y DE NO EXPRESARSE CON CLARIDAD

El e-mail tiene una cara oculta: los malentendidos en la comunicación

Es uno de los modos de vincularse más utilizado por millones de argentinos. Pero, también, y cada vez más, una fuente probable de problemas. Los expertos coinciden en que las dificultades se multiplican en el trabajo y en la vida cotidiana.

Por: Georgina Elustondo

Si dijo "hola". Si lo cerró con "un beso" o apenas tecleó un frío y escueto "sdos." (saludos). Si contestó rápido, si quiso mostrarse seco o simplemente estaba apurado. Si lo abrió y lo tiró. Si le pidió respuesta y lo pasó por alto. Si sumó caritas tirando onda. Si abusó de la mayúscula (¿Está gritando? ¿Está contento? ¿Está enojado?). Si lo que dijo fue un pedido o una orden. Si entendió mal. Si firmó con su nombre o ¿enfrió? la despedida con la inicial de su apellido. Si... ¿me cortó el rostro?

Los e-mails... Los dilemas de los benditos mails. Es uno de los medios de comunicación más utilizados por millones de argentinos, la manera rápida de estar cerca, contar algo, organizar un plan, resolver cuestiones de trabajo o enviar información. Pero, también, y cada vez más, una fuente probable de problemas. Expertos de todo el mundo coinciden en que los malentendidos con el mail se multiplican en todos los ámbitos: laborales, profesionales y personales. Y que es fundamental tener en cuenta su naturaleza, sus posibilidades y limitaciones para evitar que embarren el vínculo entre emisor y destinatario.

Un estudio publicado en la revista estadounidense Academy of Management Review demostró que el e-mail suele aumentar la probabilidad de conflictos y la mala comunicación, porque tendemos a malinterpretarlo. "Solemos leer como neutrales los mensajes positivos, y los neutrales, como negativos. Es más: los chistes son calificados como menos graciosos por quienes los reciben que por quienes los envían. ¿Por qué? El mail es emocionalmente frágil", afirma.

Es fácil malinterpretar el contenido de un e-mail, porque el intercambio se agota en la palabra escrita: la voz, el tono, los gestos, la distancia entre los cuerpos, la musicalidad del lenguaje, todo lo "no verbal" que enriquece y contextualiza al puñado de letras que hilvanan el mensaje queda suprimido.

"La comunicación se empobrece por la falta de aquello que llamamos redundancia, y esto amplifica el margen de interpretación subjetiva. La palabra escrita es más ambigua que la voz", dice el psiquiatra Julio Moreno, estudioso de cuestiones vinculadas al uso de la web. "Y es peor con el Blackberry y el i-Phone --subraya--, porque uno recibe mails en cualquier lado y contesta rápido y sin reflexionar".

Tras liderar varias investigaciones al respecto, el psicólogo estadounidense Justin Kruger concluyó que "la mitad de los lectores de mails no comprende del todo su sentido, porque no sabe en qué contexto ponerle lo que lee". Uno deduce e interpreta a partir de sus propios prejuicios y expectativas, asegura. "Es la falta de habilidad para salir del propio horizonte de percepciones lo que termina generando una comunicación deficiente. Quien redacta sobreestima su capacidad de ser claro y cree que su texto dice sólo lo que quiere decir. Pero no: interpretamos según lo que consciente o inconscientemente ya traíamos en mente, y de acuerdo con el modo individual en que cada uno se explica a sí mismo las cosas".

Kruger señala que es comprensible que pensemos que el tono y las emociones expuestas en el mail son obvias para el que lee, porque cuando estamos escribiendo en nuestra mente "escuchamos" el tono y la intención de lo que buscamos transmitir. Pero "lo que uno escribe no es siempre lo que el otro lee".

El famoso psicólogo Daniel Goleman, autor del best seller *La inteligencia emocional*, analizó el tema. Sostiene que la mala interpretación del mail es frecuente porque más allá de los emoticones --las caritas armadas con signos de puntuación-- no existe en el mail un canal que exprese lo que sentimos. "Pequeñas diferencias entre quienes cambian mails pueden crecer fácilmente, hasta llegar a rupturas", advierte.

La psicóloga Gloria Husmann coincide. "Un mail es un peligro en manos de alguien impulsivo, porque cuando una situación le resulta confusa o cuando su impaciencia crece por la falta de respuesta inmediata, sus sentimientos de inseguridad se agudizan y acumula una gran tensión interior, que sólo puede liberar mediante una explosión de ira dirigida al destinatario. Pero el alivio dura poco. Al calmarse y al evaluar la situación con una mirada más tolerante, ya es tarde. El mail quedó convertido en un arma de dos direcciones: hirió a quien lo recibió y, también, a quien lo envió".

El desajuste entre lo que se quiso decir y lo que el otro entiende también tiene que ver con que emisor y receptor no comparten contextos: leen y escriben en tiempos y espacios distintos y bajo la influencia ineludible de su estado de ánimo y de la "historia" que ese vínculo tuvo hasta ese momento.

"El mail no es conveniente para tratar temas delicados. No debería usarse para aclarar un malestar o una situación conflictiva", dice Husmann. Sobran ejemplos de interpretaciones erradas. Mejor un mate, un cafecito, y cara a cara. Como antes.

CLARÍN

Viernes 29 de Agosto 2008

SOCIEDAD

CONCLUSION DE PSICOANALISTAS Y COMUNICOLOGOS

La Web multiplica los contactos pero no fortalece los vínculos

Es porque Internet tiende a crear lazos efimeros, que suelen desintegrarse en poco tiempo.

Por: Gisele Sousa Dias



TIENES UN E-MAIL. EN EL CINE.

Allá lejos y hace tiempo, empezar a conocer a alguien requería un amplio dominio del cuerpo. Meter panza. Comer un chicle. Arreglarse, pero no tanto. Acá cerca y ahora, la seducción y la conquista del territorio suelen empezar a construirse monitor de por medio. Pero, ¿qué pasa cuando se intenta trasladar esa relación virtual a la vida real? Aunque hay excepciones, esa pseudo-intimidad que se construyó a la velocidad de la tecnología es tan efímera que suele desintegrarse en poco tiempo. Los especialistas arriesgan motivos. Dicen que cada parte crea con su teclado personajes de ficción: se vende como un ideal, compra un ideal. Pero que, en el encuentro físico, aparecen las barreras del cuerpo: qué tal huele, cómo nos mira, eso a lo que llaman piel. Y que esa fantasía, cuando choca con la realidad, tiene los días contados.

Pensemos en dos personas que se conocen, intercambian sus correos electrónicos, construyen durante semanas un vínculo que va creciendo en intensidad hasta que un buen día, deciden concretar: "Mientras la relación es virtual, al no existir las barreras de selección del cuerpo, las partes van creando una película de ellos mismos. Pero cuando se llega al encuentro, se ponen en juego diferencias imposibles de desmentir: si hay piel o no, si nos gusta o no su olor, la posición desde la que nos habla (si es un lastimoso, si es soberbio) y hasta aparece el efecto que ejerce sobre nosotros la mirada del otro: si es penetrante, si es esquiva", arranca Stella Maris Rivadero, psicoanalista del Centro Dos. "Pensemos que en un mail o en un mensaje de texto, uno puede pensar cada palabra que va a escribir y hasta usar un corrector para que parezca que no cometemos faltas de ortografía. El encuentro real no permite tantas chances de fantasear: si detrás de la pantalla uno crea una imagen ilusoria propia y del otro, es natural que apenas se cruza al mundo real, aparezca la desilusión".

Diego Levis, doctor en Comunicación, docente de la UBA y autor del libro "Amores en Red", va por el mismo camino: "Cuando se sientan frente al teclado, los dos construyen una especie de personaje literario en base no sólo a quiénes son sino a quiénes desearían ser. Así aparece esa idealización que tan poco tiene que ver con las personas reales".

Levis está convencido de que "vivimos en una sociedad que se cierra cada vez más sobre sí misma y en la que hay cada vez menos empatía entre las personas". Ejemplifica: "En una conversación mediada, lo primero que se pierde es el lenguaje corporal. En un chat, intenta reemplazarse con emoticones para mostrar si estamos contentos o enojados. Será por eso que muchas veces se produce un choque cuando en la interacción real aparece el cuerpo".

"Hasta en los encuentros cara a cara sostenemos máscaras. Imaginemos la doble máscara que nos cubre cuando estamos detrás de una máquina", dice la psicóloga Mónica Rosemberg. "Cuando se edifica una relación vía mail, uno plasma el ideal pero, a la cita viene el real. Es natural que las relaciones duren lo que dura la fantasía". Y lo que allá lejos y hace tiempo parecía inimaginable, ocurre: muchas relaciones, en vez de terminar con una charla sincera, terminan con un mail poco espontáneo.

Lo que también diferencia a estos mundos es la noción de tiempo: "Los tiempos son distintos a los de una relación física. Detrás de una pantalla uno se atreve a decir cosas que personalmente le habrían llevado más tiempo. Así, las dos personas se encuentran creyendo haber atravesado ciertas etapas, pero lo cierto es que no pasaron por ese proceso interno en donde uno va viendo cómo es el otro, si le genera confianza", dice Pedro Horvat, psicoanalista y miembro de la Asociación Psicoanalítica argentina.

"Así se genera una supuesta intimidad, por eso es frecuente que el primer encuentro en la vida real sea directamente sexual", sigue Horvat. "Pero el asunto no es meterse en la cama del otro sino levantarse al día siguiente. Cuando uno se levanta empieza a encontrarse con un sujeto real al que no conocía. Es ahí que se ve lo que en verdad había: una ilusión de intimidad".

CLARIN

Miércoles 21 de Noviembre 2007

OPINIÓN

TRIBUNA

¿Un millón de amigos en la Web?

Por: Jean Michel Dumay

Fuente: COLUMNISTA DE "LE MONDE"

En Internet es bastante frecuente **contar a los "amigos" de a cientos o miles**.

En los sitios de socialización que son MySpace (114 millones de visitantes únicos en junio, un 72% más que en 2006) o Facebook (52 millones, un 270% más), en cada página personal funcionan contadores.

Tomemos la de Laure, una joven del sur de Francia, que se define como "una chica común" y cuyos datos personales ignoramos, cosa habitual, por otra parte, en la Net: exhibe 1.333 "amigos".

Después está la de Anthony, originario de Rennes, igualmente anónimo, "apasionado por los sonidos, la música y el cine": cuenta 1.151.

Galopando a toda velocidad, ya nadie discute que Internet sacudió las redes sociales y **abrió el campo a las amistades espontáneas y desterritorializadas**.

Volviendo a las páginas personales de Laure y de Anthony, quiero destacar que 1.333 o 1.151 "amigos" es mucha gente. **¿No habría que seleccionar un poco?**

Por un lado, los **amigos reales**, cuya calidez valoramos y a los que llamamos por teléfono o por mensaje instantáneo para mantener la relación. Por el otro, los **amigos virtuales**, con los que nunca cruzaremos más que palabras, y más exactamente, palabras escritas. Algunos considerarán que las amistades virtuales son absolutamente reales y que se fundan en afinidades reales. Otros, que todo esto no es más que una grosera fábrica de falsos amigos. **¿Existe la posibilidad de una amistad real en la virtualidad?**

Honestamente, me cuesta creerlo. Porque se olvida, por un lado, que la amistad obedece a **fuertes regularidades sociales** (nuestros amigos son a menudo de igual condición cultural y social que nosotros), algo no regulado por la Web, donde **uno se mueve más bien llevando una máscara**. Y por otro lado, que el impacto de las palabras en la comunicación interpersonal es mucho **más débil que el lenguaje no verbal (el físico y la entonación de la voz)**.

Anclada parcialmente en nuestra parte de animalidad, la amistad funciona también por instinto.

Copyright Clarín y Le Monde, 2007. Traducción de Cristina Sardoy.

Clarín
MARTES 02 OCT 2007

Sociedad

ESTUDIO SOBRE LOS SITIOS DE INTERNET COMO MYSPACE Y FACEBOOK

También en la era de las relaciones virtuales, los amigos íntimos no son más de cinco

THE GUARDIAN. ESPECIAL PARA CLARIN

Sitios como Facebook y MySpace no nos ayudan a hacer mejores íntimos amigos, según un estudio realizado por investigadores que se dedicaron a estudiar de qué forma la Web **está modificando la naturaleza de las redes de amistad**. A pesar de que las redes sociales en Internet ayudan a la gente a hacer cientos y hasta miles de conocidos, los investigadores creen que el contacto cara a cara es casi siempre necesario para establecer amistades verdaderamente estrechas.

"A pesar de que la cantidad de amigos que la gente tiene en estos sitios puede ser masiva, el número real de amigos íntimos es **el mismo que en el mundo real**" indicó el psicólogo Will Reader, de la Universidad de Sheffield Hallam, en Inglaterra.

Facebook, Bebo y MySpace, entre otros, tuvieron un veloz crecimiento en los últimos años. Facebook fue lanzado en 2004 por miembros de la Universidad de Harvard y creció hasta más de 34 millones de usuarios en todo el mundo. MySpace, creado en 2003, cuenta con **más de 200 millones de usuarios**.

Investigaciones anteriores habían planteado que el grupo de amistades de un individuo **consta de unas 150 personas**, con cinco amigos muy cercanos y un número más amplio de personas con las que nos mantenemos en contacto con menos regularidad. Esta cifra es tan constante que los científicos sugirieron que se determina por las limitaciones cognitivas de prestarle atención a gran cantidad de gente. Sin embargo, el equipo de Reader descubrió que los sitios de redes sociales **permiten ampliar la cifra**.

Pidieron a más de 200 personas que llenaran cuestionarios sobre sus redes online. Preguntaron cuántos amigos online tenían, cuántos eran íntimos y a cuántos habían conocido. El equipo descubrió que a pesar de que estos sitios permitían tener contacto con cientos de conocidos, la gente tiende a tener cerca de cinco amigos íntimos. Y el 90 por ciento de estos contactos **habían sido conocidos en persona**.

"La gente considera al contacto cara a cara como algo absolutamente imperativo para establecer una amistad íntima" agregó Reader. El especialista explicó que los sitios de redes sociales permiten a la gente ampliar su lista de conocidos porque **el hecho de mantenerse online es sencillo**: "Reducen el costo del mantenimiento y creación de estas redes sociales porque se puede enviar información a muchas personas".

En opinión de Reader, para establecer una amistad real "necesitamos estar absolutamente seguros de que el otro va a invertir realmente en nosotros y estará ahí cuando lo necesitemos. En Internet es muy fácil mentir".

TRADUCCION: Silvia Simonetti

Clarín
VIERNES 07 SET 2007
Sociedad

CONDUCTAS : OPINION

Relación virtual, infidelidad real

Diana Resnicoff Psicóloga y sexóloga

Mantener una relación virtual mediante el chat se vive como una forma de infidelidad. A través de la Web, las personas establecen nexos similares a los del mundo real: empiezan a circular secretos, fantasías, idealizaciones, entusiasmo, frustraciones. ¿Acaso no nos enamoramos y otras veces nos desengañamos? ¿Acaso ese enamoramiento del comienzo no equivale al conocimiento virtual, donde todo está por hacerse?

Estos nexos suelen ser devastadores para las relaciones reales que se mantienen en simultáneo: los cambios no pasan inadvertidos, las parejas se sienten amenazadas y empiezan a revisar como detectives los espacios del supuesto cónyuge infiel. A veces llegan a sentirse traicionados: es que ese otro ha dejado de ser virtual, aun cuando no hayan existido encuentros reales.

Clarín

MIÉRCOLES 29 AGO 2007

Sociedad

DISPARADOR

Amor ¿virtual o virtuoso?

Marcelo A. Moreno

mmoreno@clarin.com

Un mensaje de texto descubierto en un celular desencadenó la batalla. El relato es impreciso, pero digamos que hace unos días el ex técnico de fútbol Daniel Córdoba tuvo una discusión con su ahora ex pareja que terminó en un principio de incendio de un departamento, un televisor partido al medio y dos hospitalizados: ella, medio asfixiada y él, con cortes varios, algunos en un órgano sensible que suele despertar el interés de la mayoría de las mujeres y que **los hombres tendemos a sobrevalorar**.

Catástrofes minimalistas de **una posmodernidad que enumera sus logros en la cantidad y variación de sus chiches tecnológicos**. Y cuyo ícono máximo es internet, pero sobre todo como instrumento para interrelacionarse. Porque una zona nada desdeñable de la web es utilizada para los vínculos personales, empezando, desde luego, por el mail y el chat.

Parejas que se forman por mail, **romances de computadora, chateo chanco, levante virtual** que termina sobre colchones hiperreales y discusiones, peleas y hasta rupturas y divorcios electrónicos. Y también, la compu y el celular, como territorio de pasiones: traiciones, celos, triángulos y bacanales tendidas en bytes.

La mayoría de los vínculos tienden a convertir lo virtual en real. Lo virtual, como medio para llegar a concretar. Pero ya hay muchos que no. Que **se frenan en el byte, se profundizan y consolidan en él**. Esto no suena nada extraño en el caso de las amistades virtuales o en intercambios sobre intereses en común: música, juegos, literatura o información, digamos. Suena, convengamos, bastante más raro, en las relaciones sentimentales.

Se trata de **parejas pura y enteramente virtuales**. Que desarrollan lazos afectivos mediante ese tipo de comunicación y no sólo no pretenden pasar a otro estado sino que tampoco consideran a esas relaciones como una infidelidad a la pareja real, ya que se desarrollan en un terreno electrónico que no puede competir con el "verdadero". Tengo un amigo, casado, que cultiva un vínculo de este tipo. Le parece importante en su vida, le hace regalos electrónicos a su "novia" y está empezando a experimentar algún tipo de mimo virtual. Y va por más.

CLARIN

Martes 04

Diciembre 2007

SOCIEDAD

ENCUESTA DE UNA CONSULTORA ENTRE 11.000 ARGENTINOS

Los hombres lideran la búsqueda de relaciones informales en la Web

Quintuplican a las mujeres en el uso de comunidades virtuales para encontrar pareja.

Por: Pilar Ferreyra

El amor y el sexo son dos búsquedas humanas indetenibles. En la realidad material o en la realidad de Internet. Con mucha naturalidad, la Web se transformó desde sus inicios en un mega espacio donde intercambiar piropos, provocaciones y concertar futuros encuentros románticos.

Los primeros amores se enlazaron a través del correo electrónico y del chat. Más tarde se alumbraron los sitios sentimentales y eróticos. Ahora la *prima donna* del afecto romántico y acalorado son las **redes sociales**, como MSN Space, My Space, Hi5, Tagged, Facebook, el más reciente boom de Internet. En estas redes abiertas, conviven virtualmente conocidos y desconocidos que se comunican y establecen lazos entre sí. Lazos que a veces concluyen en noviazgos duraderos y otras, en un affaire efímero.

Eso es lo que revela una encuesta realizada por la investigadora de mercado por Internet Livra Panel entre más de 11.000 argentinos. El 21% de los encuestados, usuarios de Internet, **reconoció estar registrado en una red social**.

A la hora de indagar el uso que les dan a esas redes, el estudio encontró que los varones **quintuplican a las mujeres en la búsqueda de relaciones informales por Internet**. El 17% de los varones afirmó que una de las mayores atracciones de estas comunidades online es "buscar un encuentro romántico casual", respuesta que fue elegida sólo por el 3,4% de las mujeres.

"En la posición masculina, las cuestiones sexual y amorosa **están absolutamente separada**. Es posible que esto explique por qué intercambiar sexo en un lugar anónimo sea, para muchos hombres, aun mejor que hacerlo en un lugar donde hay conocidos. La posición femenina -que puede ser también de algunos hombres- en general **apunta más a un encuentro** en el que haya alguna relación amorosa en juego. Es posible que por esta razón estas redes sociales **sean más atractivas para los hombres**", detalló la psicoanalista Adriana Roa.

Sin embargo, no todos buscan un amor pasajero. Uno de cada diez hombres también elige estas redes sociales para **"buscar novia o novio"**. En su mayoría, son jóvenes de entre 18 y 24 años. Pero apenas el 5% de las féminas salen a buscar novio virtual a través de estas comunidades sociales pobladas de fotos, videos y música.

La misma encuesta de Livra Panel detalla también cuáles son las comunidades online más elegidas por los argentinos. La red social que tiene registrados más compatriotas es **MSN Space** (37% de las preferencias); en segundo lugar se ubica My Space (21,6%) y en tercer lugar, Hi5 (16,9%).

Clarín

2 de diciembre de 2007

Nuestras vidas de mentiras

Dan Zak

Todos somos mentirosos y detectores de mentiras al mismo tiempo, y este deporte va de lo trivial a lo asombroso y de lo personal a lo público. En este preciso instante, alguien en algún lugar estará diciendo aunque no sea verdad que tiene "programa para esta noche". Y alguien estará descubriendo que **su esposo o esposa ocultó metódicamente un "affaire" extramatrimonial**. Las mentiras están en todos lados.

Desde ya que **a veces la deshonestidad es la mejor política a seguir**. Mentir, a pesar del mal que puede causar, es parte indispensable de nuestra vida para que todo siga andando sobre ruedas.

"Todo el mundo miente. Todos los días, a todas las horas. Estando despiertos. Estando dormidos. En sus sueños. Durante momentos alegres. En sus lamentos", escribió Mark Twain allá por 1882 en el ensayo titulado **Sobre la decadencia del arte de mentir**.

Mentir es una práctica necesaria, involuntaria, casi, que **evita que el tejido de la sociedad se deshaga**.

"¿Cómo estás?", nos pregunta un compañero o compañera de trabajo. "Bien, gracias", contestamos, cuando en realidad no lo estamos. De todos modos, si respondiéramos en serio convertiríamos una cortesía en un episodio socialmente irritante.

Pensemos en **la conversación promedio de 10 minutos entre dos conocidos. En ese lapso, todo el mundo pronuncia dos o tres mentiras**. Y no es cinismo. La costumbre está arraigada entre nosotros, desde temprana edad, cuando nos vemos atrapados entre recomendaciones totalmente encontradas, como "la sinceridad es la mejor política" y "al margen de lo que pienses, no dejes de decirle a la tía Ana que el regalo que te hizo te gustó".

"Les decimos permanentemente a los chicos que hay que decir la verdad, pero al mismo tiempo les transmitimos el mensaje de que está bien mentir", opina Robert Feldman, decano asociado en la facultad de Ciencias Sociales y de la Conducta de Massachussets, EE.UU.

Para el psicólogo norteamericano Paul Ekman, los seres humanos nos **mentimos por siete razones**: para evitar el castigo, para lograr una recompensa, para proteger a otros, para escapar a una situación social comprometedora, para fortalecer nuestro ego, para controlar información y hasta para cumplir con nuestro trabajo.

Muchas razones para mentir. Pero, ¿cómo eliminar el engaño para llegar al fondo de la verdad? Con entrenamiento.

Ekman escribió en 1985 el libro **Diciendo mentiras**, que es un hito en la materia. Allí puso a prueba la capacidad para detectar mentiras de más de 12.000 personas y descubrió que **el promedio de la gente identifica una mentira el 54 por ciento de las veces**.

De todos modos, **salir impune de una mentira parece cada vez menos sencillo** hoy en día. Los e-mails se pueden rastrear y existen filmaciones hechas por celulares y redes de cable ávidas de detectar hipocresía y chismes. Pero también al mismo tiempo "uno puede entrar en una sala de chat y ser la persona que desee, inventarse una nueva identidad", verifica Feldman.

Dan Zak, columnista de The Washington Post.

Traducción: Silvia S. Simonetti

Clarín

LUNES 30 JUL 2007

Sociedad

VINCULOS : DATOS DE UNA ENCUESTA ESPAÑOLA QUE RATIFICAN LAS CONSULTORAS ARGENTINAS

El 70% de los que buscan pareja en Internet mienten en sus datos

Amparados por el anonimato, al armar sus perfiles falsean características de su personalidad. Para los especialistas, es desde la expresión de una baja autoestima hasta una forma de desplegar la imaginación.



Georgina Elustondo
gelustondo@clarin.com

No parecen lo que son. Esconden sus más odiados defectos y potencian lo que creen sus mejores dotes. Se identifican más jóvenes, más bellos, y muchas veces más "solos" de lo que en realidad están en términos de pareja. Se inventan un nombre, un cuerpo, una edad, un perfil diseñado a imagen y semejanza de sus deseos o fantasías. Suelen animarse, en su vida real, a mucho menos de lo que "promocionan" y pasarla un tanto peor de lo que confiesan. En definitiva, **mienten**. Lo asegura un estudio realizado en España, uno de los países con mayor porcentaje de personas que buscan "contactos amorosos" en la web: más de siete de cada diez no dicen la verdad al momento de iniciar un vínculo online.

La confirmación de una sospecha que atormenta -o excita o divierte, según el caso- a la mayoría de quienes se entregan a estos "juegos" o búsquedas echa sombras sobre el medio más utilizado hoy para buscar una nueva relación. "El riesgo de desembocar en **un desengaño por juego sucio es alto**", reza el estudio realizado por el portal El Planazo, que recogió el testimonio de casi 8.000 personas. "Al momento de definir su perfil en los sitios de contactos, el 70% de los usuarios falta a la verdad", revela. Las mujeres no sólo mienten más que los varones (77%) sino que confiesan tener poco éxito: apenas el 2% admite haber encontrado lo que buscaba.

En la Argentina no hay estudios sobre el tema, pero la **sensación térmica** de los usuarios y de quienes ofrecen este tipo de servicios coincide a rajatabla. "Es exactamente de lo que se quejan nuestros

clientes, que llegan acá como último recurso, en general tras **repetidas frustraciones en búsquedas en la web**. Lo que me cuentan es que quienes buscan contactos online quieren anonimato y cero compromiso. Pocos llegan al encuentro y casi nadie termina armando una pareja", asegura Margarita Baumann, al frente de For-Ever, una de las "consultoras de vínculos" más antiguas del mercado.

Una opinión similar compartió Mónica Píccoli, fundadora de otra conocida agencia de contactos. "Recibimos mucha gente que ha tenido experiencias muy feas, que ha sido lastimada y engañada. Quienes optan por los encuentros online en general inventan mucho, fantasean para seducir a ese otro que desconocen. Es riesgoso si uno pone expectativas de algo serio", dice.

El hecho es que a pesar de que en los perfiles se miente, y -al parecer- mucho, los *cyberlevantes* están a la orden del día y los portales de contactos por Internet viven un "boom", en detrimento de las agencias tradicionales. Hay para todos los gustos: desde aquellos que presentan "gente de bien" detrás de un amor eterno hasta otros que proponen un rato de sexo virtual. ¿Será el auge del "mentime que me gusta"?

"Quien miente 'se miente'. Miente para esconder los rasgos que considera poco valiosos y destaca los que siente que no posee y desea tener. En consecuencia, el mentir respecto de la personalidad es **la expresión de un deseo muy íntimo que la persona siente imposible satisfacer**. Al crear la 'ilusión en el otro' sostiene la esperanza de que el reconocimiento le vendrá desde quien se ilusionó con su fantasía. Es, entonces, la expresión del sentimiento de baja autoestima", dice el psicoanalista Enrique Novelli.

Adriana Arias, psicóloga y sexóloga especialista en erótica, coincide que la opción Internet está creciendo como modo de **desplegar lo erótico en el sujeto**. "Las razones son varias: la principal es que permite el despliegue del juego de la imaginación, territorio y lenguaje fundamental de lo erótico, y no demasiado permitido en el encuentro sexual de las parejas -explica-. De hecho, la imaginación se despliega más en lo autoerótico que en lo erótico compartido, dado que genera cierto nivel de culpa (por ocupar nuestro pensamiento fuera de la escena vincular), vergüenza (por su contenido) y miedos (tememos, erróneamente, que nuestra fantasía pueda ser un deseo que amenaza con ser real)".

En este sentido, sostiene, el anonimato que ofrece la web afloja resistencias y habilita permisos. "Parte de esto **influye en la tendencia a mentir**. Profundiza la seguridad interna de anonimato y permite desearnos imaginariamente de múltiples formas que puedan expandir nuestra propia aprobación". En las consultas de pareja, encuentra una situación que se repite: "Cuando pido sesiones individuales, veo cada vez más experiencias de este tipo. **El varón busca mayormente lo sexual propiamente dicho, mientras que la mujer ilusiona hacia lo amoroso**".

Verdades, mentiras, encuentros, dolor, felicidad... la vida, que hoy también se vive online.

CLARIN

DOMINGO 01 ABR 2007

SOCIEDAD

Nacidos para clickear

Crecieron con la computadora cerca y son la primera generación de 'nativos digitales'. No conciben la vida sin celular ni MP3 y su peor pesadilla es pasar un día sin Internet. Diez 'digipibes' hablan de su mundo, tan extraño para sus padres.



DIGIPIBES. Pablo (16 años), Aldana (13 años) y Daniel (12 años).

María Arce. Fotos Ariel Grinberg
marce@clarin.com

Están aquí, entre nosotros. Físicamente se parecen a sus desorientados padres, pero en verdad son muy distintos. ¿Y saben algo? Más temprano que tarde van a dominar el mundo. Son los "nativos digitales": chicos que nacieron entre los bips de una máquina, gatearon hasta llegar a la computadora, crecieron entre pantallas y hoy no saben vivir sin celular o MP3.

Pablo es un digipibe típico. Le encanta el fútbol en todas sus formas: con amigos y en la computadora. Fanático del Pro Evolution, a los 16 años se aburrió de sus reglas y las modificó. ¿Cómo? Se bajó un programa de la Web con el que alteró el dinero que le daba el juego para armar su equipo. Con los bolsillos virtuales llenos, se hizo de los mejores jugadores y ya no le gana nadie. "Sé crear mis propios trucos, y a distancia. Puedo entrar desde mi máquina a otras y ayudar. Y les gano a los que programaron esto." Su pasión por las compus le viene de chico. Tuvo su primera PC a los 6; apenas leía de corrido cuando se topó con el manual del "viejísimo" Windows 95, lo devoró y empezó a experimentar.

Su caso no es único en el país. De acuerdo a un estudio de la consultora D'Alessio IROL, son 2,47 millones los adolescentes que tienen acceso a Internet y pasión por la tecnología. Armados con computadora, celular, reproductor de MP3, consola y camarita, muchos chicos enfrentan al mundo de una forma que 20 años atrás era inconcebible. Que el futuro será digital, es para ellos una obviedad: algo que dan por sentado y no los asombra en lo más mínimo. Saben, incluso, que ellos son los conejillos de indias de lo que es un cambio cultural que está en marcha, pero el hecho de saberlo no los aterra. Para nada. "Son el germen de la sociedad de la información, que creció con sus herramientas y las toma como naturales. El pez no piensa en el agua y el adolescente no piensa en la tecnología", explica Susana Finkelievich, experta en nuevas culturas de la carrera de Sociología de la UBA.

Ricardo (17) es un pez en el bravío mar de la Red. Vive al lado de su novia Laura, pero a pesar de la cercanía ni se asoma al balcón para llamarla. "Abro el MSN (mensajero instantáneo) para ver si está despierta antes de ir a verla", cuenta. El también mete mano a las PCs. Tiene una en su cuarto que es su orgullo: la armó solo, pieza a pieza. "Aprendí a pura prueba y error, quemando dos computadoras de mi hermano y con consejos de amigos."

HAGO, LUEGO EXISTO

El de Ricardo es un caso de manual de su camada, la generación tech. Uno de los "nativos digitales" que aprendieron, sin darse cuenta casi, a tomar decisiones rápidas en ambientes complejos; a actuar sin pensarlo mucho (el "just do it" de Nike los define). Para sus mayores –en su mayoría, semianalfabetos digitales– son un intrínquilis: los agobia que pasen tanto tiempo interactuando con máquinas; sus comportamientos les parecen caóticos y aleatorios; les aterra tanta dispersión...¿No será que actúan así porque tienen la capacidad de encarar procesos paralelos? ¿Y si, como algunos predicen, resulta que ese aparente caos es un valor en la selva inmisericordiosa del mundo del trabajo?

Según la consultora Booz Allen, a los veinte años los chicos de la generación tech habrán pasado unas diez mil horas jugando a videogames, habrán mandado y/o recibido unos 200.000 mails y/o sms, y habrán usado diez mil horas más hablando o jugando con sus celulares. En tanto, a lo sumo habrán invertido cinco mil horas con un libro en la mano. Señores padres: ¿creen ustedes que la enseñanza analógica, a la vieja usanza, los prepara mejor para enfrentarse al mundo? Hay quienes piensan que no, empezando por los mismísimos chicos.

Lo cierto es que el hecho de que sus hijos pasen tantas horas enchufados es algo que preocupa a sus papás, en especial a los que no saben usar la tecnología que compran para sus hijos. "Mi mamá dice que vivo para estar conectada. Pero mi papá no me puede decir nada porque es igual a mí", confiesa Abi, una acusada de aislacionismo severo. "Por ahí tenés etapas en las que estás dos meses en el ciber, pero después necesitás a la gente. Si te gusta leer te podés aislar dos meses leyendo, no creo que tenga que ver con Internet", refuta Clara (18) desde Junín, provincia de Buenos Aires.

A los grandes también les inquieta que los chicos usen la Web para buscar información sobre sexo, drogas y demás temas tabú. Los chicos consultados, obvio, juran que jamás pisaron ese tipo de sitios. Lo que sí reconocen es que, como los grandes, "copian y pegan" y violan los derechos de autor. Aunque saben que es ilegal, se excusan en los precios abusivos de discos y libros. Pablo explica: "Las discográficas pretenden darte un CD y que lo escuches vos solo. En Internet, vos lo podés compartir y prestárselo a quien quieras. ¿Está mal?".

FOTOLOGS SI, LIBROS NO

Con 14 años, Agostina quiere ser actriz y dice sufrir –o gozar– de una adicción a Internet. "Es automático, me levanto y prendo la compu. Me la paso chateando. Me gusta bajar música y subir fotos de amigas a mi fotolog." El fotolog –o flog– es una Web personal en la que los chicos publican imágenes para que vean sus pares de todo el mundo.

Es que subir o bajar datos de la Red es algo que hacen los teens, sin excepción (hasta la hija del Presidente tiene flog propio, mal que le pese a su papá). Hace un año que Constanza (13) tiene computadora en su cuarto y desde entonces se pasa el día conectada. Basta pispear su flog para verla en decenas de fotos: en la calle, en su casa, abrazada con amigas, en una fiesta... Para la psicóloga Marcela Lapertosa –trabaja con adolescentes en el Garrahan –, "la imagen corporal es clave en la adolescencia y quizá sacarse fotos tenga que ver con mostrarse, ver cómo es el cuerpo y cómo se va modificando. El hecho de publicarlo puede relacionarse con la necesidad de pertenecer a un grupo en el que comparten códigos y gustos".

Más populares entre las mujeres, los flogs copan la Web. Sólo en Fotolog.com hay más de 500 mil álbumes de la Argentina. Uno es el de Macarena (14), que desde 2005 postea las fotos que saca con su celular, al que sólo suelta para dormir. "Armo imágenes y collages con amigas o paisajes. Después aviso por el MSN para que mis amigos las vean", cuenta. ¿Qué les atrae de los flogs? "Que puedo mostrar algo que me pasó y que otros pasen y opinen", explica Aldana (13), mientras muestra la cámara digital que comparte con su melliza Denise.

Guido (de 17) se despierta con un café en la mano, el mouse en la otra y el reproductor de MP3 en los oídos. Trabaja con un tío y es moderador en un foro. Su labor consiste en poner orden cuando alguien se pasa y no respeta las reglas: no incitar al racismo o al odio. "Se los advierte y si no hacen caso, se los puede echar", explica. Lorena (17) también se levanta conectada a 220. Antes de lavarse los dientes prende la PC y no pasa un día sin chatear, visitar flogs o mirar videos en YouTube, el sitio del gigante Google al que se suben 65 mil videos por día. Como Ricardo y Pablo, también se baja libros de la Red. "Si no los compro, no es por rata, sino porque a veces no son lo que esperás", dice.

Lore va a estudiar Psicología. Para tomar esa decisión también recurrió a la Web. "Iba al ciber a bajar listas de carreras", cuenta. Siete de cada 10 adolescentes son fanáticos de los videojuegos, según el último estudio de consumos culturales de la Secretaría de Medios. Daniel (12) es uno de ellos. Pasa horas en la PlayStation jugando al fútbol. "Si juego con equipos argentinos, soy Racing", cuenta y reconoce que su mamá lo reta porque pasa demasiado tiempo con la consola. Como no tiene Internet en casa, Dany va a lo de su abuela que sí tiene. "Bajo juegos, visito páginas de la tele para ver novedades... Chateo con mis amigos y nos pasamos trucos para los juegos", explica.

Abigail (16) tiene nombre de novela y su flog, de cuento: "Juguemos un juego". Dice que se moriría sin tecnología. "Bah, sé que puedo sobrevivir pero me haría mucha falta, sobre todo Internet." Ella es parte del 33% de los jóvenes que no puede pasar menos de una semana sin Web, según D'Alessio IROL. "Mínimo me conecto una hora por día y si puedo más", cuenta. A ella le gusta leer sobre el cuerpo humano. "No importa en qué soporte. Puede ser en una revista o un blog", dice esta futura ediatra. Según la misma consultora, el 70% de los adolescentes usan la Web para hacer la tarea. "La compu es más rápida para hacer gráficos que a mano te llevarían horas", dice Macarena. "No me veo buscando en una biblioteca", confiesa Abi. El que sí se ve entre enciclopedias es Dany. "Me gustan los libros, sobre todo de dinosaurios", dice, rodeado de triceratops, pterodáctilos y brontosaurios.

PROHIBIDOS PARA PADRES

Otra actividad predilecta de los chicos es el chateo. Algunos creen que les permite tener mejores relaciones. "Tengo amigos en Uruguay y si no fuera por el chat no hablaría nunca con ellos", dice Guido. "Hay gente a la que no llamarías por teléfono, pero la ves en el chat y la saludás", dice Lore. Todos coinciden en que los ayuda a decir cosas difíciles. "Yo soy tímida y la compu me sirve para relacionarme", reconoce Aldana. "Hay cosas que preferís decir por chat porque no demostrás tus emociones", agrega Coty. "Es más fácil pelearse online que cara a cara", acota Rick. Además, "no se puede hablar por teléfono con todos a la vez y con el chat sí podés", dice Abi. La psicóloga Lapertosa coincide: "Internet libera de la inhibición. Se puede decir cualquier cosa, total los demás no te ven".

El ciberanonimato se construye también con el nick (en inglés, apodo). La mayoría se conecta al chat con otro nombre. Así, Lore se transforma en Piru; Macarena, en Macookie; Ricardo, en REF; Abigail, en Abi Maggie. El psicoanalista especializado en adolescentes Asbed Aryan señala: "Los chicos pueden parecer diferentes, pero las inquietudes que tienen son las mismas de siempre. Necesitan construir su privacidad para poder ser adultos, y en Internet la encuentran". Además, "como no tienen quién los escuche, con la Web multiplican su público", agrega. Lapertosa coincide: "La adolescencia como etapa tiene la misma esencia que hace 15 años, la búsqueda de la identidad y la necesidad de rebelarse frente a los límites son iguales. El camino es diferente. La tecnología es la nueva forma de independizarse".

Buscando una oreja, hacen de los blogs un boom y vuelcan allí sus historias, como lo hace Clara que, desde Junín, escribe de todo. "Cuento cosas que me pasan, que se me ocurren. Algunas son reales; otras, inventadas. Me gusta escribir y subirlo, nada más", simplifica. La diferencia con un diario íntimo es que con éste "no tengo ningún compromiso", asegura Clara. Gonzalo también es blogger. Tiene 17 años y vive en Firmat, a cien kilómetros de Rosario. "Empecé compartiendo videos de recitales. Subo lo que se me antoja y la gente se ríe", se sorprende. Ellos no son los únicos: el 46% de los adolescentes tienen blogs o flogs, según D'Alessio IROL. "Los blogs son ese espacio de intimidad al que los padres no tienen acceso. Quizá lo que escribe no es tan importante, pero para el adolescente sí lo es porque tiene que ver con su mundo íntimo que sólo los de su edad entienden", revela Lapertosa.

Aunque muchos pasan hasta seis horas por día navegando, no viven en un chip. Al contrario, están preocupados por el mundo. Agostina desea paz. "Argentina tiene mucha agua y hay muchos países que casi ni tienen y se van a venir contra nosotros", pronostica. Aldana también se desvela por el medio ambiente: "Quiero ir a la selva a salvar animales en peligro", cuenta. A Guido le preocupa "que haya chicos trabajando desde muy chicos y la diferencia abismal entre ricos y pobres". Abi siente algo parecido: "Todos dicen que los chicos son nuestro futuro, pero nadie se ocupa de ellos". Escépticos y críticos, tienen poco interés por la política y alergía a los noticieros.

¿Son estos chicos la punta del iceberg de la sociedad que se viene? Finquelievich explica: "Toda nueva cultura se construye sobre lo que queda de la anterior. Los adolescentes tienen todo lo viejo más los rasgos nuevos. Son hipertextuales, no se limitan al texto plano, buscan y profundizan. Son multitasking, pueden abordar muchas tareas a la vez. Afrontan distintos canales de comunicación simultáneos: chatean, hablan por celular, navegan, charlan... Y eso les da una ductilidad y una velocidad de pensamiento hasta ahora desconocida. Lo que aún no sabemos es cómo piensan. No hubo tiempo de investigar. Internet llegó al país en el '95 y en estos años cambió el mundo", subraya. Y agrega que "al ser nativos digitales tienen más poder que el inmigrante, que desconoce los recovecos de la sociedad virtual". Así, se genera dependencia entre los chicos y sus mayores. "Cambió la relación. El que sabe más tiene más poder. El inmigrante nunca deja de ser inmigrante", explica. Lore sabe de qué se trata: "¿Qué hace mamá con la compu? La plumerea", ríe.

En este contexto, lo único que les queda a los padres es aprender. "Si un padre teme que su hijo se interne en las selvas digitales, puede transitarlas. Nunca va a aprender lo mismo, pero puede conocerlas mejor", aconseja Finquelievich. Aryan coincide: "El papá de un adolescente tiene que entender que es un novato y que aprender con el hijo no es una vergüenza". En todas las generaciones, los chicos tuvieron cosas que los padres no. "La tecnología puede ser como el fútbol, algo que los haga compinches o los separe", concluye Finquelievich. Daniel y su papá parecen haberla oído. Ellos hallaron en la PlayStation y Racing algo que compartir. Juntos pasan las horas a puro gol, aunque los reten porque nunca están en la mesa a la hora de la cena. Dicen los ingenieros que lleva una generación despertar el potencial de una nueva tecnología. Estos digipibes demuestran que el dicho tiene razón, y más vale escucharlos: nos traen noticias del futuro.

CLARIN

Miércoles 07 de Mayo 2008

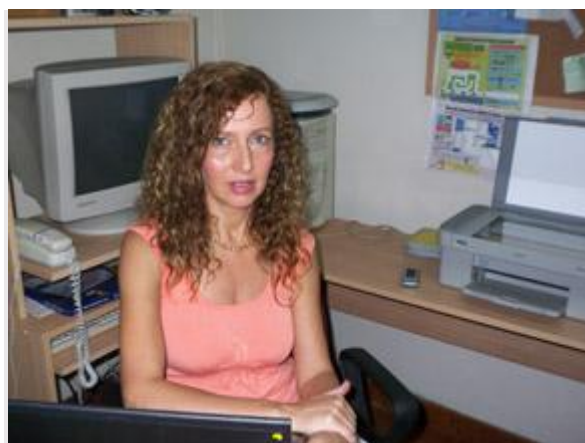
CONEXIONES

LOS CHICOS E INTERNET

Padres de la Web

El libro Cyberpadres propone variantes y pautas para que los adultos capaciten a sus hijos en el uso positivo de la red. "Tienen que lograr que sean usuarios críticos de las nuevas tecnologías", le dijo la autora a **Clarín.com**.

Por: Karina Deschamps. De la redacción de Clarín.com.



DESCONCIERTO. "Muchos adultos piensan que es mejor que los chicos estén dentro del hogar con una computadora y no en la calle con los riesgos que hay. Pero se encuentran con que, en Internet, también existen otros peligros que tienen que ver con el acceso a contenido de adultos, intercambio de información confidencial, pedofilia, entre otros", sostiene Alfie.

No hay nada que los atrape más. Ni los deportes, ni las salidas, ni las vacaciones parecen ser una alternativa atractiva para los hijos de la Web. Su pasión transcurre únicamente a través de una pantalla que, a modo hipnotizador, los sumerge en un mundo diferente, pero no por eso negativo. Los padres, desorientados y con los recursos ya agotados, buscan desconectarlos de ese espacio virtual para traerlos, en cambio, al mundo real. Sin embargo, los incesantes intentos resultan en su mayoría frustrados. Esta preocupación fue lo que impulsó a Gabriela Alfie a escribir Cyberpadres, un libro que propone distintas variantes y pautas para que los adultos se interioricen en el tema y capaciten a sus hijos en el uso positivo de Internet, previniéndolos al mismo tiempo de los excesos y los múltiples peligros que sobreabundan en la Web.

"Internet no es un mundo para ingenuos" , sostiene la docente y especialista en informática educativa, tras explicar que muchas veces los padres suponen que proporcionarle una PC a su hijo es sinónimo de inteligencia y rapidez. **"Muchos adultos desconcertados piensan que es mejor que los chicos estén dentro del hogar con una computadora y no en la calle con los riesgos que hay.** No obstante, se encuentran con que en Internet también existen otros peligros que tienen que ver con el acceso a contenido de adultos, falsificación de identidades por parte de navegantes desconocidos, intercambio de información confidencial, pedofilia, entre otros". Por eso considera que los padres y maestros deben familiarizarse con el uso de Internet.

Uso desmedido e innecesario de la PC. Ese podría ser el título que concentre las mayores dudas de los padres. **"Cuando un chico se vuelve adicto a la computadora suele cambiar su comportamiento habitual:** tiende a aislarse significativamente de su entorno más cercano y sustituye con la PC otras

actividades como los deportes, las reuniones sociales, se refugia en su propio universo, disminuye el diálogo y la interacción con el otro". Para Alfie, los adultos deben intervenir, mediar, ayudar y orientar a los más chicos en el uso de las nuevas tecnologías de modo que promuevan la creatividad, la crítica y la ética.

-¿La tecnología puede perjudicar a los chicos?

No. Arruina si no se usa de forma apropiada. De lo contrario, tiene múltiples ventajas. El tema pasa por no dejarlos librados al azar porque, si bien son nativos digitales, desconocen las conductas que tienen que adoptar frente a determinados sucesos que acontecen en la Web. Por ejemplo, el chat es excelente porque uno se comunica de manera instantánea, económica y desde cualquier lugar del mundo. Pero si se utiliza de manera excesiva, lleva al aislamiento y tiende a sustituir otras actividades sociales.

-¿El MSN suplanta la reunión social?

Es mucho más fácil vincularse con otro evadiendo todo lo que implica una comunicación cara a cara, el compromiso de tener que mirar al otro a los ojos. En el chat, eso no existe: cuando querés te conectás, sin dar explicaciones. Las personas tímidas encuentran en esta vía una forma más cómoda de comunicarse. No es una mala alternativa, pero si va acompañada de la otra. Cuando el único contacto que se establece es el virtual, es cuando los padres deben intervenir en el asunto y replantearse porque el adolescente se está refugiando de esa manera. Esto, incluso, suele pasar con los adultos.

-¿Cuán dificultoso es para los padres desprender a sus hijos de la fascinación que les provoca Internet cuando ellos también son partícipes de ese mundo?

Es negativo cuando los padres están muy conectados y, sin darse cuenta, utilizan como única forma de contacto con sus hijos la alternativa virtual. Por ejemplo, un chico me contó que el padre llegaba a su casa del trabajo, abría la notebook para seguir trabajando y como él estaba en su cuarto con los videojuegos, se comunicaban por el MSN estando en la misma casa. Si esto se transforma en un hábito, se estarían digitalizando los vínculos.

-En este contexto, ¿cómo describirías el fenómeno de los juegos en red?

Es un fenómeno espectacular que te sumerge en un mundo donde se puede interactuar y ser partícipe directo de lo que está aconteciendo, a diferencia de la televisión o el cine. Lo ideal es que los padres se sienten a ver cómo es el videojuego y que ayuden a sus hijos a desarrollar el sentido crítico, ya que muchas veces nos quieren vender productos o mensajes a través de las imágenes. Por eso es que hay que enseñarles a ver más allá de lo obvio, para que no sean víctimas pasivas del marketing encubierto. Se les debe enseñar a leer entre líneas. Tienen que lograr que sus hijos sean usuarios críticos de las nuevas tecnologías.

-¿Por qué los padres están desorientados en esta temática?

A veces piensan que es positivo que manejen las nuevas tecnologías con naturalidad y, otras, creen que el hecho de que las usen tan bien, les resta autoridad. Se expande el mito de que el mundo de la informática pertenece a los chicos. Los padres suponen erróneamente que sus hijos saben mucho más que ellos. A su vez, los chicos se sienten más poderosos y libres en la Web porque no tienen ninguna autoridad que los controle. Es algo que ellos dominan y que está vedado para el adulto. En esta temática, se muestran superiores a sus padres.

-¿Tienen los chicos la capacidad para dilucidar que la Web es un mundo virtual y simbólico?

No, es por eso que deben intervenir los adultos para hacerles notar en forma permanente las consecuencias que puede traer ese mundo, en el real. Los chicos, por ejemplo, se insultan y agreden por Internet de una manera que no lo haría personalmente. Y el agravio tiene consecuencias en la realidad. Entonces, no es tan virtual como se cree. Y de eso se trata: de advertirles, de crear usuarios activos y críticos.

CLARIN

Martes 14, Abril 2009

SOCIEDAD

ENCUESTA EN LA ARGENTINA

Los nativos digitales ya son mayoría y revolucionan la Web

Son los que tienen hasta 25 años, y cambiaron el perfil del usuario de Internet. Abandonaron el rol pasivo y se transformaron en productores de contenidos. Y en sus casas son la "autoridad tecno".

Por: Leo González Pérez

Que sucediera era una cuestión de tiempo. Y ya ocurrió. Los llamados "nativos digitales", es decir, los que se criaron en un mundo donde las tecnologías digitales formaron crecientemente parte del paisaje cotidiano, ya son mayoría entre quienes navegan en Internet en la Argentina.

Según datos recogidos por Carrier y Asociados, una consultora especializada en los mercados tecnológicos, hay 8,2 millones de usuarios locales de Internet que nacieron en 1984 o después. Ellos ya superaron en número a los "inmigrantes digitales" (7,8 millones de usuarios), aquellos que vivieron buena parte de su vida sin computadoras, Internet, celulares, redes sociales, ni fotologs.

Para Enrique Carrier, de la consultora, el dato no es en absoluto menor. "Si se considera que son las nuevas generaciones las que le dan forma a la red mundial, puede decirse que el impacto de Internet se va a empezar a ver recién ahora; lo que vivimos hasta ahora puede considerarse como una prehistoria de Internet. No por nada los mayores éxitos de la red (caso Google, YouTube, Facebook) no fueron logrados por avezados hombres de negocios, sino por jóvenes que entendieron antes que sus generaciones predecesoras cómo era esto de Internet", dice Carrier.

Claro que los nativos digitales no forman un grupo uniforme. Marcelo Urresti, sociólogo y autor del libro *Ciberculturas juveniles*, señala entre los nativos digitales a cuatro grupos. Están los más activos, que saben de tecnología y usan las herramientas digitales para transformar esas mismas herramientas. Ese grupo es muy propenso a agruparse, a intercambiar y a proponer transformaciones para Internet. "Otro grupo es de los que sin Internet son impensables, chicos que se vinculan mediante fotologs, redes sociales, blogs; son una gran mayoría", explica Urresti.

Un tercer grupo está formado por los "usuarios normales", que aunque no son ajenos al mundo digital, mantienen los modos tradicionales de relacionarse. Finalmente, están quienes no cuentan con conexiones a Internet en sus hogares. "Su integración es más difícil y tiene más costo", señala Urresti. Según datos de Carrier, en el país son 2,4 millones los chicos y jóvenes que se conectan a Internet habitualmente desde locutorios (casi el 30% de los nativos digitales). Mientras que 5,5 millones de ellos (el 67%) lo hace generalmente desde su casa, y 300.000 (el 3,7%) acceden a Internet en la mayoría de los casos desde su lugar de trabajo.

Números aparte, parece que la condición de nativos digitales dotó a los chicos y adolescentes de ciertos rasgos característicos. Desde el sistema educativo suele afirmarse que es común que los alumnos tengan dificultades para concentrarse. Sin embargo, para Mariela Reiman, licenciada en Ciencias de la Educación y directora de la Asociación Civil Chicos.net, los nativos digitales tienen una muy alta capacidad de concentración. "De otro modo no podrían prestar atención a cinco páginas de Internet a la vez, como hacen habitualmente. Lo que pasa es que por su formación junto a los medios digitales, les cuesta concentrarse en una única cosa a la vez —explica Reiman—. Además, ellos no dividen como hacíamos nosotros los tiempos de jugar y los de estudiar, para ellos es natural hacer esas dos cosas, y alguna más, a la vez".

No por nada en su reciente libro *Nativos digitales*, el teórico Alejandro Piscitelli, habla de ellos como de "una nueva clase cognitiva".

Roxana Morduchowicz: "No hay que tenerle miedo a la tecnología"

Especialista en comunicación y culturas juveniles, Roxana Morduchowicz traza un perfil de la "generación multimedia" y analiza el modo en que la revolución tecnológica define la vida social de las nuevas generaciones. También les resta importancia a muchos de los temores más frecuentes de los padres y dice que "hay que acompañar a los chicos en sus consumos tecnológicos"

Noticias de Enfoques: anterior | siguiente

Domingo 6 de abril de 2008



Roxana Morduchowicz Foto: Miguel Acevedo Riú

Lejos de una mirada apocalíptica sobre los medios, Roxana Morduchowicz, doctora en Comunicación y directora del Programa Escuelas y Medios, del Ministerio de Educación de la Nación, desmiente algunas de las creencias más extendidas sobre el consumo cultural de los adolescentes: dice que Internet no aísla a los chicos sino que los ayuda a socializarse, afirma que la televisión puede alentar el interés por los libros y señala que todavía los jóvenes prefieren salir con amigos antes que encerrarse en su cuarto frente a la pantalla.

"No les tengamos miedo a los medios, a la tecnología; acompañemos a los chicos en sus consumos", es el mensaje de esta investigadora, autora del libro *La generación multimedia* (Paidós), que reúne los resultados finales de una investigación realizada en 2006 sobre los gustos y preferencias culturales de los chicos de entre 11 y 17 años, y que ahora, a partir del estudio definitivo de la investigación, profundiza sobre los significados, los consumos y las prácticas culturales de los jóvenes.

Morduchowicz, autora también de *El capital intelectual de los jóvenes*, describe un nuevo perfil de adolescente, cuya característica principal es el consumo simultáneo de diversos medios: hoy los chicos pueden navegar por Internet, mirar TV, escuchar música y hacer la tarea al mismo tiempo. Una generación que razona y aprende de manera diferente de como lo hacen los adultos, lo que abre un nuevo desafío para padres y educadores.

-El mundo tecnológico en el que los adolescentes están inmersos, ¿hace que haya algo realmente nuevo en la juventud actual? ¿Sienten distinto, piensan distinto, o es sólo una cuestión de soportes y formatos?

- Suele decirse que los jóvenes de hoy no son como los de antes. Y esta frase tiene mucho de verdad. Los chicos que tienen menos de 18 años son la primera generación que ha conocido desde su infancia un universo mediático muy diversificado. La distinción entre medios nuevos y medios tradicionales no tiene, para los chicos de hoy, ningún sentido. Son los adultos los que sentimos las rupturas tecnológicas. Los chicos y jóvenes se mueven cómodos en este mundo de dinamismo, de fragmentación, de inmediatez; un mundo mosaico en el que todo es simultáneo. Por eso, efectivamente, los adolescentes perciben, piensan y sienten de manera distinta. Para ellos, el zapping dejó de ser una actitud frente al televisor, para pasar a ser una actitud ante la vida. Los chicos de hoy viven esta fragmentación, provisionalidad, búsqueda de inmediatez y sensación de impaciencia.

- ¿Qué se sabe hoy sobre el modo en que ha influido la horizontalidad que promueve la Red en la relación de los chicos con los adultos o con la autoridad en general?

- Las dinámicas familiares también se vieron afectadas. Aunque la computadora está lejos de generar las discusiones entre padres e hijos que genera la TV, ya que goza de una percepción altamente positiva. La mayoría de los padres considera que Internet ayuda con la tarea de la escuela, algo que nunca dirían de la televisión. Sin embargo, en la percepción de los chicos, sólo un 15 por ciento considera que los padres saben más de computación que ellos. Esto afecta también las dinámicas familiares, porque la transferencia de conocimientos se invierte de hijos a padres. Para los adolescentes es natural que su principal interlocutor en temas tecnológicos sean sus amigos o sus hermanos.

- Expuestos como están a una mayor circulación de la información, diversidad de fuentes y de culturas, ¿se percibe en los chicos una capacidad crítica más firme frente a lo que dicen los medios?

-No necesariamente. Veamos dos ejemplos. Una importante cantidad de chicos enciende la televisión para ver qué hay, sin saber lo que va a ver. Esto podría explicarse por un lado, por la falta de otras actividades recreativas que tienen a su disposición y la necesidad de optar por la TV más allá de los programas que se emitan. Pero también puede pensarse en una falta de reflexión para poder seleccionar lo que van a ver. El otro ejemplo es con Internet. La mayoría de los chicos dice que "Internet tiene todo lo que se necesita", pero muy pocos discriminan el origen o la fuente de información. Es decir, no son conscientes de algunos riesgos que puede presentar la Red. Hay que decir que el nivel de reflexión que tienen los jóvenes respecto de los medios y las tecnologías es bajo. Por eso, es tan importante que los adultos de la casa acompañen a los chicos en sus consumos culturales y que la escuela, los docentes, enseñen a leer los medios, en el sentido más amplio del término lectura. Vivir en una sociedad multicultural significa también convivir con el lenguaje oral, escrito, audiovisual e hipertextual. Es importante que la escuela prepare a los alumnos para la lectura y utilización de todos estos lenguajes.

- El libro le quita asidero a esa suerte de preocupación generalizada de los adultos: que la TV conspira contra la lectura y que Internet aísla a los chicos.

-Partiendo de la base del consumo simultáneo de los medios, lo que queda claro es que los medios no se sustituyen ni son excluyentes. Se complementan y se suman. El adolescente argentino pasa seis horas por día con los medios (sumando el tiempo de la TV, la radio, Internet, etc.). Pero al mismo tiempo, la encuesta arroja claramente que un chico que ve entre cuatro y seis horas de TV por día (el máximo consumo) no lee menos que aquel que ve dos a tres horas de TV diarias. Es decir, el chico no lee menos por estar más horas frente al televisor. En muchos casos la TV estimula: cuando se les preguntó cuáles eran los libros que más habían disfrutado mencionaron *Harry Potter*, *Narnia* y *El señor de los anillos*. Hay una coincidencia entre las películas que prefieren y los libros que les gusta leer. También vimos que los chicos eligieron leer esos libros por la publicidad que vieron en la televisión o por entrevistas a los autores que emitió la televisión. Es decir, utilizado bien el medio televisivo, se puede promover la lectura.

-¿Y en cuanto al aislamiento?

-Los medios generan nuevas formas de sociabilidad juvenil y no anulan su vida social. El 90% de los jóvenes usa regularmente Internet y el mayor uso es el chat. El uso que hace el chico con la computadora es el más solitario (lo hace solo), sin embargo, la función que más elige es social y comunicativa. Además, cuando les preguntamos a los chicos cuál es su actividad favorita, la primera opción que elegían era siempre salir con amigos. Es decir, aunque pasan más tiempo con los medios, los chicos eligen estar con amigos fuera de la casa. ¿Por qué pasan más tiempo con los medios? Por el crecimiento urbano, por la inseguridad, porque los padres no quieren que salgan tanto. Esas son decisiones de los adultos y no de los adolescentes.

-Si tuviera que explicar beneficios y perjuicios en esta nueva cultura mediática de los chicos, ¿cuáles serían sus principales reconocimientos -aquello en lo que las nuevas tecnologías los benefician- y cuáles sus advertencias?

- Los medios de comunicación y las nuevas tecnologías tienen un alto potencial y mucho que debe ser reconocido. Alcanza con mirar nuestra vida diaria para reconocer los beneficios de Internet. Pero, como siempre, necesitamos pensar en la actitud hacia ellos. Si los chicos no saben leer un diario y diferenciar el periódico A del B; si no pueden analizar la manera en que un noticiero televisivo presenta las noticias y si no pueden discriminar las distintas fuentes que dan origen a las informaciones que buscan en Internet, el potencial de los medios se empobrece.

-El libro describe el dormitorio de los chicos como verdaderas fortalezas tecnológicas que les permite encerrarse en su universo mediático.

-Hoy los chicos tienen en sus habitaciones universos tecnológicos. El 40% de los adolescentes argentinos tiene televisión en su cuarto. Eso no es bueno. Según nuestra investigación, ese factor hace que vean más horas de TV, que lo hagan en soledad y que pasen más tiempo encerrados en su pieza. Lo mismo se aplica para la computadora. Hay un gran desconocimiento de los padres respecto de los programas que sus hijos ven en televisión o de los sitios que frecuentan en Internet. Y hay conductas contradictorias: los padres que no ven mal que el chico tenga TV en la pieza, son los mismos que se quejan por la cantidad de horas que pasan sus hijos frente al televisor. O le ponen la computadora en el cuarto y piensan que con un filtro o un bloqueador alcanza para protegerlos de los sitios peligrosos, cuando en realidad el diálogo y la orientación son lo único que puede mejorar el consumo de los medios. El mensaje es: no les tengamos miedo a los medios, acompañemos a los chicos en sus consumos.

-En los últimos días, se dieron a conocer gravísimos casos de violencia entre alumnos de distintas escuelas y también contra los docentes. ¿Los mensajes violentos de los medios influyen en la conducta social?

- No. La verdad es que no hay estudios que demuestren que haya una relación lineal de causa-efecto entre lo que ve un adolescente en televisión y su comportamiento. No puedo responsabilizar a la TV por el acto violento de un joven si no tengo en cuenta su contexto social: puede ser un chico que vive en un barrio muy inseguro, que en su casa tienen un arma o que sus padres son violentos. Su contexto de vida es mucho más importante que el programa que pueda haber visto la noche anterior.

Por María Cecilia Tosi

Internet, tan necesaria y tan riesgosa

Hay muchos recursos, la mayoría gratuitos, para lograr que los chicos naveguen, se diviertan y aprendan sin quedar expuestos a peligro alguno

Noticias de Comunidad: [anterior](#) | [siguiente](#)

Sábado 17 de noviembre de 2007 | **Publicado en edición impresa**

FOTO



Foto: Archivo

Si no dejamos que nuestros hijos pequeños salgan solos a la calle y cuando tienen edad de hacerlo les ofrecemos un nutrido manual de recomendaciones, no hay ningún motivo para creer que Internet debería recibir un trato diferente. A pesar de que algunos insisten en calificarla como medio de comunicación, la gran red se parece más a un espacio público que a la radio o la TV. Es virtual, sí. Pero, ¿acaso virtual significa menos traumático?

En absoluto. Un chico expuesto por Internet a escenas y trato inadecuado está siendo abusado, y en un grado mucho más grave que si ve una escena sexual o violenta en la televisión. La TV es una caja boba que sólo emite contenidos. En Internet, en cambio, el pedófilo busca convencer, engañar y violentar. Es un depredador. Por eso, la virtualidad puede ser tan traumática como la realidad, sobre todo para los menores.

Para los padres la Red constituye un desafío colosal, porque mientras que tenemos un profundo conocimiento del mundo real, sentimos que los chicos nos superan en el terreno informático. De algún modo, por haber dado los primeros pasos junto a computadoras y celulares, encuentran que navegar y chatear son actividades enteramente normales, carentes de misterio, carentes incluso de alguna novedad. ¿Acaso hubo un mundo antes del chat, la Web y los mensajes de texto?

El primer paso para proteger a nuestros chicos es recuperar nuestra autoridad. Técnicamente, suele ser cierto que los chicos saben más que nosotros de computadoras, Internet y celulares. Pero la vida trasciende la tecnología. Como adultos, seguimos siendo los que más sabemos de los riesgos y peligros, de las asechanzas y los engaños. En el mundo real o en el virtual esto no es diferente.

Un menor creará que la persona que le habla en el chat es también un niño, lo sea o no. El adulto estará dispuesto a dudar hasta tener alguna prueba razonable.

Un chico aceptará inocentemente encontrarse con otro que ha conocido en el chat; un padre jamás admitiría un encuentro de esta clase con una persona que no ha visto ni oído.

Un dato es muy significativo, en este sentido. Según el FBI, el 75% de los chicos ofrece en línea voluntaria o involuntariamente información personal (teléfono, dirección postal, colegio al que asiste). En 2005, en la misma encuesta del FBI, el 25% de los chicos manifestó haber recibido solicitudes sexuales en línea. A esto se suma la intimidación virtual (o cyberbullying); en Estados Unidos se estima que más del 34% de los niños han sufrido esta clase de acoso.

Las cifras demuestran que Internet debe ser tratada como una parte del mundo real, no como un exótico artilugio de hackers o como una televisión hipertrofiada. La pornografía infantil, que destruye miles de existencias cada año y que lesiona psíquicamente de por vida a otros tantos, no es un hobby perverso ni la actividad enfermiza de unos pocos marginales. Es un horrendo y gigantesco negocio.

Números que asustan

Anesvad, ONG española para el desarrollo social (www.anesvad.org), dice en su último informe sobre pornografía infantil que hay 4 millones de sitios con esta clase de material (eran 100.000 en 2001), que se crean 500 nuevos por día y que en total reciben 2000 millones de visitas al año.

Al menos 2,4 millones de estos sitios son comerciales –dice el informe de Anesvad–, y la cuota media de acceso es de unos 40 euros. En promedio, reciben unas 1000 visitas diarias. El informe de la ONG concluye que esta actividad origina 960 millones de euros al mes.

Estos datos deben ponernos en alerta sobre la necesidad de proteger a nuestros chicos no ya solamente de ver páginas con contenidos inadecuados, sino de los depredadores que alimentan esta nefasta industria.

El sitio del International Centre for Missing and Exploited Children (www.icmec.org) califica también a la pedofilia de negocio multimillonario e informa que el número de imágenes de pornografía infantil aumentó un 1500% desde 1997; asegura, además, que la edad de las víctimas es cada vez menor.

Cómo protegerlos

Si bien los programas de seguridad informática son una herramienta de mucha ayuda, constituyen sólo la segunda línea de defensa.

La primera es vieja como el mundo: la presencia de los padres. Si la TV fue calificada de chupete electrónico, Internet puede absorber mucho más a los chicos, y por más horas. Por eso, los expertos aconsejan antes que nada hablar con los hijos sobre este nuevo mundo virtual, explicarles los peligros e invitarlos a compartir sus experiencias. La mayoría de los chicos, por ejemplo, no reporta los abusos que sufre en Internet. Este es el paso para proteger a los chicos en Internet: nunca dejarlos solos en línea.

Una educación sólida y los años de compañía en el mundo virtual rendirán sus frutos a medida que empiecen a independizarse en el mundo real y en el virtual, al acercarse a la adolescencia.

Fuego contra fuego

Es la misma Internet, en su inmensidad polifacética, la que ofrece muchos recursos para proteger a los chicos. La mayoría de ellos son, además, gratis, y muy fáciles de entender.

El sitio de Microsoft NavegaProtegido (www.navegaprotegido.org) tiene una gran cantidad de consejos útiles al respecto, lo mismo que www.microsoft.com/latam/athome/security/children/default.msp . Además, la empresa pone a

disposición de sus usuarios el Windows Live Protección Infantil, que permite a los padres aprobar los contactos de sus hijos, ver el historial de páginas visitadas por ellos, cambiar permisos y filtrar las búsquedas en la Red.

Windows 2000, XP y Vista, así como cualquier Linux, permiten crear cuentas restringidas, de modo que los chicos no puedan ejecutar ciertos programas, como por ejemplo el chat. El Vista, además, tiene un potente sistema de control parental integrado que, incluso, da la posibilidad de fijar los horarios en los que se usará la computadora.

Los buscadores Web (Google, Yahoo! y MSN Search) pueden también filtrar de forma estricta los resultados, de modo que no aparezcan contenidos inadecuados. En Google, el filtro se llama Safe Search y se configura por medio del link Preferences (Preferencias).

El Internet Explorer posee la capacidad de bloquear todos los sitios salvo aquellos que se autoricen. Esto se configura desde Herramientas>Opciones>Contenido>Asesor de contenido.

Consejos útiles

Además de la presencia, los expertos en seguridad aconsejan estos principios para aumentar la seguridad de los menores en la Red:

- Evitar que tengan una computadora para ellos en su cuarto. La máquina debe estar en un lugar común y a la vista de los mayores.
- Tampoco deben tener su propia cuenta de correo electrónico, no sólo porque el spam suele contener material pornográfico o inadecuado para menores, sino porque los pedófilos suelen utilizar el mail para contactar a sus posibles víctimas.
- No permitir el chat hasta que tengan edad para determinar que alguien al otro lado de la ventana de conversación puede estar engañándolos.
- Los fotologs son un recurso muy útil y popular, pero los chicos deben saber que esta exposición es sumamente riesgosa. Dos investigadores del FBI se registraron como adolescentes en la red social Facebook (www.facebook.com) y en sólo unos días empezaron a recibir solicitudes sexuales, lo que forzó a este sitio a reforzar su seguridad.

Por Ariel Torres
De la Redacción de LA NACION

CLARIN

Sábado 02 de Agosto 2008

OPINIÓN

EDITORIAL

Abusos sexuales contra menores

La banda de pedófilos detenida hace pocos días enseña alguna de las modalidades operativas de los abusadores, que utilizan regalos y apelan al prestigio para lograr su cometido. En este grupo se halla involucrado el psicólogo Jorge Corsi, especializado en las prácticas que se le imputan. Este delito a veces se registra en espacios educativos y de culto. Por este motivo, ha estado también ocupando la atención de la Iglesia, y el papa Benedicto XVI ha pedido perdón por los abusos sexuales cometidos por los curas pedófilos en su reciente gira a Australia. Internet se ha transformado en un instrumento utilizado por las redes de abusadores, tanto para conectarse como para captar menores.

Dadas, entonces, las modalidades de comisión de los delitos, es importante que se adopten las medidas preventivas necesarias, concientizando a los padres y utilizando las aulas para despertar la atención de los chicos. Por otro lado, es necesario que las instituciones sean eficientes en represión de este crimen.

La pedofilia es un crimen que afecta en todos los planos a menores indefensos. Este delito se practica con ocultación y suele recurrir al abuso de confianza, por lo que es necesaria, además de la sanción de los responsables, una más extensa prevención.

La pedofilia en Internet crece al amparo del anonimato

Es el principal escudo que utilizan los pedófilos para moverse en la red; utilizan correos electrónicos con identidades falsas y chats para intercambiar material y seducir a los menores; consejos para cuidar a los niños

Noticias de Información general: [anterior](#) | [siguiente](#)

Viernes 7 de agosto de 2009

Por Iván Ruiz
Para lanacion.com

Se contactó con la chica por el chat, pero nunca le confesó su edad. Él, de 23 años, dijo que era como ella, de 12. Con el tiempo entró en confianza, la sedujo y le propuso que se encontraran personalmente. La tarde que la pasó a buscar por su escuela, ella se sorprendió: su amigo tenía 10 años más. Pero ya se había ganado su confianza. Conversaron y caminaron unos metros hasta la plaza Alberdi, en Mataderos. Después de 20 minutos de charla, volvió a sorprenderla: la llevó hasta una zona poco transitada dentro del parque, la violó y se fue. Ella volvió a su casa y trató de disimular la angustia. Unos días después se quebró, le contó a su madre e hicieron la denuncia. El fue detenido el 30 de julio, después de más de 20 días de búsqueda, mientras chateaba en un locutorio de Morón.

Este es una de las miles de historias de pedofilia que crecen amparadas por el anonimato que tantas veces caracteriza al chateo y que es motivo de preocupación para padres e instituciones. Sin embargo, y pese al esfuerzo de los organismos internacionales y a las investigaciones realizadas por los Estados, parece imposible desarticular el vínculo entre pedofilia e Internet. Y es justamente ese anonimato, condición fundacional de la web, uno de los principales obstáculos para combatirla.

Los especialistas consultados por **lanacion.com** coinciden en que los pedófilos aprovechan el cambio de identidad en Internet para seducir a niños y para distribuir material pornográfico.

Ricardo Saénz, fiscal general de la Cámara Criminal y Correccional de la Ciudad de Buenos Aires y coordinador de investigaciones sobre pedofilia en Internet sostiene que "el anonimato dificulta la investigación". Y agrega: "Es realmente difícil encontrar a los responsables cuando cambian de sexo y de edad".

Pablo Palazzi, abogado y autor del libro *Delitos informáticos en el código penal*, también advierte sobre las dificultades que genera el cambio de identidad: "Es lo más preocupante, porque hace imposible el control".

En consonancia, el abogado constitucionalista Gregorio Badeni afirma que "el anonimato afecta bastante a la actuación legal".

En Internet, se pueden crear correos electrónicos con cualquier nombre. Esas cuentas de e-mail pueden utilizarse para mantenerse en contacto con los niños o, por medio del chat, para seducirlos.

Grooming. "A veces, se hacen pasar por nenas de 15 años para que los chicos le manden información vital: dónde viven y a qué colegio van", explica Inda Klein, investigadora especializada en niñez y nuevas tecnologías. "Los seducen, entran en confianza con ellos, y después les piden filmarlos con la web cam o que se saquen fotos", dice. Y agrega: "Si se niegan, empiezan las intimidaciones: desde hackear la computadora hasta amenazas contra miembros de su familia". Este acoso fue definido como grooming, y lo aplican con menores de entre 9 y 13 años.

"Internet es para los chicos como el agua para un pez", dice Marcela Czarny, presidenta de asociación civil Chicos.net, un portal que promueve el uso responsable de la informática entre los niños. Conscientes de la importancia de la tecnología para los niños, los pedófilos aprovechan estas herramientas.

"Usan todos los recursos posibles para seducir a chicos, son especialistas en simpatía", comenta Andrés Rascovsky, presidente de la Asociación Psicoanalítica Argentina (APA). Y advierte sobre la falsificación de identidad: "Cuando no se sabe quién es el otro, el discurso seductor penetra más".

También aprovechan el anonimato de la red para intercambiar material. El 15 de mayo, un organizador de viajes de egresados, un coordinador de grupos Boy Scouts y un comerciante del norte del conurbano bonaerense fueron arrestados, acusados de integrar una banda de pedófilos. Los sospechosos habrían iniciado los contactos en la calle: se acercaban a niños de bajos recursos y les ofrecían comida, alojamiento, y hasta los llevaban de vacaciones para poder fotografiarlos y filmarlos desnudos. Luego, habrían compartido ese material por correo electrónico y por chats.

Esfuerzos compartidos. "El anonimato siempre va a existir en Internet. La red fue especialmente diagramada para descentralizar la información, para que no fuera de fácil control", dice Palazzi. Y agrega que lo más importante para prevenir es tener mecanismos aceitados que permitan revisar el material sospechoso. "Hay que moverse rápido. Que las empresas de correos electrónicos, por ejemplo, respondan lo antes posible sobre las cuentas sospechosas de distribuir pornografía infantil", agrega Palazzi.

"Yahoo! no tolera aquellas actividades que resultan peligrosas para los niños", advierte la compañía en un comunicado entregado a **lanacion.com**. "Tan pronto nos enteramos de las violaciones de nuestras políticas, emprendemos los pasos apropiados con gran rapidez", sostiene.

"No hay manera de restringir el anonimato", advierte Jorge Cella, gerente en Seguridad Informática de Microsoft. Y aclara que la compañía colabora con las fuerzas de seguridad cuando encuentran material sospechoso en chats, correos electrónicos o en sus sitios. "Si viene un pedido judicial para abrir una cuenta de correo electrónico, lo hacemos inmediatamente. Como hay bastantes solicitudes, el mecanismo está muy aceitado", dice. Además, confiesa que la cantidad de denuncias que reciben aumentó durante el último año.

Más denuncias. Sáenz confirma el incremento y explica: "Los casos aumentan a medida que los chicos tienen más acceso a Internet. Además, ahora la gente se anima más a denunciar".

Alberto Arébalos, director de Comunicaciones de Google para América Latina, advierte que la compañía no permite material pornográfico en ninguno de sus productos. "Si abrís un blog con contenido nazi o subís un video porno en YouTube, lo vamos a bajar", asegura.

En Brasil, por ejemplo, la policía detectó en 2007 que la red social Orkut, propiedad de Google, era un lugar elegido por pedófilos para intercambiar pornografía infantil. Entonces, Google Brasil aceptó flexibilizar las leyes de su red para facilitar el rastreo de los pedófilos.

En la Argentina, Sáenz explica que se hace principal hincapié en el trabajo de capacitación. "Organizamos conferencias en todo el país para que los profesionales conozcan cómo actuar en estos casos. Les explicamos qué datos tienen que buscar, dónde tienen que denunciar y cómo comenzar la investigación", afirma.

Además, según un documento facilitado a **lanacion.com** por la Dirección Nacional de Derechos y Programas para la Niñez, Adolescencia y Familia, dependiente de la Secretaría Nacional de los Niños, estas instituciones realizan, a modo preventivo, talleres para padres, docentes y niños sobre "cómo evitar los peligros de Internet".

Cuestión legal. La pedofilia en Internet es un fenómeno global. Sin embargo, la implementación de normativas específicas parece haber tenido un efecto positivo. Internet Watch Foundation (IWF), un organismo británico dedicado a la lucha contra la pedofilia, anunció en su último informe anual que la cantidad de sitios que exhiben pornografía infantil cayó un 9%.

La sanción de la ley de Delitos Informáticos en la Argentina durante 2008 cambió el panorama legal, pero no le puso freno a la pedofilia. "La ley es muy nueva como para que la modifiquen. Habría que darle un tiempo para ver cómo se aplica", sugiere Palazzi, quien participó en los debates parlamentarios para la preparación de la norma.

Los especialistas toman como ejemplo la legislación de España y Estados Unidos por ser más amplia. "Muchos de los casos que se siguen en nuestro país comenzaron con denuncias desde esos lugares", dice Palazzi. Sin embargo, Estados Unidos es un caso paradigmático: tiene las leyes más duras, pero es el país que mayor cantidad de sitios de pedofilia registra según la IWF.

La principal diferencia con esas normativas es que la ley argentina no contempla la figura del agente encubierto, que le permitiría a las fuerzas de seguridad infiltrarse en las redes de pedófilos. Los especialistas concuerdan en que este elemento facilitaría la investigación, aunque no solucionaría el problema. "El agente encubierto es muy útil para combatir cualquier tipo de delitos", afirma el constitucionalista Badeni.

"Los países desarrollados canalizan la mayor parte de sus investigaciones mediante el agente encubierto", explica Sáenz. Actualmente no existen proyectos presentados en el Congreso que agreguen esta figura. "En la Argentina se investiga como se puede", agrega Klein.

Consejos para prevenir. Los especialistas coinciden en que la difusión del problema entre padres y niños es de vital importancia para su prevención. Desde su página web, la asociación civil Chicos.net aconseja a los niños sobre cómo actuar en la red mediante didácticos tips. Y también explica a los padres [cómo prevenir](#) : ubicar la computadora en un ambiente compartido por la familia, construir junto al menor "reglas consensuadas" para navegar, o, si es necesario, chatear algunas veces con sus hijos.

El Ministerio de Educación también propone de qué manera actuar. Según el documento *Los Chicos e Internet* , elaborado por Educ.ar, un portal que depende de la cartera, los padres deben preocuparse si perciben manifiestos cambios de conducta en los niños. Si la sospecha de amenazas o grooming se concreta, se debe hacer la denuncia policial, como sucedería con cualquier otro delito.

El "sexting" crece a pesar de sus peligros

Es el intercambio entre jóvenes de fotos y videos provocativos, hasta con desnudos. Muchas de estas imágenes circulan en Internet. Y pueden ser usadas en sitios porno.

Por: Guillermina De Domini



AUDACES. "No nos molesta que nuestra foto dé vueltas por ahí", confiesan Sebastián, Yael y Brian. (L. Lucca)

Una chica se saca una foto o se filma en actitud seductora, semidesnuda o desnuda y lo envía por mensaje multimedia al celular de un chico. Él lo reenvía a sus amigos con o sin su consentimiento y ellos lo difunden por las redes sociales, por sitios web o por chat. Así funciona el "sexting" (viene de sexo y texting, "mensajear" en inglés). Es la última moda entre los adolescentes y las nuevas tecnologías de comunicación que parece un juego pero tiene sus riesgos, advierten los expertos.

Según una encuesta de la Asociación Civil Chicos.net y dos organizaciones extranjeras, nueve de cada 10 adolescentes tiene celular y el 36% admitió que envía fotos suyas en poses provocativas. De acuerdo con la consultora Ignis, de los casi 10 millones de usuarios argentinos de redes sociales y blogs, el 50% corresponde a chicos de entre 12 y 18 años.

En Missing Children alertan que estos adolescentes pueden ser captados luego por redes de trata de personas. También que sus fotos aparezcan en sitios porno. "Los padres están preocupados, nos llaman desesperados o nos mandan e-mails. No saben dónde pueden terminar las imágenes de sus hijos. A muchas chicas que suben su foto les ofrecen ser modelos pero a veces se encuentran con otra cosa", afirmó Lidia Grichener, presidenta de esa entidad. Y contó el caso de Josefina H. de 13 años, quien colgó una foto en ropa interior en su Fotolog y "John", de 26, la comentó y le pasó su e-mail. Se pusieron de novios por chat y a los ocho meses ella desapareció.

En Facebook ya hay 20 grupos que se oponen a esta moda y comentan experiencias. Desde la división de Delitos en Tecnología y Análisis Criminal de la Policía Federal revelaron a Clarín que ya se registraron 80 casos de denuncias sobre delitos informáticos en lo que va del año, mientras que en todo 2008 fueron 250.

El fenómeno del "sexting" surgió en Estados Unidos y acá es tan nuevo que hasta puede haber "algunas

lagunas legales", explicó Leonardo González Frea, abogado especialista en tecnologías. Pero el "sexting" puede considerarse delito de pornografía infantil porque la reciente reforma del artículo 128 de la ley de Delitos Informáticos (26.388) del Código Penal pena con hasta seis años de prisión a quien publique, divulgue o distribuya una imagen sobre actos sexuales o mostrando los genitales de un menor de 18 años. "Para los tribunales, estos casos serán un desafío porque podrán fallar aplicando esa ley. Lo que concluiría en el juzgamiento de menores aunque el hecho ilícito de publicar o divulgar una imagen suya o de un amigo que tiene menos de 18 años se inició sólo como un juego, una travesura, o simplemente por desconocimiento", aseguró.

Más allá de ser víctimas de delitos, el psicólogo Sergio Balardini advirtió que el 'sexting' puede traer problemas emocionales en los jóvenes. "Ellos no sienten el peligro de las nuevas tecnologías porque nacieron con ellas y se imitan a través de éstas. Pero lo que al principio resulta una diversión, como el sexting, puede llegar a la humillación y el arrepentimiento por la pérdida de la intimidad, un sentimiento que los puede acompañar por años".

El experto, sin embargo, opinó que no hay que echarle la culpa a Internet: "Los adolescentes no perciben la diferencia entre lo que es público y lo que es privado. Todo lo que hacen por la web o por el celular creen que no pertenece a sus actividades reales".

Jorge Cella, gerente de Microsoft Argentina, coincidió: "Aunque los chicos sepan mucho sobre tecnologías siguen siendo inocentes".

Ambos insistieron en que a pesar de que los padres ignoren cuáles son y cómo funcionan las nuevas tecnologías, son los que deben establecer una conexión entre la educación para la vida real de sus hijos y la educación para la vida digital.

Cómo proteger a los chicos en Internet; consejos de expertos y software gratis

Las recomendaciones de la Sociedad Argentina de Pediatría y las aplicaciones sin cargo para evitar que los niños accedan a contenidos no aptos para su edad en la Red

Noticias de Tecnología: anterior | siguiente

Lunes 10 de marzo de 2008

FOTO



Según una encuesta de la Sociedad Argentina de Pediatría, la mitad de los chicos en los hogares encuestados se conecta a diario a Internet, pero en casi la mitad de los hogares no hay un adulto supervisando qué hacen en la Red. Además, el 31% de los padres encuestados no conoce el apodo que usan los chicos al conectarse, y el 52% no sabe quiénes son los contactos que tienen sus hijos en el mensajero instantáneo. Y mientras que en el 90% de los hogares encuestados las PC tienen antivirus, el 71% de los padres no activa o no sabe si están activos los filtros de control parental, que intentan bloquear el acceso a páginas con contenidos no aptos para menores. La encuesta fue presentada el jueves último en la Semana de la Seguridad Informática, organizada por Microsoft.

"Los padres les advierten a los chicos que no hablen con gente extraña, que no abran la puerta a un desconocido y controlan lo que los chicos ven por televisión o leen. Pero cuando se traslada esto a Internet, muchos padres no se dan cuenta de que deberían tener el mismo nivel de protección -advierte el doctor Ariel Melamud, uno de los pediatras que realizaron la encuesta- y dejan a los chicos solos y expuestos frente a una PC conectada."

Internet puede parecer un entorno seguro y controlado, pero la Red arrastra las características que definen al resto de la sociedad, con cosas fantásticas y otras que son claramente peligrosas para los chicos. El mensajero instantáneo, las salas de chat, el fotolog, el blog, la red social, el foro de discusión. Parecería que todo lo que allí se pone es personal y privado, pero si no se toman los recaudos necesarios, puede ser visible para cualquier interesado en averiguar más sobre ese chico y acercarse a él.

Y una vez que esos contenidos están on line, su dueño pierde el control sobre ellos. El problema no está en que un chico tenga un fotolog, sino en que ese fotolog puede verlo cualquiera, y (salvo que se configure correctamente) todos pueden dejar comentarios, aprovechando el anonimato que proporciona la Red, o recircular esa foto con extrema sencillez.

"Los padres creen que los chicos están seguros porque están en casa, pero en realidad están navegando por el mundo, y es importante que haya un adulto que los ayude y supervise -explica Teresita Apesteguía, fundadora del portal infantil Abchicos.com.ar y directora de la Comisión de Seguridad

Infantil de la Cámara Argentina de Comercio Electrónico-. Desde 2005 trabajamos en este tema, y vemos a chicos que por inocencia proporcionan muchísima información sobre ellos y su familia a extraños."

Estas exposiciones involuntarias incluyen, explican los expertos, poner fotos de la puerta de su casa en su fotolog, relatar hechos específicos (el colegio al que van, si se van de vacaciones), avisar públicamente de reuniones con fecha y dirección, ingresar números de teléfono en cualquier formulario on line, o juntarse con amigos que conocieron a través del chat y que, en el peor de los casos, puede ser un adulto haciéndose pasar por un niño.

"Los chicos no tienen a los padres o docentes como referentes idóneos en estos temas, y no los consultan. Muchos chicos, además, prefieren callar cualquier problema por miedo a que limiten el uso de la PC. A la vez, no siempre entienden que Internet es un medio abierto, y que hay cosas que es mejor no comunicarlas allí -dice Andrea Urbas, de la Asociación Chicos.net, un portal infantil que también ofrece charlas sobre el tema para adultos-. Los padres tienen que tener un rol más activo, una postura abierta, y generar un diálogo fluido con los chicos para poder ayudarlos."

"Necesitamos adultos con los ojos abiertos. No hace falta ser experto en tecnología, pero sí compartir Internet con los chicos. Estamos a favor de la tecnología, pero debe existir una visión de adulto que acompañe al hijo, que sepa distinguir lo bueno de lo malo que hay en la Red", explica Melamud.

En esto los expertos tienen el mismo mensaje: muchas veces los chicos saben más que los grandes en cuestiones de tecnología, pero los padres están capacitados para aconsejarlos sobre cómo moverse en la sociedad, y eso no depende de ser expertos en una determinada herramienta tecnológica, sino de generar una comunicación entre padres y chicos que les permita compartir experiencias, como lo hacen con otra actividad, como el colegio o una reunión con amigos.

Tips y herramientas

Los expertos aconsejan que se ubique la PC fuera del cuarto de los chicos, para facilitar su supervisión, y alentar las consultas con los padres ante una duda. Si tienen que llenar un formulario on line, lo ideal es que lo hagan acompañados de un adulto, para verificar qué información se les pide.

Además del diálogo y la generación de reglas consensuadas en el uso de la PC, los padres disponen de freeware para ayudarlos. Ninguno es totalmente efectivo: los filtros de contenido no son inteligentes, sino que dependen de palabras clave o una lista de sitios no permitidos. Además, pueden generar falsos positivos, bloqueando sitios que son seguros. Aun así, pueden ser útiles.

Tanto Google (www.google.com.ar) como Yahoo (ar.search.yahoo.com) o Microsoft (search.live.com) permiten configurar el buscador para que no ofrezca resultados con contenidos para adultos, aunque esto puede ser modificado por cualquier usuario.

Los usuarios de *Internet Explorer* pueden limitar el acceso a sitios con contenidos no aptos en *Herramientas>Opciones de Internet>Contenido*, pero depende de una clasificación voluntaria que hace la página. Sí se puede, en cambio, elaborar una lista de páginas aprobadas.

Firefox no incluye control parental, pero sí lo hacen dos agregados gratis: *Glubble* (www.glubble.com), que crea un entorno limitado de sitios y herramientas disponibles para los chicos, y *ProCon Latte* (procon.mozdev.org), que bloquea páginas que contienen palabras clave, aunque no es capaz de evitar que un usuario lo deshabilite.

Crawler Parental Control (www.crawlerparental.com , gratis) permite limitar las horas en las que un usuario se conecta, las aplicaciones que usa y los sitios que visita, según defina el administrador de la PC.

Algo similar ofrece Windows Vista: es posible definir, para un usuario, un período en el que puede conectarse a la Red o usar determinados programas, además de generar un reporte de la actividad de ese usuario. Se activa desde *Inicio>Panel de Control>Cuentas de usuario y control infantil>Control Parental* . El Mac OS X también incluye filtros de páginas, límites horarios y monitoreo de uso; los usuarios de Linux pueden probar con *DansGuardian* (www.dansguardian.org) o *Accept* (forja.guadalinex.org/repositorio/projects/accept).

Otros filtros de páginas Web son *K9 Web Protection* (www.k9webprotection.com , requiere registrarse) y *ParentalControl Bar* (www.parentalcontrolbar.org), una barra que se agrega al navegador y permite bloquear sitios o agregarlos a la lista de permitidos.

Chat Controller (www.zemericks.com), por su parte, bloquea el mensajero, según usuario y horario. Microsoft ofrece una herramienta para monitorear su mensajero instantáneo, que permite a un padre aprobar el agregado de un contacto nuevo, visitar determinados sitios y tener un reporte de actividad. Es parte de su paquete OneCare (<https://fss.live.com>).

También hay sitios como www.navegaprotegido.org , chicos.net.ar/internetsegura/saferday.htm o www.ticteo.abchicos.com.ar , entre otros, con consejos para que padres e hijos tengan una navegación segura.

Ricardo Sametband

CLARIN

Sábado 28, Noviembre 2009

SOCIEDAD

Peligro: robo de identidad

A través de los bots los hackers no sólo pueden usar la máquina del desprevenido en secreto, también pueden recolectar toda su información personal.

El robo de identidad es una de la actividades del cibercrimen de más rápido crecimiento en el mundo. La oferta es tan amplia que en el mercado negro, el precio que se paga por una identidad completa es de 10 dólares.

Sin embargo, como resume el Doctor Daniel Monastersky, abogado especialista en Derecho de las Nuevas Tecnología, "en la Argentina no está considerado un delito hacerse pasar por otra persona en un blog, en una red social, es la puerta de entrada para otros excesos. Un pedófilo utiliza una identidad falsa para hacerse pasar por un amigo, un extorsionador para esconder sus propósitos". Para tener una idea de su magnitud "el phishing (robo de claves bancarias) está asociado al robo de identidad: sería un engaño pero a nivel corporativo" dice Monastersky. Dos de las modalidades que trae aparejada son el grooming, que consiste en establecer lazos de amistad con un menor en Internet y el cyberbullying, que es el acoso repetitivo a una persona determinada, mediante abuso de SMS, el chat o las redes sociales.