

# Jóvenes, migraciones digitales y brecha tecnológica

DELIA MARÍA CROVI DRUETTA\*



## Resumen

Este trabajo tiene como propósito reflexionar en torno a los procesos y condiciones en que actualmente se realiza la articulación juventud-digitalización. Para ello, y a partir de una caracterización de los jóvenes como nativos digitales, se definen estos dos factores identificando la existencia de brechas (digitales y cognitivas) que configuran una nueva causa de exclusión para el sector juvenil.

**Palabras clave:** brecha tecnológica , migraciones digitales jóvenes

## Abstract

This paper aims to reflect on the processes and conditions that currently perform joint youth-digitalization. For this, and based on youth characterization as digital natives, two factors are defined identifying the existence of gaps (digital and cognitive) that shapes a new cause of exclusion for the youth sector.

**Key words:** technological gaps, youth, digital migrations.

\* Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Circuito Mario de la Cueva s/n, Ciudad Universitaria, Av. Universidad 3000, col. Copilco Universidad, deleg. Coyoacán, México, 04510.

## Antecedentes

Este trabajo tiene como propósito explorar los procesos de apropiación tecnológica que experimentan los jóvenes conocidos como nativos digitales, a fin de identificar aquellos elementos que establecen las mayores diferencias existentes entre ese tipo de usuarios y los llamados migrantes digitales, adultos pertenecientes a generaciones anteriores. Para ello, el artículo refiere primero a los jóvenes en general como el grupo social que ejerce el protagonismo en el uso social de las tecnologías de información y comunicación (TIC), explorando las asociaciones y relaciones que se establecen entre ese grupo social y los recursos digitales. Enseguida, se analiza a un sector específico dentro de la juventud, conocido como nativos digitales, el cual se contrapone a los migrantes digitales debido a que mientras los primeros pertenecen a las generaciones nacidas cuando la expansión social de los recursos de la digitalización era un hecho, los segundos, debido a su edad, incursionan de manera tardía en el uso de esas innovaciones. Así, los sistemas de prácticas culturales de ambos grupos, nativos y migrantes digitales, están determinados por diferencias generacionales las cuales dan origen a una serie de factores que profundizan brechas de orden tecnológico, cognoscitivo y cultural.

Como supuesto de estas reflexiones, se sostiene aquí que los procesos de apropiación de los recursos digitales han modificado las prácticas culturales de los jóvenes que ahora actúan en una nueva dimensión espacio-temporal. Tal manejo de espacio y tiempo repercute en las principales actividades sociales juveniles: trabajo, educación, entretenimiento, relaciones y, por lo tanto, en sus condiciones de vida y en la construcción de su identidad. Estas transformaciones trajeron como consecuencia una profundización de las diferencias existentes con respecto a sus mayores, por un lado, y, por otro, insertaron en la juventud un nuevo tipo de exclusiones que viene a sumarse a otras ya existentes.

Cabe mencionar que al reflexionar sobre esta problemática, se busca abrir un debate que posicione favorablemente a los jóvenes en su relación con las innovaciones tecnológicas digitales, vínculo que constituye uno de los signos que caracterizan a los sectores juveniles del presente. Para este debate, se considera que es necesario tomar en cuenta las siguientes premisas:

- a) Los estudios sobre juventud tienden a priorizar las prácticas de transgresión, excepcionalidad y marginalidad, relegando las reflexiones acerca del sector juvenil integrado al proceso social en el que viven, o sea, a los jóvenes 'comunes' que estudian y/o trabajan. Se reconoce que durante su proceso natural de construcción identitaria, los jóvenes confrontan y resisten el orden social establecido, lo que no impide que en sus prácticas sociales cotidianas desplieguen elementos críticos y creativos que deben ser considerados y valorados favorablemente en la ruta que recorren para lograr su integración social.
- b) Las tecnologías digitales de información y comunicación forman parte del universo simbólico y de las prácticas sociales cotidianas de la juventud (estudiar, trabajar, relacionarse, entretenerse, etcétera), al tiempo que cumplen una función de acompañamiento en los procesos productivos. Ese proceso condiciona, cada vez más, el trabajo juvenil a las habilidades que los jóvenes tienen para su manejo y aplicación, lo que ha ido creando circuitos de exclusión o brechas al interior de la juventud, perjudiciales para quienes no tienen oportunidad de desarrollar las destrezas requeridas. Al mismo tiempo, los alejan de los requerimientos impulsados desde los sectores de adultos, en su mayoría migrantes digitales, que han alcanzado una apropiación parcial de los nuevos recursos digitales.

c) Aunque los rangos de edad de los usuarios de internet y la telefonía celular (los recursos digitales más empleados por la juventud)<sup>1</sup> son

bastante amplios, es claro que el segmento de jóvenes sigue siendo el más importante en el uso y apropiación de esas tecnologías.

## Algunas precisiones sobre la juventud

Para Naciones Unidas, la juventud<sup>2</sup> está conformada por el grupo poblacional cuya edad va de los 15 a los 24 años. Sin embargo, más allá de establecer algunos criterios etarios útiles para analizar al sector, es importante destacar que la juventud no debe entenderse sólo en términos de edad. Se trata de un período dentro del ciclo de la vida con características esenciales propias, el cual se va moldeando y es fundamental en la construcción de la identidad de los sujetos que viven ese periodo.

La identidad tiene al menos tres elementos constitutivos que la determinan: historia, frontera o campo simbólico y carácter relacional. Estos rasgos se dan tanto en el plano individual como en lo colectivo, plural o restringido, indefinido o definido y permiten que se cancelen o se manifiesten las diferencias. Dicho de otro modo, tanto para los jóvenes como para la juventud, historia, campo simbólico e interacciones, son los elementos que constituyen sus identidades a partir de los cuales es posible negociar las diferencias que llevan a la tolerancia o la discriminación. Como afirma Giménez, la identidad no es una esencia, un atributo o una propiedad intrínseca del sujeto, sino que tiene un carácter intersubjetivo y relacional. Se trata de un proceso de auto-reconocimiento, así como del reconocimiento y aprobación de los otros. Por ello la identidad de un sujeto sólo puede emerger y afirmarse en tanto

se confronte con otras identidades y mediante un proceso de interacción social.<sup>3</sup>

En este contexto, la identidad no puede ser estática sino variable, cambiante. Implica también una pluralidad de pertenencias, ya que los individuos actúan en grupos sociales, ámbitos y situaciones diferentes. Para la juventud, la emergencia de su identidad se realiza en una interacción social no exenta de conflictos. La aprobación o desaprobación de la que son objeto está directamente vinculada con la discriminación, tolerancia o aceptación de las actividades que realizan, su forma de proceder o de vestirse, sus preferencias, entre otros factores que ellos mismos ponen en juego para lograr su autodefinición, expresarse y diferenciar su mundo del de los mayores. Por estas condiciones, la juventud no puede ser considerada un grupo homogéneo sino plural, diverso, con contradicciones, en cuyo interior existen sectores que viven, se expresan y relacionan de manera diferente. Según quien los mire, estos jóvenes son objeto de valoraciones, de reconocimientos y también de discriminaciones de orden diverso.

Desde una perspectiva antropológica, la juventud aparece como una construcción cultural relativa en el tiempo y en el espacio. Expresado en otros términos, esto significa que cada sociedad organiza la transición de la infancia a la vida adulta mediante formas

<sup>1</sup> El estudio que realizó en 2009 la Asociación Mexicana de Internet, indica que en México 63% de los jóvenes de 12 a 19 años usa internet (en ese rango de edad casi 7 de cada 10 lo hace), en tanto que entre los que tienen entre 20 y 24 años, 55% son cibernautas. En cambio, los resultados indican menor penetración en los grupos de mayor edad: 35% para usuarios de 25 a 34 años; 24% para quienes tienen entre 35 y 44 años; 19% para los que van de 45 a 54 años y apenas 7% para los de entre 55 y 64 años. Vid. "Estudio AMIPCI 2009 sobre hábitos de los usuarios de internet en México", Monterrey, AMIPCI, Televisa Interactive Media, 2010, en <http://www.slideshare.net/diplomadocom/estudio-de-los-hbitos-de-los-usuarios-de-internet-en-mxico-2010>

<sup>2</sup> Vale la pena recordar que la categoría *juventud* aparece tardíamente: en los años 60 del siglo XX. Fue entonces cuando Keniston expresó: "Somos testigos del surgimiento masivo de un periodo de la vida no reconocido con anterioridad: una etapa que surge entre la adolescencia y la vida adulta. Propongo llamar a esta etapa de la vida el "periodo juventud" asignando a este término, venerable pero vago, un significado específico. Vid. Keneth Keniston, "Juventud: una nueva etapa de la vida" en *In Telpochtli In Ichpuchtli. Revista de Estudios sobre la Juventud*, año 2, núm. 3, 1981, p. 51.

<sup>3</sup> Vid. Gilberto Giménez Montiel, *Teoría y análisis de la cultura*, México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes/Instituto Coahuilense de Cultura, 2006, volúmenes I y II (Intersecciones)

muy variadas. Aunque este proceso tiene una base biológica (maduración sexual y desarrollo corporal), no siempre expresan lo mismo y tanto la percepción social de esos cambios como sus repercusiones se diferencian según la comunidad de la cual se trate. Feixa refuerza este concepto expresando que las formas de juventud son cambiantes según sea su duración y consideración social.<sup>4</sup>

Para los adultos la juventud representa rebeldía, ruptura del orden, caos y modos expresivos difíciles de comprender y aceptar. Esto se debe a que los jóvenes buscan establecer un nuevo orden de significaciones, diferente al de sus mayores, lo cual es esencial para su proceso de construcción de identidad. En este contexto, la emergencia de lo juvenil suele verse como negativa y por lo tanto,

despertar reacciones que van de la intolerancia a la discriminación. Es posible afirmar que desde su origen la construcción social de la juventud es discriminatoria, porque señala a un grupo instalado no sólo lejos de las actividades socialmente significativas, sino buscando establecer un nuevo orden. Vista de este modo, a la juventud se le retacea el derecho a la autodeterminación, por lo que sus miembros deben luchar contra las formas establecidas para alcanzar el cambio e insertarse en el mundo de los adultos; éste se asigna a sí mismo la tarea de guiarlos, ordenar sus intereses y metas, así como de juzgar sus acciones y expresiones. La relación de los jóvenes con las tecnologías digitales suele caer también en un nuevo orden de significaciones y por lo tanto, dentro de parámetros de incompreensión.

## Los jóvenes como protagonistas del mundo digital

Se ha hecho bastante común identificar a los jóvenes por su relación con las tecnologías digitales, lo que ha derivado en apodos tales como “Generación Click” (los adolescentes actuales acostumbrados a tomar decisiones vía un *click* en sus recursos tecnológicos), “Generación Red” o “Generación @” (jóvenes que viven entre innovaciones tecnológicas que los llevan a priorizar lo global, no lineal, veloz y vertiginoso), “Conectados” o “Desconectados” (según su capacidad tecnológica y económica para acceder a recursos digitales) y, más recientemente, “Nativos Digitales”. Se trata de mote que buscan crear un enunciado original para identificarlos, pero son también expresiones que no analizan suficientemente el entorno social y cultural en el cual se desenvuelven los jóvenes. No obstante, queda claro que en cada uno de estos apodos hay referentes tecnológicos. Desde el resto de la sociedad, la juventud se percibe

así como un grupo social estrechamente ligado a la digitalización y a las redes.

Dentro de su grupo generacional no todos los jóvenes ejercen fehacientemente un protagonismo ligado al uso de tal o cual tecnología. Algunos están muy ligados al entorno red, pero otros no tienen ni los recursos ni la infraestructura para acceder a los nuevos medios; por ejemplo, los jóvenes que habitan en entornos rurales<sup>5</sup> o los que viven en condiciones de pobreza extrema, entre otros.

Se presenta por otro lado, un fenómeno novedoso caracterizado por dos situaciones: una suerte de habilidades desclasadas para el manejo de lo digital y su relación con los mayores. Sus habilidades aparecen desclasadas debido a que en ocasiones no son acordes con el capital cultural<sup>6</sup> de los jóvenes ni a sus condiciones materiales de vida. Dicho de otro modo, desarrollan habilidades intensivas en el uso de las

<sup>4</sup> Carles Feixa Pámpols, *El reloj de arena. Culturas juveniles en México*, México, Secretaría de Educación Pública/Causa Joven, 1998, p. 18.

<sup>5</sup> Según el estudio de AMIPCI 2009 (*op. cit.*), de un total de 30.6 millones de internautas mexicanos mayores de 6 años, sólo 5 millones viven en ámbitos no urbanos.

<sup>6</sup> Bourdieu lo explica como el conjunto de capacidades y recursos intelectuales producidos en el entorno familiar y en el sistema escolar, elementos que como todo capital dan poder a quienes los poseen. Se le considera capital debido a que no sólo se puede acumular a lo largo del tiempo, sino que también puede transmitirse a los hijos. El mecanismo de reproducción social es el que permite a cada generación asimilar este capital. El capital cultural definido por Bourdieu se presenta bajo tres formas: una forma incorporada o *habitus*, una forma objetivada representada por los bienes culturales (libros, obras de arte, cd, etc.) y una forma institucionalizada, como son los títulos escolares.

Vid. Pierre Bourdieu, *Capital cultural, escuela y espacio social*, México, Siglo Veintiuno Editores, 2005. N.E.

tecnologías digitales, pero carecen de los recursos cognitivos necesarios para jerarquizar la información que reciben o interpretarla, lo que les impide mejorar con ella sus actividades cotidianas. Por otra parte, debido a las destrezas que poseen para manejarlos y sacar provecho de ello, los jóvenes que hacen uso de los recursos digitales de manera intensiva se colocan en situación ventajosa con respecto a sus mayores. Algunos pasan a asesorarlos en materia digital, en tanto que la mayoría llega a convertirse en emisores de contenidos (en las redes sociales, por ejemplo), acariciando con esta capacidad innovadora una meta largamente pospuesta por la comunicación mediada tecnológicamente: la búsqueda de horizontalidad y retroalimentación mediante canales de retorno que den a emisores y receptores oportunidades similares para expresarse. Los adultos en cambio, frecuentemente permanecen en el papel de receptores desde el cual repiten caminos aprendidos, a veces con dificultad, que les impiden mejorar y transformar a fondo sus prácticas comunicativas.

Opiniones confinadas a cartas del lector, llamadas telefónicas perfectamente filtradas por la producción de medios electrónicos, derecho de réplica, son recursos muy limitados frente a la arrolladora capacidad de las redes para canalizar de manera sincrónica o diacrónica, respuestas, opiniones, discusiones, que hacen del ciberespacio un lugar para el diálogo prolífero y fecundo, aunque no siempre confiable. Pensemos por ejemplo los numerosísimos mensajes audiovisuales difundidos vía *YouTube*, los contenidos ligados a expresiones sonoras que ofrece *MySpace*, los perfiles personales presentados en *FaceBook* o las ideas cortas contundentes que circulan en *Twitter*. Aunque no todos los emisores de estas redes sociales son jóvenes y a pesar de cifras erráticas sobre

quiénes las usan, hay consenso en aceptar que son los jóvenes sus usuarios prioritarios.

Para entender la trascendencia del mundo tecnológico que comparte la juventud, vale la pena retomar a Domínguez,<sup>7</sup> quien explica a la generación del siguiente modo: “[...] Un conjunto histórico-concreto de hombres próximos por la edad, y socializados en un determinado momento del proceso histórico del país, lo que condiciona una actividad social común en etapas clave de formación de la personalidad, creando similitud de características objetivas y de rasgos subjetivos, que la dotan de una fisonomía propia”.<sup>8</sup>

Las generaciones tienen así una fisonomía propia en su entorno, lo que las lleva a crear una identidad colectiva construida a partir de un espacio-tiempo determinado.<sup>9</sup> Poseen una autoconciencia de grupo y desarrollan una sensación de pertenencia debido a que de este modo se diferencian de otras generaciones, lo cual les permite reflexionar sobre sí mismos y comunicar tanto las características generacionales como sus cambios y transformaciones.

Pero la actividad digital que destaca a los jóvenes de este siglo y de la última década del pasado (años en los cuales la digitalización alcanza un uso social extendido) se caracteriza también por sus exclusiones, conocidas de manera muy general como brechas o abismos digitales y tecnológicos. Tales diferencias se originan tanto en las posibilidades de acceso a esos recursos, como por las históricas desigualdades que existen para la juventud en materia educativa y social. Por ello, se reconoce que al interior del conjunto definido como juventud se presentan grandes diferencias en materia de cultura digital, las que según estudios realizados por la Comisión Económica para América Latina (CEPAL) están determinadas por

<sup>7</sup> Vid. María Isabel Domínguez García, “La juventud y las generaciones, una reflexión sobre la sociedad cubana actual”, La Habana, Universidad de La Habana, 1993 (tesis de doctorado).

<sup>8</sup> M. I. Domínguez García, “Criterios teórico-metodológicos para la investigación de la juventud”, en *Revista Cubana de Ciencias Sociales*, año 6, núm. 17, mayo-agosto de 1988, p. 46.

<sup>9</sup> Vid. Carolina de La Torre, *Las identidades. Una mirada desde la psicología*, La Habana, Centro de Investigación y Desarrollo de la Cultura Cubana Juan Marinillo, 2001.

indicadores diversos entre los que destacan el lugar de residencia, el género<sup>10</sup> y la escolaridad.<sup>11</sup>

Cabe señalar que en este artículo se sostiene que la llamada brecha digital posee dos dimensiones: tecnológica y cognoscitiva. La primera está vinculada al acceso que comporta los ámbitos de la infraestructura tecnológica disponible y las condiciones materiales específicas en que se concreta dicho acceso. La segunda se manifiesta de manera diversa en el uso, y se expresa mediante el ejercicio de habilidades informáticas y del capital cultural disponible en los usuarios. Ambos universos están vinculados, por lo que acceso y uso de las tecnologías se expresan en la apropiación, es decir, en su incorporación a las prácticas sociales cotidianas de los jóvenes, o dicho de otro modo, en la cultura de los usuarios. Esta incorporación desde temprana

edad es lo que distingue a los nativos digitales de otras generaciones que también pueden hacer uso de las TIC, pero sin que ellas pertenezcan a la estructura material y cultural existente al momento de su nacimiento.

En el contexto planteado, es preciso remarcar que con todas sus diferencias y particularidades grupales, se percibe a la juventud como un factor de transformación, con amplias posibilidades creativas, en especial en materia de apropiación de las TIC. Por ello, es urgente realizar estudios que den cuenta de los modos de uso y de la apropiación cultural de las mismas, lo cual permitiría superar una larga etapa caracterizada por investigaciones referidas al acceso, o sea, al recuento de la infraestructura existente en diferentes países y regiones.

## ¿A qué se le llama “nativos digitales”?

El popularizado concepto “nativos digitales” surgió en 2001 cuando un analista de los nuevos medios escribió un artículo que tituló “Digital Natives, Digital Immigrants”.<sup>12</sup> En ese trabajo –cuyo propósito fue reflexionar sobre los cambios operados entre los estudiantes universitarios a partir de la digitalización–, Prensky, su autor, proponía una diferenciación entre los ciudadanos que habían nacido después de la revolución digital y los que lo habían hecho con anterioridad. Las reflexiones del autor no se detenían demasiado en fechas, sino en las características de uno y otro grupo de usuarios de las TIC. Su propuesta evolucionó y llevó finalmente a identificar a los nativos digitales con aquéllos que nacieron y crecieron en tiempos de internet.

Se trata de jóvenes que confieren importancia a su identidad digital y que adoptan una actitud diferente ante las cosas. El propio Prensky apunta que comparten diferente, crean diferente, comunican diferente, coordinan diferente, aprenden diferente. Se trata asimismo de jóvenes con un amplio dominio de los medios digitales, lo que les ha permitido tener medios de expresión a su alcance, que también pueden convertir en canales para la transgresión y la construcción de su identidad. Poseen una visión global que no es sólo teórica ni deviene de la imposición de un modelo político económico, sino de la práctica de comunicarse, platicar, intercambiar, con jóvenes de otras latitudes. Para estas actividades han convertido a la red en un lugar de socialización

<sup>10</sup> En el caso de México, el género ha ido acortando su brecha. El estudio 2009 de AMIPCI (*op. cit.*) indica que entre los usuarios de internet 45% son mujeres y el resto hombres.

<sup>11</sup> Vid. Pablo Villatoro y Silva Alisson, “Estrategias, programas y experiencias de superación de la brecha digital y universalización del acceso a las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC). Un panorama regional”, Santiago de Chile, CEPAL, División de Desarrollo Social, 2005 (Serie Políticas Sociales, 101). Documento disponible en línea en [http://www.eclac.org/publicaciones/xml/6/20846/sps101\\_lcl2238.pdf](http://www.eclac.org/publicaciones/xml/6/20846/sps101_lcl2238.pdf)

<sup>12</sup> Vid. Marc Prensky, “Digital Natives, Digital Immigrants”, en *On the Horizon*, vol. 9, núm. 5, octubre de 2001. Documento disponible en línea en <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Versión castellana, “Nativos digitales, Inmigrantes digitales”, disponible en [http://docs.google.com/View?docid=ddttrkpp\\_29c595pr](http://docs.google.com/View?docid=ddttrkpp_29c595pr).

muy importante, prueba de ello ha sido la emergencia primero de millones de blogs y posteriormente de las llamadas redes sociales (*Facebook, MySpace, Twitter, YouTube*, entre otras)<sup>13</sup>. Estos jóvenes consideran que la red constituye una fuente de aprendizaje de carácter informal que comparte con la televisión el privilegio de ofrecer información extra curricular, muchas veces contradictoria o generadora de incertidumbre ante la abundancia de datos y falta de capacidad para jerarquizarlos y valorarlos.

Los nativos digitales se encuentran desde su nacimiento (¿los 80?, ¿los 90?), inmersos en un entorno digital por lo que sus actividades sociales más importantes (jugar, educarse, entretenerse, trabajar, vincularse con los demás) están mediadas tecnológicamente. Se apropian de los recursos de la digitalización de manera casi automática porque son parte de su generación y su contexto social. Algunos viven enajenados por una renovación constante de la tecnología, otros simplemente las usan para conectarse con el mundo, lo cierto es que en la actualidad pueden ser definidos como una generación digital debido a que hipotéticamente comparten el acceso, el uso y la posibilidad de apropiarse de los recursos digitales.

En el mismo artículo, Prensky, se refiere a los inmigrantes digitales (entre los que él se incluye) del siguiente modo:

[...] aprendemos —algunos mejor que otros, como todo inmigrante— a adaptarnos al medio ambiente, conservando siempre algún grado de “acento”, que nos recordará que tenemos un pie en el pasado. El “acento de inmigrante digital” puede notarse en cosas tales como, cuando necesitamos información, no priorizar internet, sino que postergarla a un segundo lugar, o leer el manual de un programa antes que asumir que el programa en sí mismo nos puede ayudar a usarlo. Hoy en día, la gente mayor ‘socializa’

de manera diferente con sus niños, y ahora están en el proceso de aprender una nueva lengua. Y un lenguaje aprendido tardíamente, dicen los científicos, ingresa a partes diferentes del cerebro que cuando se adquiere tempranamente.<sup>14</sup>

En cuanto al manejo de la información, este autor afirma que ambos grupos tienen una relación diferente: mientras los inmigrantes, bajo la premisa de que el conocimiento es poder, persisten en la actitud de querer guardarla en secreto, a los nativos digitales les encanta compartirla, distribuir los mensajes que reciben y hacerlo lo más rápidamente posible. Esto explica la emergencia de las redes sociales, empleadas como vehículo de expresión y para compartir información.

Sin embargo, entre los nativos y los migrantes digitales existe una amplia franja de jóvenes (y también de niños o adultos) que no pueden ser ubicados en ninguna de esas categorías, porque simplemente no acceden a los recursos tecnológicos. Ese sector está representado por quienes quedan fuera del 32.5% de la tasa de penetración nacional de internet o por los dos hogares de cada diez que no poseen teléfonos celulares.<sup>15</sup> Más allá de las cifras, es necesario repensar el enunciado maniqueo que coloca por un lado a los digitalizados de origen y por el otro a los que llegaron más tarde pero al fin llegaron, ya que no repara que entre estos grupos existen enormes diferencias determinadas por el tipo de uso y el nivel de apropiación de esos recursos. Entre esta composición multifacética —junto a los que tienen muchas habilidades digitales y los que no las tienen— conviven los excluidos. Planteado sólo desde una perspectiva generacional o etaria, parece que se está ante un mundo sin fisuras, en el que todos participan del nuevo espacio que ofrecen las redes sociales, la telefonía celular y otros recursos de la convergencia digital.

<sup>13</sup> Para ampliar el concepto de redes *vid.* Delia María Covi Druetta, *et al.*, *Redes Sociales. Análisis y aplicaciones*, México, UNAM/Plaza y Valdés Editores, 2009.

<sup>14</sup> M. Prensky, “Nativos digitales...” *op. cit.*

<sup>15</sup> *Vid.* AMIPCI, *op. cit.*

Un estudio realizado por la consultora ComScore, coloca a Rusia y Brasil como las naciones con mayor actividad en las redes sociales: los rusos invierten seis horas con 36 minutos al día en algún sitio social, en tanto que los brasileños permanecen en ellos seis horas con 18 minutos.<sup>16</sup> En esta lista México ocupa el lugar número 11, registrando una inversión promedio de cuatro horas diarias por internauta en una red social.<sup>17</sup> Un aspecto poco estudiado hasta ahora es relacionar esta actividad con las que en su lugar se dejaron de hacer: ¿estudiar, trabajar, participar en actividades sociales presenciales? No se sabe, pero sin duda esto representa un desafío para la investigación ya que la distribución de las 24 horas que componen cada día, debe considerar ahora el tiempo destinado a los recursos digitales.

Cada generación tecnológica fue creando algún tipo de exclusión (el libro, por ejemplo), debido a que las innovaciones nunca han estado al servicio de la sociedad en su conjunto. No obstante, la preocupación actual sobre esta inequidad se basa en que, como bien afirma Manuel Castells, se está ante una generación tecnológica que impacta todas las actividades sociales, por lo tanto, cuando un individuo queda excluido del acceso a esas innovaciones puede quedar al margen de actividades fundamentales de su vida cotidiana. Cuando este tipo de exclusiones afecta al sector juvenil, la preocupación es mayor porque es en ese conjunto social donde se depositan muchas de las promesas de desarrollo de un futuro mediato, ya que se trata nada menos que de los prota-

gonistas del cambio propiciado por las innovaciones tecnológicas. En este contexto, de la preocupación por acortar la brecha digital entre las naciones se ha pasado a la preocupación por paliar la brecha que ya se percibe al interior de la generación denominada nativos digitales.

Aunque muy útil para caracterizar un fenómeno complejo, tiende también a estigmatizarlos debido a su condición maniquea. En efecto, como ya se ha mencionado, no se puede hablar de la juventud como un todo homogéneo, sino más bien referirlos en plural: juventudes que aluden a situaciones diferenciadas. Algo similar puede decirse de los adultos y de los mayores. En este sentido, cabe aún hacerse muchas preguntas acerca de las transformaciones que se han dado en las prácticas culturales de ambos grupos a partir de la apropiación de los recursos digitales. Pero, pese a estas advertencias y cuestionamientos, es innegable que:

[...] sería ingenuo y arriesgado suponer que no existe una *brecha cognitiva/emocional* en creciente conformación entre los que nacimos antes y después de determinadas tecnologías cognitivas, en particular las asociadas a la información masiva, internet y el uso multipropósito de la telefonía celular, la conectividad permanente, el acceso irrestricto a *Wikipedia, Youtube, MySpace, Facebook, Twitter*, los *weblogs* y las redes sociales como matrices de subjetivación, y que esta brecha no tiene implicancias cognitivas, psicogenéticas y pedagógicas insaturables, entre quienes nacimos antes y después de la década de 1980/90.<sup>18</sup>

## La dimensión espacio-tiempo en los ciudadanos virtuales

Superado un primer momento de interés por parte de las investigaciones académicas o los estudios de acceso, movidos por la urgencia de sopesar la

infraestructura digital, es conveniente ahora pasar al análisis de los procesos de apropiación cultural y de las transformaciones en la vida cotidiana de

<sup>16</sup> Vid. Irma Carolina Valadez Calderón, "México: las redes sociales más populares", en *Etcétera. Para entender a los medios*, 27 de julio del 2009, en <http://www.etcetera.com.mx/articulo.php?articulo=869>

<sup>17</sup> El multicitado estudio de AMIPCI 2009 (*op. cit.*), indica que 60% de los internautas mexicanos (casi 28 millones) está suscrito a algún sitio social. En primer lugar de uso, ubica a *Metroflog* con 11 millones de usuarios; en segundo sitio aparecen empatados *MySpace* y *Hi5* con 7 millones cada uno y, en tercera posición, a *Facebook* con 4 millones de usuarios. Sin embargo, estas cifras son muy dinámicas y dependen de la metodología empleada para su medición. Por ejemplo, para otros estudios *Facebook* se encuentra a la cabeza por el número de usuarios mexicanos, seguida por *Myspace* y *Twitter*.

<sup>18</sup> Alejandro Piscitelli, *Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*, Buenos Aires, Santillana, 2009, p. 20.



los usuarios. Desde un punto de vista particular, la dimensión espacio-temporal es uno de los escenarios que debe repensarse para comprender la dimensión del cambio cultural que se está viviendo. Es también, a juicio personal, una de las articulaciones más notables de este cambio si contraponemos, como lo hace Prensky, a los nativos con los migrantes aun cuando esto sea maniqueo.

Aunque las modificaciones en el espacio-tiempo pueden ser extensivas a todos los cibernautas, nos referiremos en particular a los cambios operados entre los más jóvenes. La desterritorialización de la vida y las relaciones juveniles es uno de los signos del cambio operado por las TIC en su cotidianidad. Han contribuido a borrar las fronteras nacionales, acercándolos instantáneamente a hechos, personas y situaciones, tanto distantes como próximas. Esta posibilidad técnica introduce a una nueva lectura de la dimensión espacial y también temporal. ¿Cómo es ahora el tiempo? La influencia más notoria de las TIC en el tiempo se refleja en la instantaneidad con que se presentan los hechos: en el momento mismo en que ocurren no importa dónde suceda esto. Ya los medios masivos de comunicación adelantaban, mediante enlaces o corresponsales, la posibilidad de la omnipresencia del receptor. Hoy en día, la información instantánea, mediática o mediante otros recursos como son las redes sociales o la telefonía celular, reafirman esa omnipresencia en una acción que implica modificar espacio y tiempo. Esta disponibilidad convierte a los jóvenes en individuos *on line*, es decir, en sujetos cuya línea con el mundo está abierta las 24 horas del día para recibir mensajes mediante recursos diversos (telefonía celular, internet, sistemas para bajar y escuchar música, entre otros). Son pocos los que, disponiendo de acceso a la digitalización, se resisten a adoptar esa apertura temporal que permite a los demás penetrar en su mundo a la hora y en el momento que ellos quieran.

El sentido de privacidad se modifica tanto por la irrupción de mensajes en cualquier momento, como por la capacidad de aceptar esa imposición del otro que es, en definitiva, quien decide cuándo se comunica. Se modifica también porque las personas que están dispuestas a entregarse a la irrupción del otro,

tratan sus asuntos (privados, laborales, afectivos) frente a los demás. Hablar por teléfono hasta hace unos años era una actividad privada, mientras que desde la masificación de la telefonía celular, a mediados de los noventa, es común que las conversaciones telefónicas se realicen en público, sin prejuicios ni tapujos. Abrir asuntos que antes eran privativos del mundo personal, íntimo, preservado de casi cualquier intromisión, es ahora una actividad frecuente mediante la cual se exponen gustos, actividades, relaciones, fobias y filias.

Aunque algunos ciudadanos, por razones de orden económico o por elección, aún permanecen fuera de línea, es notable la presión del medio social para que prontamente se incorporen a la masa de individuos *on line*. La organización de la vida, sobre todo en las grandes ciudades, depende de la conectividad permanente, porque es mediante las TIC (en especial la telefonía celular) como se van organizando las actividades cotidianas, al tiempo que permiten dar cuenta de la ubicación del usuario, algo fundamental para los adultos que desean estar informados sobre el movimiento de los jóvenes. A principios de los años 90 o antes (según la tecnología de la que se trate) no se tenía esa posibilidad; ahora parece imposible vivir de otro modo. Quienes atraviesan el umbral de la digitalización difícilmente pueden prescindir de ellas, son pocos los que se resignan a estar *off line* o a regresar a un estado 'pretecnológico' (antes del escáner, antes del celular, antes de internet, antes de las redes sociales). Éste es el precio que se paga por disfrutar de la comodidad o necesidad que implica estar visibles, disponibles, abiertos, en una sociedad que demanda entrega total en términos de tiempo y sin barreras de espacio.

La incidencia de las tecnologías digitales en cuanto al espacio se hace evidente no sólo en la ya mencionada desterritorialización, sino también en expresiones como navegar, ciberespacio, cibernauta o super carretera de la información, las cuales identifican nuevos roles y actividades del desempeño comunicativo. Éstas y otras expresiones aluden a un mundo más pequeño, no en su tamaño, sino por las posibilidades que hoy en día existen para conocerlo, poseerlo e, incluso, dominarlo. Aluden también a un

individuo-mundo que juega con distancias y movimientos. Tales individuos son los que forman parte de las nuevas generaciones de jóvenes, usuarios naturales de las TIC que sólo se resignan a quedar al margen de ellas cuando por razones de orden económico o de infraestructura, están entre los excluidos.

Algunos autores como Bakis,<sup>19</sup> han reflexionado sobre la relación espacio-tecnologías digitales, las cuales experimentan una mutación profunda por varias razones. En principio, su inmediatez hace que pierda significado la distancia concebida como unidades de longitud. En cambio, habla de espacio-costos, ya que las tarifas de los servicios se miden a partir de dos ejes: los kilómetros y las tecnologías empleadas para lograr las conexiones, así como la duración y los horarios en que se prestan (las tarifas de acceso pueden variar según horarios). Para este autor, el acceso a los modernos servicios domiciliarios que ofrece la digitalización no depende hoy de la distancia sino de su costo.

Pero, en lugar de pensar en los espacios geográficos, Bettetini y Colombo reflexionan acerca de la idea de movimiento, del individuo desplazándose para acceder a las TIC: “[...] en el universo de los nuevos ‘media’ están contemporáneamente presentes sistemas que obligan al usuario a dirigirse a un lugar para poderlos utilizar, sistemas que tienden a excluir la necesidad de cualquier desplazamiento por parte del individuo y, por último, sistemas que valoran el

desplazamiento y se realizan de modo que se garanticen al individuo la libertad de movimiento.”<sup>20</sup>

Entre los primeros, están los lugares públicos para consultar internet (universidades, cafés, librerías, etc.) o los cajeros automáticos; los segundos pueden ejemplificarse con las computadoras personales con acceso a redes instaladas en el hogar, en la escuela o en el trabajo; y los terceros hacen alusión a las computadoras portátiles con conexiones inalámbricas, convertidas en verdaderas oficinas o escuelas móviles, así como a la telefonía celular.

Este desplazamiento remite a un individuo en movimiento, capaz de llevar consigo el conjunto de esferas en las que actúa cotidianamente: su hogar, la escuela, la oficina, la universidad, el entretenimiento, las relaciones sociales, los negocios, etc., lo acompañan donde quiera que vaya. Podríamos decir que lleva el planeta a cuestas y puede acceder a él a la carta.

Las nociones de espacio y de tiempo implícitas en la TIC conforman una dimensión conjunta en la que continuamente se contaminan. Sin duda el movimiento interactúa con la temporalidad preferida por las personas *offline* o los costos con las que escogen permanecer *on line*. Por estas razones, se habla de una nueva dimensión espacio temporal que representa un reto para actividades de la sociedad industrial, regidas por horarios rígidos y espacios confinados: el mundo de quienes ahora son adultos.

## Entornos digitales como nuevos escenarios de exclusión

En los últimos años se han agregado nuevas razones para la exclusión hacia la juventud y los jóvenes. La reestructuración socioeconómica de los años 70 tuvo efectos en la juventud, ya que puso frenos a la independencia económica y familiar de los jóvenes, en tanto que su incorporación al mundo del trabajo y la educación comienza a encontrar serias dificultades. Desde entonces, los organismos internacionales,

con apoyo de los gobiernos locales, promovieron la construcción de una sociedad de la información y el conocimiento, que poco a poco se fue identificando como el nuevo modelo de progreso y desarrollo: “En una sociedad de la información se gestiona conocimiento. Así como en la sociedad industrial se administraban objetos materiales y personas, en la sociedad de la información y el conocimiento se

<sup>19</sup> Vid. Henri Bakis, “Telecomunicaciones, espacio y tiempo”, en Carmen Gómez-Mont, *Nuevas tecnologías de comunicación*, México, Trillas, 1991. N.E. Además, Delia María Crovi Druetta y Cristina Girardo, *La convergencia tecnológica en los escenarios laborales de la juventud*, México, UNAM, 2001.

<sup>20</sup> Gianfranco Bettetini y Fausto Colombo, *Las nuevas tecnologías de la comunicación*, Barcelona, Paidós, 1995, p. 26.

administran datos, informaciones y conocimientos sobre esos objetos materiales y personas.”<sup>21</sup>

Pero para administrar esa información y esos conocimientos, es necesario acceder a innovaciones tecnológicas costosas, así como contar con condiciones económicas que permitan una constante actualización de su parte dura (*hardware*) y su parte blanda o lógica (*software*). Además, es imprescindible poder manejar estos nuevos recursos, es decir, contar con la capacitación necesaria para incorporar las innovaciones a la vida cotidiana.

Conscientes de las diferencias que se han ido estableciendo entre países pobres y ricos y entre los individuos con condiciones económicas diferentes, se aceptó la existencia de una brecha digital que debíamos combatir. El concepto de brecha digital implicó reconocer que estamos ante un modelo social que genera exclusión y discriminación entre quienes no tienen acceso a los instrumentos que hacen posible tal modelo. Los jóvenes, como protagonistas del cambio, en mayor o en menor medida son víctimas de la brecha digital, tanto que buena parte de los programas diseñados para combatirla están destinados a la juventud.

No obstante, el reconocimiento de la brecha digital por parte de las naciones no se tradujo en un abordaje integral de este problema. Por el contrario, su tratamiento ha sido parcial, debido a que las acciones que se están llevando a cabo parten del determinismo tecnológico, lo que se traduce en dotar de infraestructura tecnológica al tiempo que se descuidan otros aspectos igualmente importantes. Entre esos aspectos destaca la brecha cognitiva, es decir, la falta de habilidades para manejar las innovaciones tecnológicas que se suma a un escaso capital cultural preexistente entre jóvenes, como producto de reiteradas exclusiones educativas y de oportunidades culturales amplias. Desde un punto de vista personal, el combate a la brecha digital debe tomar en cuenta tanto el acceso a las innovaciones tecnológicas como el desarrollo de habilidades para

hacer uso y apropiarse de ellas, a fin de propiciar una transformación en las prácticas sociales y culturales cotidianas de todos los individuos jóvenes.

La brecha cognitiva involucra al menos dos aspectos fundamentales: las competencias informáticas y el capital cultural. Mientras las habilidades informáticas establecen rangos de usuarios que van desde los repetidores de caminos aprendidos sin una racionalidad ni explicación (exploración y juego), a los que son capaces de innovar y crear a partir de las posibilidades de las redes (apropiación), el capital cultural, desde la perspectiva planteada por Bourdieu,<sup>22</sup> comporta una dimensión fundamental en los procesos de apropiación de los nuevos medios, en especial de su parte lógica o de contenidos, ya que está relacionado con la capacidad de gestionar información y crear conocimiento. Así, entre los jóvenes existen grupos que se distinguen por una mayor o menor incorporación de prácticas comunicativas a sus vidas cotidianas y también, menos recursos culturales para tomar decisiones y, como consecuencia, para gestionar información y conocimiento.

Si frente a los planteamientos de la construcción de una sociedad de la información surgidos a finales del siglo XX, hubo una clara preocupación por superar la brecha digital entre naciones ricas y pobres, hoy el problema se focaliza en sectores concretos de la sociedad, como es el caso de la juventud. No por casualidad surge y se desarrolla el concepto “nativos digitales”: se trata de una reflexión producto de las diferencias cada vez más marcadas que se perciben entre quienes se vieron obligados a adquirir un saber adicional sumándose al manejo, a veces limitado, de los nuevos medios, y entre quienes nacen y crecen rodeados de innovaciones tecnológicas que se renuevan constantemente. Una preocupación se ha sumado a la otra: a la brecha digital entre las naciones y entre las clases sociales, se le agrega el problema generacional y las diferencias en el acceso entre miembros de una misma generación como son los nativos digitales, que aparentemente deberían ser homogéneos.

<sup>21</sup> José Silvio, *Virtualización de la universidad. ¿Cómo transformar la educación superior con la tecnología?*, Caracas, UNESCO/Iesalc, 2000, p. 117.

<sup>22</sup> Vid. de Pierre Bourdieu, *El sentido práctico*, Buenos Aires, Siglo Veintiuno Editores, 2007 y *Capital cultural, escuela y espacio social*, México, Siglo Veintiuno Editores, 2005. N.E.

## A manera de cierre: una oportunidad para los jóvenes

Sin duda juventud y jóvenes están presentes en el complejo entrecruzamiento contextual que aquí se ha planteado y a ello deberían dedicarse programas específicos que los doten de habilidades para manejar los nuevos medios digitales, favoreciendo así una apropiación cultural plena. Sin embargo, las circunstancias que rodean a la brecha digital en el ámbito de los jóvenes plantean inequidades: por un lado, los nativos digitales tal como se han descrito; por otro, quienes suman la digitalización a otras causas tradicionales de discriminación o exclusión.

Como respuesta a estas inequidades en los últimos años estudios desarrollados por organizaciones internacionales y nacionales, visibilizan los problemas actuales de la juventud. Destaca entre ellos el *Informe sobre la Juventud Mundial 2005* de Naciones Unidas,<sup>23</sup> que afirma que existen más de 200 millones de jóvenes viviendo en la pobreza, 130 millones de jóvenes analfabetos, 88 millones desempleados y 10 millones viviendo con el VIH/Sida. El argumento central de este informe es que las políticas relativas a la juventud son impulsadas por estereotipos negativos acerca de los jóvenes, como la delincuencia, el uso indebido de drogas y la violencia, olvidando que los jóvenes son una fuerza positiva para el desarrollo, la paz y la democracia. Naciones Unidas reconoce que las políticas sobre juventud parten de una construcción cultural negativa y discriminatoria, y se diseñan tomando en cuenta sólo aquellos aspectos vinculados al rompimiento de las normas, a la disidencia frente a los cánones aceptados y aceptables. Dicho en otros términos, las políticas públicas sobre

juventud no toman en cuenta a la inmensa mayoría de jóvenes que realizan su construcción identitaria transitando desde el enfrentamiento a sus raíces parentales hasta las transformaciones y mutaciones que les permiten ser agentes activos en los procesos de creación y circulación cultural, sin ser discriminado ni estigmatizados.

La nueva cultura juvenil está ampliamente determinada por los medios. Así lo demuestran diversas investigaciones sobre el tema<sup>24</sup> como las llevadas a cabo por el Banco Mundial en 2007<sup>25</sup> y el ya mencionado Informe de la ONU. Este último corrobora que siguen existiendo grandes desigualdades en la distribución y utilización de tecnologías de información, hallazgo a partir del cual establece acciones prioritarias para contrarrestar algunas de las fuentes de discriminación entre los jóvenes, quienes deben vivir e incorporarse activamente al modelo de sociedad de la información y el conocimiento. Entre ellas destaca la necesidad de aumentar el acceso a las TIC con propósitos educativos, laborales y para erradicar la pobreza. Insta a adoptar medidas especiales para conectar a los jóvenes residentes en regiones rurales, teniendo en cuenta que la tecnología inalámbrica permite superar algunos de los obstáculos físicos que representan la distancia y la topografía. Enfatiza también, la necesidad de promover el acceso compartido a esos servicios a fin de aumentar sus efectos y considera que un mayor acceso a las tecnologías digitales entre los jóvenes, permitiría fomentar la *ciber* participación a través de comunidades virtuales o lo que denominan ciudadanía electrónica.

<sup>23</sup> Vid., *Word Youth Report 2005. Young People Today, and in 2015*, prefacio de José Antonio Campo, Nueva York, United Nations Organization, Department of Economic and Social Affairs, 2005, en <http://www.un.org/esa/socdev/unyin/documents/wyr05book.pdf> N.E. Puede consultarse el resumen en castellano, en <http://daccess-dds-ny.un.org/doc/UNDOC/GEN/N04/635/86/PDF/N0463586.pdf?OpenElement>

<sup>24</sup> Vid., entre otras, Marcelo Urresti (coord.), *Ciberculturas juveniles: los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de internet*, Buenos Aires, La Crujía, 2008; D. M. Crovi Druetta y C. Girardo, *op. cit.*; C. Freixa Pámpols, *op. cit.* y A. Piscitelli, *op. cit.*

<sup>25</sup> The International Bank for Reconstruction and Development/The World Bank, *World Development Report 2007. Development and the Next Generation*, prefacio de Paul Wolfowitz, Washington, The World Bank, 2006, en [http://books.google.com.mx/books?id=xR9IcNw-rQUC&printsec=frontcover&dq=development+and+the+next+generation&source=bl&ots=AXkZK5QC8T&sig=0W1JBUJlDt-7c-G7-qGmGh7LWIk&hl=es&ei=VggqTbOfBIH98AarsMzuAQ&sa=X&oi=book\\_result&ct=result&resnum=1&ved=0CBkQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com.mx/books?id=xR9IcNw-rQUC&printsec=frontcover&dq=development+and+the+next+generation&source=bl&ots=AXkZK5QC8T&sig=0W1JBUJlDt-7c-G7-qGmGh7LWIk&hl=es&ei=VggqTbOfBIH98AarsMzuAQ&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=1&ved=0CBkQ6AEwAA#v=onepage&q&f=false). N.E. Puede consultarse la versión castellana resumida: Banco Internacional de Reconstrucción y Fomento/Banco Mundial, *Informe sobre el desarrollo mundial, 2007: el desarrollo y la próxima generación*, Washington, Banco Mundial, 2006, en <http://siteresources.worldbank.org/INTWDR2007/Resources/1489782-1158107976655/overview-es.pdf>

El Banco Mundial, a su vez, realizó un estudio en América Latina y el Caribe cuyos resultados se condensan en el *Informe sobre el desarrollo mundial, 2007: el desarrollo y la próxima generación*.<sup>26</sup> En este trabajo, la educación emerge como el instrumento idóneo para que los jóvenes puedan sumarse al uso de las TIC y con ello contar con más oportunidades para su desarrollo social. El estudio sostiene que los países que invierten en una mejor educación, salud y formación laboral para los habitantes de entre 12 y 14 años, podrán lograr crecimiento económico y reducir sus índices de pobreza. Asimismo, indica que esas inversiones son un imperativo ya que en el mundo en desarrollo hoy viven 1,300 millones de jóvenes, el grupo más extenso en toda la historia, una oportunidad que debe aprovecharse para formar ciudadanos activos. No obstante, confirma que 130 millones de jóvenes de entre 15 y 24 años no saben leer ni escribir, rezago que repercute en el sector productivo y en las relaciones sociales.

Para responder a estas demandas, el mencionado documento propone tres líneas de acción: ampliar las oportunidades, mejorar las capacidades, y ofrecer segundas oportunidades a los jóvenes que han quedado rezagados debido a circunstancias difíciles o decisiones desacertadas.<sup>27</sup> En todos los casos, se visualiza a la educación y al acceso a la información como los instrumentos que permitirían superar los retos haciendo de la juventud un sector mejor atendido y más activo.

Más allá del punto de vista económico que predomina en las recomendaciones de este organismo, es importante destacar que por fin se pone el acento en trabajar para y con la juventud a fin de combatir exclusiones. Canalizar los conocimientos y la creatividad natural de los jóvenes se ve en este contexto, como una forma de contribuir a estimular el crecimiento económico, que puede producir beneficios perdurables.<sup>28</sup>

Tanto los nativos digitales como los demás jóvenes –o sea, aquéllos que, compartiendo una misma generación, están siendo excluidos del proceso de digitalización debido a las brechas existentes–, están esperando una oportunidad: que se valore su parte creativa y colaborativa. Esperan también que se reconozca en ellos a una generación que a pesar de las diferencias, posee un conocimiento privilegiado acerca de los nuevos medios, el cual puede ser capitalizado para incidir en el desarrollo de políticas públicas que promuevan una digitalización democrática, sin exclusiones.

“La digitalización está cambiando nada más y nada menos que las formas de vida, es decir, una manera de hacer las cosas.”<sup>29</sup> Y son los jóvenes quienes están a la vanguardia de esos cambios; por eso, en materia de uso y apropiación de los recursos digitales, es necesario darles la oportunidad de marcar el camino así como el espacio para aprender de ellos.

Recibido el 8 de octubre de 2009  
Aceptado el 18 de marzo de 2010.

<sup>26</sup> *Ibid.*

<sup>27</sup> *Idem.*

<sup>28</sup> *Idem.*

<sup>29</sup> A. Piscitelli, *op. cit.*, p. 301.

## Bibliografía

- Asociación Mexicana de Internet, "Estudio AMIPCI 2009 sobre hábitos de los usuarios de internet en México", Monterrey, AMIPCI, Televisa Interactive Media 2010, en <http://www.slideshare.net/diplomadocom/estudio-de-los-hbitos-de-los-usuarios-de-internet-en-mxico-2010>
- Banco Internacional de Reconstrucción y Fomento/Banco Mundial, *Informe sobre el desarrollo mundial, 2007: el desarrollo y la próxima generación*, prólogo de Paul D. Wolfowitz, Washington, Banco Mundial, 2006 (versión resumida).
- Bettetini, Gianfranco y Fausto Colombo, *Las nuevas tecnologías de la comunicación*, Barcelona, Paidós, 1995 (Instrumentos).
- Crovi Druetta, Delia María, *Bitácora de viaje. Investigación y formación de profesionales de la comunicación en América Latina*, México, Instituto Latinoamericano de la Educación Comunicativa (ILCE), 2005.
- , *Comunicación educativa y mediaciones tecnológicas*, México, ILCE, 2007.
- , (coord.), *Comunicación y educación. Perspectiva latinoamericana*, México, ILCE, 2001.
- , *Educación en la era de las redes*, México, Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)/Sitesa, 2005.
- , *Periodismo digital en México*, México, UNAM/Sitesa, 2005.
- , *Sociedad de la información y el conocimiento. Entre lo falaz y lo posible*, México/Buenos Aires, UNAM/La Crujía Ediciones, 2004.
- y Cristina Girardo, *La convergencia tecnológica en los escenarios laborales de la juventud*, México, UNAM, 2001.
- , María de los Ángeles López Cruz y Rocío López González, *Redes Sociales. Análisis y aplicaciones*, México, UNAM/Plaza y Valdés Editores, 2009.
- De la Torre, Carolina, *Las identidades. Una mirada desde la psicología*, La Habana, Centro de Investigación y Desarrollo de la Cultura Cubana Juan Marinillo, 2001.
- Domínguez García, María Isabel, "Criterios teórico-metodológicos para la investigación de la juventud", en *Revista Cubana de Ciencias Sociales*, año 6, núm. 17, mayo-agosto de 1988.
- "La juventud y las generaciones, una reflexión sobre la sociedad cubana actual", La Habana, Universidad de La Habana, 1993 (tesis de doctorado).
- Feixa Pámpols, Carles, *El reloj de arena. Culturas juveniles en México*, México, Secretaría de Educación Pública/Causa Joven, 1998 (Jóvenes, 4).
- Giménez Montiel, Gilberto, *Teoría y análisis de la cultura*, México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes/Instituto Coahuilense de Cultura, 2006, volúmenes I y II (Intersecciones).
- Keniston, Keneth, "Juventud: una nueva etapa de la vida" en *In Telpochtli In Ichpuchtli. Revista de Estudios sobre la Juventud*, año 2, núm. 3, 1981, pp. 49-65.

Organización de las Naciones Unidas, *Informe sobre la Juventud Mundial*, Nueva York, ONU, Departamento de Asuntos Económicos y Sociales, 2005.

Piscitelli, Alejandro, *Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*, Buenos Aires, Santillana, 2009.

Prensky, Marc, "Digital Natives, Digital Immigrants", en *On the Horizon*, vol. 9, núm. 5, octubre de 2001, pp. 1-6.

Silvio, José, *Virtualización de la universidad. ¿Cómo transformar la educación superior con la tecnología?*, Caracas, Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura/Instituto Internacional de la UNESCO para la Educación Superior en América Latina y el Caribe, 2000.

Urresti, Marcelo (coord.), *Ciberculturas juveniles: los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de internet*, Buenos Aires, La Crujía, 2008.

Valadez Calderón, Irma Carolina, "México: las redes sociales más populares", en *Etcétera. Para entender a los medios*, 27 de julio del 2009, en <http://www.etcetera.com.mx/articulo.php?articulo=869>

Villatoro, Pablo y Silva Alisson, "Estrategias, programas y experiencias de superación de la brecha digital y universalización del acceso a las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC). Un panorama regional", Santiago de Chile, Comisión Económica para América Latina y El Caribe, División de Desarrollo Social, 2005 (Serie Políticas Sociales, 101).

