

Los cibercafés como espacios entre-dos: lugares de ensayo para aprendizajes informales técnicos, subjetivos y formaciones no convencionales

El análisis de sus usos y significados durante el período 2002-2006

Ma. Cristina Fuentes Zurita ¹

Palabras clave: cibercafé, formación no-convencional, respuesta barroca, aprendizaje informal, usos y significados de las TIC, Internet, jóvenes.

RESUMEN

Se trata de una investigación sobre un conjunto de cibercafés ubicados en una zona popular de la ciudad de México que tiene como objetivo comprender y explicar las formas en las que los jóvenes utilizan estos espacios y los significados que les atribuyen. La autora pretende descubrir si estos usos corresponden a una respuesta barroca o a una forma no convencional de aprendizaje. Frente a la "revolución digital", este estudio permite cuestionar la relación entre las distancias tecnológicas y la construcción de identidades subjetivas. Los cibercafés constituyen espacios multidimensionales, en donde los usos y significados son moldeados por la ley de la oferta y la demanda; a través de las interacciones entre los usuarios, y a través de las interacciones entre éstos y los operarios. El cibercafé, en su carácter de espacio "entre-dos", permite a los jóvenes construir su identidad a través de procesos de autonomía personal y de auto aprendizaje. El análisis se basa en las observaciones realizadas en 17 cibercafés; en las entrevistas con los operarios y los jóvenes usuarios de los mismos, y en una serie de fotografías.

Problemática central: cuestionar si los usos y significados que los jóvenes dan a los cibercafés populares de la ciudad de México les permiten convertirse en sujetos sociales o si, y en qué medida, estos usos y significados corresponden a una respuesta barroca o a un tipo de formación no-convencional.



¹ Fuentes Zurita, Ma. Cristina. Doctora en Educación por UAEM y Paris III. Profesora Investigadora de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa, adscrita al Departamento de Sociología/Licenciatura en Psicología Social. Cuerpo Académico: Estudios Socio espaciales. Investigación Actual: Imágenes en la escuela y ciudadanía. Proyecto Vigente: La nueva mirada: del aula al ciberespacio. E. Mail: cristina_fuentes_z@yahoo.com.mx

Cybercafés “in-between” spaces: a place for subjective and technical informal learning, as well as for non-conventional education

Analysis of their uses and meanings during the period 2002-2006

Keywords: cybercafé, non-conventional education, baroque response, informal apprenticeship, uses and signification of TIC, Internet, young people.

ABSTRACT

This research on a group of cybercafés located within an underprivileged neighborhood in Mexico City aims at understanding and explaining the ways in which young people use these spaces and the meanings that they attach to them. The author aims at clarifying if these uses correspond to a baroque response or to a non-conventional way of learning. Facing the “digital revolution”, this study allows questioning the connection between technological gaps and the construction of subjective identities. Cybercafés constitute multidimensional spaces, where uses and meanings are shaped by the law of supply and demand; through interactions between users, and interactions between them and the operators. The cybercafé, in its character of an “in-between” space, allows young people to build their identity through self-determination, as well as through self-learning processes. The analysis is based on observations made at 17 cybercafés, in interviews with operators and young users, and on a series of photographs.

The central issue is to question if the uses and meanings that young people give to cybercafés located in poor neighborhoods in Mexico City allow them to become social subjects or if and to what extent, these uses and meanings correspond to a baroque response or to a form of non-conventional education.

Die Internetcafés als Örtlichkeiten zwischen zwei Bedeutungen: Experimentierungsorte informeller technischer und subjektiver Lehren sowie unkonventioneller Ausbildungen

Die Analyse ihrer Nutzung und Bedeutung während des Zeitraumes von 2002-2006

Schlüsselwörter: Internetcafé, unkonventionelle Bildung, barocke Antwort, informelle Lehre, Nutzen und Bedeutungen der TIC, Internet, Jugendliche

ZUSAMMENFASSUNG

Es handelt sich um eine Untersuchung einer Gruppe Internetcafés, die in einer bekannten Zone von Mexiko Stadt angesiedelt sind und die als Zielstellung das Verständnis und die Erklärung der Nutzungsformen der Jugendlichen dieser Räume und der Bedeutung, die sie ihnen zuschreiben, versteht. Die Autorin beabsichtigt herauszufinden, ob diese Nutzungen einer barocken Antwort entsprechen oder der Form einer unkonventionellen Lehre. Angesichts der “Digitalen Revolution” erlaubt diese Studie eine Hinterfragung der Beziehung zwischen der technischen Distanzen und der Konstruktion subjektiver Identitäten. Die Internetcafés verkörpern multidimensionale Räume in denen die Nutzungsformen und Bedeutungen durch das Gesetz des Angebotes und der Nachfrage, zum einen durch die Interaktion zwischen den Nutzern, zum anderen durch die Interaktion dieser und dem Personal, geformt werden. Das Internetcafé erlaubt den Jugendlichen, durch seinen Charakter der doppelten Bedeutung und mit Hilfe Prozesse der persönlichen Eigenständigkeit und selbstständiges Lernen, ihre Identität zu entwickeln. Die Analyse basiert auf den Beobachtungen, die in 17 Internetcafés durchgeführt wurden; den Interviews, die mit dem Personal und den Jugendlichen geführt wurden und auf einer Reihe von Fotografieren.

Zentrale Problemstellung. hinterfragen ob die Nutzungen und Bedeutungen, die die Jugendlichen den beliebten Internetcafés Mexiko Stadts zuschreiben, es ihnen erlauben, sich in soziale Individuen umzuwandeln oder vielmehr, und in welchem Masse, diese Nutzungen und Bedeutungen einer barocken Antwort oder einer Form der inkonventionellen Bildung entsprechen.

Les cybercafés comme espaces entre-deux: des espaces pour des expériences d'apprentissage technique informel, des expériences subjectives et des formations non conventionnelles

Analyse des usages et significations durant la période 2002-2006

Mots clef: cybercafé, formation non conventionnelle, réponse baroque, apprentissages informels, distances, usages et significations des TIC, Internet, sujet, jeune.

RÉSUMÉ

Cette recherche sur les cybercafés populaires au Mexique vise à comprendre et à expliquer les façons dont les jeunes utilisent ces espaces, ainsi que le sens qu'ils leur donnent. L'auteure cherche à découvrir s'il s'agit ici d'une réponse baroque ou d'une formation non conventionnelle. Face à la «révolution numérique» cette étude permet de questionner la relation entre les distances technologiques et la construction d'identités subjectives. Les cybercafés s'avèrent être des espaces multiformes, dont les usages et les significations se modèlent selon l'offre et la demande et au travers les interactions entre usagers et entre eux et les opérateurs. Comme nouvel espace «entre-deux», le cybercafé permet aux jeunes de construire leur identité par un processus d'autonomisation et d'apprentissage autodidacte. L'analyse se base sur des observations faites dans 17 cybercafés d'un quartier populaire, sur des entretiens avec opérateurs et jeunes, et sur la constitution d'un corpus photographique.

La problématique centrale questionne la façon dont l'utilisation et les significations des cybercafés populaires au Mexique permettent aux jeunes de se constituer en sujet social et dans quelle mesure il s'agit d'une réponse baroque ou d'une formation non-conventionnelle.

Internet cafés como espaços entre-dois: locais de teste para a aprendizagem informal técnica, subjetiva e formações não convencionais.

Análise de seus usos e significados durante o período de 2002-2006

Palavras-chave: cybercafé, formação não-convençional, a resposta barroca, aprendizagem informal, usos e significados das TIC, Internet, jovens.

RESUMO

Este é uma pesquisa sobre um conjunto de cybercafés localizados em uma área popular da cidade do México, que tem como objetivo compreender e explicar as maneiras em que os jovens usam esses espaços e os significados que atribuem a eles. O autor tem como objetivo descobrir se esses usos são uma resposta barroca ou uma maneira não-convençional de aprendizagem. De frente para a "revolução digital", este estudo coloca em questão a conexão entre a distância tecnológica e de construção da identidade subjetiva. Internet cafés são espaços multidimensionais, onde os usos e significados são moldados pela lei da oferta e demanda; pelas interações entre usuários, e da interação entre eles e os operadores. O café, como o espaço "entre-dois", permite aos jovens construir a sua identidade através de processos de autonomia pessoal, bem como através de processos de auto-aprendizagem. A análise é baseada em observações feitas em 17 cybercafés, em entrevistas com operadores e usuários jovens, e em uma série de fotografias.

A questão central é questionar se os usos e significados que os jovens dão para cybercafés populares da Cidade do México permitem que eles se tornem sujeitos sociais ou, se e em que medida, esses usos e significados correspondem a uma resposta barroca ou a uma formação não-convençional.



I cyber-caffè comme spazi «tra-due»: i spazi per il apprendimento tecniche informale, i esperienze soggettive e i formazioni

L'analisi dei loro usi e significati nel corso del periodo 2002-2006

Parole chiave: café, istruzione non convenzionale, risposta barocca, apprendistato informale, usi e significato di TIC, Internet, i giovani.

SOMMARIO

Questa ricerca su un gruppo di cyber-caffè situati in quartiere popolare a Città del Messico si propone di comprendere e spiegare i modi in cui i giovani utilizzano questi spazi ed i significati che attribuiscono loro. L'autore intende chiarire se questi usi corrispondono a una risposta barocca o ad una forma non convenzionale di apprendimento. Di fronte alla "rivoluzione digitale", questo studio permette di mettere in discussione la relazione tra le lacune tecnologiche e la costruzione delle identità soggettive. I Cybercafé sono spazi multidimensionali, dove usi e significati sono prodotto della legge economica di domanda e offerta, e sono ulteriormente influenzati dalle interazioni tra utenti, e le interazioni tra utenti e operatori. Il cybercafé, essendo uno spazio "in-between", permette ai giovani di costruire la propria identità attraverso un processo di auto-determinazione e di auto-apprendimento. L'analisi si basa su una serie di osservazioni condotte in 17 cybercafé, di interviste con operatori e giovani utenti, e fotografie.

Il problema centrale è quello di capire se gli usi e significati che i giovani attribuiscono ai cybercafé situati nei quartieri poveri del Messico permettono loro di diventare soggetti sociali o se, e in quale misura, questi usi e significati corrispondono a una risposta barocca o ad una forma di formazione non convenzionale.



Introducción

Emergencia de un nuevo cuadro teórico/conceptual para la interpretación

Para comprender la experiencia espacial que realizan jóvenes en algunos cibercafés de Iztapalapa y en la web fue necesario para la interpretación de los datos recurrir a nuevos conceptos, ubicados en el campo de la fenomenología, conceptos tales como escenografías-escenarios-lugares, movilidad espacial, dispositivo espacial transicional y espacio de entre-dos, no contemplados en el inicio de la investigación. Estos posibilitaron una nueva lectura de los hallazgos, dando un marco de explicación al tipo de instalación barroca de una tecnología en un escenario particular, con lo que se pudo abordar la manera en que se da la formación no convencional que ahí se genera, basada en la vivencia del joven.

En el cibercafé con extensiones tecnológicas, además de hacer su tarea, el joven usuario despliega su imaginación al leer muchas imágenes, se presenta a otros, por lo común desconocidos, con un nuevo lenguaje multidimensional, que aprende de la práctica con el teclado. Para llevar a cabo este aprendizaje, recibe la ayuda del operario y, a su vez, apoya al usuario de al lado en diversas actividades, por ejemplo, crear su cuenta de correo electrónico o usar un paquete nuevo; además, navega por la web en un ambiente propicio, amable, debido a la permisividad y a la disposición del lugar.

La formación no convencional que se realiza en el cibercafé se construye a partir de nuevos poderes referidos a lo sensorial, a lo emocional, como el de la imagen, que detona identificaciones. Éstas funcionan en el joven usuario como pasiones efímeras, semejantes a la manera como se viven en la dramaturgia: máscaras de bajo costo. Se trata de saberes y conocimientos logrados a través de los aprendizajes informales sobre el manejo de la tecnología digital, en espacios infomediáticos públicos tales como los cibercafés, los cafés internet, además de las plazas comerciales. Éstos son transformados por el usuario en “lugares de pertenencia”: se los apropia como si fueran su hogar, pero con mayor libertad. La formación se realiza a través de la inercia de lo simbólico local representada en la decoración, posibilitando encuentros lúdicos y experiencias subjetivas llenas de ficción e inmaterialidad, en interacciones de soledades compartidas, sin tercero que acompañe.

La aplicación de estos conceptos permitió construir interpretaciones de lo que ocurre en los cibercafés, espacios no escolares, para la discusión final en relación con planteamientos en torno al papel de la educación actual en la regulación de los aprendizajes tecnológicos informales y su impacto en la formación del joven.

Hay que considerar que el discurso existente sobre la formación estaba estructurado para un orden no digital, al igual que su ámbito investigativo, es decir, sin incluir el cambio tecnológico y los usos públicos locales. Se partió de un cuadro teórico crítico de la modernidad que buscó dar cuenta de las condiciones de posibilidad de respuestas autónomas del sujeto. La realidad que se encontró fue la de un escenario posmoderno con efectos premodernos.

Las estrategias de decisión y auto-organización del sujeto existían y estaban incluidas en la competencia tecnológica, limitadas por la calidad del acceso, la lógica del consumo cultural global y el paso o no a la educación formal. Las dos últimas circunstancias, tal y como se presentan (en tanto imaginario de acceso a la modernidad), no permiten al joven usuario tomar distancia crítica de las imágenes virtuales, aunque paradójicamente, como la realidad que vive es precaria, el cibercafé le ofrece un escape, una estación de servicios, incluso una morada temporal y un pequeño albergue identitario.

La presente investigación se desarrolló 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.

A lo largo de esta investigación se encontraron rasgos de posmodernidad expresados en el lenguaje oral y escrito y en la multiculturalidad generada, derivada del impacto tecnológico y sus efectos premodernos. Las formas diferentes de cibercafés eran su expresión.

La realidad comercial ha transformado al individuo joven, en un “sujeto consumidor”, quien ya vive identificaciones con las lógicas del poder de la economía global, contando con un saber que no reduce su aprendizaje a una forma escolar homogeneizadora. Al contrario, amplía su aprendizaje informal acompañado de las TIC (tecnologías de la información y comunicación) con nuevas formas de conocimiento “experiencial” pero marginales.

Aparece un sujeto con una subjetividad alterada por la técnica digital, por la imagen del video numérico e inmaterial. Un homo videns local o individuo neobarroco.

Esta oferta abierta y pública de acceso a la red se da fuera de un marco explícito de objetivos educativos, sociales y culturales, integrado a un consumo barato y pirata, pero activo en la construcción de las actuaciones del joven, de sus trayectos, de sus necesidades y elecciones, de las cuales él es trágicamente corresponsable en tanto co-autor. Así, se presenta un nuevo orden, aparentemente caótico pero multiplicado en experiencias.

El primer planteamiento a propósito de la modernización tecnológica hace una crítica a los efectos de integración/exclusión. Éste llevó a investigar la instalación de la técnica digital, y a considerar las diferentes formas estéticas que toma el cibercafé —aspecto sociocultural que en ellas se expresa—, y se caracterizaron como respuestas barrocas, bizarras, donde se simula la conexión a un mundo global. Tal estrategia simbólica ya es conocida en México y hace más soportable las distancias sociales, económicas y ahora digitales.

El análisis hecho con ese marco inicial no permitía comprender del todo por qué en el trayecto que hacía el joven de su casa al trabajo o a la escuela o viceversa encontraba un cibercafé particular en el camino. En principio, parecía elegirlo como un espacio de intermediación, donde se detenía para llevar a cabo actividades de índole personal, privado, por ejemplo, revisar sus e-mails, chatear, jugar o navegar un rato, oír música, además de comunicarse virtual y presencialmente.

Sin embargo, se descubrió que la intimidad que este espacio de “entre-dos” procura entre lo público y lo privado resulta una alternativa ante los comportamientos y normatividad del hogar, de la escuela, de los espacios laborales; por este motivo, los jóvenes acuden al cibercafé, a resolver tareas de la escuela o del trabajo, aunque cuenten con computadora en esos espacios. Entonces, puede decirse que la experiencia subjetiva del joven con la técnica digital en el cibercafé está rodeada de un simbolismo sociocultural y de vínculos con otros presentes y virtuales que le permiten entrar en catarsis y así escaparse de la alienación social. A la vez, le dan la posibilidad de estar fuera de casa por un rato, relajarse del trabajo y así trastocar la finalidad de la técnica, porque el joven no depende únicamente de la capacitación competente y, en cambio, sí transforma el instrumento en comunicación, al actuar con mayor libertad respecto de sus roles y ambientes.²

² Según diagnósticos recientes de Iztapalapa, el ambiente de las familias en muchas de las zonas de esta demarcación es de violencia intrafamiliar. Véase Eurídice Román de Dios (2006). *Diagnóstico de la Contraloría del DF*. Documento interno de la Red de Seguridad. Diciembre.

La necesidad de construir el nuevo marco conceptual se presentó al comprenderse que el cuadro teórico de la modernidad no era suficiente, pues impedía considerar al cibercafé popular como dispositivo social de aprendizaje informal. Al experimentar vivir una subjetividad particular, experiencia íntima y creativa con o a través de la técnica, el sujeto realiza una serie de experiencias formativas informales presenciales, antes de manejar el lenguaje multidimensional que le permita la construcción de una socialización todavía más individualizada.

Con este planteamiento fue posible analizar el fenómeno y explicar que las acciones que realizan en el cibercafé los jóvenes son elegidas personalmente, de manera autoorganizada y no las pueden llevar a cabo en otros lados; así, en su trayecto eligen un cibercafé y van construyendo un “lugar” lleno de interacciones con los dueños/operarios y otros usuarios, con quienes pueden resolver problemas técnicos y experimentar nuevas relaciones. El ambiente resulta muy importante para los jóvenes usuarios, debido a que satisface una necesidad de búsqueda de espacio íntimo, independiente y cuenta con elementos infotecnológicos pertenecientes a su nueva identidad digital.

En un principio, para la investigación se utilizó el marco teórico del dispositivo; una vez obtenidos los datos del trabajo de campo y con ese concepto, se caracterizó al cibercafé popular como un “dispositivo espacial transicional”, pues, además de descubrir la manera en que se construía un sentido de pertenencia, en el análisis se encontró que el cibercafé ofrece una escenografía conocida, compañía y apoyo afectivo al sujeto, otorgándole la confianza para experimentar con la técnica y para vivir una existencia virtual.

También se encontró que el espacio del cibercafé, en tanto dispositivo espacial transicional, constituye un espacio génesis, un complemento fenomenológico de la persona, que restablece la realidad externa en el desarrollo psíquico y condiciona el proceso de individuación a la adaptación de un medio ambiente facilitador. Se trata de un espacio plástico en sí, donde se produce un escape —esguince— en compañía y se da una transformación desde un apego (local), para la significación del viaje virtual.

Junto a esta reflexión sobre el espacio vivido, el cibercafé popular lleno de elementos y sentimientos socioculturales aparece como un espacio de tránsito y un “entre-dos” de experiencias, “entre-dos” que se ubica más en un cuadro teórico existencialista.

Para comprender la experiencia de la movilidad espacial, que le otorga un lugar al cuerpo se retomó el concepto de “entre-dos” de Sibony (1991)³, quien describe la génesis psicológica del movimiento del cuerpo⁴, que hace pasar a un sujeto de una vivencia de ser llevado a portarla. El cuerpo animado por su falta de ser, dice este autor, construye el espacio potencial, el “entre-dos” cuerpos, donde existir (como sujeto digital-global, etc).

Para Sibony, todas las situaciones cruciales del individuo son soportadas por una posición de “entre-dos”, postura inestable donde el intento parece decisivo, pasaje donde no existe el abismo entre lo conocido, que da seguridad, y lo desconocido, en que uno no osa poner el pie, pues no tiene certidumbre o garantía.

Las pruebas del “entre-dos” llevan a movimientos más o menos ricos, donde una identidad intenta recoger los pedazos, integrarse a ella misma pretendiendo integrarse a los otros, asumirse en el disfraz de un arlequín, en el circo del mundo.

El “entre-dos” concierne a la articulación con el otro: otro tiempo, cuestión de memoria; otra parte, cuestión de lugar; otras personas, cuestión de lazo. A partir de esta mirada, se descubrió que el lazo social en el cibercafé está conformado por vínculos presenciales, con ensayos de conexión momentáneos con la realidad virtual.

Sibony afirma que esta articulación se relaciona con el espacio del origen, con el ritmo del tiempo en que se vive, tiempo perdido o tiempo reencontrado en el cibercafé, que supone o implica otra cosa que un encuentro en el “entre-dos” inmóvil, donde el sujeto se encuentra próximo a sus orígenes, sin poder gozar de estar cerca, sin poder alejarse.

El origen no es solamente de donde se proviene; anima a moverse y aparece como un límite insuperable; si embargo, promueve las vías para superarlo: las veredas, los viajes. En los traslados (migraciones), continúa el autor, no hay lengua de origen, ni origen de la lengua, sino que los efectos del origen vienen a jugarse entre-dos-lenguas.

De esta forma se puede decir que no hay el lugar de únicamente el lenguaje virtual, ni los emoticonos (caritas felices) hablan solos, sino que la cuestión se juega en el desplazamiento, el entre-dos-plazas; así, lo que se tramita en el cibercafé está entre dos mundos: local y global, presencial y virtual, formal e informal, objetivo y subjetivo.

³ Véase también Sibony, D. (1997). *Le Jeu et La Passe*. Paris: Editions du Seuil y (2000). *Don de soi ou partage de soi?* Paris: Odile Jacob.

⁴ Para ello se apoya en la teoría existencial más antigua, La Daseinsanalyse de Straus, E. y Binswanger, L. quienes retoman la tradición de un pensamiento analítico del cuerpo considerado en su desplazamiento como manifestación de la existencia. Recuperado el 27 de abril de 2006 de <http://www.daseinsanalyse.be/pagina.htm>.

En el “entre-dos” no hay identidad, sino lo que se juega entre dos identidades (piel digital) y las mutaciones del origen (el barroco operando en la realización de las tareas escolares)⁵.

El origen es una retirada o desplazamiento que condiciona los “entre-dos” rasgos y se multiplica.

La metodología construida fue preponderantemente cualitativa, de corte inductivo, con el propósito de recoger los datos en situación “natural”, en el contexto local. Se eligió una metodología cualitativa porque permite abordar la complejidad provocada por el acceso tecnológico masivo, lo que implica tratar de comprender significados locales. Las investigaciones cualitativas se relacionan con las interacciones sociales, sus significados y sentidos, lo que conlleva discusiones sobre la traspolaridad de los resultados, pues el análisis es particular.

La observación fue una herramienta adecuada por brindar al menos dos características que se ajustaron a este nuevo tema de investigación. La primera tiene que ver con la definición del objeto de estudio. Al inicio del trabajo de campo, se formalizó de una manera general, y se ordenó conforme transcurría la investigación.

Los conceptos desde donde se definió el objeto se especificaron a partir de la misma observación, las descripciones y los análisis intermedios. La observación en un principio fue predominantemente directa y flotante (Delgado, 1999) y menos participante (Sánchez, 2001), por lo que las hipótesis y procedimientos de investigación se mantuvieron flexibles dado que se modificaron a medida que avanzó la investigación.

La segunda característica fue su sustento etnográfico; la descripción permitió incorporar información del contexto sobre el objeto de estudio y para su comprensión se consideró el modo de organización local, la actividad económica, expresiones estéticas y rituales, es decir, se relacionó con otros campos temáticos y con otros registros de la realidad además del objetivo: el simbólico y el subjetivo. Así, se llegó a una descripción cuyo principal componente fueron los significados y las interpretaciones dadas al foco de interés.

⁵ En el México colonial, el barroco se manifestó dentro de la geometría de la traza urbana planificada (hecha por los ingenieros de las órdenes religiosas), a diferencia de otras ciudades barrocas, como Roma, donde la imagen urbana era la de un “plato roto”. Véase Gruzinski (1994).

La descripción se hizo mediante soportes visuales (fotografías) y el tratamiento de relatos, narraciones, testimonios informales, que también se obtuvieron primero de las entrevistas exploratorias (informales) y después de entrevistas comprensivas a operarios y usuarios, para finalmente alcanzar una “interpretación de las interpretaciones”.

La incorporación de los giros de la subjetividad, de lo cultural-simbólico y de lo social permitió reagrupar los múltiples sentidos encontrados en el espacio del cibercafé en cinco grandes líneas de “entre-dos”, donde se mezclan escenarios, lugares y escenografías, como se muestra en la siguiente interpretación.



FIGURA No.1

La 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 aparador de tienda.

1. El espacio del cibercafé como “entre-dos” de distancias subjetivas y técnicas

El mundo globalizado convoca al joven a pertenecer a él a través de un imaginario tecnológico, donde el manejo y uso de la tecnología digital son vistos como un acceso; por ello, se habla de la existencia de una distancia a transitar para habitar ese escenario global.

La distancia que vive el joven usuario no sólo es técnica, al no contar con ese recurso fácilmente en casa, en la escuela o en el trabajo o no poder o no saber usarlo; también existe una distancia subjetiva. Con la tecnología digital se puede realizar la experiencia de habitar ese nuevo mundo, a través de interacciones e inmersiones con la pantalla. El modo de insertarse en ese mundo lleno de virtualidad se realiza recorriendo la distancia a partir de una pertenencia emocional y social de origen que acompaña su trayecto; desde aquí se interpreta al cibercafé popular como un “entre-dos” de experiencias, donde se recorren distancias tecnológicas con un apoyo más de tipo emocional que se consigue en el espacio de origen.

La tecnología que se ofrece en estos escenarios infomediáticos se soporta dentro del orden comercial global, en donde el cibercafé popular es un negocio con escenografía local, aún no reglamentada, para un orden global. Esta escenografía del cibercafé provista de sombras, de memoria y de deseos del operario o del dueño ofrece la posibilidad de diálogo. Como afirma Sibony (1991: 266-267) en relación con el trayecto en el “entre dos”, resulta esencial la imagen como nudo de transferencia, esencial entonces la pertenencia, sobre todo si es necesario ir más allá, “Pues a través de las imágenes [...] uno se reconoce en eso que le hace falta, cuando uno no está ya incluido en eso que ella presenta”.

Por eso, es posible afirmar que en torno a la conexión que ofrece el cibercafé circulan nuevos y viejos saberes en forma de imágenes y acciones que se concretan, como mediaciones, en los usos personales de tecnología digital. Tales usos se derivan de los intereses de los jóvenes y los acercan a tener la experiencia tecnológica.

La distancia tecnológica puede ser evaluada, por ejemplo, en el modo de inserción del sujeto en una comunidad presencial o virtual; en este sentido, los alcances del manejo de la informática y el tipo de conexión que se ofrece determinan la forma en que el joven habita estos espacios; por lo regular, un uso importante observado fue que el joven se limita a operar la computadora como

un gran diccionario popular electrónico para la realización de tareas escolares, las cuales muchas de las veces descansan en los operarios y en los motores de búsqueda.

Los cibercafés populares se presentaron, sobre todo, como una puerta de acceso a la red de entretenimiento local, cuando contaban con conexión a la red de internet, y para resolver las necesidades de comunicación del joven (virtuales y presenciales). La posibilidad que brinda la herramienta tecnológica digital, a través de los software de correo electrónico, messenger y chats, en muchos de los casos se utilizaba en primer lugar para conocer gente del barrio o comunicarse con los familiares y amigos reales. Luego entonces el uso que hace el joven del recurso que le ofrece el acceso público a la tecnología parte de ser un individuo activo y socializado en una comunidad y espacio de origen.



FIGURA No.2

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.



FIGURA No.3

A pesar de la diferencia entre estos dos cibercafés, 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".

2. El “entre-dos”: espacio de experimentación social y técnica

En el cibercafé se encontró un “entre-dos” de experiencias sociales porque, además de permitir al joven de zonas populares sensibilizarse y practicar la técnica digital, cuenta con un espacio presencial y virtual para crear cierta intimidad, cambiar de roles, de género, de edad.

El cibercafé popular es un pequeño albergue que utiliza escenografías identitarias que facilitan a los jóvenes, a través de objetos reales y virtuales, imágenes con las cuales realizan un proceso de identificación, buscando iguales mediante una mirada de rápida reflexividad (*scanner*). Frente a la pantalla se observó que los jóvenes toman resoluciones arriesgadas, instantáneamente, para la adscripción a comunidades y grupos de discusión.

El cibercafé opera como *escenario* de encuentro de sujetos vistos como objeto de consumo, pues gran parte de la interacción de los jóvenes con amigos virtuales, sobre todo en los *chats*, está en manos del mundo global, del diseño de páginas, del contenido de los portales comerciales; las visitas más frecuentes en la red por parte de los usuarios se dirigían, según se pudo observar durante la investigación, a consultar la programación televisiva.

Pero el cibercafé también funciona como un escenario tecnológico donde el joven interactúa, desde el mercado, con la computadora e internet, lo cual le permite acercarse a un lenguaje digital para comunicarse de otra manera, a través del despliegue o del intercambio de varias máscaras.

El operario y el hacedor de páginas dan a leer un mundo del cual son autores; el usuario organiza las imágenes, a través de las elecciones de sus desplazamientos, aunque éstos sean limitados. Junto con el operario y el creador de la página elegida, el usuario traza literalmente su propia historia de la ciudad o del espacio virtual; así, se constituye en coautor de estos micro escenarios de la ciudad o del espacio navegado, en interacción con la representación o imaginario ofrecido.

Los escenarios infomediáticos funcionan como nuevos dispositivos de autoformación; uno de sus límites consiste en que también funcionan como dispositivos de identificación colectiva de los consumos. Favorecen la configuración de sujetos en “sujetos”, tal y como señala Verdú (2005), efecto que da pistas para repensar los fines de la educación ante la presencia de la tecnología.

El cibercafé como dispositivo social se deriva de un contexto económico-informático-global y favorece una aculturación informal de la cultura de consumo global para ser, hacer y conocer con la tecnología. El cibercafé popular de Iztapalapa disimula la natural exclusión que los sectores populares padecen del mundo informatizado. Es un espacio que no favorece la construcción de una conciencia glocal ni una deliberación por parte del usuario para el equilibrio entre la economía social y la cultura local. Pero favorece la creación de otra experiencia del sujeto consigo mismo y los otros.

En el uso de las nuevas tecnologías hay una nueva naturaleza de la imagen, dinámica e inmaterial, sin una existencia física concreta, lo cual implica nuevas experiencias, no sólo la cognitiva. Esta experiencia no hace que el sujeto se limite a adoptar una actitud pasiva, sino que busque penetrar en universos paralelos y en constante cambio; involucra un devenir activo en el interior de una representación en la pantalla, lo cual ofrece al usuario de estas tecnologías una redefinición permanente de él en lo real y en lo virtual.

Cuando se hace referencia a universos paralelos, se está hablando de que se dan diferentes formas de interacción, entre lo virtual y lo real, la tecnología y el cuerpo, el imaginario y lo concreto, y la que se presenta con un nuevo lenguaje basado en las imágenes, conducidas por la industria cultural y del entretenimiento.

La tecnología digital permite experiencias de inmersión, en las que los jóvenes desarrollan una aproximación única, una posibilidad entre muchas. Las relaciones que se logran dar a través de la tecnología digital y la virtualidad, en tanto interactividad e inmersión, interrogan sobre la naturaleza del entorno social y subjetivo.

La inmersión privilegia la situación en provecho de la ilusión; su meta es hacer vivir al usuario una experiencia singular y entonces convoca a todos los sentidos del participante. Redefine los parámetros de la realidad familiar y escolar. A diferencia de la televisión, en la que se recibe la información, en internet hay actualizaciones de la respuesta, se reciben respuestas de aquellos con quienes se comunica el sujeto.

Así, los usos locales de la tecnología descubren nuevas problemáticas sociales de la época, como el tipo de realidad construida con ellas, la tonicidad del lazo social y el tipo de vínculos menos permanentes; un nuevo lenguaje híbrido, hipertextual, entre textos, imágenes y sonidos, o sea nuevas formas de experiencia.

3. El “entre-dos”: espacio de juego como disparador de aprendizajes

En ese encuentro entre mercado, oferta del cibercafé y los sujetos, se genera un *espacio* que se vive con humor, convivencia solidaria y reproducción de la informalidad. En torno de los juegos virtuales, plataformas digitales y también del mismo espacio percibido como lúdico, el cibercafé de zonas populares ofrece un marco informal de aprendizaje bajo una sensación de libertad.

Este tipo de cibercafé brinda un espacio de confianza, que hace sentirse bien al joven para experimentar con la tecnología. Así, el joven empieza a usar la computadora desde la experiencia, a “picotear”, a perderse entre los bits, a inventar caminos. Lo anterior permite al joven hacer funcionar su creatividad, ingenio y curiosidad y adquiere nuevos aprendizajes de la tecnología, aprendizajes técnicos caracterizados por la adquisición de nuevos lenguajes multidimensionales de interacción con la máquina, sonidos, imágenes y lecturas hipertextuales.

Mediante la puesta en marcha de un “entre-dos” de juego y libertad, el cibercafé decorado y conectado ofrece la experiencia de una vitalidad festiva donde aparece la experiencia de lo heterogéneo, de lo híbrido. En el despliegue de formas orgánicas y barrocas, frente a la homogeneidad formal y normativa reportada en los centros de cómputo de la universidad o de la preparatoria, el cibercafé que ofrece el origen da cabida a la nueva diversidad del mundo digital, a la anomia de lo real, a lo no social y a una nueva sensibilidad/sensorial/interactiva/afectiva producto de la imagen virtual.

Puede decirse que la escuela genera en los jóvenes investigados la necesidad del manejo técnico instrumental de la computadora, que exige el manejo de un lenguaje multidimensional. Mientras hacen tarea en estos locales, estos jóvenes conocen juegos virtuales de simulación, navegan y aprenden un manejo veloz del tiempo, el acortamiento de los espacios en el descubrimiento de territorios virtuales y un acercamiento intenso a la diversidad, al acercarse a otros mundos y personas.

Los aprendizajes llegan muchas veces al límite que les ofrece su horizonte cultural, su alfabetización digital y sus inquietudes, aunque resulta paradójico, porque muchas veces lo amplía. No obstante, los aprendizajes se acompañan en un principio de perplejidad, de dislocaciones entre lo familiar y lo glocal.

Así, el joven que habita estos espacios populares empieza a ganar en experiencias e informaciones derivadas de la pantalla, sin juzgar su calidad.

Aprende un nuevo tipo de conocimiento a través de la experiencia con las imágenes, al gestionar la virtualización, es decir, un realidad construida, ficticia, apoyado por los usos de los juegos que lo enseñan a manejar lo virtual. El conocimiento que ahí se realiza se hace a través de la creación de experiencias fundamentalmente con imágenes y en compañía de un ambiente “amable”.

Sin embargo, en este mundo de imágenes que es el “entre-dos”, tanto del cibercafé de la esquina, como el de la pantalla de internet, de lo glocal, no puede olvidarse lo que señala Sibony (1991: 264) sobre el impacto diferencial, pues las pantallas son moduladas por los estados reales y subjetivos, los modos de ser del momento, los presupuestos y lo que el sujeto le presta a la imagen. Es decir, depende de lo que el sujeto viva, padezca, goce, busque, necesite; por lo menos en un principio, antes de toparse con las salidas que le ofrece el mercado.

4. El “entre-dos”: espacio de libertad y de simulación para la experimentación en lo virtual de la búsqueda de una identidad provisional en el mundo real

Durante el proceso de investigación se encontró que en los cibercafés populares hay una voluntad de crear espacios y ocasiones para “experiencias” personales o realidades, a través de la materialización del imaginario del dueño/operario (que construye las condiciones) y del usuario. Así, el mundo real y el mundo virtual son complementarios, a través del esfuerzo físico, tanto del usuario que ahí llega como del operario que dispone el espacio y crea el ambiente.

Pero en este caso los cibercafés también son el contexto, la realidad, la necesidad y el cuerpo de los actores, fuentes de la actualización del mundo de las imágenes de las nuevas tecnologías digitales en lo local, lo que entra en contradicción con la idea de la desmaterialización que rodea a la introducción de estas tecnologías, al menos en el mundo popular.

Los cibercafés cumplen esto de manera simulada, en el acceso al mundo global, al ser y no ser al mismo tiempo. La potencialidad de su uso se ve limitada en función de la conexión a la red, del dinero que el usuario tenga disponible para pagar el servicio, así como del nivel de alfabetización digital y cultural con que llegue.

La oferta se organiza desde la calle y el mercado, en la carencia, como una respuesta barroca del *ethos* sociocultural para el acceso electrónico y digital, y llega a jóvenes que no tienen acceso a estos instrumentos o recursos fácilmente, ya sea en la casa o en la escuela, jóvenes sin condiciones y recursos para una autonomía competitiva en el mundo formal.

La escenografía ofrece una estética particular que aparenta el acceso al mundo global (otra vez ser y no ser al mismo tiempo). Inscrito en la representación de un *ethos* local popular, el cibercafé constituye un *escenario* en donde opera la ilegalidad, con pocos recursos para la conectividad y sin dejar de crear una tendencia al manejo y uso de la tecnología.

La imagen estética particular del cibercafé popular fascina porque, como dice Sibony (1991:267), “nos hace ver afuera, el trabajo mental que tiene lugar en el interior de nuestras cabezas, el inmenso trabajo de tejer entre los diferentes niveles investidos, implicados de memoria, de sensaciones, de presencia”.

La imagen-ficción da bastante juego al sujeto para que él deje llegar sus afectos bloqueados o inhibidos, rechazados, sus recuerdos difíciles; mientras que la imagen real los fija o los incluye. De ahí nace esta función de la imagen: inducir un juego en quien la percibe. Lo que induce ha sido subrayado por los griegos como la catarsis, la emoción identificatoria: identificarse con la emoción que supone la imagen. Desde ese punto de vista, continúa Sibony (1991:269), “rebasamos algunas críticas del imaginario y también de la técnica como pura y simple alienación”.

En el ciberespacio popular, el exceso de actuación, de disfraces, de máscaras, de narrativa, opera un proceso de subjetivación tardomoderna. El joven popular mexicano se ve emplazado a atravesar el mundo virtual no como *flanneur* o nómada, sino como migrante, al no contar con muchos recursos novedosos o actualizados que lo apoyen (por ejemplo, en la búsqueda de empleo o en la resolución de problemas cotidianos) o leyes que lo protejan en ese tránsito.

Cuando se afirma que el cibercafé funciona como un dispositivo transicional, es porque opera como espacio de soporte afectivo y de libertad que permite el engranaje de diversos tiempos, lógicas y conflictos entre mundos paralelos.

Posibilita la sensación y la creación de salidas fáciles y el fomento de una subjetividad ficcional, en donde la circulación sin límite de posibles identificaciones genera experiencias que alejan al joven de una realidad incierta y riesgosa en un mundo en donde siente que no tiene cabida.

Esta subjetividad ficcional genera en el joven una vivencia de libertad y de acceso al mundo global, pues desde lo local predomina una experiencia de informalidad e ilegalidad. Es ficcional en dos sentidos: el primero es el de la mismidad, presentación de sí mismo a través de los *chats*, de la reunión en salas por *hoobies*, en tarjetas de presentación que se envían a los amigos o en adivinanzas para interactuar con los otros.

El segundo es que no abre el campo del deseo real (el relacionado con la búsqueda personal y la elaboración de un proyecto de vida propio), sino que lo cubre mediante el “parloteo” (y lo atrapa en el yo ficcional de la forma) y el consumo cultural, reducido a la producción televisiva local, que carece de opciones de diálogo.

En forma semejante, se identifica una lógica de saber existencial que se delinea por el “solos pero juntos”, por conectarse y desconectarse de lo local, por transitar de lo presencial a lo virtual. Por ello se afirma que el cibercafé popular, y la simulación en ambos sentidos, no resuelve, sino que sigue arrojando al joven al proyecto de búsqueda de identidad en el mundo real.

5. El “entre-dos”: una formación no convencional singular (transición, transacción, negociación, mediación)

En la voluntad de crear espacios y ocasiones de experiencia, más allá de objetos o conexiones tecnológicas en sí, se encontraron muchas mediaciones, transiciones, trayectos, transferencias a realizar. Para efectuarlas, el joven usuario necesita de afecto y acompañamiento del operario y del “ambiente” del cibercafé popular, pero no es suficiente.

El cibercafé popular opera como espacio que atrapa por la elección de la repetición de lo ya dado, por la fascinación del efecto sinóptico de la sugestión, donde se transita de ser vigilado a observar y parece operar la metáfora de la hipnosis. Espacio vivencial, en el cibercafé popular conviven, en tiempo y espacio, lo local y lo global, lo real con lo virtual, lenguajes y símbolos digitales y no digitales, formas escolares y no escolares, condiciones formales con condiciones de informalidad.

En este sentido, el cibercafé opera como *espacio* de formación no convencional en tanto el joven desarrolla rasgos autoformativos acompañado de un lugar desde donde puede inscribirse en el mundo contemporáneo, cuyo límite es acceder para ser un espejo de él, sin que pueda resolver la adquisición de competencias técnicas globales y saberes sociomorales que le son necesarios para poder construir el mundo.

Esta experiencia formativa con rasgos de autoformación, “sin ética”, sensible, adornada y convivial que ahí opera tal y como la define Bauman en su libro sobre la ética posmoderna (2005), no tiene mucho de acción tradicional y conlleva conocimientos diferentes de los que se transmiten en la forma escolar, que también requiere repensarse.

En el cibercafé popular no existe el acompañamiento educativo, y se puede decir que se sobrevive en el desamparo institucional, lo cual tiene un lado positivo, porque ofrece libertad para la innovación hasta de nuevos oficios o vocaciones. Es un espacio que en alguna medida aparece como desconectado de las instituciones educativas y culturales, cuya conexión haría posible la construcción de la intersubjetividad consensuada y enriquecida entre ambos componentes, para acrecentar la experiencia tecnológica ofrecida por estos espacios.

Perspectivas

Propuestas de investigación y de estudios

Varias son las investigaciones que sobre la problemática del uso de las TIC en espacios públicos se derivan; en general, los estudios abordarían el tema de la transición de lo informal a lo formal, por ejemplo, en el aprendizaje, en la aplicación laboral, en la organización social. También pueden contemplarse nuevos estudios en el interior del cibercafé, como la relación de aprendizaje entre el operario y el usuario, el tipo de acompañamiento, el autodidactismo en ambos. Asimismo, podrían plantearse otros sobre la reciprocidad entre los jóvenes estudiantes y el uso de internet dentro y fuera de la escuela, y sobre el uso que los jóvenes hacen de las tecnologías digitales en general.

Por otro lado, no se puede restringir la virtualidad a la creación de escapatorias desligadas del mundo; es necesario considerar que la alfabetización digital, la interactividad, la virtualidad y la inmersión pueden ser experiencias formativas con el conocimiento, para crear posibilidades de aproximaciones simuladas, tal y como lo sugieren algunos artistas del mundo tecnológico como J. Shaw (1989).

De esta manera, se pueden iniciar investigaciones que busquen diseñar dispositivos que propicien experiencias virtuales en los jóvenes, útiles no sólo para explotar, sino también para conocer su cuerpo, el tipo de relaciones que generan, su medio ambiente y el mundo a través de la simulación. Si bien es cierto que esto se lleva a cabo desde una versión simplificada de la realidad, dicha síntesis, tal y como la realiza la ciencia, puede permitir al joven analizar su realidad, lo que es factible de ser utilizado en el ámbito educativo.

Reflexiones

La formación no convencional

Al estudiar el arte y la tecnología virtual, Edmont Couchot (2003) admite que hay una progresión y no un progreso con el desarrollo de la tecnología, pero esta progresión no repercute automáticamente en la formación del sujeto: abrirse a la vida con la tecnología es una obra más sofisticada, pero no una obra de (arte) en formación. Para este autor, las tecnologías sólo cambian los datos de la creación de la experiencia, las formas que hacen los jóvenes con los usos de los objetos en “artefactos”, son lo que constituye un campo de investigación, pues dichas formas culturales son el medio para acceder al sentido que los jóvenes intentan construir con ellas, reflejo de las búsquedas, carencias y riquezas de su mundo real e imaginario.

Las tecnologías toman la forma del mundo al que llegan, lugar-escenario que contiene sombras, memoria e imaginarios. Transitar de un mundo a otro requiere una formación para entablar el diálogo entre dos mundos, una formación de seres conscientes de esas sombras, de sus huellas y de su imaginario. Hay que formarse para la autoformación que propicia el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

En este sentido, como lo señalan Morin (2003) y su alumno Cochet (2001), es necesario *formar para la complejidad*, con el fin de seguir retando y permanecer de pie, crear espacios de formación más libres, que permitan experimentar sobre sí mismo y conocerse a lo largo y estando en vida, pues la complejidad está en el sujeto. Para los retos y desafíos que plantean las nuevas tecnologías, se requiere de formación en la síntesis de intuición, sensibilidad y pensamiento, con el propósito de responder y pensar la producción de la acción frente al teclado y con la imagen, como sugieren Landry (2006) y Barbier (2004 y

2006). De una nueva pedagogía que los acompañe y guíe y de una política pública digital para la producción de conocimiento digital.

Conclusiones

La formación para y a lo largo de la vida

Para ello, habrá que contar con “islas de certidumbre”, como las llama Morin, y repasar permanentemente lo humano, ayudados de la tecnología, es decir la historia y todas las producciones de la humanidad sin olvidar ninguna (las que ha hecho como *homo faber, ludens, sapiens, demens, sexualis*, etc.), constituyendo con ellas cartografías conceptuales, como guías para la navegación, en los territorios virtuales, que permitan un diálogo que genere sentido en lo glocal.

Para ello, en nuestras latitudes estas cartografías las tendremos que hacer con los usuarios de internet que son en su mayoría los jóvenes, mucho más cercanos a la tecnología en todos sentidos.

Cuadro de inteligibilidad

Cibercafé popular: espacios y mediaciones en el acceso a internet

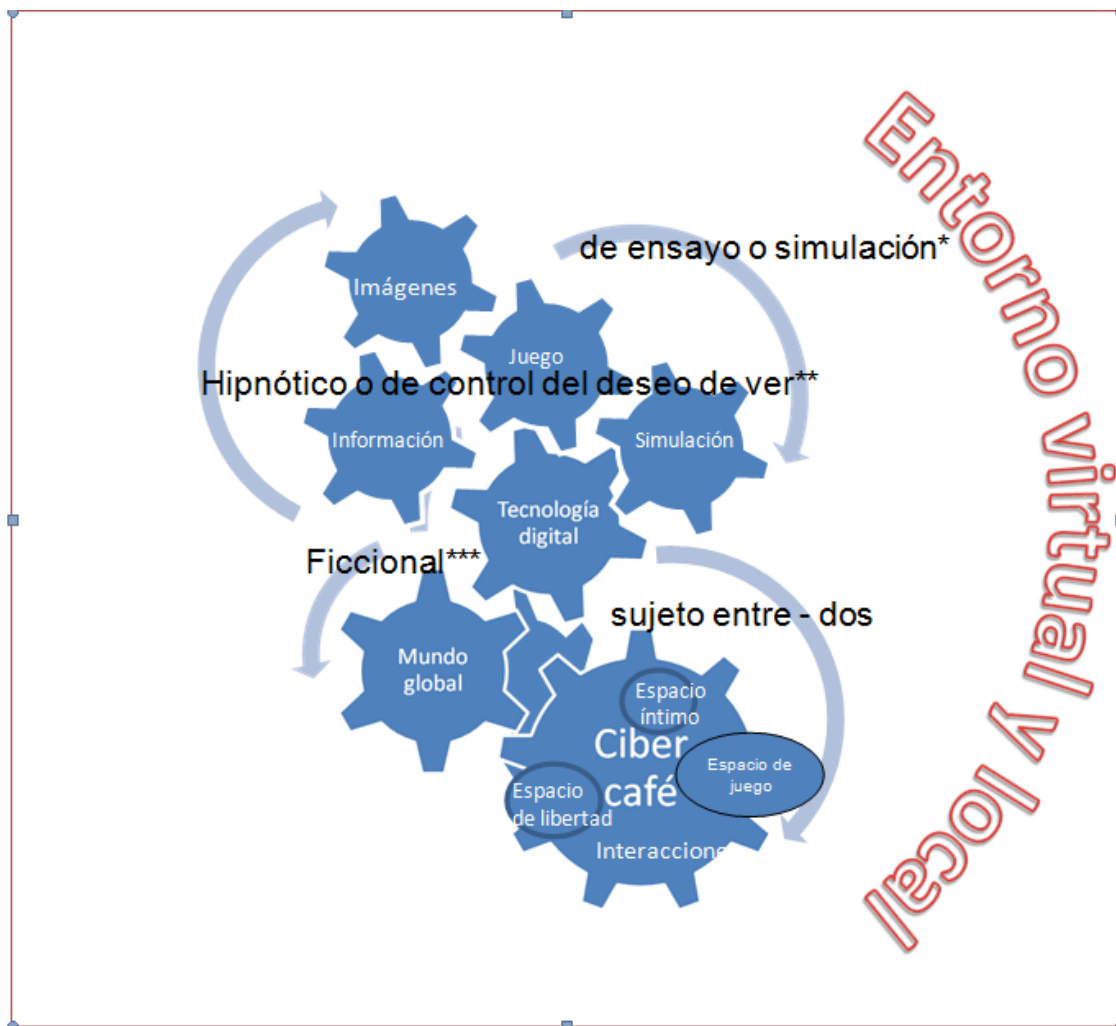


FIGURA No.4

Cibercafé popular: espacios y mediaciones en el acceso a internet:

*De aprendizajes informales técnicos y subjetivos

** Dispositivo sinóptico

*** Sin conexión real y competitiva

Referencias:

- AUGÉ, M. (1997). *El viaje subterráneo. Un etnólogo en el metro*. Buenos Aires: Gedisa.
- _____ (1998). *La guerra de los sueños. Ejercicios de etno-ficción*. Barcelona: Gedisa, España.
- _____ (1998a). *El viaje imposible*. Barcelona: Gedisa.
- _____ (2001). *Ficciones de fin de siglo*. España: Gedisa.
- BACHELARD, G. (1999). *La intuición del instante*. México: FCE
- BAUMAN, Z. (1999). *La globalización. Consecuencias Humanas*. Brasil: FCE
- _____ (2002). *La Cultura como Praxis*. Buenos Aires: Paidós.
- _____ (2002a). *En busca de la política*. México: FCE.
- _____ (2005). *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Buenos Aires: FCE.
- _____ (2005a). *Ética Posmoderna*. México: Siglo XXI editores.
- BERNARD, M. (2006). *Formación, Distancia y Tecnología*. Barcelona: Ediciones Pomares.
- BERTELY, M. (2000). *Conociendo nuestras escuelas. Un acercamiento etnográfico a la cultura escolar*, Col. Maestros y enseñanza, México: Paidós.
- BORDIEU, P. (1997). *Sobre la televisión*. Barcelona: Anagrama.
- BRETON, P. (2000). *Le culte de l'Internet: une menace pour le lien social?*, Paris: La Découverte/Syros.
- CABELLO, R. (2008). *Las redes del juego*. Buenos Aires: Prometo Libros; Los Polvorines: Universidad Nacional de General Sarmiento.
- CARRE, P. Y C. DEGALLAIX (coords.) (2001). *Accompagnement des formations ouvertes, Conférence de consensus*, Paris: L'Harmattan ([Collectif de Chasseneuil](#)).
- CASTELLS, M. (1998). *La société en réseaux. L'ère de l'information*, Paris: Fayard.
- _____ (2001). *La galaxia internet. Reflexiones sobre internet, empresa y sociedad*, Barcelona: Areté.
- COCHET, H. (1996). *Complexité en formation: défi, diversité, dérive*. Paris: L'Harmattan,
- COUCHOT, E. et HILLARIE N. (2003) "L'Art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art" Paris: Flammarion.
- COVA, B. y COVA, V. (2004). "L'hyperconsommateur, entre immersion et sécession", en Aubert, N. (dir.), *L'individu hypermoderne*, Paris: Ères, pp. 199-214.

- DELEUZE, G. (1980) *Mille plateaux*. Paris: Les Éditions de Minuit.
- DELEUZE, G. (1995) “¿Qué es un dispositivo?”, en E. Balbier *et al.* , *Michel Foucault, filósofo*, Barcelona: Gedisa, pp. 155-163.
- DELEUZE, G. et GUATTARI, F. (1976). *Rhizome*. Paris: Les éditions du minuit
- DELORS, J., *et al.* (1996) *La educación encierra un tesoro. Informe a la Unesco de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo xxi*, Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Madrid: Santillana.
- DELGADO, M. (1999). *De la ciudad concebida a la ciudad practicada*. Barcelona: Anagrama.
- DUSSEL, I. (2011). *VII Foro Latinoamericano de Educación: aprender y enseñar en la cultura digital*. Buenos Aires: Santillana
- ECHEVERRÍA, B. (1997). *Las ilusiones de la Modernidad*. México: UNAM / El Equilibrista.
- _____ (2000). *La modernidad de lo barroco*. México: Ediciones Era.
- ELLIOT, A. (1997). *Sujetos a nuestro propio y múltiple ser. Teoría social, psicoanálisis y posmodernidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- FUENTES, C. (2007) “El cibercafé popular y la formación barroca: entrevista con M. André de Perreti” en Revista Polis No. 2, México: UAM.
- _____ (2008). Cibercafés populares: su potencialidad como dispositivos de autoformación. En *La formación de los jóvenes en México. Dentro y fuera de la escuela*, México: Juan Pablos Editores.
- _____ (2010). Algunas reflexiones sobre la transformación de la subjetividad en los jóvenes por el uso masivo de la tecnología digital. En *Bifurcaciones de la Subjetividad. Dispositivos e intervención social*. Monterrey: Universidad Autónoma de Nuevo León.
- _____ (2011). Jóvenes y las TIC en el cibercafé: una propuesta metodológica local para estudiar lo glocal. En *La crisis económica y financiera global, Estados Unidos y América Latina. Iztapalapa*. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades, Año 32. Núm. 70, enero-junio.
- _____ (2011). Realidad de los cibercafés populares: dispositivos presenciales de información. En Revista electrónica Virtualis, Año 1, Num. 3, enero-julio.
- _____ (2012). *El edén de los jóvenes: los cibercafés populares*. México: UAM-Juan Pablos Editores.
- FUENTES, M.C. y Garduño, H. (2006). El aprendizaje informal de las TIC en los cibercafés de Iztapalapa. en Fuentes, M.C. y Ortiz, J. *Entre complicaciones y complejidades: espacios y*

mediaciones en el acceso a las TIC en México. México: UAM. ISBN: 970-31-0668-4/978-970-31-0668-4.

- GARCÍA, N. (2004). *Diferentes, Desiguales y Desconectados. Mapas de la interculturalidad*. Barcelona: Gedisa.
- GEERTZ, C. (1991). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.
- GOETZ, J.P. y LECOMPTE, M.D., (1988), *Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa*. Madrid: Ediciones Morata
- GOFFMAN, E. (1963). *Estigma. La identidad deteriorada*. Argentina: Amorrortu, 7ª reimpresión
- _____ (1997). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Argentina: Amorrortu, 3ra. Reimpresión.
- GRUZINSKI, S (2003) *La Guerra de las Imágenes: de Cristóbal Colón a Blade Runner*, México: F.C.E.
- HAMMERSLEY, M. y ATKINSON, P. (2001). *Etnografía. Métodos de investigación*. Barcelona: Paidós.
- KAUFMANN, J-C. (2004). *L'invention de soi*. France: Armand Colin
- LANDRY, P. (2004). "Contribución para debatir las posturas fundamentales en formación. Tr. de C. Navia". en Castañeda, A., Navia, C. y Yurén, T. *Formación, distancias y subjetividades. Nuevos retos de la formación en la globalización*. México, Noriega-UAEM, Colección Reflexión y Análisis. pp. 261-302.
- _____ (2006). "Presentación" en Fuentes, M.C. y Ortiz, J. *Entre complicaciones y complejidades: espacios y mediaciones en el acceso a las TIC en México*. México: UAM.
- LINDÓN, A. et al. (2006). *Lugares e imaginarios en la metrópoli*. México: Anthropos / UAMI
- MALDINEY, H. "Daseinsanalyse. La Daseinsanalyse est l'analyse des dimensions suivan lesquelles un home existe". Recuperado el 27 de abril de 2006 en la Web: <http://www.daseinsanalyse.be/pagina.htm>.
- MORIN, E. (1981). *L'Humanité de l'Humanité. L'identité humaine*. T.5. France: Seuil.
- _____ (1995). "La Noción de sujeto", en: Fried Schnitman, D. *Nuevos paradigmas, cultura y subjetividad*. Buenos Aires: Paidós.
- _____ (2002). *La cabeza bien puesta. Repensar la reforma. Reformar el pensamiento*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- MORIN, E. (2003) *El Método. La humanidad de la humanidad. La identidad humana*. España: Ediciones Cátedra.
- MORIN, E. (2003a) *Educación en la era planetaria*. Barcelona: GEDISA.

- NOGUÉ, J. (1992). "El paisaje existencial de cinco grupos de experiencia ambiental. Ensayo metodológico", en Aurora García Ballesteros (ed.), *Geografía y humanismo*. Barcelona: Oikos-tau. pp. 87-96.
- ROGERS, C. (1983). *Libertad y creatividad en la educación. El sistema "no directivo"*. México: Paidós.
- ROMÁN, E. (2006). *Diagnóstico de la Contraloría del DF*. Documento interno de la Red de Seguridad. Diciembre.
- SÁNCHEZ, R. (2001). "La observación participante como escenario y configuración de la diversidad de significados" en Tarrés, M.L. (coord.), *Observar, escuchar y comprender sobre la tradición cualitativa en la investigación social*. México: FLACSO-El Colegio de México-M.A.Porrúa. pp. 97-130.
- SARTORI, G. (2001). *La sociedad multiétnica. Pluralismo, multiculturalismo y extranjeros*. México: Taurus. SCOLARI, C. (2004). *Hacer clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa.
- SCHLANGER, J. (1983). *L'activité théorique*. Coll: "Problèmes et controverses", Paris: Librairie Philosophique.
- SHAW, J. (1989). The legible city. Retrieved 29 July 2003. Recuperado el 21 de abril de 2007 de http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/show_work.php3?record_id=83.
- SIBONY, D. (1991) *Entre-deux. L'origine en partage*. Paris, éd. Du Seuil, coll. Points Essais.
- SIBONY, D. (1997). *Le Jeu et La Passe*. Paris: Editions du Seuil
- SIBONY, D. (2000). *Don de soi ou partage de soi?* Paris: Odile Jacob.
- SIMONE, R. (2001). *Formas de saber que estamos perdiendo*. México: Taurus.
- SOTO, J. (2006). "Psicología de lo borroso", en Soto, J. *Psicología social y complejidad*. México: UAM-I-Plaza y Valdéz. pp. 47-56.
- TARRÉS, M. L. (Ed), (2001). *Observar, escuchar y comprender sobre la tradición cualitativa en la investigación social*. México: Miguel Ángel Porrúa-El Colegio de México-FLACSO.
- TAYLOR, S. y BOGDAN, R. (1996). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: la búsqueda de significados*. México: Paidós.
- TOURAINÉ, A. y KHOSROKHAVAR, F. (2002). *A la búsqueda de si mismo. Diálogo sobre el sujeto*. Paris: Fayard, pp. 7-31.
- TUAN, Y. (1977). *Space and Place: The perspective of experience*. Minneapolis: University of Minnesota.
- TURKLE, S. (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.

- VAN DER MAREN, J-M et CATAMARI, G. (1999). *Méthodes de recherche pour l'éducation. Méthodes en sciences humaines*. Paris: De Boeck Université.
- VERDÚ, V. (2005). *Yo y tú, objetos de lujo. El personismo: la primera revolución cultural del siglo XXI*. España: Debate.
- WALTER, J. (1987). *Oralidad y escritura. Tecnología de la palabra*. México: FCE.
- WILLIAM, D. (2000). "Les jeunes et la mondialisation: acteurs et victimes," en *Agora débats jeunesse 1er trimestre*, no. 19, pp. 17-29.
- WOODS, P. (1998). *La escuela por dentro. La etnografía en la investigación educativa*. Barcelona-Buenos Aires-México: Paidós-M.E.C.
- YÚDICE, G. (2002). *El recurso de la cultura. Usos de la cultura en la era global*. Barcelona: Gedisa.
- YURÉN, T. (2000). *Quelle éthique en Formation?* Paris: Editions L'Harmattan.
- _____ (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: Ediciones Pomares. pp. 19-48.

