nº 3 – diciembre 2009 – revista de ciencias sociales

UNA APROXIMACIÓN AL IMPACTO DE INTERNET EN LAS INTERACCIONES JUVENILES EN LIMA, PERÚ

AN APROXIMATION TO THE IMPACT OF THE INTERNET IN THE YOUTH INTERACTIONS IN LIMA, PERÚ

Jerjes Loayza Javier

mxerxeslj@gmail.com

UNMSM-Perú

Resumen

Nuestra investigación gira alrededor del impacto de las tecnologías virtuales contemporáneas, para lo cual nos acercaremos a los diferentes discursos que se van produciendo y reproduciendo gracias a sus propios protagonistas, jóvenes usuarios que recurren a dichas tecnologías para moldearlas de acuerdo a sus necesidades. Buscamos reconocer el impacto de las nuevas tecnologías que el Internet trae consigo, las que funcionan gracias no sólo al uso del mismo, sino a su empleo como mediador entre diferentes usuarios, lo que produciría importantes consecuencias en el mundo simbólico de quienes la utilizan.

Para nuestros propósitos elegimos el Messenger, intermediario vital para toda comunicación vía Internet en tiempo real. Me he basado en múltiples conversaciones sostenidas con jóvenes entre 15 y 18 años de edad, los que poseen representatividad gracias a la utilización diaria del mismo. El cisma entre padres e hijos en la socialización de éstos últimos, producto de la emancipación del joven hacia un mundo sin reglas ni límites, le ofrecería además pautas de socialización virtual, una creciente economía del tiempo, de los espacios físicos e inclusive del cuerpo. Estamos por ende ante nuevos paradigmas complejos de socialización entre pares que renuevan las estructuras intersubjetivas hasta hoy conocidas.

Palabras clave

Tecnología, Messenger, interacción, socialización, símbolos

Abstract

We focus our investigation on the impact of the new virtual technologies that keep appearing in the Internet. That is the reason why we will approach the different views that keep coming from the young users that seek those technologies and mold them to their very own necessities. These technologies work not only because of its own use, but also because of their employment as a mediator between users, which would produce important consequences in their symbolic world. The internet application

selected for this study is Msn Messenger, a very popular real time conversation program. We have based our investigation in multiple conversations held by teens aged between 15 and 18 years old, which possess high representativity, given their daily use of Msn Messenger.

The broken socialization between these teens and their parents, consequence of the teens emancipation to a world without rules or limits, would also offer them guidelines to a virtual socialization, which saves them time and space. We are facing new and complex socialization paradigms between equals that keep renewing the intersubjective structures known to this day.

Key words

Technology, Messenger, interaction, socialization, symbols

1. Introducción

Podemos presenciar hoy en día, desde una óptica comprensiva, cómo la juventud viene forjando una serie de características que la movilizan en un sinnúmero de escenarios virtuales a través del Internet, los cuales renuevan el lenguaje intersubjetivo modificando las actitudes de sus consumidores, en un mundo cada vez más artificial, más creativo y más extraño frente a quienes son ajenos a tales renovaciones, tales como los padres de los jóvenes consumidores. Ello propicia que sea muy difícil acercarse al mundo cotidiano de sus propios hijos, un mundo cotidiano que posee complejas aristas por doquier, mundo del cual me ocuparé. Todo ello es producto del avance incesante de la técnica, la que a su vez proyecta en el mundo material nuestras emociones, nuestras intenciones y nuestros proyectos (Lévy 2001: 20), ya Winner se atrevió a señalar en 1948 que sólo puede entenderse la sociedad mediante el estudio de los mensajes y de las facilidades de comunicación de que ella dispone (Winner 1969: 16). La presente investigación se detiene en el conjunto de prácticas, actitudes,

los modos de pensar y los valores (Lévy 2001: 21) que se desarrollarían junto a estas nuevas tecnologías. Al detenerme en el Messenger[1], se analizará cómo conlleva éste a una serie de lenguajes y dialectos electrónicos que evolucionan inesperadamente, lo que nos permitirá vislumbrar algunas pistas que nos ayuden a entender el escenario de un determinado tipo de socialización a través del Internet.

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

[1] Programa del internet que permite la comunicación en tiempo real entre dos o más personas a la vez, mediante la escritura.

2. Objetivos

Como objetivo general, proponemos comprender la racionalidad que se va creando y recreando a partir de las interacciones juveniles a través del internet. Como objetivos específicos proponemos: contrastar la comunicación cara a cara y la comunicación a través del Messenger, intermediario vital para la comunicación de jóvenes en el mundo; analizar las resignficaciones que se producen en el comportamiento de los jóvenes debido al consumo del Messenger; y finalmente analizar las características del Messenger como intermediario socializador y sus consecuencias en los discursos juveniles.

3. Metodología

El modelo de investigación utilizado fue el modelo conceptual inductivo, al ser éste de naturaleza eminentemente exploratoria, insertándose en un proceso de descubrimiento, siguiendo los pasos de observación, datos, hipótesis y teoría (Mejía 2003:182), por lo mismo que la realidad social no es un dato preexistente, por el contrario es creada constantemente por los actores (Coulon 1998: 34). Es necesario entender cómo las actividades aparentemente banales de la vida cotidiana en un joven usuario del Messenger merecen la misma atención que concede habitualmente un sociólogo a los acontecimientos extraordinarios. Para esto es necesario analizar las creencias y comportamientos de sentido común, entendiéndolos como componentes necesarios para "toda conducta organizada", y no rechazarla como mera categoría residual (Coulon 1998: 32). Comprender los discursos de los usuarios juveniles, inmersos en el mundo del Messenger implica digerir una importante cuota de indexicalidad (Coulon 1998:35) es decir, ser capaz de comprender todas las circunstancias que rodean a una palabra, a una situación y en nuestro caso a las

conversaciones en tiempo real por intermedio del Internet. Aunque no haya mayor contacto entre los usuarios que el de los mensajes escritos vía internet, cada uno de éstos puede cobrar un significado diverso y complejo.

Hasta las expresiones más vagas, ambiguas o truncadas son identificadas por los sujetos, quienes les dan sentidos contextuales y transcontextuales gracias al carácter retrospectivo de los acontecimientos que describen dichas expresiones. (Coulon 1998: 39). Esto nos lleva a defenestrar la consideración de "idiota cultural" (a *judgmental* dope) con la cual se le suele prejuzgar al hombre-en-sociedad (Coulon 1998: 57), por el contrario nos lleva a tomar en consideración la capacidad de éste por construir y reconstruir la realidad permanentemente, de acuerdo a contextos y especificidades determinadas.

4. La situación cara a cara y su contrastación en la interacción virtual

En la continua interacción en sociedad, el individuo procura presentarse desde un ángulo que lo favorezca, sin embargo se le puede dividir en dos partes que exterioriza: una parte que al individuo le es relativamente fácil manejar a voluntad (principalmente sus aseveraciones verbales), y otra sobre la cual parece tener poco interés o control, derivada sobre todo de las expresiones que él emite. Goffman explica que los otros pueden usar entonces lo que se consideran aspectos ingobernables de la conducta expresiva del individuo en mención, para controlar la validez de lo transmitido por los aspectos gobernables (Goffman 1997: 19), al no tener un control sobre ambas partes esto conlleva a una asimetría del proceso de comunicación, sin embargo cuando es capaz de controlarla a sabiendas del examen del cual forma parte, la simetría vuelve al poder del individuo, propiciando un juego de la información, materializado en un ciclo

potencialmente infinito de secreto, descubrimiento, falsa reverencia y redescubrimiento (Goffman 1997: 20). Esto es lo que se denomina la fachada de consenso, el cual a diferencia de la relación cara a cara, en el mundo interactivo del Messenger, pierde valor, al ser invisibilizados a través del monitor de la computadora, no existe obligación alguna en armonizar ambas partes del individuo, por lo que si bien es cierto creará contraposiciones y contradicciones, a la vez otorgará al individuo una apropiación sobre sí mismo al tener la total libertad de mostrar todo tipo de expresiones corporales diversas, ya que no es observado en modo alguno[2]. Las fachadas de consenso son, de este modo, arrancadas y guardadas en el armario, listas para ser utilizadas cuando el individuo abandone el Messenger para interactuar cara a cara con el resto de la sociedad. Sobre la interacción cara a cara, sostienen Berger y Luckman:

> *…En la situación cara a cara la subjetividad del otro me es accesible mediante un máximo de síntomas (…) el otro es completamente real. Esta realidad es parte de la realidad total de la vida cotidiana, y en cuanto tal, masiva e imperiosa (…) puede alegarse que el otro, en la situación cara a cara es más real para mi que yo mismo. Por supuesto que yo me conozco mejor de lo que jamás pueda conocerlo a él (…) pero este mejor conocimiento de mi mismo requiere reflexión. No se me presenta directamente. El otro, en cambio si se me presenta directamente en la situación "cara a cara". Por lo tanto lo que él es, se halla continuamente a mi alcance, lo que yo soy no esta tan a mi alcance…(Berger y Luckman 2001: 47)*

En la situación cara a cara se comparte un espacio similar, una interacción con los otros, lo cual trae consigo una serie de consecuencias en los individuos interactuantes,

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

sin embargo con el advenimiento de las tecnologías de comunicación vía Internet, la realidad de la vida cotidiana se ve trastocada, siendo reemplazada por tecnologías que multiplican las relaciones entre los individuos, sacrificando el aquí y ahora físico por un aquí y ahora virtual. El otro no será más real que yo mismo, su presencia será virtual e indirecta, quedando al desnudo lo que "soy yo", lejos del alcance del otro, con quien interactúo vía Messenger. El otro es un otro ficticio, imaginado por mi mismo a partir de las fotos que exhibe o de lo que dice de sí mismo, de igual forma el otro me imaginará a partir de lo que yo le diga de mí mismo. Aunque sean dos individuos que se conocen, deberán imaginar al otro a partir de lo que escribe: lo imaginarán riendo, ofuscado, alegre, aburrido o en estado de normalidad absoluta. A partir de esta idea del otro, es que ellos escribirán y sostendrán una serie de discursos, por ello es necesario entender que a pesar de la no relación directa cara a cara, su indexicalidad interactiva no deja de perder relevancia y significado profundo.

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

indispensable no sólo lo que se escribe, sino el cómo se escribe dicha información comunicativa. No podía vislumbrarse un fenómeno de este tipo con la correspondencia años atrás, ya que ésta carecía de la presencia inmediata, continua y concretamente real de la expresividad del otro (Goffman 1997: 48), en efecto mediante el Messenger soy consciente y capaz de entender la presencia en tiempo real del otro, así como una constante interacción expresiva rica en símbolos y formas.

Si bien, se experimenta un tipo de anomia producto de la confusión y desconcierto cuando el pequeño sistema social de la interacción cara a cara se derrumba, producto de las dudas sobre la proyección del sujeto, causando vergüenza en el desacreditado, provocando en los demás hostilidad, perplejidad y desconcierto (Goffman 1997: 24), en la interacción virtual no existe tales peligros: la seguridad está garantizada, lo cual abriga de confianza al usuario. Señala Goffman:

> *La sociedad esta organizada sobre el principio de que todo individuo que posee ciertas características sociales tiene un derecho moral a esperar que otros lo valoren y lo traten de un modo apropiado. En conexión con este principio hay un segundo: que un individuo que implícita o explícitamente pretende tener ciertas características sociales, deberá ser en la realidad lo que alega ser. (25)*

El derecho moral que se desprende del primer principio se hace mucho más sencillo de realizar, debido a que el esfuerzo que desenvuelve el individuo, no será el mismo que en la interacción cara a cara, su atención se enfocará en lo que escribirá y en cómo lo escribirá en el Messenger. Precisamente la conveniencia se basa en la nulidad del segundo principio, ya que no tendrá que alegar lo que en realidad es. Por ejemplo un hombre de 35 años podrá interactuar con mujeres de 20 años, y colocará fotos de jóvenes menores que él, sosteniendo una falsa identidad. Sin embargo todo llegará a su fin al momento de conocer físicamente a la persona en mención. Otro caso

mucho más común, será el de la comunicación entre dos individuos que sostienen estar haciendo cosas que en realidad no hacen, vistiendo ropas que no visten, o estar en lugares en los que no están: la estancia de una persona en el Messenger no garantiza ninguna de las afirmaciones que sostiene. El ejemplo más típico es la risa, la cual se compone de un espasmo incontrolable, no es necesario decir que uno se ríe al momento de hacerlo, pero en el Messenger es necesario escribirlo: "jajaja", ello independientemente de que cause o no risa, se puede estar en realidad muy serio, pero ello no impedirá que coloquemos un "jajaja" que provoca a su vez una retroalimentación a la alusión que escribe nuestra contraparte. Los diversos marcadores sociales no serán necesarios, y mucho menos el maquillaje o los peinados a la moda. Una doble perspectiva del individuo, exigirá del resto que lo valoren y traten de la manera como "cree" que deben tratarlo, sin necesariamente merecerlo. Esto se contrasta, a veces duramente con la realidad del cara a cara que deberá enfrentar el individuo, lejos de la computadora y el complejo mundo del Messenger.

La identidad del individuo se plasma en la fotografía que enseñará en su perfil de Messenger, denominada "imagen para mostrar". Esta se hará con sumo cuidado y esfuerzo, por sacar el mejor perfil físico de aquel usuario. En las mujeres se podrán vislumbrar posiciones corporales coquetas y seductoras, muchas de ellas semidesnudas; los hombres por su parte, atenderían al mismo fin, siempre intentado verse bien. Aunque sea la misma persona, difícilmente la fotografía y el sujeto se parecerán totalmente, la foto congela una imagen, y la relación cara a cara nos ofrece infinitas formas en que el cuerpo emana significados por sí mismos, la foto no es capaz de hacerlo.

5. La red informática: una ventana sin límites ni panópticos

En los últimos años se ha democratizado la utilización del Messenger, que hasta hace unos 10 años era utilizado sólo por usuarios de estratos altos, sin embargo la proliferación de cabinas públicas por doquier, incluyendo zonas periféricas y populares de la ciudad de Lima, sumado a un mayor acceso a los precios de las computadoras y del uso del internet, ha posibilitado que dicha herramienta de la información sea de cotidiano y continuo uso. Junto a este fenómeno, aparecieron una serie de características a las cuales los jóvenes de todos los estratos rápidamente se amoldaron, entre ellos destaca el Messenger, que rompe cualquier barrera de tipo diferenciadora. Ya no existen prejuicios por el cómo nos vemos frente al otro, es decir los marcadores sociales y el status producto de la imagen que reflejamos, pierde consistencia al ser invisibilizados mediante el Messenger. Ya no existen prohibiciones de acudir a lugares reservados a ciertos tipos de status, ya que navegamos virtualmente por donde deseemos, sin límites de espacios ni tiempos. Las prohibiciones se rompieron, tales como los reinantes en las instituciones totales o rígidas, como la escuela o los institutos educativos. No existe ningún control sobre los usuarios, ni siquiera la institución familiar accede a normativizarla, ya que son mundos desconocidos para los anacrónicos adultos que sufren cada día más con traducir difíciles códigos de comunicación virtual. Sin embargo hasta este punto tan sólo hemos reconocido la independencia del Messenger como medio de comunicación masiva por parte de los jóvenes, los cuales se emancipan de los valores y las morales impuestas por un "otro generalizado" que es etariamente ajeno a su propio mundo de la vida cotidiana. Pero a partir de este punto es que debemos ser conscientes de las complejas relaciones que se desarrollan entre los que se comunican por este medio virtual, lo que nos lleva a la inevitable renovación de nuestros marcos teóricos, y contextualizar las relaciones "cara a cara" de las que nos había hablado la fenomenología (Shutz 1993:

192-205), para explicar los nuevos fenómenos sociales producto de tecnologías de la información que vienen renovándose día a día y con ello nos llevan a nuevas formas de entender la sociedad en sus diversas clases de relaciones entre pares e inter generacionales.

El Messenger funciona como una especie de estado liminal (Turner 1970: 53 - 74), entendido como una situación "inter – estructural", en la que sus usuarios son seres transicionales, que no son ni una cosa ni otra, o pueden ser ambos; no están ni aquí ni allá, en nuestra caso diremos que sus usuarios están en ambos lados a la vez. Ello rebasa cualquier región anterior o región posterior que postulaba Goffman (Goffman 1997: 117 – 151), viven en ambas regiones a la vez, escriben en esa región anterior en donde obedecen expectativas y se unen al juego de las apariencias sociales entre sus propios pares, y a la vez están sentados en su hogar oyendo música, parándose de rato en rato, yendo a tomar agua, se tirarán en su cama, se desnudarán, se ducharán y se volverán a vestir, se mirarán al espejo y guiñarán el ojo, o simplemente se masturbarán sin la menor vergüenza ya que esta región posterior termina representando un espacio privado lejos de vigilancia alguna, sin obligaciones ni deberes. No hay panóptico capaz de controlar dichos espacios de convergencia social, no hay disciplina (Foucault 2002: 199-230) que sea capaz de controlar a los cientos de miles de jóvenes que día a día se "conectan" al Messenger. Precisamente el término empleado para el consumo del Messenger es "conectarse", uno se conecta al todopoderoso mediador de comunicaciones masivas del Internet, se conecta a la posibilidad de fortalecer sus propias redes y ampliarlas cada vez más. Explica María Teresa Quiroz que en Lima los jóvenes encuentran en el Internet un espacio para recrear la relación con sus pares, jugar, experimentar y entretenerse en general, ocupando el Internet un espacio nuevo de encuentro con los amigos, de conversación y de comunicación (Quiroz 2008). Los conceptos electrónicos cada vez

son más cotidianos, y el hombre cibernético no tiene por qué esperar a adecuar su cuerpo a partes robóticas o de maquinarias diferentes, el hombre cibernético se conecta a su computadora para acceder a los símbolos que las tecnologías de la información le ofrece, en aras de su continua socialización.

6. El Messenger y su plasticidad ilimitada en la socialización de pares

Quien se comunica desde una cabina privada o pública, no debe ensayar el complejo dramatismo que debe emplear cada vez que ve a sus amigos, o a su enamorada/o o a su propia familia. Obvia los gestos, y los reduce a unas letras escritas, obvia las expresiones faciales y las reduce a unos íconos de rostros felices, molestos o tristes; o de originales y diversas manifestaciones. Obvia las risas forzadas, o el simple acto de sonreír, el cual desacomoda su cuerpo, reemplazándolo por un simple "jajaja", para él no hay nada mejor que socializarse con el resto a través de la computadora, porque representa un ahorro de energías muy grande, además de economizar su tiempo al hablar con muchas personas a la vez en diferentes "ventanas": los auditorios (Goffman 1997:152 - 179) se reducen a simples ventanas en las que sólo hace falta que bloquee o no a alguien determinado dependiendo de la necesidad que tenga de hablar o no con "esa" persona. La amistad no necesita ya del cara a cara, ni de oírse los unos a los otros, basta con estar "agregado", aunque puedan pasar semanas, meses o años sin que esa persona te hable, a pesar de que se encuentre "conectada": se pierden de este modo los códigos de cordialidad y modales mínimos, inevitables en el cara a cara en donde el saludo es inevitable, uniéndolos algún tipo de vinculo amical. Los sujetos son capaces de entablar una "amistad" sin verse nunca, ni tener el menor contacto físico, a pesar de las múltiples conversaciones sostenidas por el Messenger. Propongámonos

un ejemplo[3]: el sujeto A ha entablado una entrañable amistad desde la infancia con el sujeto B, sin embargo durante la educación secundaria, ambos se separaron, teniendo encuentros mínimos. Años después intercambian correos electrónicos, al inicio conversarán pero poco a poco se ignorarán en el Messenger. Aunque eventualmente intercambian algunas frases, se podría creer que ambos no sienten afecto alguno el uno hacia el otro, sin embargo en un reencuentro entre ex compañeros de promoción, no pueden evitar emocionarse, y conversar horas, relatando lo que hicieron y lo que harán, preguntándose sobre todo los temas abordables posibles. Este ejemplo nos permite comprender que el intercambio Messenger no reemplaza las emociones vertidas en la interacción cara a cara: a pesar de la cercanía vía Messenger, no logran desencadenar sus sentimientos más intersubjetivos, sino al instante de verse en un espacio común. Si bien es cierto sentimientos similares pueden producirse vía Messenger, son producto de intersubjetividades con actores itinerantes: los contactos y amigos vía Messenger se reciclan continuamente, a excepción de los ya reconocidos en el mundo de la vida cotidiano del joven consumidor. En efecto, buena parte de los contactos son eliminados y renovados con otros, muchos de ellos jamás llegarán a existir en la interacción cara a cara, pero retroalimentan el continuo proceso.

Los jóvenes usuarios, pueden planificar citas para todo tipo de reuniones sociales sin moverse de casa, dejando en un segundo plano el teléfono celular, y sin lugar a dudas propiciando la total extinción del teléfono fijo para tales fines. Podemos hablar con todos y hablar sólo con uno, tenemos toda una gama de elegir para presentarnos al gran auditorio: Conectado*, no disponible, ausente, vuelvo enseguida, salí a comer, al teléfono* e inclusive el *No conectado*, desde donde puedes hablar a tus "*contactos*"[4],

[3] Ejemplo basado en una situación real, protagonizada por actores anónimos, pero representativos gracias a su juventud y su continua utilización del Messenger.

[4] Denominamos contactos a los diversos usuarios que se pueden llegar a agregar al Messenger.

desde una clandestinidad en la que eliges con quien hablar y con quien no. Si no quieres hablar con unos, pero sí con otros, se puede proceder a un simple bloqueo de aquellos, o eliminarlos en última instancia: sería algo extraordinario si pudiéramos estar en una reunión y podamos bloquear a aquellos con quienes no queremos hablar volviéndonos invisibles frente a ellos, para poder concentrar energías en otras personas, ¡todo en un sólo espacio social!. No hablamos ya de los instrumentos electrónicos como una extensión de los sentidos y del cuerpo, (Mc Luhan 1996: 88) sino de instrumentos que forman el cuerpo social mismo.

El celular, al igual que el Messenger, es una extensión de las tecnologías de las redes virtuales. Este instrumento juega un papel preponderante porque es un medio inherente al sujeto, con el cual evita los molestos intermediarios a los que enfrentaría de llamar a un teléfono fijo, pudiendo contestar sus padres, hermanos; o de ser una familia extensiva, tíos, primos, abuelas o abuelos, entre otros. De esta forma se independiza aun más, y puede tejer de manera masiva redes cada vez más grandes aunque muchas de ellas sean itinerantes, sin dejar de fortalecerlas redes ya establecidas. Al abrirse al mundo desconocido, el usuario en mención conoce una serie de nuevos pares, a los que da su número celular, y de quienes recibe una serie de mensajes de texto[5] para responderlos al instante de acuerdo al interés que posea. Éstos funcionan como una variante del Messenger, como pequeñas notas reducidas que mantienen al usuario conectado constantemente a sus redes. El celular no se separa de él ni siquiera en las necesidades más personalísimas, es un constante conector a la gran red masiva a la cual pertenece. Más aun esto se multiplica cuando

[5] Me refiero a los mensajes que llegan al celular, los cuales no pueden poseer más de 350 palabras, escritos desde algún celular o desde Internet. María Teresa Quiroz destaca cómo gracias a los mensajes de texto se producen transformaciones en el lenguaje. Las múltiples emociones que pueden expresarse a través del lenguaje en código amplían las fronteras de las comunicaciones interpersonales superando los constreñimientos del lenguaje escrito, estándar. No deja de ser sorprendente por ello, remarca cómo la escritura ha penetrado en el territorio del teléfono celular, el instrumento oral por excelencia (Quiroz 2008).

este celular esta conectado al internet, y dicho sujeto puede acceder al Messenger desde cualquier punto de la ciudad. Aunque se presume que el celular sirve como elemento de distinción de los unos sobre los otros, gracias a sus diversos usos, tales como cámara, radio, MP3 entre otros; se postula que deja la lógica del "standing" para ser un fin en sí mismo: basta constatar cómo los celulares cuyos modelos poseen las funciones más modernas, se han generalizado en el público adolescente y juvenil de Lima, dejando aun lado las diferenciaciones, aunándolos bajo el techo de la modernidad y la tecnología. Sólo así se explica modelos modernos y de precios altos, en manos de jóvenes pertenecientes a estratos bajos: el celular deja de ser un elemento de tercer orden para ser un objeto de vital importancia, como signo de poder comunicativo, moderno y a la vez emotivo, en la relación sujeto-tecnología.

7. El Messenger en la renovación del lenguaje de los discursos

Ahora bien, los discursos que se intercambian entre los diferentes usuarios del Messenger, son diversos y de una codificación altamente compleja, a la cual nos ceñiremos a manera de exploración. Cabe destacar la gran importancia de dichos discursos, ya que como seres autos interpretativos, las creencias que tienen los seres humanos acerca de sí mismos y de otros, manifestada en sus diversos discursos, no son simplemente estados subjetivos en sus mentes, son constitutivas de las acciones, las prácticas y las instituciones que componen la vida social (Berstein 1983: 87), su vida social. Si bien es cierto, su análisis presenta referencias "no – lógicas", considerados desde una perspectiva purista como remanentes retrógrados, el que sea imposible suprimirlas en la vida cotidiana, nos anima preciosamente aun más a su investigación (Maffesoli 1993: 67).

a. Sobre los cambios, renovaciones y ahorros lingüísticos.

Mc Luhan señaló que el lenguaje le permite a la inteligencia, "pasar de un punto a otro con mayor facilidad y rapidez y con una implicacion cada vez menor" (Mc Luhan 1996: 97), y más aun el lenguaje a través del Messenger rebasa los límites fisicos e inclusive simbólicos, a medida que los años han pasado, una serie de formas y representaciones lingüísticas se han venido desarrollando, creando códigos y dialectos totalmente independientes de las reglas lingüísticas más básicas, en una sintonía acorde a la jerga, suspende giros y efectos, anula consecuencias y trayectos, renueva posturas e imposturas (Hevia 2008: 19). Tenemos así[6]:

A la pregunta ¿Qué haras esta noche?, responde una joven de 17 años:

x I k y dice[7]:

nOc avn perO en la nOche zi zlagO ah tOmar ah barrankO cOn vnOz pataz

Vemos en primer lugar cómo las letras mayúsculas se intercalan una con otra, de forma indefinida y libre, sin regla alguna que la limite, ello le permite al usuario explotar su creatividad, aunque ello represente mayor esfuerzo. El sentido estético se trastorna de lo correcto y bien escrito, a lo mal escrito como

[6] En adelante se transcribirá cada "Nick" literalmente, por lo cual en su casi totalidad se obviaran las tildes, y se apreciaran muchos otros quiebres ortográficos.

[7] En adelante colocaremos los "Nicks" en negrita.

lo "bueno", lo "nice", lo "chévere", lo "bacán", etc. Por otra parte hay ahorros notables de una serie de palabras y artículos: el no sé por el **noc**, el cambio de la u por la **v,** la s por la **z,** el cambio de la c por la **K.** Tenemos así:

x I k y dice: zee **Entrevistador[8] dice:** Te arrepentiste después... **x I k y dice:** jajajaja	**x I k y dice:** nah k ver **x I k y dice:** nOrmal **x I k y dice:** tienez k avizarme xq abcez flato

Es importante notar cómo acentúan la afirmación repitiendo las vocales, en este caso un "si" enfático es cambiado por un ***zee***, la oralidad se hace presente al intercambiar la e por la i, se escribe como se oye y se dice, mas como no como se debería escribir: no es mas ya la fidelidad a la escritura lo que se vislumbra acá, sino la fidelidad por la oralidad en su sentido más coloquial. Un ejemplo más nos grafica lo antes explicado:

[8] En adelante el entrevistador será el que formule las preguntas al sujeto que investigamos, suprimimos su "Nick" al tener importancia el sujeto que responde a las preguntas.

BrEnDa la Tr3m3nDa ....My FriEnD FoReVer fatima tkm....cOnfiO en ti ... dice:

zii pzZ clarO

BrEnDa la Tr3m3nDa ....My FriEnD FoReVer fatima tkm....cOnfiO en ti ... dice:

bueno t digo algo ami muzho no m imxta el lugar zolo m intereza lo q la persona sienta x mii...

BrEnDa la Tr3m3nDa ....My FriEnD FoReVer fatima tkm....cOnfiO en ti ... dice:

clarOoO! pZz

b. Expectativas y mundo simbólico en el Messenger:

Los *nicks* son los nombres con los que se presentan los usuarios ante el resto, es precisamente lo que antecede a lo que se dirá a continuación. Sin embargo son pocos los que ponen un nombre o un simple sobrenombre. Los *nicks* han evolucionado y representan diversos mensajes, a los cuales pueden acceder todos sus "contactos", es una declaración en diversos sentidos, que refleja su estado de ánimo en un momento determinado. Es una simbología que permite el resto saber qué dice el otro, pero sin decirlo. Los *nicks* representativos que presentaremos a continuación, fueron transcritos de manera literal, para conservar su naturaleza.

a) Las enunciaciones diversas de amor son múltiples aunque las parejas a quienes se las dediquen sean transitorias, ello nos lleva a pensar no en un mensaje hacia una persona determinada, sino a la comunidad virtual: es capaz de amar y enamorarse, y

quiere que todos lo sepan. La prueba de ello es que muchos de esos discursos elaborados, no son sino letras de canciones o frases que desean poner, sin necesariamente dirigirlas a alguien en particular. Así, el Messenger quebranta la privacidad discursiva socializándolo en el *Nick*:

- kIeRO tnRt kReRt no kKiErO ViViR SiN TU AmOr JaMaS
- y JuE TaN FaCiL KrErtE TaNtOo AlGo k nO ImAgInAbA.....upps!!!!! me robaron mi cel....abuu
- klo amar sin parar!!!!!! kLO GrItAr y pOdEr vOlAR
- Dicen que grandes amores marcan ....que no se olvidan nunca jamas.....y tu !!!!!!! y io!!!! iO T KlO CoMeR La bOK!! upSsSS
- baila mi (L) baila para los 2 se k es amor..... !!!! dejame ntrar en tu miraadaa!!!!!!!!!1.
- no me importa lo k piensen los demas tu eres toda mi verdad no me importa kien stuvo antes de mi io te klo hacer feliz
- BrEnDa la Tr3m3nDa ....My FriEnD FoReVer fatima tkm....cOnfiO en ti ...
- heiiii...a kien tu xuxa le dices perra....anda mira a tu germa kaxudo de mierda i no mires poto ajeno....
- tiO....Tu SaBeS q tOdOs tE ApOyAmOsSs y...!!! q PrOntOooO SaNAraSssS...!!De EsOOo Si EstOy SegurA.....FUERZA TIOOOO.
- pechito el unico amor por que te fuiste mi hermano es mi vida con che sumare vamos boys caralo ejejejje

b) Singularizan su personalidad, y le atribuyen características que a su modo de ver son dignas de ser publicadas ante los otros, en un innegable juego de palabras, sinónimos, analogías y metáforas:

- Soy picant cuand yO bailO,Soy azukr cuand yO canto,Soy lOcura cuand t mirO, y x esO t gustO tantO,Soy fuegO cuand me muevo

- ஜ்ஸ்ஸ் ஜ்ஸ் MaRkAnDo La DiFeReNzIa Y dZtRoZaNdO a La KoMpTnZiA!!(((¯`'·.¸ღ*..iMiTaDa PrO jAmAz IgUaLaDa!! ..ஸ் ஜ்ஸ்ஸ் ஜ்ஸ்
- VeNgoOo AceLerAdA MeTidA A lA bAsE

c) Otros *nicks* nos informan del estado de ánimo en el que se encuentran, el cual comparten con su comunidad de contactos:

- oOo Almendra oOo •[εöз]• (*) NiñiTah EnAmoRaDa!! (*) A & J x100pre (L) ":'(:'(:'(:'(:'(QUE ASCOOO.... ODIO MI VIDA:'(:'(:'(:'(:'(ME SIENTO.... PUXA.. MALAZA.. :(:(:("
- DiA MaS PalTaSoo d mI ViDa PuDo sEr pEoR pErO lA PaSe bNn hehe :*)
- L4Ur!T4.....P'C—?P'C—? VivO EN uN mUndO dE MeNtIrAs FaBrIkNdO fAnTaSiAs PaRa No lloRarrrr....BЎ??'
- aun nu puedo olvidarte....i nu cxk..si nunka iege ha enamorarme de ti....deseo tanto k regreses ami..te extranio..!!! te adoro..
- no mires hacia atras x k puedes recordar k hubo un corazon k no te supo amar leonard no saves el daño k me haces
- aka lokoeandome…pero a fulll en la kabinaa…aiii k rikooo!!!!!!!!! Uhhhhhhhhhh mas loka.. ata abajo k decies saraa robetttt jjaja!

d) O simplemente nos informan de lo que harán a todos incluso a quienes no tienen información alguna del acontecimiento:

- ee mañana al onuba[9] de exoo hahaha dice:

[9] Onuba, discoteca ubicada en el distrito de San Borja.

e) Nos informan sobre alguna noticia que provoca felicidad en quien decide colocarla:

- Kchimbaa!! oohhh graciasss muy bonitoo todooo, todoooo!!!! dice:

f) La forma en que se vislumbra la vida, en sus valores típicamente juveniles también se hacen presentes, incluso aunque estos carezcan de sentido y sean absurdos, se trata de contradicciones aparentes que determinan la complejidad de la que están hechos sus discursos:

- **++L@$ ILEGALE$lå§ çhîçå§ ßüënå§ §îëmÞ®ë vån ål çîëlø ¥ lå§ çhîçå§ målå§ §ë vån å tødå§ Þå®të§-,.-~*´¨¯¨`*·~-., (las chicas buenas siempre van al cielo, y las chicas malas se van a todas partes).
- metete n mi mundo mira a donde voy tal vez es absurdo pero asi soy yo....!!! (*)
- (S)..L4uRiTa..(S)..Es q AmAr Es Un MiLaGrO pErO C RePiTe A diArIO No lO pUeDs EvItAr nO Te DeJa reSpIrAr .(L)

e) Aunque parezca contradictorio, hay quienes ingresan solo para hacer conocer al resto su mal humor, y su amenaza se vuelve patente:

- no estoy de humor para nada ni para nadie ok asi que quien me hable que se atienda a las consecuencias OK

g) Los pocos que se deciden a poner únicamente su nombre, lo harán pero con el suficiente estilo para no pasar desapercibidos, mezclando letras mayúsculas y minúsculas, colocando íconos múltiples, e inclusive modificando el propio habla:

- *{+}*-----> FlAkItAaA <-----*{+}*

- (S)..L4uR!Ta...(S)..!!!!

No sólo nos equivocamos al creer que son temas aparentemente superficiales los abordados en una conversación en el Messenger, pueden incluso tocarse los temas más serios y dramáticos:

andrea dice:	***andrea dice:***	***andrea dice:***
q ya perdiste el interes?	*:-O*	*con los sentimientos no se juega*
AH QUE SHHIII??!!!!!!!!.....	***andrea dice:***	***andrea dice:***
.....Vesániko dice:	*no mejor no*	*yo no soy de piedra*
nada no es esoo	***andrea dice:***	***AH QUE SHHIII??!!!!!!!!.....***
andrea dice:	*ya no kiero ser ni tu amiga*	***.....Vesániko dice:***
si es asi dimelo sin rodeos ok	***andrea dice:***	*yo tampoko*
AH QUE SHHIII??!!!!!!!!.....	*xq me mentiste*	***andrea dice:***
.....Vesániko dice:	***andrea dice:***	*realmente me partes el corazon*
solo estaba pensando nada maas	*otra ves me usastes*	***AH QUE SHHIII??!!!!!!!!.....***
andrea dice:	***andrea dice:***	***.....Vesániko dice:***
uhm	*bueno adios*	*y lo sabes*
andrea dice:	***AH QUE SHHIII??!!!!!!!!.....***	***andrea dice:***
y q haz pensado?	***.....Vesániko dice:***	*de ti ya no se ni q pensar*
AH QUE	*queeeeeeeee?????*	***andrea dice:***
	tuuu sabes que no te usé, que feo que	

SHHIII??!!!!!!!!..... ***.....Vesániko dice:*** *si pss x eso te llamé la vez pasadaa* ***AH QUE SHHIII??!!!!!!!!.....*** ***.....Vesániko dice:*** *creo q mejor debemos ser buenos amigoss*	*hablas* ***andrea dice:*** *ya jaime* ***andrea dice:*** *solo recuerda q tienes hermanas* ***andrea dice:*** *y q algun dia tendras una hija*	*pero en fin* ***andrea dice****:* *otro dia q kieras sexo* ***andrea dice:*** *buscate una puta ok*

En el diálogo anterior podemos apreciar que se pueden abordar una serie de discusiones, evitando de esta forma el "cara a cara", para ahorrar muchas veces no sólo esfuerzos, sino códigos a utilizar en momentos determinados, que, como se observa en el diálogo anterior, implicaría un daño interpersonal entre ambas partes.

8. Conclusiones

Es inmensa la tarea que tienen por delante los científicos sociales hoy en día, ya que son las nuevas tecnologías de la era de la información las que vienen modificando nuestros modos de socialización, mostrándonos a los sujetos en su entera libertad quienes acceden a ellas y las modifican de acuerdo a sus interés y vicisitudes. El mundo de la vida de los jóvenes resulta de por sí un mundo lleno de complejidades paradigmáticas, debido a los medios de comunicación y la masiva fuerza con que la

sociedad del hiperconsumo hace su aparición, siendo aun más compleja a partir del análisis que nos demanda las intersubjetividades desatadas en las tecnologías virtuales materializadas en el Internet. Los jóvenes usuarios reproducen constantemente dicho mundo y su constante renovación significa la principal problemática para el investigador, quien deberá permanecer en constante recambio para acceder a dichos espacios virtuales. Los cismas que estas tecnologías refieren frente a los adultos son problemáticas que "liberan" aun más al joven en la búsqueda de su emancipación y su creatividad desenvuelta. Dicha independencia lo libera a su vez de reglas y valores cotidianos, lo que si bien es cierto engrandece el poder sobre sí mismo, lo encadena a una jungla tecnológica en que los referentes se limitan a sus propios pares. Las innovaciones que arroja la comunicación a través del Messenger nos permite vislumbrar el cómo la técnica forma parte de la vida cotidiana de los jóvenes, alertándonos de la necesidad de ir más allá de la relación directa de sujetos: nos obliga a explicar la relación entre sujetos y objetos, en su necesidad de llegar otros sujetos, pero que al ser intermediados por técnicas determinadas, logran resultados inesperados que quebrantan paradigmas definidos hasta entonces.

9. Bibliografía

BERSTEIN, Richard. 1983. La reestructuración de la teoría social y política. México: Fondo de cultura económica.

FOUCAULT, Michel. 2004. Vigilar y Castigar. Buenos Aires:Editorial Siglo XXI.

GAMONAL, Roberto. 2004. La retórica del Internet. España. ICONO 14. N° 3. http://www.icono14.net/revista/

GIDDENS, Anthony. 1993. Nuevas Reglas del método sociológico. Buenos Aires: Amorrortu editores.

GOFFMAN, Erving.1997. La presentación del actor en la vida cotidiana. Buenos Aires. Amorrortu Editores.

_____1995. Estigma, La identidad deteriorada. Buenos Aires: Amorrortu Ediciones.

HEVIA, Julio. 2008. ¡Habla Jugador! Lima: Taurus.

LÉVY, Maurice. 2001. Cibercultura. Chile: Dolmen Ediciones.

MCLUHAN, Marshall. 1996. Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser Humano. Buenos Aires: Paidós.

_____1995. El medio es el masaje. Buenos Aires: Paidós

MAFFESOLI, Michel. 1993 El conocimiento ordinario Compendio de Sociología. México: Fondo de Cultura Económica.

QUIROZ, María Teresa. 2008. Jóvenes e relaciones interactivas. México: IX Asociación Latinoamericana de Investigación de la Comunicación. http://www.alaic.net/alaic30/ponencias/cartas/COMUNICACION_Y_EDUCACIO/ponencias/GT6-10QUIROZ.pdf

SHUTZ, Alfred. 1993. La construcción significativa del mundo social. Buenos Aires: Ediciones Paidós.

TURNER. Víctor. 1970. Simbolismo y ritual. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

WALLERSTEIN, Inmanuel. 2005. Las incertidumbres del saber. Barcelona: Gedisa.

WINNER, Norbert. 1968. Cibernética y Sociedad. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.