

MÚSICA Y CIBERCULTURA JUVENIL EN LA CIUDAD DE TIJUANA

Juan Manuel Avalos González

Egresado de la licenciatura en Comunicación por la Facultad de Humanidades de la Universidad Autónoma de Baja California-Tijuana (UABC). Actualmente es Técnico Académico de Investigación en el Departamento de Estudios Culturales de El Colegio de la Frontera Norte (COLEF). Tiene experiencia en proyectos de investigación adscritos a UABC y COLEF, además imparte el curso del programa software Atlas ti para la sistematización y análisis en investigación cualitativa.

Resumen

Existe una incorporación de Internet y los nuevos dispositivos tecnológicos móviles a los espacios que los actores sociales experimentan diariamente, por ello, el objetivo de este estudio es explorar la relación de la cibercultura juvenil y la música a partir de la experiencia de los jóvenes en el uso de reproductores MP3 y teléfonos celulares que son parte de la experiencia del proceso de interactividad con Internet. Los resultados indican que las actividades ligadas a la música trascienden los espacios del proceso de interactividad, los jóvenes crean y reproducen ambientes a partir de sus listas de canciones a través de los cuales median sus andares cotidianos en donde el carácter de complementariedad de la música se distancia de ser accesorio y se define por elementos emocionales y organizativos de las actividades. Lo anterior nos permite pensar la ciudad desde lo digital a partir de las prácticas culturales que se configuran en la interacción de los jóvenes con Internet en el contexto tijuanense.

Palabras clave

Proceso de interactividad, dispositivos tecnológicos móviles, cibercultura, música.

Introducción

El presente artículo se enmarca en el trabajo de un proyecto de investigación sobre la interacción de jóvenes con Internet en la ciudad de Tijuana. El objetivo particular del artículo es explorar la relación de la música y los procesos de interactividad con Internet que derivan en actividades de ciudad. Las reflexiones que presento giran en torno a los resultados del análisis de la información obtenida en trabajo de campo realizado durante el 2009.¹

El argumento que presento a lo largo del artículo lo construyo a partir de dos premisas fundamentales. En primer lugar, Tijuana por su carácter fronterizo, cuenta con un intenso flujo de bienes materiales que posibilitan a la sociedad, en este caso a los jóvenes, acceder a diversas formas de consumo y de soportes tecnológicos provenientes de Estados Unidos (Monsiváis, 2004). También existe la posibilidad de producción de distintas maneras de apropiación y recreación de formas simbólicas transnacionales que expresan diferentes maneras de constituirse como joven. La especificidad de la región ha devenido en actividades transfronterizas que no se limitan al cruce de la frontera política entre México y Estados Unidos, pues se realizan en un contexto moldeado por una constante negociación sociocultural que se alimenta de flujos materiales y simbólicos de uno u otro lado de la frontera.

En el año 2000 de acuerdo con la Encuesta Nacional de Juventud, elaborada por el Instituto Mexicano de Juventud (Pérez, 2002), el 10.4% de los jóvenes mexicanos tenía una computadora en casa, de los cuales el 4.8% contaba con conexión a Internet; en el caso concreto

de Baja California, las cifras eran un tanto más favorables con 20.7% de jóvenes que contaban con computadora en casa de los cuales el 7.1% accedía a Internet. A partir de un estudio sobre consumo de medios en Tijuana para el año 2007, elaborado por la Universidad Autónoma de Baja California, conocemos que el 56.9% de los hogares encuestados cuenta con computadora, de ese porcentaje el 75.3% cuenta con Internet (González y León, 2007). El acceso desde el hogar aún es limitado, sin embargo, la frontera noroeste del país supera la media nacional.

A raíz de ello la necesidad de pensar la ciudad desde lo digital a partir de un análisis de las prácticas culturales que se configuran en la interacción de los jóvenes con Internet en el contexto tijuanense.

La segunda premisa recae en un aspecto importante que quiero destacar sobre el tema de la música en Tijuana y su relación con las culturas juveniles. En un primer momento su abordaje se enfocó al entorno del rock tijuanense, permitiendo así observar la ciudad desde sus congregaciones constituidas en esta región transfronteriza a partir de este género musical (Valenzuela y González, 1999). El segundo pasaje gira en torno a las representaciones juveniles en la escena de la música electrónica, en donde se describen e interpretan las filiaciones específicas entre los jóvenes del *rave* y la música electrónica de Nortec (Valenzuela, 2005).

A partir de las anteriores premisas, el objetivo de este trabajo es visibilizar la presencia de la música en las experiencias juveniles de conexión a Internet en Tijuana y a partir de ahí explorar y reflexionar las rutinas de ciudad donde la música es un complemento significativo.

Acercamiento a la cibercultura

Coincido con Jorge González (2003) cuando define a la cibercultura como la relación entre tecnología y sociedad considerando el punto de encuentro de sujetos sociales y soportes

tecnológicos en tiempos y espacios concretos, así como la posibilidad de generar sentido de manera diferenciada. Es así como las prácticas culturales se presentan como el objeto observable a raíz de dicha relación espacial y temporalmente situada.

El acercamiento a la cibercultura juvenil tijuanense a partir de las dimensiones de interacción entre sujetos e Internet, debe tomar en cuenta las características particulares de Internet como medio, en donde destaca su carácter multimedia, digital e interactivo (Castells, 2001 y 2009; Newhagen y Rafaeli, 1996; Scolari, 2008). Es por ello que la aproximación a la interacción nos lleva a enfocar en el proceso de interactividad² nuestro esfuerzo. El proceso de interactividad debemos entenderlo como la relación específica entre usuario y medio, en donde se toman en cuenta las preferencias y selecciones de los usuarios a manera de turnos, así como las interfaces computacionales y de la red. Las interfaces son el espacio concreto de la interactividad. La experiencia de la interactividad no se limita al momento del encuentro con la computadora o de estar frente a la pantalla, al contrario, es necesario entenderla como un proceso en constante formación que preexiste y se prolonga al acto de disponer de la computadora para navegar en Internet.³ El proceso de interactividad está conformado por un conjunto de actividades, que bien pueden ser entendidas como prácticas culturales que a su vez están relacionadas con reglas, normas y toma de decisiones que estructuran dinámicas de un contexto particular.

Ciberculturas juveniles de Tijuana

Los tiempos de las agendas en Internet

Las rutinas generadas por los jóvenes de esta ciudad fronteriza que abren una agenda de interactividad con Internet podemos entenderlas como producto de una negociación constante

entre las obligaciones laborales, educativas, del hogar y las necesidades personales a lo largo de la semana. Tanto hombres como mujeres suelen tener obligaciones en el hogar, pero son las mujeres las que suelen anteponerlas a sus agendas de interactividad con Internet.

Los días de entre semana suelen contener agendas de conexión más o menos dispersas a lo largo de la mañana dentro de las diversas actividades que realizan, pero se concentran en la noche por los altos grados de conexión de sus pares escolares, laborales y amigos cercanos, así como por el hecho de contar con tiempo y condiciones para la colaboración en el trabajo escolar y el entretenimiento.⁴ Quiero precisar la importancia del perfil ocupacional al momento de hablar de las agendas de conexión debido a que a partir del tipo de actividades matutinas (laborales, escolares o de tiempo libre) realizadas por los jóvenes se definen los tiempos de navegación en esta parte del día. Los fines de semana las agendas de conexión se intercambian con actividades de socialización en el entorno familiar o de los amigos, sin embargo, a pesar de que los jóvenes afirman preferir asistir a espacios fuera de casa que inhabilitan la conexión, ambas actividades tienen una relación de complementariedad.

Espacios y dinámicas en el hogar

La conexión a Internet se da por cable/módem y fibra óptica, así como por conexión inalámbrica (WIFI). El espacio concreto de la conexión puede darse en la sala, en un cuarto acondicionado específicamente para las actividades de navegación o en el cuarto del joven. Quienes tienen acceso a Internet por medio de conexión inalámbrica a través de su laptop generalmente se conectan en su cuarto. La mayoría de los jóvenes cuentan con computadora de escritorio y en menor medida con laptop.

Las situaciones concretas en las que se da la interactividad son producto de su propia interrelación con las dinámicas familiares que se presentan en el hogar. Los jóvenes están al tanto de lo que sucede en casa, si cuentan con opción inalámbrica en la medida de lo posible tratan de involucrarse en las actividades que suceden a su alrededor. Suelen existir diversas agendas mediáticas simultáneas a los momentos de conexión que involucran a la televisión y la radio.

Los padres de los jóvenes tienen agendas de conexión a Internet de baja intensidad, en principio, en la trayectoria biográfica de navegación de los jóvenes (mientras eran niños y adolescentes) los adultos del hogar mantenían estrategias de control sobre los tiempos de navegación, y en menor medida sobre los contenidos. Con el paso del tiempo y a partir de que los jóvenes se constituyeron como usuarios potenciales, los padres se distanciaron de estas formas de control, dando lugar a que los mismos jóvenes se organicen para tener espacios equilibrados de uso cuando se comparte la computadora para navegar en Internet con los hermanos. La organización entre hermanos para obtener tiempos de conexión se negocia a partir de un criterio que coloca a la edad en el centro, lo que permite a los hermanos mayores determinar las oportunidades de conexión bajo la idea de que cada miembro de la familia tiene derecho al acceso a Internet.

Prácticas culturales

La característica principal de las actividades que generan los jóvenes en Internet es que se complementan unas con otras, es decir, suelen tener carácter de simultaneidad. El chat como escuchar música son las actividades que mayor presencia tienen en los momentos de conexión. Dichas actividades son de tipo comunicacional, informacional o de conocimiento y de

entretenimiento. Los jóvenes se comunican con sus amigos y familiares a través del Messenger y el correo electrónico en donde reafirman lazos de socialización iniciados en encuentros cara a cara o establecen estrategias de colaboración para cumplir con sus obligaciones escolares. El buscador Google, la enciclopedia Wikipedia, los blogs y los periódicos en línea son los espacios en Internet que mantienen a los jóvenes informados respecto a lo que sucede en su ciudad, en México y el resto del mundo, también les permiten complementar su formación educativa. El plano del entretenimiento es quizá el que mayor peso tiene en las actividades que realizan los jóvenes en Internet, en este convergen las redes sociales como My Space y Facebook, plataformas multimedia como You Tube, blogs temáticos referentes a la música, los deportes e intereses diversos y programas P2P mediante los cuales descargan y comparten música como Ares o Lime Ware.

De la agenda resultante del proceso de interactividad de los jóvenes con Internet surgen actividades que se materializan lejos del momento concreto de conexión, tales como el consumo e interacciones sociales. Los jóvenes tijuanenses complementan sus relaciones y actividades con sus agendas dentro de la red. En el tema del consumo, encontramos actividades que inician dentro del proceso de interactividad y que se concretan en actividades transfronterizas de uno y otro lado de la frontera México-Estados Unidos, generándose particularmente compras de ropa, aparatos tecnológicos, discos de música y asistencia a eventos de entretenimiento.

La trayectoria de los jóvenes en Internet da cuenta de la presencia de la música como un tema de interés habilitador de agendas en la red. Además de constituirse como eje rector de actividades específicas como búsqueda, selección y descarga de canciones y discos, la música se presenta en la experiencia de interactividad de los jóvenes como una práctica transversal a las actividades en la red en donde se asocian intereses personales y generación de ambientes

específicos de carácter individual o grupal. Los jóvenes suelen realizar búsqueda de canciones en función de gustos particulares, a ello suman una necesidad de ampliar el marco de conocimiento sobre sus artistas y grupos favoritos, por ello visitan blogs y sitios en My Space en donde expanden y diversifican sus preferencias y expectativas musicales. En la agenda establecida por los jóvenes en relación a Internet se suele dar espacio para la configuración de listas de reproducción de canciones (*playlists*), así como para depuración de listas almacenadas en reproductores MP3 y teléfonos celulares, el proceso implica navegar para descargar canciones o discos, la selección de piezas musicales y el posterior traslado de los insumos sonoros a los dispositivos tecnológicos móviles. La música también tiene presencia como una actividad de fondo en la agenda de conexión de los jóvenes, simultáneamente se escucha música, se elaboran tareas y lecturas en blogs temáticos, así como también se conversa con los amigos en Messenger.

Música y ciberculturas juveniles

Para la mayoría de los jóvenes, sin importar su estilo de expresión social, la música es central dentro de su vida cotidiana. Los jóvenes suelen identificarse colectivamente a través de sus gustos musicales, expresando así ciertos rasgos identitarios que los definen como sujetos sociales y que los distinguen de otros jóvenes y de los adultos (Thornton, 1996). Por supuesto, la selectividad a partir del gusto o preferencia es un aspecto que define en parte las identidades juveniles, otros factores a considerar que son estructurantes de la identidad tienen que ver con las limitantes y posibilidades que otorga la inscripción a determinada clase social, así como el contexto histórico y sociocultural (Valenzuela, 2009). Sin embargo, mi acercamiento no pretende reflexionar el tema de las identidades juveniles sino las interacciones que establecen los jóvenes

con Internet y observar detenidamente el papel de la música como configurador de prácticas culturales específicas.

En el plano de los usos y prácticas generadas a partir de la relación de los jóvenes con Internet la historia no es distinta. Las ciberculturas juveniles tijuanenses colocan en el centro su relación con la música al momento de configurar agendas en la red en diversos espacios, situaciones y tiempos de conexión. Escuchar y descargar música mientras se realizan otras actividades de tipo escolar, laboral y de interés personal articula un ambiente de elecciones, pensamientos y emociones de un espacio y tiempo concretos.

Los jóvenes a través de Internet y diversos programas para reproducción de música tienen la posibilidad de producir y configurar sus propias listas de canciones a partir de sus gustos y preferencias particulares. En las redes sociales y Messenger, por ejemplo, pueden expresar y compartir información musical generando un sistema de actualización constante sobre los tipos de música y géneros disponibles. Debido al acceso a diversos soportes tecnológicos, los jóvenes tienen la posibilidad de trascender su relación con la música a diversos espacios fuera del hogar. Los dispositivos tecnológicos móviles como los reproductores MP3 y los teléfonos celulares les permiten recrear ambientes y yuxtaponerlos a las realidades de ciudad.

Dispositivos tecnológicos móviles y tránsitos urbanos: algunas significaciones

A continuación abordo la relación de las ciberculturas juveniles y la música a partir de la experiencia de los jóvenes en el uso de dispositivos móviles que son parte de la experiencia del proceso de interactividad con Internet.⁵ Dicha experiencia de uso de reproductores MP3 y teléfonos celulares forma parte del aumento en el consumo nacional de equipos electrónicos digitales por parte de los internautas mexicanos (Millward Brown México, 2008 y 2009).

Como mencioné anteriormente, la experiencia de interactividad trasciende el momento concreto de estar conectado a Internet, antes y después de estar frente a la pantalla se tiene la posibilidad de imaginar agendas en la red, pero también, se tiene la oportunidad de reproducir prácticas de conexión a través de los dispositivos móviles. Por el momento me concentraré en la experiencia con pantallas por medio de las cuales los jóvenes escuchan y comparten música fuera del hogar.

Antes de continuar exponiendo los resultados de la exploración empírica quiero señalar la posición teórica desde la cual entiendo los dispositivos tecnológicos móviles e Internet. Un anclaje teórico pertinente para la comprensión de los soportes tecnológicos que son parte del objeto de investigación del presente estudio es el modelo de los artefactos culturales de Michael Cole, que los entiende en condición ideal o material, y que se asocian a la interacción social como mediadores de actividades y prácticas culturales en contextos y situaciones concretas, a su vez se van modelando reglas y normas como convenciones que restringen y habilitan el curso de la producción cultural por parte de los actores sociales (1999: 113-137). La anterior noción teórica coincide con la reflexión de Christine Hine que coloca en el centro del entendimiento de Internet su atributo de producción y reproducción cultural, así como de artefacto cultural que lo adscribe como producto de la cultura (2000).

Música y sentido

La presencia de la música en la vida de los jóvenes por medio de los reproductores MP3 y los teléfonos celulares se define a partir de elementos de sentido de vida y expresión.⁶ En primer lugar, la música se presenta como complemento en la vida de los jóvenes, les permite dar sentido a las diferentes prácticas que desarrollan a lo largo del día; por otro lado, en muchas ocasiones la

música les permite expresar y profundizar sentimientos que de otra manera no podrían compartir. El estado de ánimo es fundamental, las listas de canciones pueden configurarse para alcanzar un estado de ánimo deseado.

Organizando ideas y actividades

Los jóvenes por medio de la música tienen la posibilidad de organizar ideas y sentimientos, así como actividades. En el caso específico de las mujeres y en menor medida en los hombres, la música ayuda a organizar sentimientos. Por otra parte, la música puede presentarse como fondo de diversas actividades, permitiendo que los jóvenes armonicen actividades en el hogar, mientras caminan, manejan o utilizan el transporte público en la ciudad, incluso en la creación artística.

Estados situacionales

La música permite a los jóvenes alcanzar estados de relajación que les ayuda a sobrellevar actividades de tensión, les ayuda a tomar distancia del aburrimiento mientras se desplazan, genera ambientes específicos que tengan pertinencia a momentos particulares y que los distingue de otros gustos convencionales e incluso les ayuda a lograr tener una percepción diferente del tiempo a lo largo del día.

Entretenimiento

Evidentemente, los jóvenes también significan a la música como motor de entretenimiento para sus actividades en todo el proceso de interactividad y en sus desplazamientos urbanos cotidianos. Esta es la acepción con mayor recurrencia y que se coloca en el discurso de los jóvenes de manera casi espontánea.

Pensar la ciudad desde lo digital

Una manera de observar los cambios que generan las nuevas tecnologías e Internet es a través de las prácticas culturales o de comunicación que derivan de ellas. Las modificaciones en las relaciones mediadas por tecnología y las agendas establecidas en la cotidianidad son referentes para entender estas nuevas prácticas o actividades. Si hay cambios en dichos referentes, entonces hablamos de que existen algunas transformaciones en la socialidad y la ritualidad que son componentes de dichas prácticas (Orozco, 2007).

En torno a los cambios en la socialidad la mediación de Internet y los dispositivos tecnológicos móviles representan los mayores cambios respecto a otras formas de interacción de las personas con otros medios tradicionales. Las maneras de socializar y comunicarse de la gente están siendo trastocadas por Internet mediante los procesos de interactividad que experimentan.

La ritualidad se ve afectada en menor medida pues evidencia ciertos reacomodos entre diversas actividades dentro de las dinámicas familiares acontecidas en el contexto de los procesos de interactividad, y en las agendas que conectan a los jóvenes con escenarios ajenos a su hogar como la escuela, el trabajo y la calle. Los procesos de interactividad de los jóvenes tijuanenses vividos en casa se insertan en una negociación constante con una agenda más amplia de actividades que obedecen a ciertas obligaciones laborales o escolares. Incluso dentro de ese grupo de actividades, ya sea en la escuela o en el trabajo, se tiene cercanía con Internet y la computadora como herramientas de trabajo.

En términos espaciales y temporales, así como de actividades, el proceso de interactividad de los jóvenes de Tijuana se parece al vivido por jóvenes urbanos argentinos de Buenos Aires (*cf.* Fernández, 2008: 91-96). En relación a las trayectorias biográficas de

navegación, los espacios de socialización en relación a las nuevas tecnologías y de nuevo los elementos espaciales y temporales de la conexión, la situación de esta ciudad fronteriza coincide con la realidad explorada por Rosalía Winocur en jóvenes universitarios de clase media de la ciudad de México (*cf.* 2006: 509-529). Es posible observar de manera general que la experiencia de los jóvenes tijuanenses es cercana, guardando proporciones contextuales y culturales, a los usos y prácticas desarrolladas por jóvenes urbanos en España, la lógica que cruza los horarios, lugares y el control de los padres sobre la conexión depende de la edad de los jóvenes españoles, a mayor edad los usuarios jóvenes cuentan con condiciones flexibles de conexión (Aranda, Sánchez-Navarro y Tabernero, 2009: 19 y 20), esto es una experiencia vivida por los jóvenes de Tijuana durante su adolescencia. Otro aspecto que acerca a los jóvenes trascendiendo la distancia cultural y espacial, es que tanto en Tijuana, la Ciudad de México, Buenos Aires y España el Messenger se constituye como una práctica fundamental en las agendas configuradas en Internet (Aranda, Sánchez-Navarro y Tabernero, 2009: 28-29; Fernández, 2008: 91 y 95; Winocur, 2006: 523-524) ya sea como medio habilitador de comunicación con conocidos o como medio para el trabajo escolar o el entretenimiento en colaboración.⁷ Pensando en las actividades realizadas por jóvenes en los cuatro espacios geográficos que he señalado (Tijuana, Ciudad de México, Buenos Aires y España) el hallazgo que marca la diferencia es la notoriedad de las prácticas culturales relacionadas al consumo y reproducción de música como actividad transversal al proceso de interactividad de los jóvenes e Internet en el contexto tijuanense. La experiencia más cercana a la de la cibercultura juvenil de Tijuana es la de los jóvenes españoles, pues dibuja la descarga de música como actividad específica en relación a Internet y la práctica de escuchar canciones en su teléfono celular (*op. cit.*: 23 y 44-45), en el resto de los contextos no figura como uso o práctica importante.

Por su parte, los dispositivos tecnológicos móviles que utilizan los jóvenes de Tijuana para escuchar música en sus diversas actividades generan un continuo *soundtrack* que va mediando las situaciones de todos los días y que configura modificaciones en la percepción del tiempo y el espacio. Estos dispositivos tecnológicos móviles ayudan a regular el uso del tiempo en espacios y situaciones concretas, incluso a organizar actividades (Scolari, 2008). La música a través de los reproductores MP3 y los teléfonos celulares es cada vez más ubicua ya que los jóvenes tienen posibilidad de oírla en muchas ocasiones a lo largo del día, estas son transformaciones en la experiencia de recepción y consumo musical (Yúdice, 2007).

El uso del reproductor MP3, o iPod como coloquialmente se le denomina, así como de los teléfonos celulares con capacidad para reproducir música, colocan la experiencia personal y privada de escuchar música a partir de un estado emocional específico en el espacio público (Yúdice, 2007), una nueva manera de estar en trayectorias de ciudad individuales o en congregaciones colectivas, cada quien escuchando música en función de sus gustos y preferencias. Algunos jóvenes por medio de sus repertorios musicales construyen percepciones de ciudad que les ayuda a eliminar los ruidos e imágenes de las calles que les producen incomodidad, haciendo manejable su tránsito cotidiano.

Reflexiones concluyentes

Cibercultura, convergencia de medios y formatos, agenda a futuro

Hoy en día la ciudad contiene un *collage* de imágenes que remiten a un ecosistema mediático complejo, que se reconfigura a partir de las diversas e intensas prácticas culturales que se generan en compañía y a través de las nuevas tecnologías, como el Internet y los dispositivos tecnológicos móviles.

Las ciberculturas juveniles tijuanaenses tienen como eje fundamental la presencia de la música como generadora de prácticas culturales que moldean y estructuran a los usuarios jóvenes. Dichas prácticas se constituyen como actividades, que forman a su vez rutinas enmarcadas en periodicidades y espacios concretos regularizados por normas y reglas. A partir de la aparición de los dispositivos tecnológicos móviles las actividades ligadas a la música trascienden los espacios del proceso de interactividad, llegando a constituirse como parte de las imágenes que definen la pintura global de la ciudad.⁸ Los jóvenes crean y reproducen ambientes a partir de sus listas de canciones contenidas en sus reproductores MP3 y teléfonos celulares que median sus andares en la ciudad, en donde lo emocional juega un papel importante, así como la capacidad organizativa de las actividades de su cotidianidad. La música permite a los jóvenes dar sentido a sus experiencias cotidianas, con ella y a través de ella perciben de una manera más apacible el movimiento de la ciudad.

Las nuevas tecnologías están generando una convergencia de medios y formatos que establecen mediaciones más profundas que las tradicionales. Los dispositivos tecnológicos móviles permiten a los usuarios desprenderse de sus hogares entrando así a un juego de interacciones entre pantallas. Asimismo, los formatos de programas e interfaces utilizados en Internet, reproductores MP3 y teléfonos celulares permiten una administración sencilla de los contenidos sin la necesidad de separar las actividades entre ellos, hay mayores márgenes de compatibilidad.⁹ Reconociendo algunos de los ajustes que estos soportes tecnológicos incorporan a las actividades sociales es indispensable tener en cuenta que los cambios se generan a un ritmo lento (Orozco, 2007) y dependiendo de circunstancias particulares que definen las diversas interrelaciones entre sujetos y medios, tales como el acceso (clase social) a las nuevas tecnologías y las habilidades (factores cognitivos) desarrolladas por parte de los usuarios,

elementos que en gran medida dependen de la clase social de adscripción del actor social pero también en relación a la agenda amplia del perfil ocupacional y de horizonte de vida.

Por último, me parece importante señalar la necesidad de generar mayores abordajes a los temas de la cibercultura en relación a los entornos de los hogares y de ciudad. Es indispensable establecer líneas de investigación que nos acerquen a las experiencias de los actores sociales en torno a las interacciones y usos que realizan con las nuevas tecnologías, y a las distintas formas de apropiación a partir de la diferencia de clase social, por ejemplo, y profundizar a partir de la categoría de género.

Las dimensiones de interacción entre jóvenes de Tijuana e Internet que aquí desarrollé a partir de la técnica de la entrevista pueden ser complementadas y ampliadas con técnicas etnográficas para tener avances en la construcción de este fenómeno de manera integral y a partir de una mayor cantidad de técnicas metodológicas.¹⁰ La agenda a futuro deberá consolidar el acercamiento a las dinámicas cotidianas dentro de los hogares y fuera de este para avanzar en el reconocimiento de las implicaciones socioculturales de las nuevas tecnologías de comunicación e información.

Notas

¹ El proyecto se titula *Internet, prácticas culturales y jóvenes tijuanenses*, se desarrollo de 2008 a 2010. El trabajo de campo consistió en la realización de 20 entrevistas semi estructuradas a profundidad a jóvenes de clase media nacidos en Tijuana, Baja California, de 18 a 23 años de edad, con acceso a Internet desde el hogar y de ocupación indistinta (estudiantes, trabajadores y desempleados). Otro criterio importante de selección lo constituyó la intención de acercarnos a jóvenes “normales” que trascendieran expresiones sociales como en los casos de los *fresas*, *darkies*, *cholos*, *punketos*, *grafiteros*, *emos*, etcétera.

² El concepto de interactividad ofrece mejores herramientas que el concepto de interacción para la comprensión de la relación usuario-Internet pues denota precisamente la posibilidad de establecerse a manera de diálogo (Jensen, 2001; 2005: 4-5 y 2008: 115-116). En base a un ejercicio de deconstrucción del concepto de interacción me di a la tarea de construir de manera integral el concepto de interactividad a partir de una problematización entre las propuestas teórico-metodológicas de Sally McMillan (2002), Spiro Kiouisis (2002) y Russel Richards (2006), quienes discuten elementos clave para la construcción de un modelo explicativo. Mi avance en la definición de la interactividad como proceso se debe a su asociación con la propuesta teórica-metodológica de las multimediaciones de Guillermo Orozco (1991 y 2007). Del concepto de proceso de interactividad derivan los conceptos de experiencia y contexto de la interactividad, que permiten ubicar espacial y temporalmente la relación de los actores sociales con Internet a través de la comunicación mediada por computadora (CMC).

³ El concepto de experiencia de interactividad tiene mucha similitud con el concepto de Guillermo Orozco (1991) de la televidencia, noción temporal de las mediaciones, en donde la recepción no se limita a la mera exposición.

⁴ El tiempo de conexión aumenta en horarios nocturnos por la concentración de usuarios para la socialización, el entretenimiento y la transferencia y descarga de archivos. Sin embargo, en el caso de los jóvenes que trabajan incluso en espacios laborales tienen la posibilidad de conectarse por la mañana pues Internet se utiliza como herramienta básica. La posibilidad de conexión siempre es abierta pero con ritmos de navegación por intervalos, esta es la experiencia de los jóvenes que navegan en búsqueda de información e intercalan tiempos de socialización en Facebook por ejemplo.

⁵ La sistematización de la información y el trabajo de análisis se realizó con el apoyo del programa Atlas ti, utilizado para el trabajo de investigación cualitativa.

⁶ Estas fueron las dos principales categorías a las que se refirieron los jóvenes en sus discursos sobre el significado de la música y su relación con los dispositivos tecnológicos móviles.

⁷ Comienzan a diseñarse proyectos académicos que buscan aprovechar la disposición de los jóvenes para la colaboración y las estructuras de las plataformas de las redes sociales, como Facebook, para obtener mayor

aprovechamiento en el proceso de aprendizaje, e incluso como herramienta para la investigación (Adaime, 2010: 21-33).

⁸ La experiencia del *walkman* de las décadas pasadas ya permitía la relación de lo privado con lo público en función de los repertorios musicales de los jóvenes, sin embargo, la diferencia con los reproductores MP3 y los teléfonos celulares tiene que ver con el espacio de libre configuración y armado de los repertorios de música pues dichas nuevas tecnologías se establecen como una alternativa a la tradicional forma de consumo que implica la compra de discos compactos. Recientemente, la industria musical ha iniciado cierto proceso de ajuste a los formatos de la red, en donde establece modelos de compra “legales” de música; las prácticas ilegales a los ojos de las disqueras son las realizadas bajo modelos de intercambio P2P en Internet.

⁹ La compatibilidad de interfaces, programas y sistemas entre computadoras, Internet y dispositivos tecnológicos móviles no recae sólo en los aspectos técnicos de los medios, también se comienzan a explorar cercanía en proyectos de intervención educativa al margen de los límites inmóviles del proceso aprendizaje del aula. Ver el ejercicio desarrollado en relación a este tema en el marco del Proyecto Facebook por parte de Mara Balestrini (2010: 35-46).

¹⁰ El trabajo etnográfico en torno a Internet y las nuevas tecnologías resulta una asignatura pendiente en el campo mexicano de la comunicación e incluso en el área de los estudios antropológicos. En el plano internacional, es precisamente del campo de los estudios etnográficos de donde proviene la veta de entendimiento de Internet como artefacto cultural (Hine, 2000: 9).

Bibliografía

Adaime, Iván, 2010, “El Proyecto Facebook y la creación de entornos colaborativos educativos”, en Alejandro Piscitelli, Iván Adaime e Inés Binder, coords., *El proyecto Facebook y la posuniversidad. Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje*, Barcelona, Editorial Ariel, pp. 21-33.

-
- Aranda, Daniel, Jordi Sánchez-Navarro y Carlos Tabernero, 2009, *Jóvenes y ocio digital. Informe sobre el uso de herramientas digitales por parte de adolescentes en España*, Barcelona, Editorial de la Universitat Oberta de Catalunya.
- Balestrini, Mara, 2010, “El traspaso de la tiza al celular: celumetrajes en el Proyecto Facebook para pensar con imágenes y narrativas transmedia”, en Alejandro Piscitelli, Iván Adaime e Inés Binder, coords., *El proyecto Facebook y la posuniversidad. Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje*, Barcelona, Editorial Ariel, pp. 35-46.
- Castells, Manuel, 2001, *La galaxia Internet*, Barcelona, Areté.
- _____, 2009, *Communication Power*, Nueva York, Oxford University Press.
- Cole, Michael, 1999, *Psicología cultural. Una disciplina del pasado y del futuro*, Madrid, Morata.
- Fernández Jeansalle, Julia, 2008, “Doble clic. Internet y jóvenes de clase media en la Ciudad de Buenos Aires”, en Marcelo Urresti, edit., *Ciberculturas juveniles. Los jóvenes sus prácticas y sus representaciones en la era de Internet*, Buenos Aires, La Crujía, pp. 87-103.
- González, Jorge, 2003, *Culturas y ciberculturas. Incursiones no lineales entre complejidad y comunicación*, México, Universidad Iberoamericana.
- González, David y Gerardo León, 2007, *Estudio sobre el consumo de medios en Tijuana*, Proyecto de investigación de la Facultad de Humanidades de la Universidad Autónoma de Baja California, Tijuana (UABC).
- Hine, Christine, 2000, *Virtual ethnography*, Thousand Oaks, California, Sage.

-
- Jensen, Klaus Bruhn, 2001, "Modelos comunicantes: la importancia de los modelos para la investigación sobre los mundos de Internet", *Comunicación y sociedad*, Guadalajara, Universidad de Guadalajara, núm. 40, pp. 65-103.
- _____, 2005, "Interactivity in the wild. An empirical study of 'interactivity' as understood in organizational practices", *Nordicom Review*, Gotemburgo, Suecia, University of Gothenburg, núm. 1, pp. 3-30.
- _____, 2008, "La política de la interactividad: potencial y problemas de los sitios web como recursos de participación", en José Carlos Lozano Rendón, coord., *Comunicación*, Monterrey, Nuevo León, Fondo Editorial de Nuevo León/Fórum Universal de las Culturas Monterrey 2007.
- Kiousis, Spiro, 2002, "Interactivity: a concept explication", *New Media and Society*, Newbury Park, CA, Sage Publications, vol. 4, núm. 3, pp. 355-383.
- McMillan, Sally, 2002, "A four-part model of cyber-interactivity: Some cyber-places are more interactive than others", *New Media and Society*, Newbury Park, CA, Sage Publications, vol. 4, núm. 2, pp. 271-291.
- Millward Brow México, 2008, *Estudio de consumo de medios digitales en México*, Estudio de consumo elaborado por Interactive Advertising Bureau, México, julio de 2008.
- _____, 2009, *Estudio de consumo de medios digitales en México*, Estudio de consumo elaborado por Interactive Advertising Bureau, México, noviembre 2009.
- Monsiváis Carrillo, Carlos Alejandro, 2004, *Vislumbrar ciudadanía. Jóvenes y cultura política en la frontera noroeste de México*, México, El Colegio de la Frontera Norte (COLEF)/Plaza y Valdés.

-
- Newhagen, John E. y Sheizaf Rafaeli, 1996, Why Communication Researchers Should Study the Internet: A Dialogue, *Journal of Communication*, Washintong, DC, International Communication Association, vol. 46, núm. 1, pp. 4-13.
- Orozco, Guillermo, 2007, “Comunicación social y cambios tecnológicos: un escenario de múltiples desordenamientos”, en Dênis de Moraes, coord., *Sociedad mediatizada*, Barcelona, Gedisa, pp. 99-117.
- _____, 1991, “La audiencia frente a la pantalla. Una exploración del proceso de recepción televisiva”, *Diálogos de la Comunicación*, Lima, Perú, FELAFACS, núm. 30, pp. 54-63.
- Pérez Islas, José Antonio, 2002, *Encuesta Nacional de Juventud 2000*, México, Secretaría de Educación Pública (SEP)/Instituto Mexicano de la Juventud (IMJ).
- Richards, Russel, 2006, “Users, interactivity and generation”, *New Media and Society*, Newbury Park, CA, Sage Publications, vol. 8, núm. 4, pp. 531-550.
- Scolari, Carlos, 2008, *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*, Barcelona, Gedisa.
- Thornton, Sarah, 1996, *Club cultures: music, media and subcultural capital*, London/New England/Hanover, Wesleyan University Press.
- Valenzuela, José Manuel, 2005, *El paso del nortec. This is Tijuana*, México, CONACULTA/Trilce Editores/Océano/El Colegio de la Frontera Norte (COLEF)/Instituto Mexicano de la Juventud (IMJ)/Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).
- _____, 2009, *El futuro ya fue. Socioantropología de l@s jóvenes en la modernidad*, México, El Colegio de la Frontera Norte (COLEF)/Casa Juan Pablos.

Valenzuela, José Manuel y Gloria González, 1999, *Oye cómo va. Recuento del rock tijuanense*, México, CONACULTA/Secretaría de Educación Pública (SEP)/Instituto Mexicano de la Juventud (IMJ).

Winocur, Rosalía, 2006, “Procesos de socialización y formas de sociabilidad de los jóvenes universitarios en la Red”, en Guillermo Sunkel, coord., *El consumo cultural en América Latina. Construcción teórica y líneas de investigación*, Bogotá, Convenio Andrés Bello, pp. 504-531.

Yúdice, George, 2007, *Nuevas tecnologías, música y experiencia*, Barcelona, Gedisa.