

Alberdi, Ma. Cristina Alberdi

Castro Rojas, Sebastián Ramiro

Navarro, Ricardo

[mnavarro@puntoedu.edu.ar](mailto:mnavarro@puntoedu.edu.ar); [calberdi@puntoedu.edu.ar](mailto:calberdi@puntoedu.edu.ar); [srcastro@unr.net.ar](mailto:srcastro@unr.net.ar)

Facultad de Ciencia Política. Escuela de Comunicación Social. Universidad Nacional de Rosario

Área de interés: Comunicación y espacio urbano.

Palabras claves: Redes informáticas - Tecno-Ambientes - Espacio Urbano

## APUNTES SOBRE LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS USUARIOS DE LOS CIBERS ROSARINOS

### Abstract:

En este artículo presentamos en primer término las líneas generales de un Proyecto de Investigación denominado "*Uso público de la redes en los Cibers de Rosario*", radicado en la SECyT – UNR.

En segunda instancia damos cuenta de los primeros apuntes acerca de las observaciones y relevamientos que se realizaron y forman parte del trabajo de campo que se llevan adelante sobre el uso de los cibers en Rosario.

Estas ideas que bosquejamos en forma de apuntes no son definitivas ni pretenden mostrar el trabajo en su totalidad, sino por el contrario marcar algunos aspectos que caracterizan al uso en los locales, describir un primer perfil de los usuarios, así como las particularidades de los espacios que ofrecen servicios de Internet en la ciudad.

En este trabajo presentamos en primer término las líneas generales de un Proyecto de Investigación denominado “*Uso público de la redes en los Cibers de Rosario*”, radicado en la SECyT – UNR.

En segunda instancia damos cuenta de los primeros apuntes acerca de las observaciones y relevamientos que se realizaron y forman parte del trabajo de campo que se llevan adelante sobre el uso de los cibers en Rosario.

Estas ideas que bosquejamos en forma de apuntes no son definitivas ni pretenden mostrar el trabajo en su totalidad, sino por el contrario marcar algunos aspectos que caracterizan al uso en los locales, así como las particularidades de los espacios que ofrecen servicios de Internet en la ciudad.

En este sentido, la idea del presente escrito es mostrar estos primeros avances y exponer las primeras consideraciones sobre el objeto de estudio que no son definitivas, sino son consideradas como operaciones que nos permiten reflexionar sobre el hacer investigativo.

|

En la actualidad se puede considerar que los cambios macro sociales son muestras evidentes y sustantivas –nivel estructural/informacional- en donde las sociedades informacionales (SI) ya no pueden separar la información y el conocimiento, ya que ambas son cualidades de las mismas, y por ende, están presentes en todos los ámbitos y poseen un carácter activo y diferenciador. Como indica Manuel Castells, el término informacional caracteriza “una forma específica de organización social en la que la generación, el procesamiento y la transmisión de la informaciones se convierten en las fuentes fundamentales de la productividad y de poder, debido a las nuevas condiciones tecnológicas”<sup>1</sup>

La utilización masiva de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para difundir y producir conocimiento nuevo, están creando un nuevo hábitat informativo en el que los actores sociales se transforman, así como lo hacen sus relaciones y los modos de organización y producción. Dichas herramientas constituyen piezas esenciales de la denominada Sociedad de Información. Es en este contexto de transformaciones, que las

zonas urbanas se ven modificadas por las TICs, estos cambios no se conforman de un único modo, sino que presentan una serie de diversidades que dependen de las estructuras sociales locales y de los contextos económicos, culturales, históricos e institucionales.

En este artículo nos interesa dar cuenta de las líneas generales y primeros avances de la investigación denominada “*Uso público de la redes en los Cibers de Rosario*”<sup>2</sup>, en la que indagamos acerca del uso público de las redes (Intranet e Internet) en los Centros Tecnológicos Comunitarios (CTC), los locutorios y los Cibers de Rosario y su impacto en el espacio urbano<sup>3</sup>.

En los antecedentes relevados consideramos interesante señalar las diferentes propuestas del Estado Nacional que se desarrollaron a partir de 1998, uno de los Programas es el que se desarrolló en el marco de la instalación de los Centros Tecnológicos Comunitarios (CTC) “telecentros de uso comunitario en localidades o parajes en condiciones de desventaja socioeconómica o geográfica”. ([www.ctc.gov.ar](http://www.ctc.gov.ar)). Este programa contemplaba un Sistema Permanente de Capacitación (SPC) que estuvo coordinado por universidades estatales y privadas del país, y un Sistema de Desarrollo de Contenidos (SDC) integrado por distintas entidades estatales nacionales, provinciales y municipales que se encontraban abocadas al desarrollo de políticas públicas, y que tenían como objetivo la promoción de planes comunitarios para lograr el funcionamiento a largo plazo de las tareas pedagógicas y de la implementación de políticas comunitarias, de modo que estas entidades lograran financiamiento propio para el desarrollo de sus actividades. A partir del 2001 no fue renovado el convenio firmado con las universidades y progresivamente se fue desarticulando el SDC.

Estudios realizados en el marco del programa *Argentina@Internet.todos*, dan cuenta de la inequidad en la distribución geográfica de los CTC respecto a las características socioeconómicas de la población, superposición en algunos barrios y carencia en otros; con respecto a la sustentabilidad a largo plazo se identifican como déficit las dificultades financieras, y por añadidura, los problemas técnicos, dado que el Estado no implementó ninguna política de asesoramiento para desarrollar fuentes de financiamiento a corto, mediano y largo plazo. Los únicos casos en los que se logró el financiamiento propio del CTC se dio cuando las entidades huésped eran escuelas que lograron girar fondos desde las

Cooperadoras escolares para el pago de la conexión y el mantenimiento de los equipos, pero, según consta en las declaraciones de los actores, esta situación es independiente de las políticas implementadas desde los organismos encargados de la vehiculización de estas actividades”<sup>4</sup>

Según cifras del sitio oficial –www.ctc.gov.ar- se registra un total de 1350 CTC instalados en la geografía argentina, de los cuales 142 están radicados en la Provincia de Santa Fe. Del total de la Provincia 41 están en la ciudad de Rosario, y se dividen en dos grandes grupos: 25 se encuentran radicados en Escuelas y Cooperadoras; y 16 CTC son regentados por Organismos de la Sociedad Civil (Asociaciones Vecinales, Centros Comunitarios, Cooperativas, Clubes)<sup>5</sup>.

En esta investigación exploratoria sobre las transformaciones del espacio urbano de la ciudad de Rosario, nos interesa poner el acento en los locales que poseen PCs conectadas entre sí, y a Internet. Como momento de inflexión reconocemos el año 2001, ya que marca el punto de mayor crecimiento del acceso a la red y además se constituye como el momento en cual los jóvenes y adolescentes se apropian de las TICs utilizando Internet y los juegos en red. Estas prácticas son las más habituales, compitiendo con ambientes como los videojuegos, los maxiquioscos o minimarkets, haciendo de las TICs el eje de una serie de usos culturales y socialmente novedosos. Nos parece paradójico que, a pesar de que el Estado Nacional haya incorporado a la Sociedad Civil más de 1300 CTCs, estos no pudieran cumplir la tarea de socializar las TICs como sí lo ha hecho la propia sociedad a través de un espacio privado, comercial y anárquico, como los Cibercafé (o cibernets). Durante el año 2002 el acceso a Internet desde estos espacios tuvo un gran crecimiento, llegando a capturar hasta el 20% del tráfico total. Si bien es un sector muy fluctuante, dada la apertura y cierre de locales en el ámbito privado, se ha evidenciado que en los últimos años el aumento de locales privados que ofrecen servicios de Internet son cada vez más y con diversas ofertas para captar a los usuarios. En el año 2004 según datos de la Dirección de Comercio de la Municipalidad eran alrededor de 180 los locales habilitados. Para principios de 2005 este número había crecido a 291 locales habilitados, y a fines de 2005 la cifra ya supera los 800 locales en la ciudad de Rosario<sup>6</sup>. Las cifras, los datos dan muestra que el sector ha evidenciado un aumento en la oferta de locales o ciberlocales con ofrecimiento de

herramientas para la navegación, juegos en red y entretenimiento, por lo que nos proponemos contribuir a la creación de conocimientos respecto de la sociedad de la información a partir de indicadores locales que permitan una aproximación a las prácticas cotidianas de los usuarios de los cibers.

En el primer año del proyecto hemos realizado un relevamiento contextual a partir de una primera delimitación demográfica y se focalizó en el trabajo de encuestas cerradas a los encargados de ciberlocales. Esto nos permite presentar algunos resultados preliminares acerca de los objetivos relacionados con la caracterización de los locales que ofrecen servicios de Internet: tamaño, equipamiento, ubicación geográfica, horarios de atención, tipos conexión, servicios que ofrece y la caracterización de los usuarios a través de los indicadores más usuales: edad, sexo, ocupación, nivel educativo, lugar de residencia, competencias informáticas. Para el segundo año nos hemos propuesto una profundización de la construcción de nuestro objeto de estudio a partir de dar cuenta de los objetivos relacionados con el reconocimiento de las prácticas que estos usuarios realizan en los espacio-cibers, la comprensión de las configuraciones socioculturales que se generan en estos ambientes tecnológicos que transforman el espacio público urbano a través de la observación y de entrevistas en profundidad

## II. APUNTES SOBRE EL TRABAJO DE CAMPO.

A continuación presentamos los primeros *Apuntes* sobre las actividades realizadas en la primera parte del trabajo de campo que se caracteriza por ser un abordaje desde una perspectiva cuantitativa con observaciones en terreno que nos permite caracterizar los locales que ofrecen servicios de Internet y describir la población de sus usuarios. La zona seleccionada para aplicar la encuesta se reconoce por una relación entre cantidad de locales habilitados con servicios de Internet y mayor densidad poblacional de la ciudad de Rosario, dicha zona se encuentra delimitada por las calles Oroño, Pellegrini y el Río Paraná.

En cuanto la caracterización de los locales que ofrecen servicios de Internet se realizaron trabajos de delimitación y descripción de los mismos. En este sentido y para lograr una mejor comprensión de la caracterización de nuestra unidad de análisis, “los locales de uso público que ofrecen servicios de Internet”, que forman parte del universo seleccionado

como objeto de la presente investigación se realizó primero un análisis sobre el Registro de Locales habilitados que suministró la Dirección General de Comercio. Si bien existe un vacío legal en muchas áreas entorno a Internet, encontramos que para la puesta en funcionamiento de un local se deben cumplir requisitos particulares. Al respecto, la ciudad de Rosario y la actividad de ofrecer servicios de Internet se encuentra reglamentado, siendo la Ordenanza Municipal N° 7612 de Diciembre de 2003 la que establece en su Artículo 1°: *“Establécese la siguiente normativa para la habilitación de comercios con servicio de Internet, entendiéndose por ello a los fines de la presente a aquellos establecimientos comerciales destinados a prestar servicio de Internet o aplicaciones interactivas en los que existen una o varias terminales de computadoras de uso público en las cuales, mediante el pago de una determinada suma de dinero por un tiempo determinado, los clientes se conectan a la red informática mundial y/o acceden a servicio de escaneo, videoconferencias, impresión de archivos o textos y cualquier otro uso que no tenga una prohibición legal.”*

La Ordenanza de la ciudad de Rosario es pionera en la República Argentina al legislar en el sector. La misma establece en su artículo 3 que los locales habilitados que ofrezcan servicios de Internet serán denominados *cibercomercios*.

Del Registro de locales habilitados nos surgieron algunos interrogantes que es necesario desglosar puesto que no todos los locales habilitados pueden ser agrupados como ciberlocales. En una segunda instancia fuimos al terreno para realizar las observaciones que nos posibilitaron acercarnos a caracterizaciones más precisas, que el registro y sus números duros no permitían diferenciar. para esto realizamos una primera caracterización en cuanto al rubro -modo de completar el formulario de habilitación- que es la entrada y/o posibilidad que los comerciantes utilizan para lograr la habilitación de los locales.

De esta manera el objetivo era poder diferenciar entre locales que están dedicados casi exclusivamente a proveer de Servicios de Internet a lo que se le suman otras posibilidades que los propietarios de negocios no dejan de considerar al momento de obtener la habilitación del Ciberlocal. En este sentido, observamos que la variedad de los locales en tanto rubro de registro incluye tanto los Servicios de Internet como otros que no son tan específicos, a saber: Bar Americano, Bar, Kiosco, Salón de ventas, Juegos en Red, Estafeta

postal, Minimercado, cabinas telefónicas, venta por menor de celulares, venta de artículos de electrónica, librería, fotocopias, regalería, venta de computadoras, insumos informáticos, servicio técnico de computadoras, Tele centro, Locutorios. Estas posibilidades dan muestra que no se pueden unificar bajo el rotulo de Servicios de Internet a todos por igual; no es lo mismo un local que ofrece servicios de Internet y como anexos sub-rubros –bebidas, minikiosco, cabinas telefónicas, estafeta postal- que un local cuya actividad principal es un Tele centro o Locutorio y como anexo ofrece servicios de Internet.

Entonces, para una mejor comprensión de la unidad de análisis, delimitamos dos grandes grupos que nos permiten jerarquizar a los comercios, por un lado los que ofrecen Servicios de Internet como rubro principal y por el otro los que su rubro más importante esta dedicado a la venta de servicios telefónicos, como tele centro o cabinas y en segunda instancia ofrece servicios de Internet. Tanto unos como otros son de relevancia para poder construir nuestro objeto de investigación; sin embargo, los del primer grupo serán a los que estudiemos con mayor profundidad. En este sentido, a los primeros se los considerarán ciberlocales, que incluyen a los rubros como Servicios de Internet y navegación con Bar Americano, Bar o Salón de ventas, Juegos en red. Y en cuanto al segundo grupo, consideraremos aquellos que serán entendidos como lugares donde el principal referente es el Tele centro o Locutorio y que además ofrece otros servicios entre ellos Servicios de Internet.

Para complementar la información obtenida en las encuestas se realizaron observaciones en locales, esto nos permite reconocer algunas marcas significativas que los caracterizan en este sector en la ciudad de Rosario. Estos locales en su mayoría están atendidos por jóvenes menores de 26 años, el horario de apertura es entre las 08 y las 11 hs por la mañana, el horario de cierre oscila entre las 24 y 03 de la mañana; cabe destacar que casi el 90% de los locales visitados ofrecen a los usuarios alimentos, golosinas y bebidas.

Como anteriormente mencionamos, además de realizar un desglose por rubro pudimos identificar el terreno evidencias de diferencias en cuanto a la disposición arquitectónicas de las máquinas en el local, otra marca de estilo es la ambientación que se ofrecen como diferenciador entre los que apuntan a un público más joven o usuarios de los juegos en red y otros que por su fisonomía tienen otro tipo de público y usuarios más afectos tareas de

consulta de e-mail o menor tiempo de conexión. Luz, sonido, espacios, servicios, colores y ambientes son las marcas que establecen las diferencias entre unos y otros. En la zona recorrida identificamos las siguientes características:

1.- Locales de construcciones típicas que responden a un estándar visual que representa la imagen de una multinacional a la cual responde el local. Poseen entre 2 y 8 terminales de acceso a la red, son espacios con mucha luminosidad de color blanco y pareciera que apuntan a un público más afecto a la navegación, realización de trabajos y a la consulta de e-mail que a los juegos. Este es el caso de los locales de Telecom, Telefónica, Impsat, Telemundo, con similar disposición de maquinas, iluminación y detalles arquitectónicos en todos sus locales. Su servicio principal es el telefónico mediante cabinas y el secundario o anexo es el acceso a Internet y sus herramientas.

2.- Locales en donde se descubre que el servicio de ciber, fue algo que se anexo luego y no en la génesis de sus inicios de actividad comercial. Este anexo no fue algo diagramado, sino más bien acomodado de la mejor manera posible. Estos locales poseen entre 4 a 10 terminales de acceso a la red. Es, entonces, que en este tipo de lugares, vemos máquinas encimadas, y tanto iluminación y color no conllevan una estética premeditada.

3.- Otros locales pueden ser considerados Multiespacios, si bien son los menos no dejan de estar presentes. Son lugares que tienen una gran cantidad de ofertas pero que sectorizan cada lugar con sus propias reglas. Están divididos por diferentes habitaciones y hasta pisos, en donde en cada lugar se ofrece un servicio distinto: kiosco, librería, fotocopias, bar, internet, cabinas, pero bien sectorizados y separados. Para marcar esta segmentación, también, la atención de cada uno de estos sectores se realiza por diferentes personas y no por una sola que se encarga de todo.

4.- También encontramos lugares que han anexo el servicio de ciber, o lo han pensado desde su génesis, pero que además tienen una variedad de ofertas de otro tipo (minimarket, locutorio etc). En estos casos, el sector de ciber que posee entre 8 a 12 terminales tiene un lugar aparte, y diferenciado por tener otro tipo de iluminación, y hasta decorado. (en algunos casos este lugar es relegado a un entre piso o segundo piso del mismo local)

5.- Cibers: Estos espacios poseen entre 10 y 22 terminales de acceso a la red y están orientados más a los jóvenes, observamos que estos locales fueron pensados desde su



apertura como tales por la disposición de las terminales y la ambientación del lugar. Tienen decorados metálicos tipo espaciales, luces más tenues o violeta con luces de neon en las PC. Las luces dicroicas iluminan parcelas sectorizadas, y se observa un importante trabajo en los decorados que ambientan el lugar. Cuentan con un logo/nombre propio con una impronta muy fuerte asociada a las redes. Los decorados también están muy influenciados con la red y con los modos de visión que impone lo digital e Internet. Las temáticas representadas en las paredes y los vidrios encontradas son referidas a juegos de red, o películas del género como matrix. Además, en los locales dedicados a los juegos en red y la Play Station se observan muchos jóvenes que aún sin ocupar una máquina se encuentran en el mismo o en las inmediaciones.

En resumen los locales de los puntos 1, 2 y 3 corresponden al grupo que posee servicios de Internet pero su actividad principal es otra. En tanto los locales del punto 4 y 5 son los considerados *Ciberlocales* por sus características y ambiente específico.

En cuanto al objetivo N° 2 en tanto poder caracterizar a los usuarios realizamos observaciones participantes en 3 locales<sup>7</sup> de 3 zonas de la ciudad -Zona Sur, Norte y Centro-. Estos se seleccionaron por sus características de *ciberlocal* y por que ofrecen como principal rubro servicios de Internet y juegos en red. Se tuvo en cuenta también, su infraestructura edilicia y ambientación interior (color de fachadas y paredes, música ambiente) por la predisposición a generar un espacio propicio a los usuarios. Las observaciones se realizaron durante 15 días en diferentes horarios. De las mismas se desprenden los siguientes apuntes, que volvemos a insistir no son definitivas ni pretenden mostrar el trabajo en su totalidad, sino por el contrario marcar algunos aspectos que caracterizan al uso en los locales en relación a estratificación etárea, el sexo y posesión o no de competencias informáticas.

Con respecto a las observaciones de estos 3 Ciberlocales seleccionados se comenzó en la tarea de construcción de distintas tipologías de usuarios que caracterizan a las prácticas en tanto usos de los entornos, de los espacios y que luego serán llevadas al campo para su constatación, a continuación describimos las primeras construcciones articuladas en base a las edades y formas de consumo/prácticas de los entornos.

Del trabajo en terreno y las observaciones se desprende la construcción de caracterizaciones de grupos de usuarios que nos permitirán comenzar a reflexionar sobre las prácticas que los sujetos realizan en los locales, pudimos agrupar y/o identificar en siete grupos diferentes de acuerdo a horarios de concurrencia, actividades que realizan en las redes y modos uso de los locales. Pudimos establecer, luego de la observación, encontramos como grupo diferenciado de usuarios “al de jóvenes”, ya que son ellos los que tienen una frecuencia repetitiva en tiempo y espacio en el uso de los entornos informáticos en los ciberlocales. Es por ello que en estos primeros apuntes del proyecto pondremos énfasis en la descripción de este grupo.

- Primer grupo: adolescentes que concurren al ciber a horarios prefijados, con reservas y que hace del ciber un lugar más en su vida cotidiana; llegan por la tarde y permanecen varias horas jugando –entre 2 y 4 hs.-, acompañando a amigo/s o sentados en la puerta.
- Segundo grupo: constituido por los que van por necesidad de utilizar Internet, ya sea, buscar una información puntual, imprimir algún trabajo o revisar el correo electrónico. Este grupo concurre durante la tarde y en la noche, y cuando terminan de realizar su tarea se retiran del local.
- Tercer grupo: asisten regularmente a chequear su correo electrónico, ver páginas culturales, de ocio, y se quedan un rato más con el MSN Messenger si alguien está online y una vez concluida la charla se retiran. En algunos casos también se puede dar el quedarse un rato más enganchado con algún juego. Este tipo de usuarios concurre generalmente todos los días, o día por medio pero con una permanencia promedio de una hora, quizás algún día se exceda un poco más, pero es un consumo que se mantiene en esa franja, sin aumentar con el correr de los días.
- Cuarto grupo: ingresan al local más avanzada la tarde, y son los usuarios mayores que también son clientes asiduos del lugar. Estos asisten en las mismas franjas horarias, pero ya en este caso concurren solos o en grupos de a 2 o 3 como máximo, al igual que los usuarios nocturnos que ya en su mayoría en forma solitaria ingresan al local desde las 23 en adelante.

- Quinto grupo: usuarios casuales que no concurren al mismo ciber siempre, sino que por encontrarse cercanos, ingresan al local por alguna consulta o chequeo pero no son asiduos concurrentes de un ciber en particular.

- Sexto grupo: usuarios entre 5 y 10 años, constituyen la franja etaria de menor edad. Ellos también forman parte de la cotidianeidad de un ciber, algunos acompañados por sus padres, y en la mayoría de los casos por un hermano mayor. El hermano pasa a ser el confidente o ayudante del menor, a diferencia del padre que solamente funciona como compañía o bien como referente para mostrarle determinada habilidad en un juego. Estos nacieron con las interfaces y para ellos, Internet o los ordenadores no son ninguna novedad sino que forman parte de objetos de su cotidianeidad desde su nacimiento.

- Séptimo grupo: usuarios de sexo femenino, permanecen menos tiempo en el ciber que los varones, ya que no son tentadas por las ofertas de juegos en red. Pueden verse grupos de adolescentes que van de 2 a 3 chicas y que generalmente se agrupan en una misma computadora a hablar por MSN o ver fotos de portales, buscar canciones etc. Sus conexiones son de tiempos más cortos, pero se mantiene una periodicidad en las mismas.

Las observaciones nos permiten realizar algunas consideraciones preliminares en la que podemos reconocer que la apropiación que hacen los jóvenes de estas Tics, se realiza en forma natural y redefiniendo el tipo de consumo que se hace de las mismas. Con respecto a este sector de niños, las prácticas observadas, también parecen mostrarnos algo similar, ya que ellos se sientan en sus computadoras de turno y manejan la Pc o el juego sin mayores inconvenientes. La mayoría de las consultas son a sus hermanos y son relativas a la comprensión del objetivo del juego -¿Y acá que tengo que hacer?-, pero no del manejo del entorno, juego en sí, ya que se percibe como un aprendizaje cultural de estas herramientas por parte del usuario. Independientemente que el juego sea nuevo, se observa que los más chicos no necesitan instrucciones para el uso del mismo, sino que con la simple exploración y la experiencia anterior es suficiente.

El sector de adolescentes, que son parte del primer grupo, posee particularidades propias ya sea por sus largas estadías en el local, así como por sus formas de utilizar las TICs de forma colectiva e individual. Suelen asistir a utilizar los juegos en red<sup>8</sup> en grupos de 4 o 5 personas, o van llegando de a poco, pero con bastante proximidad para incorporarse a la

partida. Tal sería el caso de 2 chicos que llegan a las 4 de la tarde y comienzan un juego de los denominados de estrategia. A los pocos minutos van llegando el resto de los amigos, quienes previo saludo y observación del estado del juego se suman a la partida. En algunos casos los jóvenes que están jugando ponen una pausa para explicar efusivamente sobre el estado o nivel del juego en donde se encuentran. De esta manera se suma a la estrategia global que se está utilizando. Esta situación se repite diariamente en los mismos horarios con la presencia de un grupo homogéneo que se mantienen y otros que van rotando por días y horarios en los lugares observados.

De las observaciones se desprenden situaciones específicas que vale la pena mencionar, en uno de los Ciberlocales el operador de la tarde (jóvenes de entre 18 y 25 años) se suma a jugar con ellos y demuestra ser parte del grupo conociendo los nombres, demostrando confianza en el trato con los chicos. Se observaron situaciones especiales ya que el grupo estaba conformado de 6 personas que compartían la misma partida del juego. Se produjo por parte de los interactuantes del juego una teatralización del mismo mientras fue avanzando la partida. Frases tal como: "...Me dieron!!!" "...Acá me hicieron bolsa!!!" "...Nooo toy re viciado!!!" "...Para!! No me dejen solo ayúdenme!!!" "...Nooo me hice invisible, soy re grosso!!!" y otras alocuciones, disparos y explosiones simuladas se escucharon a lo largo de la partida. Además en los descansos pautados estos usuarios revisaron el mail, se dialoga por MSN, postearon o pidieron fotos para sus espacios personales<sup>9</sup>. En estos momentos de juego en red "*teatralizado*"<sup>10</sup> también surgen las rivalidades, los enojos porque uno no hizo determinada cosa, o bien el que no tiene tanta experiencia en el juego y se lo deja de lado, quien luego de enojos termina pasando a jugar a otra cosa en forma individual para luego acercarse y ser participe mirando el monitor de un amigo. Es aquí donde aparecen las alianzas entre jugadores tanto dentro como fuera del juego. Un ejemplo se vio cuando un jugador más experimentado enseña al otro que está a su lado o lo anima -muchas veces es el operador del ciber quien cumple este papel haciéndolo jugar con él por ejemplo. Es a través de estas prácticas como el juego en red, su teatralización en un contexto ruidoso, y la presencia física en el ciber durante horas, ocupando o no una Pc, que los jóvenes se apropian del lugar como espacio de encuentro.

En estos espacios pudimos reconocer también, que los jóvenes en particular, poseen todo un lenguaje de comunicación del cual quedan totalmente excluidos aquellos que lo desconocen o no son muy expertos en el tema. Estos usuarios que habíamos definido como grupo seis manejan sus propios códigos lingüísticos inherentes a los juego y a la actividad del cibernauta. Un ejemplo de ellos es el momento del descanso o el fin de una partida. Nadie dice que hacer al momento de terminar una partida o en la pausa de la misma y sin embargo automáticamente comienzan a revisar un espacio de fotos, se abren el MSN, otros ingresa a un chat o página determinada y se va incitando al resto a que vean alguna cosa en su propia PC, o bien, se acercan al monitor del compañero. Estas acciones se realizan hasta que se proponga oportunamente el inicio de una nueva partida.<sup>11</sup>

Estas prácticas y consumo por parte del sector joven de la población a la que se hace referencia, es patrimonio de la cotidianeidad de un ciber durante los horarios del mediodía y tarde, en donde la atmósfera es más ruidosa y apoyada por música a un volumen alto.

Al comienzo de la noche, este paisaje cambia por completo. La noche es el reino de la tranquilidad, la música pasa a ser más tranquila o bien baja su volumen junto con el cambio de operador (de 25 años para arriba). A partir de las 22 hs. los usuarios de los ciberns son personas mayores y adultos, preferentemente universitarios. Aquí estarían los usuarios del grupo 2 y 3. En este caso la instancia de juegos en red disminuye considerablemente, aunque no desaparece, ya que hay jóvenes que siguen jugando con menos bullicio general. Además de los juegos, aparece más profundamente el uso de Internet, y correo electrónico, ya que en la mayoría de los casos, los jóvenes y adultos que se acercan al ciber a esta hora, lo hacen para chequear y enviar correos, buscar información en Internet, que será llevada en disquete al domicilio particular. La permanencia en el lugar está dada, una vez terminada la actividad principal por la que se concurrió al ciber, por la presencia o no de contactos en el MSN.

En el caso del público adulto, de 30/35 años en adelante, es menor la presencia, y mucho menos periódica la concurrencia a los mismos, son los que se encuentran dentro del cuarto y quinto grupo, los usuarios ocasionales o que sus prácticas con los entornos no son repetitivas, en espacio y tiempo, sino esporádicas. En estos casos el consumo se desprende

en su mayoría por tramitaciones o consultas, ayudados por el operador o alguna otra persona que lo acompaña y guía en el uso de las Tics.

Estos primeros *Apuntes* de carácter provisional nos permitirán problematizar y reflexionar sobre el uso público de las redes, reconocer las prácticas que los usuarios realizan en los espacio-cibers para poder comprender las configuraciones socioculturales que se generan en estos ambientes tecnológicos y las transformaciones que se producen en tanto nuevas prácticas culturales en el espacio público urbano. Para esto en la segunda etapa de nuestra investigación (actualmente en curso), se concretaran los objetivos 3, 4,5, 6 y 7. Para ello se realizará un trabajo cualitativo-interpretativo utilizando técnicas de entrevistas individuales y grupales en profundidad, observaciones de situaciones cotidianas en los espacio-ambientes tecnológicos.

[1]. CASTELLS Manuel *La era de la Información. Economía, sociedad y cultura, Vol 1, La sociedad Red*, Alianza, Madrid, 1998, pp. 47

<sup>2</sup>. Los integrantes son: *Director*: Luis, Baggiolini; *Investigadores*: Ricardo Navarro, Ma. del Carmen Fernández; Ma. Cristina Alberdi; Sebastián Castro Rojas; María Elisa Welti; Ricardo Diviani, Pablo Urbaitel; *Becarios*: Pablo Colacrai, Sergio Scheffer.

<sup>3</sup>. Los objetivos del proyecto son: 1) Caracterizar los locales que ofrecen servicios de Internet: tamaño, equipamiento, ubicación geográfica, horarios de atención, tipos conexión, servicios que ofrece. 2) Caracterizar los usuarios a través de los indicadores más usuales: edad, sexo, ocupación, nivel educativo, lugar de residencia, competencias informáticas. 3) Reconocer las prácticas que estos usuarios realizan en los espacio-cibers a través de la observación y de entrevistas en profundidad. 4) Delimitar la cantidad de usuarios que acceden a través de los cibers, locutorios y CTCs en la ciudad de Rosario. 5) Comprender las configuraciones socioculturales que se generan en estos ambientes tecnológicos. 6) Reflexionar respecto de las transformaciones que se producen en tanto nuevas prácticas culturales en el espacio público urbano. 7) Aportar a la construcción de tipologías de análisis sobre el acceso y uso de las tecnologías digitales.

<sup>4</sup>. Para ampliar sobre el resultado y diagnósticos del proyecto ver: [www.enredando.com](http://www.enredando.com)

<sup>5</sup>. El sitio oficial [www.ctc.gov.ar](http://www.ctc.gov.ar) solo registra la cantidad de lugares por país y por Provincia asignados como Centros Tecnológicos Comunitarios, no incluyendo otro tipo de

información. La anarquía en cuanto a cada uno de los lugares se presenta ya que cada uno siguió el camino que creyó correcto a falta de una política gubernamental que los contenga. En el país algunos lugares recibieron las PC y cuenca las pusieron en funcionamiento.

<sup>6</sup>. Este aumento se ha evidenciado por la implementación de la Ordenanza Municipal N° 7612 ya que establece que todos los locales deben volver a registrarse para encuadrarse en la normativa. Esta, es una de las razones que marca el aumento de locales, la otra que el ofrecimiento de servicios de Internet en locales privados se ha convertido en los últimos años en un buen negocio que reditúa dinero a los comerciantes.

<sup>7</sup>. Las observaciones realizadas conjuntamente con Sergio Scheffer se realizaron en los locales: "*Ciber Gravedad Zero*" de la zona centro, ubicado en las calles Entre Ríos esquina Zeballos. El local posee 27 terminales con monitores 27 pulgadas pantalla plana. Las PC del centro están reservadas para navegación y el resto para juegos, aunque en todas las PC se puede jugar en red; "*Ciber High Web*", ubicado en la zona Sur de la ciudad en las calles Regimiento 11 y San Martín. Este local posee 37 terminales con monitores 25 pulgadas comunes. Las mismas están divididas, 12 PC están reservadas para navegación en el sector de fumadores y 25 están preparadas en red para juegos; "*Ciber Play Room Access Point*", ubicado en la zona norte de la ciudad en la calle Solís 689 Bis. Este local posee 20 terminales con monitores 25 pulgadas. Además una pantalla de Play Station.

<sup>8</sup>. Juegos como: *Counter Strike*, *Warcraft I, II, III*, *Age of Empires I, II, III, IV*, *Swatt*, *A Call Of Duty* entre otros.

<sup>9</sup>. Esta acción de postear fotos es uno de los nuevos fenómenos de consumo de los jóvenes, es la tenencia de espacios personales en donde se suben fotos de todo tipo organizadas por álbumes y se dejan mensajes que quedan a modo de foro grabados en el mismo. Los más utilizados son los espacios fotolog de Terra. <http://fotolog.terra.com/> y el similar Blog de msn: <http://spaces.msn.com/>

<sup>[1]0</sup>. Ver la obra de Goffman E. que desde un análisis que toma como eje el teatro realiza aportes sobre el accionar en la vida cotidiana, la acción social y la interacción de los individuos en tanto actuación, GOFFMAN, E *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Amorrortu Editores, Bs. As. 1981.

<sup>[1]1</sup>. Cabe destacar que los juegos del tipo estrategia pueden durar horas y hasta pueden grabarse para continuarse otro día, debido a la cantidad de pantallas y opciones posibles. Un buen jugador de *Age of Empire*, por ejemplo puede prolongar una partida en modo difícil durante unas 5 horas.