

Realidad de los cibercafés populares: dispositivos presenciales de formación

RESUMEN

En este artículo se presenta una síntesis de la investigación realizada en 17 cibercafés de la ciudad de México, sobre usos y significados que algunos los jóvenes otorgan a estos espacios. Este modelo de inteligibilidad tiene como función el mostrar una síntesis del desarrollo de esta investigación exploratoria para guiar nuevas acciones investigativas sobre el tema y su relación con la educación. Muestra de manera gráfica algunos supuestos conceptuales claves de donde partió y el análisis realizado. Ofrece una serie de hipótesis sobre el papel y las mediaciones del espacio/ambiente del cibercafé en el aprendizaje y la formación de la subjetividad de los jóvenes usuarios frente a la tecnología digital. Hace recomendaciones para su potencialización.

PALABRAS CLAVE

Cibercafé, dispositivo social de educación, la formación barroca, dispositivos presenciales y digitales híbridos

ABSTRACT

This article presents a synthesis of the research carried out in 17 cafes in the city of Mexico, about the uses and meanings that some young people give to these spaces. This model of intelligibility aims to display a summary of the development of this exploratory research to guide new investigative actions on the subject and its relationship to education. Offers a number of hypotheses about the role and the mediation of the environment of learning of the subjectivity of the young users of digital technology.

KEYWORDS

Cybercafé, social devices of education, baroque formation, digital and hybrid devices

Modelo de inteligibilidad

Este modelo tiene como función el mostrar una síntesis del desarrollo de una investigación realizada sobre todo en Iztapalapa, durante el periodo del 2002 al 2007, en 17 cibercafés para guiar nuevas acciones investigativas sobre el tema, debido a los cambios permanentes que se realizan en todos los espacios que se relacionan con las TIC, y por la potencialidad educativa de los cibercafés.

Se considera que la investigación que se propone tiene un carácter exploratorio y que, por tanto, sus hipótesis poseen un carácter provisional. En el marco de esta restricción, se destacan las siguientes propuestas:

1. El cibercafé es un espacio de regulación de ciertas distancias introducidas por las tecnologías digitales.
2. Inaugura un nuevo aprendizaje, a través del uso del “café-internet”, en las prácticas de formación abierta.
3. Aspectos socioculturales y socioeconómicos causan oscilaciones socio-formativas, a través de los encuentros ambivalentes que se realizan en el cibercafé durante las múltiples experiencias que introducen a los jóvenes a utilizar la tecnología. Estas van desde una posición de conceder poca importancia al hecho tecnológico hasta realizar una alfabetización digital, pero a través no solo de la realización de tareas sino de explorar las sensibilidades y variables de sociabilidad afectiva.

El referente principal, no obstante, es el proceder del análisis discursivo que surge de las proposiciones de Michel Foucault (1971). Para efectos de un procedimiento inicial, se propone examinar esta constelación de significados de los discursos obtenidos en 50 entrevistas informales y 8 comprensivas a través del análisis del dispositivo foucaultiano utilizado por Teresa Yurén (2005) y que reconoce la presencia simultáneamente de tres lógicas de realidad interdependientes en la demanda del usuario:

Primera lógica de mercado: oferta-demanda

Segunda lógica: el cibercafé como dispositivo (arreglo de elementos de orden subjetivo y objetivo para que algo ocurra)

Tercera lógica: el cibercafé como “entre dos” de ensayos (experienciales).

La distinción anotada precedentemente nos remite a la posibilidad de reconocer tres áreas focales en la actividad investigativa y por tanto a tres puertas de acceso a la deconstrucción del discurso moderno (Derrida, 1989, 1986) las que organizan el cuadro de inteligibilidad que presentamos.

Por su naturaleza, el proyecto no se planteó como una estructura empírica que requiriera una previa definición de variables cuantitativas, en consecuencia no hay tampoco un previo plan de análisis. Como se indicó, lo que se hizo fue el análisis de los principales discursos a través de un proceder principalmente interpretativo.

Las unidades de análisis consideradas fueron los discursos, los que a su vez pueden presentarse fuertemente imbricados y participando de marcos conceptuales transdisciplinarios.

Se partió de dos ejes: el primero consiste en presentar una dinámica particular en la que se desenvuelve el sujeto en la sociedad del México actual, al tomar en cuenta una discusión sobre los distintos niveles de articulación económica y cultural que conlleva la globalización en este contexto, para lo cual se retoman conceptos tales como: modernidad, modernidad tardía, hipermodernidad y respuestas posmodernas donde se ubican las formas estéticas (neo) barrocas y las tardomodernas. El segundo eje radica en la elaboración de un cuadro que reúne el análisis y la interpretación realizada con los datos de los diferentes cibercafés estudiados.

La presente investigación se desarrolla bajo dos objetivos:

1. Producir, para México, una tipología de los cafés populares y sus usuarios.
2. Caracterizar los principales elementos del proceso de aprendizaje en relación a nuevas formas de aprendizaje de la tecnología, Internet, la investigación y el intercambio de información de forma remota en estos espacios comerciales.

Para su elaboración se trabajó con la mirada rizomática de Deleuze y Guattari (1976) debido al interés por conectar mundos heterogéneos con órdenes distintos de signos y símbolos que se manifiestan en objetos y discursos presentes en cada uno de los cibercafés estudiados.

De esta manera se ofrece una serie de propuestas sobre el papel y las mediaciones del espacio/ambiente del cibercafé en el aprendizaje y la formación de la subjetividad de los jóvenes usuarios frente a la tecnología digital. Propuestas que a manera de hipótesis podrán ser abordadas, desarrolladas o desechadas en futuras investigaciones.

Deleuze (1980) afirma que una sociedad se define por el tipo de alianza o de combinaciones que realiza con las herramientas con que cuenta y no por la cantidad de éstas. Lo anterior permitió analizar los diferentes “arreglos” que los usuarios y operarios hacen de la tecnología en los cibercafés populares. Para ello se planteó un eje de temporalidad gradual que recorre diversas instalaciones y resoluciones de la tecnología digital en cibercafés de México, el cual explicita las distancias que van de la forma más global a la menos, que es la barroca.

En el cibercafé más globalizado se encontró una respuesta más individualizada, una alfabetización digital, una vinculación y un lazo más virtual. En el cibercafé más barroco, una respuesta en red presencial y un acercamiento a la red digital y virtual permaneciendo en lo local. Extremos que están retratados en el cuadro de inteligibilidad, síntesis gráfica de la tesis.

Dinámica sobre sujeto y sociedad

Dentro del ámbito de las ciencias de la educación, el desarrollo de esta investigación partió de un marco de teorización moderno. No hay propuesta más representativa de la modernidad que la que se desprende de lo educativo. En efecto, la educación aspira a formar a un individuo consciente, crítico e inscrito en la sociedad a través de la enseñanza de herramientas productivas (saberes, tecnologías, ciencia).

La instalación de las modernizaciones tecnológicas en las sociedades está soportada históricamente por los aprendizajes regulados por la institución educativa. Sin embargo, hoy en día las ya no tan nuevas tecnologías de información y comunicación e internet y sus características de innovación, modifican sustancialmente la experiencia del sujeto en torno al tiempo y el espacio y estas son establecidas más que nunca por el mercado de consumo transformando al individuo en un consumidor individualista.

Lo anterior desregula la dinámica social, sus aprendizajes convencionales y para algunos (por ejemplo Touraine, 1994) se enfrenta una desmodernización que rebasa el control de los marcos institucionales tradicionales, lo que hace necesaria la formación de un nuevo orden social (por ejemplo arreglos sobre el aprendizaje informal del uso de internet en nuevos espacios comerciales como el cibercafé).

Las expresiones estético-culturales que toma la desregulación son consideradas por algunos autores (Christine Buci-Glucksmann, en Jay: 1993 y Berman: 2004) como expresiones posmodernas; son formas transitorias diversas que van de lo convencional a lo no convencional; la construcción del sentido pasa por una lectura mas personal o local.

Entonces hay formas de cibercafé que son respuestas que el ethos cultural toma frente a las modernizaciones. Aparece el cibercafé hipermoderno y el clásico moderno frente al “café Internet” (neo) barroco con diferentes tipos de experiencias subjetivas y técnicas, sintetizadas en ambientes que posibilitan desde la autocreación imaginaria en un “avatar” para existir en una vida virtual paralela, o la consecución de una tarea escolar, hasta el autodidactismo apoyado por un operario amigo (no profesional).

La respuesta clásica frente a la introducción de Internet, es la más moderna y se da para resolver demandas de la institución escolar. En la respuesta (neo) barroca hay un personaje presencial que juega a ser digital en una sociedad regulada por el arreglo local.

En el hipermoderno o globalizado hay un sujeto, cada vez mas silencioso, cada vez mas individualista gracias a su experiencia con la técnica.

En el tardomoderno hay un sujeto regulado por la institución, estudiante, que al mismo tiempo juega en el espacio virtual al hacer la tarea, inserto en una sociedad que esta en tránsito. Al tomar en cuenta la conceptualización que la modernidad tardía ofrece, se puede comprender el surgimiento de las respuestas al desarreglo social, ya que muestra lo limitado de la propuesta racional moderna, mas homogeneizadora, al no tomar en cuenta las necesidades personales y existenciales del sujeto, como ocurre en la escuela. De esta manera, en el momento de la instalación de las Tic e internet desde el mundo del mercado, se genera una subjetividad atrapada en las identificaciones del consumo con experiencias más “libres, creativas y personales”.

A continuación se presenta el cuadro de inteligibilidad producto de tres ejes de análisis: desde la oferta y demanda del mercado, como *dispositivo espacial y experiencial* y como *espacio/ambiente de “entre dos” de experimentaciones técnicas y subjetivas diversas*.

7 Para definir este concepto se parte de la reflexión de Lipovestky (2006) de los tiempos actuales donde la subjetividad está regulada por la tecnología.

8 El término de modernización tardía surge con base a los planeamientos de Weber, para explicar la burocratización de las instituciones, como “cárcel de la razón”.

Esquema 1. Modelo gráfico del análisis de los espacios de las “demandas y de las ofertas” que operan en el cibercafé

Lógicas de operación	Dimensiones	Cibercafé de servicio individualizado:			Cibercafé popular con tendencia a la individualización:		
		globalizado	Estudiantil	Juvenil	Tardomoderno formal	tardomoderno con rasgos barrocos	barroco
Demanda: lo que buscan los usuarios	SE: Socioeconómica	De paso, fallo en equipo personal.	Hacer tareas buscando información	Reunión junto a la tecnología	Pago diluido debido a tecnología limitada u obsoleta en casa	Software y hardware pirata. Aprender nuevos lenguajes	Impresiones, Encarta. Ayuda y vínculos (operarios)
	SC: Sociocultural	Entorno informático frío	Espacio neutro, contención y ruptura de reglas.	Válvula de escape	Espacio de libertad, y de entretenimiento	Morada y espacio de compañía	Albergue y espacio abierto para resolución de necesidades
	SF: Socioformativa	Sujetos cyborg	Tareas con información vinculada a la Web. Tránsito a lo hacker	Homogeneización sin singularidad	Espacio de exploración digital para la diversidad. Cambios de género, de edad. (chats)	Espacio de encuentro presencial. Juegos en red. Tránsito a lo craker	Espacio donde ensayan diversos roles y roles. Trabajo social en red. Contacto personal.
Oferta: lo que encuentran los usuarios	SE: → tecnico-económica	Legal y de costo alto. Servicios electrónicos diversos.	Legal y de costo mediano. Servicio de cafetería. Venta y reparación de equipo	Registro legal y de costo alto novedades electrónicas y Servicio de cafetería	Registro en tránsito, software y hardware hecho. Talleres de venta	Servicio no registrado, tecnología barata, software pirata. Talleres de sensibilización a la técnica	Servicio no registrado, tecnología barata, software pirata. Talleres de sensibilización a la técnica
	SC: → Psico-cultural	Amplitud de espacios, vidrieras, iluminación. Acóptico.	Comercio de regularización escolar y ruptura de prohibiciones: chatear, escuchar música.	Espesos, perqueras, música. Estilo juvenil del local y operarios jóvenes	Espacio de experimentación e intercambio. Escenografías populares/tecnológicas	Talleres de reparación de compañía y Escenografías populares/mexicano	Albergue hospitalario, negocio familiar. Escenografías populares/barrio
	SF: → Competencias y habilidades para el trabajo digital	Interacción en el mundo digital y global.	Ayuda especializada de apoyo a necesidades escolares.	Apoyo Light, buen manejo de la información técnica de dispositivos digitales: pòds, celulares...	Nuevo lenguajes y alfabetos digitales. Identidad virtuales en común (foros)	Identidades presenciales en común. Hackers/crakers para economía informal	Maquila de trabajos, escucha, ayuda, adaptación en la informalidad
Dispositivo	Espacial	Almacén	Pro-escolar/ consumo académico	Singético/consumo juvenil globalizado	Transicional de sostén/ vínculo virtual	Transicional de sostén/ vínculo presencial	Transicional de sostén/ vínculo local y personal
	Experiencial	Agentes, consumidores globales	Actor-autor heteroformativos	Enmascamiento. Consumo global	Actores en la espontaneidad y la invención.	Personajes en búsqueda de autor. Reunión de iguales	Autores en vínculos de reciprocidad
	subjetivo y técnico aprendizajes	"Avatares" (personaje virtual)	Tendencia a la eficiencia	Ciberborg (hombre/máquina)	Piel digital	Juego de roles	Tendencia informal para lo formal
"Entre-dos" de ensayo	juego, exploración	No hay rísa, pero hay juego virtual	Simulan. Ruptura de reglas al tiempo que hacen tareas	Ficción: fuera de la realidad, doble virtualidad: real y virtual	Experiencias polarizadas	confianza, curiosidad, privacidad	Ruido, humor, expresión
	virtual y real	Experiencias de simulación "Secondlife"	Competencia	Sujetos-objetos	Estrategias para entrar en la modernidad (lenguaje digital)	Estrategias para entrar y salir de la modernidad con la Red	Estrategias de sobrevivencia en red

Explicación de las lógicas de análisis e interpretación

Primera lógica de mercado: oferta-demanda

En las dimensiones de la demanda del usuario, se encontraron tres aspectos que la describen:

- a) Lo socio-económico: el acceso a la tecnología fuera de casa y de la escuela por módicas cantidades.
- b) Lo socio-cultural: se entiende como el consumo del imaginario juvenil, en búsqueda de su identidad / identificación.
- c) Lo socio-formativo: son aprendizajes técnicos como disposicionales que el joven pone en práctica al relacionarse a través de la máquina.

Las dimensiones de la oferta del cibercafé son producto de la transformación de la dimensión socioeconómica en tecnoeconómica y donde la dimensión sociocultural mediada por el marketing ofrece rasgos de identificación psicoculturales y una dimensión formativa mediada por la tecnología y la comunicación digital.

Segunda lógica: el cibercafé como dispositivo

Este análisis se apoyó en la lectura de Deleuze (1999) sobre el concepto de dispositivo de Foucault, en tanto que arreglo de elementos de diversa naturaleza, tanto objetivos (técnicos: computadoras) como subjetivos (simbólicos y experienciales).

Se construyeron dos categorías de análisis:

- a) Espacial: entorno al papel del entorno físico del cibercafé, que va desde el que copia la imagen de un almacén (grandes, ventanales, luces artificiales, hay un orden estratégico) hasta llegar a otros con características diversas que se convierten en espacios transicionales: el tipo jardín de niños (con paredes en tono pastel, su función básica es la de trabajo escolar), el que presenta altares de tipo religioso hasta el cibercafé que ofrece un “confort relativo a su clientela” (psicocultural).
- b) Experiencial: referimos a los cibercafés de acuerdo con la experiencia que ofrecen o realizan ahí los usuarios en el desarrollo de su creatividad o aprendizaje: aquellos donde únicamente como agentes institucionales van a hacer la tarea, hasta aquellos que propician el acercamiento de creaciones con la tecnología, por ejemplo: música (autor) juego (actor).

Tercera lógica: el cibercafé como “entre dos” de ensayos

Se definió como el espacio que ofrece el cibercafé para el ensayo de diversas posibilidades, roles, máscaras, aprendizajes técnicos.

- a) Entre- dos de aprendizajes subjetivos y técnicos: se ubica al sujeto en el cibercafé de acuerdo con el desarrollo de disposiciones que ahí realice, sensibilización de la piel digital cuando va a chatear con novias virtuales a la complejización de la realidad digital “ciborg, “avatar”.
- b) Entre-dos de juegos y exploración: catalogamos a los cibercafés de acuerdo con el ambiente que se percibe según las actividades del usuario, que van desde una comunicación virtual en silencio hasta una comunicación presencial. Por ejemplo, en algunos donde se hace la tarea hay una ruptura permanente con el orden, porque al mismo tiempo escuchan música, juegan, navegan, etc.
- c) Entre-dos virtuales y reales: en este tipo de cibercafé se encontraron condiciones para experiencias ya sea de second-life por el tipo de conexión, hasta aquellas que hacen énfasis en el aspecto comercial

tratando a los usuarios como sujetos-objetos (moda, espejos, música, consumo).

Se crearon diferentes clasificaciones: el cibercafé globalizado, el estudiantil, juvenil, el tardomoderno formal, el tardomoderno con rasgos barrocos y el barroco para intentar mostrar la pluralidad de los modos de consumo y producción de la tecnología digital pública en la ciudad de México, donde de manera simultánea estos elementos se presentan generando diferentes ambientes y experiencias en el cibercafé.

El papel del cibercafé es transmitir un patrimonio cultural en contextos particulares, hay bloqueos psicológicos que se repiten en situaciones de conflicto frente a las indisponibilidades tecnológicas, difícil ejercicio de autoridad en diferentes situaciones sea de práctica o de saber, hay hábitos morales, todo esto lleva al reconocimiento de ámbitos artesanales que favorecen la técnica, el empirismo.

Conclusiones

Este modelo para la investigación, de acuerdo con Pierre Landry (2007) permite discutir lo siguiente en relación a la construcción de un nuevo dispositivo social:

1. La dificultad de la pluridisciplinariedad de la aproximación elegida, lo cual implica toda su riqueza: una investigación de tipo antropológica; el análisis de un dispositivo siguiendo una aproximación de información y comunicación, que son consideraciones sobre la formación que están presentes hoy en día en las ciencias de la educación y en la teoría social sobre el lazo social y lo digital.
2. Que el cibercafé es un espacio “entre-dos” que permite a los usuarios construir un dispositivo donde todas las dimensiones del aprendizaje se encuentran reunidas, más allá de una concepción fragmentada que privilegian las instituciones educativas.
3. El sujeto está visto en su totalidad, a pesar de que en esta investigación su relación con los saberes que aprende se encuentra poco organizada. Sin embargo, se muestra la relación entre mundo real y mundo virtual, siendo éste visto como un simulador social donde el afecto y la relación intervienen en la experimentación.
4. Define la formación barroca como la construcción de una subjetividad que se parece a un estilo de creación artística, incorpora la sensibilidad, el gusto por lo inestable, lo multidimensional y lo mutante. Incorpora el manejo de lo heterogéneo y las diferencias. A través de lo barroco, vinculado con las formas locales, se aprende jugando e imitando a estar en el mundo de manera informal y simulada, negociando las normas y las reglas sobre el eje del juego. Los jóvenes aprenden a entrar y salir de lo que está instituido. Las instituciones educativas podrían sacar partido de los resultados de esta investigación que muestra los factores de diferentes medios ambientes de aprendizajes, lo cual podría contribuir a reducir el número de alumnos con dificultades tanto técnicas como existenciales.
5. Ayuda a comprender las dificultades encontradas en la puesta en acción en dispositivos a distancia cuando estas se encuentran centradas en lo racional y en los aprendizajes. El dispositivo tiene que ser híbrido y considerar las realidades de las personas y del contexto.
6. Los dispositivos que facilitan el acceso a internet interrogan a las instituciones en dos niveles: su capacidad de desarrollar el espíritu crítico de los alumnos frente a una proliferación de informaciones disponibles, ya que tienen que enfrentarse a tomar elecciones pertinentes, y también entrenar a los alumnos para trabajar en red con los otros como tendrán que hacerlo a lo largo de la vida. Cabe preguntarse si la autonomía se puede dar en ausencia de mediadores “certificados” en el cibercafé.

También se afirma que la fractura numérica es una realidad, pero ésta ¿no es acaso un fenómeno transito-

rio? En México podría durar más por la economía y entonces los “café Internet” tienen el futuro delante de ellos bajo formas en constante evolución, como las que se deriven del vínculo con instituciones.

6. Los dispositivos que facilitan el acceso a internet interrogan a las instituciones en dos niveles: su capacidad de desarrollar el espíritu crítico de los alumnos frente a una proliferación de informaciones disponibles, ya que tienen que enfrentarse a tomar elecciones pertinentes, y también entrenar a los alumnos para trabajar en red con los otros como tendrán que hacerlo a lo largo de la vida. Cabe preguntarse si la autonomía se puede dar en ausencia de mediadores “certificados” en el cibercafé. También se afirma que la fractura numérica es una realidad, pero ¿esta no es acaso un fenómeno transitorio? En México podría durar más por la economía y entonces los “café Internet” tienen el futuro delante de ellos bajo formas en constante evolución, como las que se deriven del vínculo con instituciones.

Referencias

Arnaud, M. y Perriault, J. (2002). *Les espaces publics d'accès a Internet*. Paris: PUF.

Berman, M. (2004). *Todo lo sólido se desvanece en el aire*. México: Siglo XXI editores.

Blandine, B. (2002). *La construction du social par les objets*. Paris: PUF.

Deleuze, G. y Guattari, F. (1980). *Rizoma. MillePlateaux*. París: Minuit.



- Deleuze, G. y Guattari, F.(1999). *¿Qué es la filosofía?* Barcelona: Editorial Anagrama.
- Derrida, J. (1989). *La escritura y la diferencia*. Barcelona: Editorial Anthropos.
- Derrida, J. (1986). Leer lo ilegible. *En Revista de Occidente*, pp.62-63.
- Feixa, C. (2003). Sobre las temporalidades juveniles. *En Revista de Estudios sobre juventud*, Año 7, México: Nueva Época 19, pp. 6-27.
- Foucault, M. (1971). *La Arqueología del saber*; México: Siglo XXI Editores.
- Goffman, E. (2004). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Jay, M. (1993). Les régimesscopiques de la modernité. *En Vers une nouvellepenséevisuelle.Réseaux* No. 61, Canada: CENT, pp.99-112.
- Kaufmann, J-C. (2004). *L'invention de soi*. Paris: Armand Colin.
- Martín-Barbero, J. (2004). Crisis Identitarias y transformaciones de la subjetividad. En Laverde, M. C. et al (edits). *Debates sobre el sujeto*. Bogotá: Universidad Central - DIUC y Siglo del Hombre Editores.
- Lipovetsky, G. (2006). *La hipermodernidad*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Pérez, J. A. (2003). « La juventud en México: nomadismos en fuga », en *Nuevas Miradas sobre los Jóvenes: México / Quebec*, ColecciónJovenes, no 13, Instituto Mexicano de la Juventud / SEP / Office Québec-Amériquespour la jeunesse pp.9-11.
- Touraine, A. (2004). *Un nouveau paradigme, pour comprendre le monde aujourd'hui*. Paris: Editorial Fayard.
- Urteaga, M. y Ortega, E. (2004). “Identidades en Disputa: Fresas, Wannabes, Pandros” *en Revista Jóvenes del Instituto Mexicano de la Juventud*, Núm. 14, Nov. pp. 114-132.
- Verdú, V. (2005) Yo y tú, objetos de lujo. El personismo: la primera revolución cultural delsiglo XXI. Madrid: Debate.
- Verrier, C. (2002). Articulations des savoirsautodidactiques et académiques. En Moisan, D. et Carré, P. *L'autoformation, fait social?* Paris: Ed. L'Harmattan.
- Yurén, T. (2005). Ethos y autoformación en los dispositivos de formación de docentes. En Yurén, T., Navia y Sanger (coords.). *Ethos y autoformación. Análisis de dispositivos de formación de profesores. México, Barcelona: EdicionesPomares*.

ANEXO 1. Matriz de “Favoritos”

Usuario/Cyber	Datos	Características
<p>Café Internet Café Internet</p> <p>Nombre: Gabriela Guzmán Aguilera</p>	<p>Tipo de zona:marginal. Estudios:sexto semestre bachillerato –CSH Oriente- Edad: 17 años Dirección: Calle Álamo Mza.68 Lte.9 Col. San Miguel Teotongo Teléfono: 58 56 70 88</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sociable • Solidaria • Capacidad para aprender cosas nuevas • Sabe usar la computadora por la escuela
<p>Café Internet: Compu-red</p> <p>Nombre: Joel Gutiérrez Ramírez</p>	<p>Tipo de zona: media Estudios: Preparatoria Edad: 16 años Dirección: 5 de Mayo #14 Centro Iztapalapa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para hacer amistades • Solitario • Le gusta hacer amigos nuevos
<p>Café Internet: Cyber show</p> <p>Nombre: Esmeralda Ortiz</p>	<p>Tipo de zona: media Dirección: Av. De las Torres, Num. 12 Col. Zona Comercial, Edad: 22 años Estudios:cuarto semestre de Administración de Empresas Politécnico. Teléfono: No lo proporciono. Dirección: No lo proporciono.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le gusta aprendermás • Es solidaria • Es sociable. • Le gusta trabajar en equipo • Le gustan las nuevas tecnologías
<p>Café Internet: Servicios Integrales Multicomp</p> <p>Nombre: Miguel Ángel Jiménez</p>	<p>Tipo de zona: media popular Dirección: Xochimilco Edad: 16 años Estudios:cuarto semestre de CETIS, San Miguel Teotongo Teléfono: No proporciono.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individualista • Capacidad para aprender • Emprendedor
<p>Café Internet: El mouse cybercafe</p> <p>Nombre: Rodrigo</p>	<p>Tipo de zona: media popular Dirección: Xochimilco Edad: 17 años Estudios:cuarto semestre de CETIS, San Miguel Teotongo Teléfono: No proporciono.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Solidario • Extrovertido • Sociable
<p>Café Internet: Cyber scanne</p> <p>Nombre: Matilde Blas</p>	<p>Tipo de zona: media popular Dirección: Sur 27, Número 70 Leyes de reforma Edad: 22 años Estudios:Profesionista Teléfono: 58 38 05 67</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Solidaria • Extrovertida • Sociable

Páginas favoritas	Saberes aprendidos	Generación de lazos sociales
<p>www.hotmail.com.mx www.yahoo/chat.com.mx www.yahoo.com.mx www.Google.com www.altavista.com www.monografias.com www.cinemex.com.mx www.unam/biblioteca.com.mx</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Navegar adecuadamente • Baja resúmenes de libros • Baja resúmenes de libros • Solidaria 	<ul style="list-style-type: none"> • Genera compañerismo • Existencia de amistad con la encargada. • Autonomía
<p>www.ausanito.com.mx www.hotmail.com.mx www.altavista.com www.vahoo.com.mx www.uam.com.mx www.vahoo.com.mx www.laiornada.com www.hotmallchat.com.mx www.yahoo\chat.com.mx</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bajar programas de Internet • Utilización de nuevos sitios de Internet • Solidario con los demás Usuarios • Manejo rapido de herramientas de la red 	<ul style="list-style-type: none"> • Pregunta para conocer otras páginas a los usuarios que van a este café • Hay una amistad con el dueño • Resolución de dudas por parte del dueño
<p>www.Google.com www.t1msn.com.mx www.aobiemo.com.mx www.vahoo/chat.com.mx www.tiemDolibre.com.rnx www.reforma.com.mx</p>	<ul style="list-style-type: none"> • A utilizar mejor el internet • A bajar imágenes y pegarlas en word. • A conocer nuevos sitios en Internet 	<ul style="list-style-type: none"> • Ha nacido una amistad con el Sr. delciber • El dueño resuelve sus dudas de word e internet • Ha conocido nuevos amigos
<p>www.vahoo.com.mx www.Google.com www.altavista.com www.iDn.com.mx www.hotrnail.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Navegar en Internet. • Sabe investigar en la red • Autodidacta • Individualista. 	<ul style="list-style-type: none"> • No genera compañerismo • Existe un lazo con el Encargado • Autonomía.
<p>www.hotmail.com www.altavista.com www.vahoo.com.mx www.iDn.com.mx www.unam.com.mx. www.hotmailchat.com.mx www.vahoo\chat.com.mx www.Google.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saber usar Internet. • Investigar en la red • Autodidacta • Solidario 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene compañerismo con otros usuarios • Tiene amistad con el Encargado
<p>www.altavista.com.mx www.aooale.com.mx www.vahoo.com.mx www.hotmail.com.mx www.vahoo/chat.com.mx www.unam.com.mx</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Navegar en Internet • Investigar en la red. • Diseño • Solidaria 	<ul style="list-style-type: none"> • Compañerismo • Sociabilidad • Amistad con el dueño del Cyber

ANEXO 2. Los Cibercafés y El Contexto de Iztapalapa



Imagen Núm. 1

El corazón de Iztapalapa

Entre el centro de Iztapalapa (la delegación política) y la zona arqueológica (donde los aztecas realizaban el ritual del fuego nuevo) se encuentra la imagen que identifica a la comunidad de Iztapalapa. Desde hace casi 200 años se realiza una representación de la pasión de Cristo, misma que esta imagen sobre un puente peatonal, representa



Imagen Núm. 2

El Faro de Oriente, centro cultural marginal

En los límites de la delegación Iztapalapa, se encuentra este centro cultural para jóvenes “en condiciones vulnerables”. En cierto sentido es marginal porque las expresiones artísticas que se enseñan y exponen en este lugar tienen más que ver con identidades juveniles, “tribus”, que con expresiones “cultas”. Un ejemplo es la fachada, creada a base de graffitis, representa el simbolismo, acaso, una expresión barroca de su realidad.



Imagen Núm. 3

El Faro de Oriente, centro de espectáculos

En este lugar también se realizan “tocadas” de grupos underground y otros más comerciales, que sin embargo, representan imágenes y pensamientos de la comunidad juvenil, que como se ha mencionado anteriormente, se considera a sí misma marginal. También se realizan performance y demás expresiones artísticas.

Y a un lado del Faro de Oriente, un tianguis muy especial: “El Salado”

A un costado del Faro de Oriente, se encuentra el tianguis del salado. Su “especialidad” es ofrecer partes de artículos electrónicos y de computadora usados, que se consideran de desecho. En los “puestos” se puede encontrar desde un monitor (muchos de ellos que aún funcionan) hasta una botón “ñ” para un teclado, pasando por objetos como televisiones hasta cabezas de muñecas.



Imagen Núm. 4

Tecnología de punta

En el tianguis del salado, no sólo podemos encontrar piezas de computadoras, hay quienes se dedican a “armar” computadoras. Estas pueden emular las capacidades de los equipos más novedosos y de marca mundial a un precio reducido. Todas las computadoras están hechas de piezas de rehúso y reparadas, su garantía es nula, pero su precio es muy accesible. En la búsqueda por estar actualizados en el mundo de la computación, para muchas personas ésta es la única opción.

También es un ejemplo de la forma de comerciar con la tecnología de manera informal y de las capacidades de los vendedores que con “limitados” conocimientos, sin manuales, son capaces de armar técnicamente estos productos y hacerlos funcionar.



Imagen Núm. 5

Internet Lanet@”: Todo cabe en un huequito sabiéndolo acomodar

Para crear un “café Internet”, es útil cualquier espacio físico y no es necesario estar ubicado en una zona especial. Así por ejemplo, este cibercafé convive con dos negocios de muy diferente rubro, una farmacia y taquería. Puede apreciarse que este lugar muestra en letras grandes y vistosas la palabra “Internet” que es uno de los servicios que mas buscan los usuarios jóvenes.



Imagen Núm. 6



Imagen Núm. 7



Imagen Núm. 8



Imagen Núm. 9

Café Internet”: Globalizado pero marginal

En Iztapalapa como en muchos otros lugares de la Ciudad de México y del mundo, conviven zonas de características económicas diametralmente opuestas. Una de estas zonas es un fraccionamiento espontáneo, ubicada en una colonia ubicada en San Miguel Teotongo, Iztapalapa, son conocidas con el nombre de fraccionamientos espontáneos. Se formó con base en la venta ilegal de terrenos ejidales, antes dedicados a la labor agrícola. Como suele suceder en estas colonias, los servicios elementales tardan mucho tiempo en regularizarse, y por lo mismo se presentan frecuentemente las carencias de elementos primordiales como es el agua. A pesar de ello, podemos observar la presencia de un “café Internet” que contrasta en primer plano con las necesidades básicas de las personas y en segundo con la estructura en construcción del lugar. Dicha imagen es un ejemplo del contexto que las personas (principalmente jóvenes) tienen por estos lugares. No importa la condición económica del lugar, los cibercafé son ya parte del espacio urbano y de las necesidades “básicas” de las personas

Hogar y trabajo en el mismo lugar

Dado el interés y la demanda por los servicios del cibercafé, las personas que crean estos negocios los habilitan en espacios antes reservados para su hogar, como esta cochera, creando estructuras a veces caóticas y poco estéticas que sin embargo, no desalientan a los usuarios. Quizás porque es más importante el ambiente o el equipamiento de los mismos o porque la necesidad del servicio es mayor de lo que se pensaba.

A pesar de la diferencia entre estos dos cibercafé, podemos observar dos coincidencias, por un lado su adecuación a espacios habitacionales en plena construcción (mismo que en ocasiones tarda años en completarse y que quizás nunca llegue a ser estético).

Otro aspecto de coincidencia y que ya habíamos mencionado anteriormente, es el énfasis en la palabra “Internet”

Hijo del Mouse”/ “Internet”; Cuánta Variedad!

Podemos ver que otro de los aspectos simbólicos que los cibercafés aportan al contexto, es la competencia en cuanto a la vistosidad exterior. Se suelen usar colores muy vivos para llamar la atención de los posibles usuarios. Aunado a la ya muchas veces vista palabra “Internet” podemos ver que estos lugares muestran los múltiples servicios que son capaces de ofrecer.

Además de la renta de equipo de cómputo, en la primera foto podemos observar que se ofrece productos de papelería, mientras que en la foto de la derecha, elementos más “especializados” como son la asesoría fiscal

La fragmentación de las funciones en un espacio caótico, impide poder generalizar formas de expresión universales; facilita la expresión de aspectos simbólicos que parecen irreconciliables pero que en la realidad conviven con una gran naturalidad.



Imagen Núm. 10



Imagen Núm. 11

El último cibercafé del desierto

Cerca del UNITEC, (universidad privada) situada sobre la calzada Ermita que parte a la delegación Iztapalapa en dos, se encuentra este cibercafé. Ubicado en una zona económicamente mejor comparada con el resto de la delegación, este cibercafé es el único cercano y debe de recurrir a una mayor propaganda (ver cartel) además, de ofrecer servicio de fuente de sodas. Es totalmente diferente a los cibercafés que se encuentran en frente de otra Universidad (UAM-I) en este caso pública donde si hay muchos. Regresando a la foto, nuevamente vemos como el cibercafé es capaz de coexistir con elementos tan disímbolos como los alimentos (capaces de destruir el equipo en un accidente). Ésta es sólo otra forma de expresión simbólica de estos lugares, que genera en sus usuarios la sensación de espacio habitable para ellos. Con servicios acordes a los gustos de los jóvenes, los cibercafés se aseguran de mantenerlos cerca de ellos y los jóvenes a su vez encuentran un espacio de identidad globalizada.



Imagen Núm. 12



Imagen Núm. 13

Café Internet Caber Speed”:

En el centro histórico de Iztapalapa remodelado recientemente como zona comercial

Este cibercafé se encuentra entre el antiguo mercado de Iztapalapa ahora transformado en bazar y la explanada donde se encuentran las oficinas públicas de la Delegación de Iztapalapa. Es atendido por un antiguo lugareño y su familia, ofrece otros servicios como máquinas de ploteo y fotocopadoras especiales para el diseño.

Durante todo el día recibe a una caravana de pequeños semi profesionales con habilidades técnicas y del diseño, sin oficinas, quienes a través de la computadora crean las campañas de marketing (folletos, trípticos) de muchos de los comerciantes formales e informales cercanos (por ejem. talleres mecánicos). El servicio de este cibercafé es más formal y el lema es “todo en regla”. Ofrece buenos servicios, facturas fiscales y los jóvenes, quienes aparecen en la tarde, llegan a hacer sus trabajos y búsquedas siempre y cuando no molesten a los otros usuarios.



Imagen Núm. 14

“EL MOUSE INTERNET”: El contraste

El primero de estos cibercafé tenía apenas un mes de abierto, está ubicado en la zona popular media de Iztapalapa, en los límites con la delegación Benito Juárez. Fue creado por dos hermanos (ver foto) y se planeó como un espacio familiar, pues se encuentra ubicado en una zona residencial.

De los cibercafé estudiados, es el único que se presenta como una “ventana al mundo” y que ofrece un catálogo con toda una serie de búsquedas para sus usuarios, incluyendo a las amas de casa.



Imagen Núm. 15

“EL EZLN”

El segundo cibercafé se encuentra enfrente del CCH- Oriente (Colegio de Ciencias y Humanidades, plantel históricamente involucrado en movimientos estudiantiles). Los dueños de este comercio lo anuncian como simpatizantes del EZLN

Operario, dueño, vigilante...pero cuate

Estas imágenes corresponden a dos cibercafés distintos y fueron parte del estudio exploratorio, no se encuentran en Iztapalapa sino en la colonia Narvarte de la Delegación Benito Juárez. En la primera imagen podemos ver la relación de convivialidad/amistad del operario/ empleado con los jóvenes usuarios, un vecino, estudiante de medicina de provincia quien ayuda al operario en los servicios técnicos ya que aquí si se ofrece café. Y el chico de trece años quien llegó en patineta pues “ahí en ese cybercafé hay una conexión rápida para bajar juegos” además de que se lleva bien el operario con los chicos que ahí se reúnen. Este cybercafé, “El Beleño”, fue el primero estudiado en el trabajo de campo y ofreció mucha información sobre el ambiente, el vínculo y el lazo social que puede operar en un cybercafé. Al año siguiente de este registro de campo era una crepería y actualmente ya no existe, en su lugar fue construido un edificio de departamentos.



Imagen Núm. 16

“CLUB INTERNET”

La segunda imagen hace referencia a un punto de reunión de jóvenes, el “Club Internet”, es operado por dos jóvenes empleados que manejan bien la tecnología. A las seis de la tarde se enciende una pequeña luz y se llena la banqueta de jóvenes.

El interior permanece casi oscuro. A este sólo van jóvenes. Actualmente a diferencia de otros sigue operando con un concepto más formal. Mejor iluminado con, ventanas hasta el suelo tipo aparcador de tienda.



Imagen Núm. 17

ANEXO 3. Operarios y Usuarios

Cuadro A: Operadores.- ¿por qué se eligió?, ¿quién era? y ¿de qué habló?

1. **Artemio.-** La entrevista con este operario se dio por la ubicación estratégica de su cibercafé, enfrente de una secundaria pública, y había transitado a ser un taller de servicios, con máquinas para arreglar y componer. Además el cibercafé había sido de los primeros en establecerse en la zona y varios alumnos se encontraban reunidos ahí a la salida de la escuela. El operario había sido estudiante del Politécnico (IPN) (solo primer año) y ahora daba asesoría para la instalación de otros cibercafés en otras partes de la ciudad de México como la colonia Roma. Presentaba a su cibercafé como un taller de servicios diversos: desde instalar un programa particular necesario para un joven, para lo cual tenía que resetear una computadora, hasta ofrecer el espacio para navegar sin condiciones. Se presentaba como joven de 30 años, amigo de los usuarios y al cibercafé como negocio familiar

2. **El licenciado Jorge.-** Por ubicarse el cibercafé en el corazón del centro histórico, en un segundo piso con 20 computadoras y presentar su negocio como un espacio de consumo para la familia de Iztapalapa. Ahí podían ir los jóvenes sin problema, pues estaba abierta el área visualmente -su familia, con un aspecto bien aliñado, lo acompañaba todas las tardes detrás del mostrador- lo que servía de control a la navegación en el lugar, decía. Además señaló no vender nada pirata y contar con una buena conexión y equipos. Aunque los chicos llegaban a jugar por la tarde y si vendía CDs vírgenes. Se presentaba como un lugareño autodidacta permanente de la informática, yendo a cursos de capacitación en otros cibercafés o con los distribuidores de programas, pues tenía otra profesión. Era licenciado y en la crisis laboral de fines de los noventas, optó por abrir el negocio. Ofrecía otros servicios como el de ploteos para hacer posters de promociones de otros negocios. Había concebido su cibercafé como el espacio de recursos tecnológicos que el nunca tuvo mientras era estudiante en Iztapalapa. En la entrada tenía la figura de un Santo.

3. **La secretaria.-** se eligió entrevistarla por que el cibercafé se encontraba al interior de una zona residencial en construcción, como algunos de los cibercafés visitados. Se habilitó el espacio de una cochera para instalarlo y para dar confianza a las familias se utilizó una estética de colores pastel y habían normas impresas sobre papel pegadas en la pared (no fumar, no comer, no ver “porno”). Daba su servicio con cinco computadoras, scanner, impresora y Encartas pirata pues la conexión se le caía. La operaria era la hermana del dueño quien era ingeniero, ella despachaba a los jóvenes que llegaban sin dejar de cuidar a sus hijos pequeños que se encontraban en la casa. Era secretaria y su hermano la había capacitado, la monitoreaba telefónicamente y cuando regresaba del trabajo y durante los fines de semana, él se hacía cargo, daba cursos, pues “él sí sabía”, era ingeniero en informática.

4. **El empleado.-** esta entrevista se eligió por no ser dueño del cibercafé, ni propietario, ni familiar. También estaba ubicado cerca del Centro Histórico de Iztapalapa, era utilizado por jóvenes de una unidad habitacional vecina. Según la entrevista para hacer sus tareas y navegar. Fue parco en sus respuestas: para él era un simple trabajo y no tenía proyecto, no interactuaba con los usuarios más que lo necesario y no hacía ambiente propicio para la interacción.

5. El hermano.- el cibercafé se ubicaba al interior de una zona habitacional media popular, en uno de los extremos pegados a la ciudad. Dos hermanos se prepararon durante un año, tomaron cursos, e idearon el proyecto, creando una especie de catálogo con listas de navegación para los diferentes tipos de usuarios vecinos que recibirían: niños, amas de casa, padres, estudiantes, profesionistas. Los hermanos se presentaban como aficionados de la informática desde siempre y presentaban el cibercafé y la conexión a Internet, como una ventana al mundo. Instalaron cafetería, cuadros de pintores mexicanos como Frida Khalo y Diego Rivera y los tres jóvenes de trece años que previa cita y en silencio frente a la pantalla iban a escuchar y bajar música todas las tardes, y a jugar juntos frente a la pantalla con otros cibernautas del mundo, para ellos eran los “usuarios estrellas”.

+La entrevista a la encargada de las salas de informática de la Universidad pública de iztapalapa fue tratada aparte. Sirvió de contraste y brindó información de lo que no podían hacer ahí los jóvenes, como chatear, navegar, abrir páginas porno, bajar programas, escuchar música, hablar. Ella era una mujer sobre los 50 años, Ingeniera en sistemas, con 28 años de experiencia laboral en la misma institución. Explicó los servicios que se les ofrecían a los alumnos en las diferentes salas (escaneo, impresión y acceso a maquinas con Word y conexión a Internet), y cursos básicos de informática a los estudiantes así como de programas particulares. También explicó como los alumnos de las tres Divisiones académicas de la UAM-I imprimían un uso diferenciado a la máquina. Los de Ciencias Sociales la usaban como máquina de escribir para los ensayos; los de Ciencias Biológicas trabajaban en equipo, con imágenes y gráficas y asistían muy pocos de Ciencias Básicas e Ingeniería pues a pesar de haber sido los primeros usuarios de la sala de cómputo, ahora debían contar con estos instrumentos en sus casas. La preocupación fundamental sobre su función, en tanto encargada, además de ofrecer un buen funcionamiento, era las actualizaciones permanentes a implementar y como poner candados y normas para la utilización académica de la navegación en la WEB. Candados también reales sobre todo en las plataformas de los USB ya que durante los últimos años habían ocurrido sustracciones recurrentes.

Cuadro B: Usuarios/as.- ¿por qué se eligió?, ¿quién era? y ¿qué usos y aprendizajes realizaban?

Gabriela.- en la segunda visita al cibercafé que frecuenta, ahí se encontraba y fue presentada por la operaria, a quien se había ido a entrevistar, como una usuaria asidua y con buenas competencias en el manejo de la tecnología digital. Recordó como había buscado e instalado traductores ella sola. Era vecina, estudiante de educación media superior, tan aficionada a la informática que quería seguir una capacitación superior. Iba al cibercafé para imprimir y hacer búsquedas para tareas. En su casa ya le habían limitado el uso cancelando la conexión a Internet. Además de la cercanía y el precio, le gustaba la amistad y el buen trato con la operaria. Que la dejaba ser como era, decir groserías. A veces pasaba sólo para platicar con ella y su hermano quien le ayudaba en los trabajos de programas particulares.



Realidad de los cibercafés populares: dispositivos presenciales de formación

Virtualis No. 3, Enero - Junio 2011

<http://aplicaciones.ccm.itesm.mx/virtualis>

ISSN: 2007-2678