



© Federico Gama.

## Jóvenes nativos digitales: mitos sobre la competencia tecnológica

Enedina Ortega Gutiérrez\*  
y Paola Ricaurte Quijano\*

Los jóvenes son un grupo social con rasgos distintivos que se está construyendo a partir de un contexto de innovación tecnológica en permanente recreación y dinamismo. La carencia de datos empíricos que aporten mayor claridad acerca de los mitos existentes en torno a la relación de los jóvenes con la tecnología, y sobre los rasgos que caracterizan a la llamada generación digital (o nativos digitales) en el entorno mexicano, impide la comprensión profunda de su complejidad.

La adopción y la apropiación de las nuevas tecnologías generan preguntas y retos a las instituciones socializadoras (principalmente la familia, la escuela y el Estado), que están obligadas a responder con acciones diligentes a las necesidades, peculiaridades y prácticas de los jóvenes, puesto que son quienes se encuentran marcados de manera más aguda por esta nueva coyuntura. La población joven es representada en el imaginario social –medios de comunicación, políticas

públicas y sectores académicos– como aquella que incorpora naturalmente la tecnología en su vida y como la que más se desplaza, vive, interactúa, produce, consume, aprende y se divierte en un nuevo espacio que apenas ha empezado a gestarse. En este contexto, es necesario plantearse algunas preguntas que tienen que ver con las formas en que los jóvenes se constituyen como sujetos y se insertan en el espacio social: ¿Poseen las competencias tecnológicas que la nueva realidad demanda? ¿De qué manera y en qué contexto las adquieren? ¿Qué papel juegan la formalidad y la informalidad en el aprendizaje de estas competencias? ¿Para qué, cómo y cuál es la lógica de su utilización? ¿Cómo se manifiesta la brecha generacional?

### El ciberespacio como prolongación del mundo social

El ciberespacio es un nuevo espacio social que simultáneamente reproduce, cuestiona y amplía

\* Cátedra de la Sociedad de la Información y del Conocimiento, ITESM-Campus Ciudad de México. eortegag@itesm.mx, pricaurt@itesm.mx

las posibilidades de la realidad física. En este sentido, la red no es un medio de comunicación más, sino un universo que construye un entorno de socialización donde el joven crea su propia autoconciencia, se relaciona y siente.

No es pertinente hablar del ciberespacio como un espacio opuesto al mundo real: el ciberespacio existe de manera inmaterial y configura, condiciona e impacta la vida cotidiana del joven y su ser en el mundo. El ciberespacio es una prolongación y complemento indisociable del mundo físico, que a manera de anillo de Moebius lleva en sí las marcas indelebles de su origen social. El mundo virtual está condicionado por el físico y en él coexisten y se materializan dos posibilidades: por un lado la de reproducir el orden social, y por otro la de trastocarlo o transgredirlo. El ciberespacio modifica no sólo los aspectos materiales del hombre, sino además los simbólicos: transforma el significado mismo de lo humano y la forma de ser joven.

El ciberespacio es un lugar de habitación preferente de los jóvenes: un lugar tomado y poblado por ellos, un espacio privado que les permite agregarse socialmente como comunidades virtuales (Rheingold, 2003). Estas comunidades se construyen como una continuidad de sus espacios sociales tradicionales, sirven para reforzar o renovar esos vínculos preexistentes o construir nuevos: son una proyección del universo emocional de los jóvenes.

### La generación digital: jóvenes en el ciberespacio

En términos generales, las definiciones de generación y de joven son parte de una polémica teórica que no está cerrada. A ésta se le suma una nueva distinción fundamental entre aquellos grupos generacionales que han debido incorporarse al uso de las nuevas tecnologías y quienes nacieron teniendo a las tecnologías como una parte constitutiva de sus vidas. Prensky (2001) propone la diferenciación entre migrantes y nativos digitales para caracterizar a estos dos grupos.

#### ¿Quiénes son los nativos digitales?

Son los jóvenes nacidos a fines del siglo xx e inicios del XXI y que han sido denominados de diferentes maneras: generación *net* (Tapscott, 1998), generación@, generación I (Internet), generación Google, generación digital, nativos digitales (Prensky, 2001) o nacidos digitales (Palfrey y Gasser, 2008). En este punto podríamos tomar como referencia la distinción conceptual que hacen Strauss y Howe (1991) entre generaciones, a pesar de que son categorías construidas para contextos distintos al nuestro y responden a marcas culturales e históricas específicas

de esos contextos (Estados Unidos y Canadá, países desarrollados de la Cuenca del Pacífico y Europa). Si lo consideramos de manera estricta, estaríamos siendo testigos del nacimiento de la primera generación de nativos digitales (Prensky, 2001) que correspondería a la generación Z conforme a la clasificación de Strauss y Howe. Sin embargo, consideramos que las fechas que enmarcan el nacimiento y fin de una generación deben asumirse únicamente como marcos referenciales y no en sentido estricto. Debe tomarse en cuenta que una generación está marcada por los hechos históricos, políticos, mediáticos, culturales y tecnológicos que perfilan la memoria, los gustos, las prácticas de los jóvenes y que les permiten construir una identidad generacional a partir del reconocimiento e identificación de estas vivencias compartidas. Por otra parte, es necesario considerar que en América Latina la desigualdad social determina que estas categorías sean aplicables solamente a sectores minoritarios de la población que poseen acceso a la educación y la tecnología.

Coincidimos con autores como Tapscott (1998) y Feixa (2005) en que si los *baby boomers* de la segunda posguerra protagonizaron la revolución cultural de los años sesenta basada en la emergencia de los medios masivos, las culturas del rock, el pacifismo, la libertad de expresión y la libertad sexual los jóvenes de hoy son



© Federico Gama.

protagonistas de la revolución tecnológica y los niños del siglo XXI conforman la primera generación que habrá nacido y vivido toda su vida en la era digital. Podemos hablar de las generaciones B.C. (*before computer*) y A.C. (*after computer*) como el rasgo distintivo entre los migrantes y los nativos digitales. Antes de la revolución tecnológica la brecha generacional se marcaba por los grandes hechos históricos (guerras, movimientos guerrilleros, el 68) o por las rupturas musicales (Beatles, Sex Pistols, la nueva trova); sin embargo, en la actualidad la brecha generacional se distingue esencialmente por el acceso, uso y apropiación de las nuevas tecnologías (Feixa, 2005). Las nuevas tecnologías y el ciberespacio han generado nuevas prácticas sociales como el cibersexo, la ciberpolítica (campañas políticas a través de la red) el ciberactivismo (formas de protesta y de participación ciudadana); comunicativas (*producers*), económicas (*e-commerce, e-business, prosumers*) y éticas (*open source knowledge, copyleft*) que instauran nuevas formas de socialización y de exclusión.

Algunos de los cuestionamientos que se derivan de la distinción entre estos jóvenes y las anteriores generaciones discuten las posibles diferencias cognitivas, afectivas, sociales y políticas existentes. Estos jóvenes, cuyo crecimiento, desarrollo y socialización ha tenido lugar en el nuevo entorno tecnológico, sustancialmente distinto al que tuvieron sus padres y maestros, son multifuncionales, hacen las cosas de manera distinta, tienen otras capacidades, otras prioridades, aprenden con otras estrategias, son otro tipo de ciudadanos.

La distinción entre migrantes y nativos digitales empieza a ser cuestionada por autores como Piscitelli, quien plantea algunas preguntas que debemos empezar a responder: ¿existe una brecha cognitiva sumada a la brecha generacional? ¿Las visiones encontradas entre padres y maestros (migrantes) e hijos y estudiantes (nativos) pueden pasar de la separación a una colaboración? Solamente la aproximación empírica profunda y rigurosa a este fenómeno nos permitirá generar acciones consecuentes para que la sociedad alcance una comprensión atinada de las transformaciones que se están gestando de manera tan vertiginosa.

Queremos acercarnos a esta generación digital a partir de la conceptualización analítica y crítica de la categoría de nativos digitales planteando que la definición trasciende los límites temporales estrechos de las generaciones y que debe construirse en relación con la exposición a la tecnología y su apropiación por parte de los sujetos. Además, debe enmarcarse social y geográficamente para dar cuenta de las realidades

múltiples y complejas que envuelven el fenómeno en distintos contextos. Nuestro estudio retoma el concepto de nativos digitales de una manera más amplia y se centra en jóvenes estudiantes de nivel medio superior y superior que se encuentran entre los 16 y los 25 años (formalmente pertenecientes a la generación Y según la clasificación de Strauss y Howe) y que incorporaron la tecnología a muy temprana edad (5-6 años). Trataremos de caracterizar a estos jóvenes nativos digitales mexicanos a partir de los resultados obtenidos en nuestros estudios empíricos, contrastándolos con otros realizados a escala nacional e internacional.

### *Los nativos digitales en el contexto de la brecha digital*

Cuando hablamos de una generación digital en América Latina debemos considerar las distintas brechas a que nos enfrentamos. La brecha digital es un fenómeno complejo que comprende a su vez varias brechas interdependientes: la económica, la tecnológica, la de conocimiento, la cultural y la política (Crovi, Toussaint y Tovar, 2006: 30-32). La brecha digital se sostiene sobre abismos profundos y difíciles de revertir en las actuales condiciones políticas, económicas, educativas y sociales de nuestros países.

### *¿Nativos vs migrantes?*

Además de la brecha digital, es necesario tomar en consideración el papel que juega la brecha generacional en la construcción del perfil de los nativos digitales. Ambas brechas enmarcan las relaciones que establecen los jóvenes con la tecnología, por ello no podemos soslayar su importancia en un estudio que quiera dar cuenta de nuestra realidad social. La brecha generacional se refiere a la distancia significativa en naturaleza e intereses que existe entre una generación y otra. Para el caso de la generación digital esta brecha se encuentra definida principalmente por su relación con las nuevas tecnologías. Las competencias tecnológicas acentúan la capacidad que tienen los sujetos para adaptarse a los cambios tecnológicos y culturales; capacidad que en las nuevas generaciones suele ser superior con respecto a las anteriores. Para algunos autores la brecha digital es sinónimo de brecha generacional. En este sentido, los migrantes y los nativos digitales estarían separados no por el hecho de pertenecer a generaciones distintas, sino por el hecho de poseer una mayor o menor competencia tecnológica. A diferencia de lo que señala Prensky, sostenemos que estas competencias no son de carácter innato.

Desde una postura menos rígida y más adecuada a la realidad empírica, sostenemos que

la brecha digital contribuye a reforzar la brecha generacional, pero esa distancia se vuelve reversible cuando la brecha digital se reduce. Es frecuente la percepción de que los jóvenes son naturalmente cercanos a la tecnología, y en consecuencia la brecha se asume como algo previsto entre las generaciones. Sin embargo, a partir de nuestros datos consideramos necesario matizar que en nuestro país las generaciones muestran apropiaciones dispares de la tecnología, lo cual significa que no todos los jóvenes de la generación digital poseen las competencias distintivas de esa generación, ni que las generaciones anteriores sean incompetentes tecnológicamente. Las competencias tecnológicas, como ya mencionamos, varían de acuerdo con las condiciones determinadas por la brecha digital (infraestructura tecnológica, nivel socioeconómico, etcétera), la ocupación de los sujetos y otra serie de factores que debemos considerar. En este escenario, hemos encontrado que los más hiperconectados y equipados de nuestra sociedad poseen competencias que los sitúan en un uso intermedio de la tecnología, a pesar de poseer todas las ventajas que su nivel educativo y socioeconómico les ofrece.

La brecha digital refuerza la brecha generacional a través del empoderamiento que se les ha dado —a través de los diversos discursos— y han asumido los jóvenes a través de la tecno-

logía. El empoderamiento se materializa sobre la base de las competencias tecnológicas de los jóvenes y su habitación del ciberespacio. Por una parte se encuentra la apropiación de espacios virtuales poblados predominantemente por jóvenes (Facebook, YouTube, MySpace, Twitter, *blogs*, *messenger*, SMS) y a los cuales las generaciones de migrantes no quieren o no pueden acceder, sea por desconocimiento, desinterés o falta de competencia tecnológica. Asimismo, otro espacio de empoderamiento se erige sobre la percepción de que el mundo es abarcable, próximo y contenido en la red. Internet se convierte en la fuente de todo el conocimiento universal, de la sabiduría y la experiencia ancestral del mundo. Esto permite que la autoridad que antes se concedía a las anteriores generaciones se traslade a Internet: el mundo se define según Google y Wikipedia. A decir de una de nuestras fuentes durante el trabajo de campo (mujer, 21-25):

La experiencia más curiosa que he tenido fue cuando en mi servicio social me pidieron que creara una cuenta de *Facebook* para el *campus* y para cada una de las carreras y programas de prepa. Una vez que hice esto tuve que darle asesoría a cada director de programa sobre cómo utilizarlo y me di cuenta de la gran brecha generacional y cultural que hay entre nosotros (a pesar de que ellos son muy jóvenes). También me di cuenta de que



© Federico Gama.

muchos le tienen miedo a las redes sociales porque se les hizo una campaña mediática muy fuerte sobre cómo los secuestradores y *stalkers* consultan y utilizan tu información. La verdad fue una experiencia padre porque aprendí mucho sobre la gente y cómo se comportan y reaccionan ante la tecnología, algunos buscando aprender y otros rechazándola sin importar su nivel socioeconómico, de estudios, etcétera.

### Los jóvenes nativos digitales mexicanos

Proponemos desglosar algunas de las principales características señaladas como distintivas de esta generación de jóvenes nativos digitales y que hemos corroborado con nuestros datos. Son rasgos que no se plantean como excluyentes de las generaciones precedentes de migrantes digitales y que por supuesto consideran como punto de partida fundamental los factores del contexto social y la brecha digital que tienen que ver con el acceso, la adopción y apropiación de la tecnología más allá de su fecha de nacimiento:

1. Edad: los principales usuarios son jóvenes entre 15 y 19 años. A partir de esa edad tan sólo la utilizan quienes poseen estudios superiores.
2. Nivel educativo y tipo de escuela: estos jóvenes poseen un nivel educativo superior a la media mexicana y estudian en escuelas privadas.
3. Ocupación: ser estudiante es una condición importante para utilizar más las nuevas tecnologías porque se encuentran incorporadas al sistema educativo, no necesariamente en el currículum pero sí como parte de sus herramientas de estudio.
4. Nivel socioeconómico: los jóvenes de clase media y alta poseen mayor acceso

a la infraestructura tecnológica y cuentan con mejores competencias tecnológicas.

5. Género: siguen existiendo diferencias de género, los hombres tienen mayor acceso y se apropian más de las nuevas tecnologías, aunque esta diferencia se diluye cada vez más.
6. Infraestructura y renovación de equipo: el equipamiento básico es la computadora de escritorio o portátil, celular sin Internet, *ipod* y videojuegos; que renuevan en un rango de uno a cuatro años. Los jóvenes con mayores posibilidades económicas se distinguen por tener *netbook*, celular con Internet (*iphone*, *Blackberry*) consolas de juego (*XBox*, *PlayStation*, *Nintendo*), videojuegos portátiles (*PSP*, *Game Boy*, etcétera).
7. Lugares de acceso: son principalmente la casa y la escuela; luego los cibercafés y otros lugares donde exista una red inalámbrica a la que pueden conectarse por dispositivos móviles.
8. Usos: se concentran en comunicación, entretenimiento y socialización: búsqueda de información, correo electrónico, *chat*, mensajes cortos de texto, redes sociales.
9. Naturaleza: los nativos digitales se caracterizan por la realización de varias tareas simultáneamente.
10. Presencia de la tecnología y convergencia digital: la importancia de la tecnología en sus vidas y el uso constante de la convergencia de distintas tecnologías, tanto en el espacio físico como en el virtual.

La representación gráfica de la importancia de la tecnología en la vida de los jóvenes se puede observar a través de estas imágenes que responden a la pregunta: ¿qué significa la tecnología en tu vida? (figs. 1 y 2)



Figura 1. Hombre, estudiante de tecnologías de la información.



Figura 2. Mujer, estudiante de ciencias políticas

Despierto gracias a mi celular, que uso como despertador. Inmediatamente lo que hago es prender mi *laptop* y pongo música. Me meto a bañar y cuando salgo, normalmente mientras me cambio, reviso mis correos electrónicos. Al llegar a la escuela suelo ir a la zona de computadoras para encontrarme con mis amigos, que normalmente se encuentran realizando tareas pendientes. En algunas clases nos piden buscar en internet algunos datos, o crear reportes para antes de terminar la clase. Algunos compañeros llevan *laptop* o recurrimos a las computadoras de la escuela. Al terminar las clases, puede hablarme algún amigo o yo llego

a hablarles para localizarnos e ir a comer o simplemente estar un rato juntos. Llego a mi casa en la noche. Suelo ver la televisión mientras ceno. Cuando me voy a acostar prendo la *laptop* un rato y me pongo a jugar en Internet, algún juego instalado en mi *lap*. También puedo leer algunos foros en los que estoy inscrito o ver videos en *You Tube*. Así mismo, casi siempre a las 12 de la noche suelo entrar a la página del *New York Times* para enterarme de las noticias del día (informante hombre, de 16 a 20 años).

### Rituales de iniciación tecnológica

En la generación Y el primer acercamiento a la tecnología se da principalmente a través de los videojuegos. Los padres y familiares son quienes proveen a los niños de estos juegos y en cierta forma los inician a ellos. En nuestro estudio, 79 por ciento de los jóvenes estudiantes usaron videojuegos entre los cinco y diez años. Aquí se presentan diferencias de género: unas se explican por exclusión y otras por opción de las propias niñas que no encuentran atractivos los videojuegos (en el imaginario los videojuegos se asocian con los niños/hombres). Sin embargo, también encontramos testimonios de jóvenes mujeres que, como en el caso de sus pares masculinos, fueron iniciadas por hermanos o primos mayores. Creemos que en la generación Z esta brecha de género se irá borrando, en respuesta a las aproximaciones más equitativas de los roles de niños y niñas y a la hipersegmentación del mercado que desarrolla videojuegos y equipo para niñas (PSP color rosa, por ejemplo). La generación Y (y probablemente también los jóvenes de la generación Z) empiezan su segundo rito de iniciación tecnológica a través de la computadora y el acceso a Internet, puesto que es parte de una reforma curricular que incluye programas de computación desde la educación básica e involu-

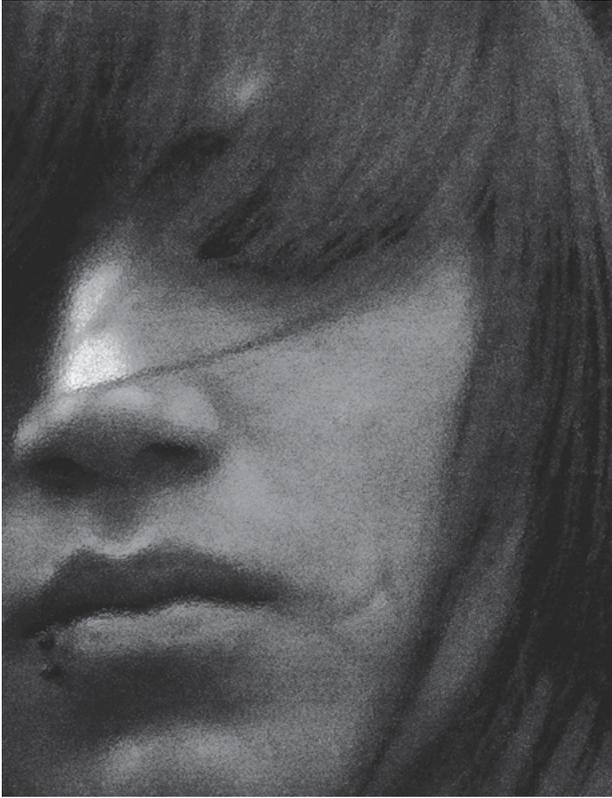


© Federico Gama.

cran actividades relacionadas con la búsqueda de información. Sin embargo, el uso de la computadora en casa se amplía y se aprovecha para los juegos en línea y el correo electrónico: “Sobre la tecnología recuerdo el Nintendo NES, y el *Game Boy* del tamaño de un ladrillo. En mi escuela desde primaria nos daban clases de computación (unas *Mac* viejísimas), pero el acceso a Internet era muy malo. Cuando lo tuvimos en el hogar lo usábamos principalmente como medio de entretenimiento y correo electrónico” (informante hombre, 21-25 años). En tercer lugar tenemos los celulares, que en la generación Y aparece entre los 11 y 15 años (relativamente tarde si los comparamos con la generación Z). El celular también aparece como un equipo provisto por los padres para resolver problemas de comunicación con los hijos, particularmente en el contexto de zonas urbanas: “Con la tecnología, me dieron un celular porque mi mamá estaba embarazada, entonces si nacía mi hermano me tenían que avisar para saber quién iba entonces a recogerme a la escuela” (informante mujer, 16-20 años). Luego aparecen los *chats* y los mensajes de texto, ritos que son iniciados por sus pares (amigos, hermanos, primos) principalmente mediante razones relacionadas con la comunicación y la sociabilidad: estar en contacto con amigos y familiares, cambios de escuela o ciudad, vacaciones, entre otros.

### Competencias tecnológicas

Estamos entendiendo las competencias tecnológicas como el manejo eficiente de las nuevas tecnologías. A pesar de que en muchos casos los jóvenes inician su acercamiento y conocimiento de la tecnología en el área de la formalidad (escuela), es importante mencionar el papel crucial que juega la informalidad en el proceso de adquisición de esas competencias. El aprendizaje



© Federico Gama.

informal se articula a través de distintas vías: el autoaprendizaje de prueba y error (*picándole*), el autoaprendizaje a través de tutoriales obtenidos en la misma red y, en menor medida, manuales; el aprendizaje por imitación o iniciación de pares mayores (hermanos, primos) y el aprendizaje por iniciación de los padres. En resumen, la adquisición de las competencias es un conjunto de estrategias mixtas, formales e informales, que permiten al joven descubrir el universo tecnológico. Sin embargo, es importante señalar que en la mayoría de casos estas competencias no las integran y aplican a sus competencias académicas, ya sea por falta de visión, interés o de curiosidad por explorar en esta esfera, o porque la propia institución educativa no proporciona los espacios para ello: “Picándole” (hombre, 16-25 años), “por inercia” (hombre, 16-25 años) “prueba y error, la práctica hace al maestro” (hombre, 16-20 años).

Encontramos que las posibilidades que ofrece la tecnología se encuentran subutilizadas por los jóvenes. La mayoría baja música (88.3 por ciento) o ve videos en YouTube (97.2 por ciento), pero sólo utiliza uno o dos motores de búsqueda (Google o Yahoo, 60.4 por ciento), no están suscritos a flujos RSS (53.2 por ciento) y la mayoría no ha creado materiales para incorporar en la red (*podcasts*, videos para YouTube, artículos para Wikipedia). Esta situación hace evidente que sus opciones de gestión de la información y producción de contenidos es bastante limitada y no aprovechan las posibilidades de las nuevas

tecnologías con fines más allá de la consolidación de sus redes sociales, la comunicación y el entretenimiento.

## Cibercomunicación

### La computadora

Este aparato no sólo es hardware, software y dispositivos auxiliares, sino el medio principal a través del cual los jóvenes estudiantes trabajan (*off* y *on line*). En los resultados de nuestro estudio encontramos que 95 por ciento de ell@s tienen *laptop*, el resto son de escritorio. En la “compu” buscan contenidos, acceden a la red, se construyen, se representan, se divierten, consumen, juegan, interactúan, en este nuevo entorno que es el ciberespacio. Este equipo es parte fundamental de la vida juvenil. Es el único aparato del que no se desprenderían. Otra distinción interesante es que las computadoras de escritorio se utilizan en el ámbito privado, mientras los teléfonos celulares de todo tipo, *laptops* y *palms* están hechos para ser usados en espacios públicos “por lo que independientemente de ser o no necesarios (...) son símbolos de estatus.” (Yehya, 2008: 31) Las computadoras de escritorio son renovadas por lo general cada cuatro años o más y las *laptop* cada dos o tres años.

### El celular

Si los jóvenes tuvieran que elegir un segundo dispositivo electrónico, éste sería el celular. Dicho aparato nos ha permitido comunicarnos a distancia prácticamente en todo momento y casi en cualquier lugar. Por los jóvenes es asumido como algo natural. Naief Yehya clasifica al celular dentro de las tecnologías transparentes, que son aquellas tan integradas a la cotidianidad que pasan inadvertidas, prácticamente invisibles. En la encuesta realizada encontramos que el total de los estudiantes encuestados tienen celular, de los que 70 por ciento no tiene conexión a Internet. Estos celulares se caracterizan por ser cada vez más versátiles y con mayor capacidad para ser personalizados. Son renovados por lo general cada año o menos (52 por ciento): “En cuanto a celulares es una herramienta de uso muy común, mi celular lo utilizo como reloj, calculadora, despertador, agenda, para escuchar música, para llamar a mis amigos en la escuela y saber en dónde están o para hablar con mis papás o mi hermano” (informante mujer, 16-20 años).

### El correo electrónico

El correo electrónico ha sido un medio natural y pragmático de comunicación entre los jóvenes y de los jóvenes con los adultos (principalmente

maestros y familiares) que responde “a una era de intercambios vertiginosos, un tiempo en que domina la ilusión de que nadie tiene un segundo que perder” (Yehya, 2008: 51). Sin embargo, en la percepción de los jóvenes el correo constituye un medio de mayor formalidad, de mayor lentitud (no se maneja en tiempo real) y con mayores limitaciones que otros medios. Para los jóvenes el correo electrónico presenta un inconveniente mayor a causa de la saturación de la bandeja de entrada con correos no deseados o *spam* (cadenas, publicidad, chismes, etcétera), lo que implica invertir un tiempo considerable en seleccionar aquello que es necesario o interesante y desechar el resto: “Muchos no leen el correo electrónico porque hay muchos avisos, cadenas. A la gente le aburre ver cadenas. El *inbox* se llena mucho, prefiero usar el *chat*” (informante mujer, 16 años).

Por estas razones, el correo electrónico entre los jóvenes se destina a funciones específicas que tienen que ver con relaciones más distantes, con personas de mayor jerarquía o asuntos que se consideran menos urgentes. Los *chats* y los mensajes de texto son más flexibles, dinámicos y funcionales, permiten la interacción en tiempo real y la accesibilidad de manera prácticamente permanente: pueden estar disponibles para sus contactos en el momento que lo decidan y resolver cualquier eventualidad de manera inmediata.

### El chat

El *chat* es uno de los espacios sociales y de comunicación de mayor antigüedad y popularidad entre los jóvenes para interactuar en tiempo real. Los *chats* son fáciles de usar, y junto con el correo electrónico y los mensajes de texto de celular constituyen las primeras herramientas que los niños y jóvenes aprenden a usar para establecer comunidades afectivas y sociales. El *chat* detona para los jóvenes múltiples posibilidades de exploración de su ser y la adopción de identidades líquidas, fluidas y cambiantes (Bauman, 2004) que pueden ser reinventadas por *ell@s*, adquirir el poder de la ubicuidad y asumir la capacidad de multiplicidad o estar presente en diversos espacios al mismo tiempo (Yehya, 2008: 54).

El *chat* es muy utilizado por los jóvenes en diferentes sentidos: puede servir como válvula de escape o alivio de la monotonía cotidiana (distraerse, hacer amigos), como herramienta o instrumento de trabajo (envío de archivos,

solución de problemas) o como una forma de interacción directa, dinámica, efectiva y afectiva con sus redes sociales: el *chat* crea comunidad.

El servicio de *chat* más popular entre nuestros jóvenes es el *messenger* (95.5 por ciento lo usa). Este programa aporta nuevos atractivos con una mayor sofisticación en relación con los programas de *chateo* tradicional, incorpora iconos gestuales que ayudan a simular la comunicación no verbal, se puede incorporar una cámara para obtener la imagen del interlocutor, además se puede personalizar (fondos y colores), lo que permite que los jóvenes puedan expresar su estilo e identidad. Actualmente las innovaciones tecnológicas en los celulares (*bluetooth*, cámara integrada, grabadora, etcétera) potencializan las aplicaciones del *messenger* y permiten a los jóvenes nuevas posibilidades: “En la mañana conecto mi *ipod* para escuchar música mientras me baño y arreglo. Después me pongo los audífonos y los traigo todo el día mientras no interactúe con otra persona o entrene. Me conecto a *MSN* desde mi teléfono al llegar a casa me conecto a internet desde mi *laptop*, también me conecto a *MSN* desde mi *laptop*. Busco información en internet, bajo música, *facebookeo* y duermo” (informante mujer, 21-25 años).

### Mensajes de texto o instant messages (IM)

Son uno de los medios más exitosos y populares de comunicación. Se trata de un programa basado en el intercambio de breves mensajes de texto en tiempo real, por lo cual se mantiene una conversación muy similar a la que se desarrolla cara a cara. Los jóvenes lo utilizan principal-



© Federico Gama.



© Federico Gama.

mente para ponerse de acuerdo con los amigos y forma parte esencial de la cotidianidad juvenil (encuentros y desencuentros, coqueteo, seducción, participación política, acuerdo para tareas y trabajos en equipo). Los mensajes de texto son recibidos por aparatos compatibles que pueden ser computadoras, teléfonos celulares, etcétera. Resultan económicos e instantáneos.

#### *Redes sociales*

El crecimiento de las redes sociales en los últimos cuatro años ha sido exponencial. La popularidad de las redes sociales radica en su versatilidad, la posibilidad de reforzar redes emocionales preexistentes a través de recursos multimedia y contenidos simbólicos: ver fotos, saber qué hacen tus amigos, conocer sus estados de ánimo, obtener información acerca de sus rasgos de personalidad e intereses, intercambiar música o “seguirlos” son algunas de sus posibilidades. El uso de estos sitios de redes sociales gira en torno a la autoexploración y el reforzamiento de relaciones preexistentes fuera de lo virtual. La interfaz moldea el tipo de sociabilidad que se da dentro de ella: “Mantengo contacto vía *messenger*, *email*, Facebook y hi5 con miembros de mi familia que viven en otros estados. Compartimos fotos y platicamos a veces” (informante femenino, 16-20 años).

#### **Conclusiones**

La población de este estudio comparte algunas de las características de los migrantes digitales y también características de los llamados nacidos digitales. Son una generación tecnológicamente liminal, pues tuvieron que aprender a utilizar

la tecnología, pero su corta edad y su contexto socioeconómico les permitió adoptarla y apropiársela de manera más rápida que la generación anterior. Este hecho se explica probablemente por la cohorte de edad y formas de exposición a la tecnología en función de su extracción social. Se ha planteado la existencia de gradientes en el manejo de la tecnología. La diferencia en el nivel de competencia entre migrantes y nativos digitales no necesariamente coincide con la edad como primera condición, sino con factores relacionados con la brecha digital, el nivel socioeconómico, el nivel de exposición de los jóvenes a estas tecnologías, los niveles de adopción a través de la educación formal (sistema escolarizado) e informal, y la apropiación de estas tecnologías tanto para la sociabilidad como para sus actividades académicas.

Nuestro grupo de estudio corresponde a la elite interconectada y altamente equipada de la sociedad mexicana y por ello presenta un alto nivel de conocimiento e infraestructura tecnológica que los acerca en esos aspectos a jóvenes de otros contextos más desarrollados. La tecnología es una parte indispensable o muy importante en sus vidas (78 por ciento), constituye su cotidianidad. El resultado, como señala Carles Feixa, es la constitución de una “subcultura juvenil de internet” de márgenes difusos que acerca a estos jóvenes mexicanos con los de otros países, en este caso tanto en la intensidad o calidad de su acceso a la red como en el efecto que las comunicaciones y comunidades virtuales (redes sociales) tienen en su vida cotidiana.

Entre las limitaciones de nuestro estudio podemos mencionar la necesidad de ampliar

el rango generacional y de nivel socioeconómico, para demostrar en términos comparativos intergeneracionales y entre distintos niveles económicos cómo se construye la brecha generacional y digital (niños y adultos de mediana edad y mayores, escuelas públicas y privadas). Algunas de las preguntas abiertas para futuras investigaciones giran precisamente en torno a la distinción entre esta generación de jóvenes y las generaciones precedentes y su generación subsecuente, la distinción entre estudiantes de escuelas públicas y privadas, urbanas y rurales, en el desarrollo de competencias tecnológicas, la pregunta sobre competencias cognitivas y la educación en este nuevo entorno, y las nuevas formas de democracia y participación política que pueden tomar forma a partir de las posibilidades tecnológicas y de la red.

Es necesario construir una cultura digital y el desarrollo de competencias tecnológicas a través de su incorporación curricular en los primeros años de escolaridad, en correspondencia con el hecho de que el acceso, adopción y apropiación



© Federico Gama.

de las tecnologías de la información y el uso de internet se da a edades cada vez más tempranas. La problemática sobre la gestión de la información (selección, jerarquización, análisis, producción) es también una competencia que debe ser desarrollada a temprana edad, si pretendemos que nuestros jóvenes estén suficientemente capacitados para enfrentar los retos del mundo actual.

## Bibliografía

- Asociación Mexicana de Internet, "Nuevas tecnologías de internet en México", artículo en línea (<http://www.amipci.org.mx>), 2008 [recuperado el 27 de mayo de 2009].
- Balardini, S., "Jóvenes e identidad en el ciberespacio. Proyecto juventud", artículo en línea ([www.proyectojuventud.com.ar/tics/JOVENES\\_en\\_el\\_ciberespacio.doc](http://www.proyectojuventud.com.ar/tics/JOVENES_en_el_ciberespacio.doc)), 1998 [recuperado el 27 de mayo de 2009].
- Castells, M., "Internet y la sociedad red", artículo en línea (<http://www.uoc.es/web/cat/articles/castells/castellsmain2.html>), 2001 [recuperado el 16 de junio de 2009].
- Crovi, D., F. Toussaint y A. Tovar, *Periodismo digital en México*, México, UNAM, 2006.
- Feixa, C., (2005). "Los hijos en casa: ¿hackers o hikikomoris?", en *Revista de Comunicación y Pedagogía*, núm. 208, 2005.
- INEGI, "Encuesta nacional sobre disponibilidad y uso de las tecnologías de la información en los hogares", artículo en línea ([www.inegi.gob.mx](http://www.inegi.gob.mx)), 2008 [recuperado el 6 de junio de 2009].
- Piscitelli, A., "Nativos e inmigrantes digitales: ¿brecha generacional, brecha cognitiva o las dos juntas y más aún?", en *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, vol 11, núm. 28, 2008, pp. 179-185.
- Palfrey, J. y U. Gasser, *Born Digital. Understanding the First Generation of Digital Natives*, Nueva York, Basic Books, 2009.
- Prensky, M., "Digital Natives, Digital Immigrants", en *On The Horizons*, vol. 9, octubre 2001.
- Selwyn, N., (March, 2009). "The Digital Native. Myth and Reality", ponencia presentada en el Chartered Institute of Library and Information Professionals, Londres, marzo de 2009.
- Rheingold, H., *La comunidad virtual: una sociedad sin fronteras*, Barcelona, Gedisa, 1996.
- Strauss, W. y N. Howe, *Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069*. Nueva York, William Morrow & Co., 2001.
- Tapscott, D., *Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World*, Nueva York, McGraw-Hill, 2009.
- Tendencias Digitales, "Indicadores de uso de internet en Latinoamérica", documento en línea (<http://www.tendenciasdigitales.com>), 2008 [recuperado el 6 de junio de 2009].
- Yehya, N., *Tecnocultura. El espacio íntimo transformado en tiempos de paz y guerra*, México, Tusquets, 2008.