

XXVII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. VIII Jornadas de Sociología de la Universidad de Buenos Aires. Asociación Latinoamericana de Sociología, Buenos Aires, 2009.

El ciberbarroco como espacio de socialización de las TIC en México.

Cristina Fuentes Zurita y Cynthia Carolina Castro Salgado.

Cita:

Cristina Fuentes Zurita y Cynthia Carolina Castro Salgado (2009). *El ciberbarroco como espacio de socialización de las TIC en México*. XXVII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. VIII Jornadas de Sociología de la Universidad de Buenos Aires. Asociación Latinoamericana de Sociología, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-062/31>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

El ciberbarroco como espacio de socialización de las TIC en México

Dra. Ma. Cristina Fuentes Zurita

cristina_fuentes_z@yahoo.com.mx

Lic. Cynthia Carolina Castro Salgado

sly_caro@hotmail.com

Depto. de Sociología. CA: Estudios socioespaciales.

Universidad Autónoma Metropolitana- Iztapalapa

En esta ponencia se presentan datos del análisis iconográfico de algunos cibercafés populares de la zona de Iztapalapa de la ciudad de México, mostrándolos como albergues identitarios, talleres artesanales y de servicios, espacios de libertad para una socialización digital.

Forman parte de una investigación realizada en los años 2002-2007 durante la instalación de las TIC en México. Estos espacios de conexión pública a internet, regulados por el mercado, aparecieron como parodias de simulación (muchas veces sin café y conectividad), como las respuestas barrocas recurrentes en México desde la Colonia frente a las grandes modernizaciones.

En estos espacios se puede ver la vitalidad festiva de lo heterogéneo, de lo híbrido y de lo barroco que opera como crítica frente a la homogeneidad normativa, y define la apropiación formal de la tecnología desde las instituciones educativas limitando la diversidad muchas veces producto de la excusión, la anomia producto de la desmodernización, lo definido como lo no social y lo sensible.

El cibercafé aparece como un lugar donde se realiza una experiencia intersubjetiva de apropiación y de integración al mundo global, desde la matriz cultural local. En la disposición del ambiente (espacio transicional) se da una apropiación de la tecnología a través del juego que permite la espontaneidad y que provee al joven de confianza para probar, innovar, alejándose del origen pero acompañado del *ethos* cultural.

También se presentan algunas voces de entrevistas de usuarios jóvenes donde se evidencia una socialización lúdica (sociabilidad) mediada por la tecnología. Ellas dan cuenta de elementos del sistema de relaciones sociales que se establece en el interior de estos espacios o de las casas de los usuarios, donde hay valores, normas, costumbres que determinan las acciones y potencian o minimizan el sentido de la apropiación.

Palabras clave

Cibercafé popular, espacio transicional, espacio social y cultural, escenarios posmodernos

El ciberbarroco como espacio de socialización de las TIC en México

El análisis que presentamos en esta ponencia acerca del cibercafé como espacio de socialización se apoyó en la lectura de G. Deleuze (1999) sobre el concepto de dispositivo de Foucault: arreglo de elementos de diversa naturaleza, tanto objetivos (técnicos: hardware, software) como subjetivos (simbólicos y experienciales) que en este caso se reúnen para lograr la conectividad a internet mediante una socialización digital local.

Presentamos de manera general las tres categorías de análisis que se construyeron sobre el espacio del cibercafé:

a) Lo espacial: como el papel del entorno físico del cibercafé, que va desde la copia de la imagen de un almacén (grandes, ventanales, luces artificiales, con 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 en las familias), el que presenta altares de tipo religioso, hasta el cibercafé con graffitis que ofrece un “confort relativo a su clientela” preferentemente juvenil (ambiente psicocultural que define lo sociocultural).

b) Lo experiencial: de acuerdo con la experiencia que ofrecen o realizan ahí los usuarios en el desarrollo de su creatividad o aprendizaje: aquellos donde únicamente operan como agentes institucionales, se va a hacer la tarea, hasta aquellos que propician el acercamiento de creaciones con la tecnología por medio de la música o juegos por ejemplo.

c) El “entre- dos”: se definió como el escenario posmoderno que ofrece el cibercafé para el ensayo de diversas posibilidades, roles, máscaras, aprendizajes técnicos, etc.

Encontrando los siguientes espacios de socialización:

- El entre-dos de aprendizajes subjetivos y técnicos: se ubicó el sujeto en el cibercafé de acuerdo con el desarrollo de disposiciones que ahí realizaba, por ejemplo sensibilización de una nueva piel digital cuando va a chatear con novias virtuales, socializándose desde su complejidad en la complicación de la realidad digital.
- El entre-dos de juegos y exploración: relacionamos a los cibercafés de acuerdo con el ambiente que se percibía según las actividades del usuario, que van desde una comunicación virtual en silencio hasta una comunicación presencial. En algunos donde se hace la tarea hay una ruptura permanente con el orden, al mismo tiempo escuchan música, juegan, navegan, cambian de identidad generando una nueva formación.

- El entre-dos virtual y real: en este tipo de cibercafé se encontraron condiciones para experiencias ya sea de *second-life* como “cyborg”¹ o “avatar”, por el tipo de conexión. Hasta aquellas que hacen énfasis en el aspecto comercial tratando a los usuarios como sujetos-objetos² (moda, espejos, música, consumo).

Andamiaje conceptual

Antes de realizar el análisis de los datos se definieron los conceptos como categorías, presentamos a continuación los desarrollos que consideramos más pertinentes para esta presentación:

1. El dispositivo “espacial” transicional.

Se define como una estructura, un lugar donde se realiza una experiencia intersubjetiva de apropiación y de integración; a través de cierto cuidado del medio: apropiación a través del juego, que permite la espontaneidad y que provee al joven de confianza para probar, innovar alejándose del origen.

Es un concepto que se deriva de la teoría de la transicionalidad de D. Winnicott (1993), quien propone para su práctica clínica, el arreglo de mediaciones y condiciones que deben guardar los lugares/ambientes por los que pasa el sujeto, para que se dé una experiencia intersubjetiva de apropiación y de integración por la utilización de una transferencia que replica el lazo maternal, marco para elaboraciones simbólicas.

Otra reflexión a tomar en cuenta en la definición de los conceptos que comprenden esta categoría, fue sobre el imaginario creativo y la función de juego en la instalación de nuevas sociedades planteada por autores como J. Huizinga (2005) y J. Rifkin (2000).

Sin embargo, N. Wallian-Mahut y M. Vielle (2001) van más allá al afirmar que existe una disidencia lúdica construida por los jóvenes, (por ejemplo al explorar el universo de Internet), donde la búsqueda de placer inmediato, la solidaridad lúdica y la construcción identitaria están asociadas a la fundación de una cultura juvenil singular, en escisión con las éticas institucionales educativas, sobre didactizadas y que se encuentran cuestionadas por esta creatividad lúdica divergente. Comparten la reflexión de R. Belanger (2001), quien se pregunta si el juego de experiencias virtuales no se impone como vía de diversión en una sociedad en búsqueda de sus propias reglas del juego³.

a) El Espacio. Se definió el cibercafé como un espacio potencial para el desenvolvimiento de ser humano. E. Belin (1999) lo define como un espacio transicional de invención moderna del sujeto.

¹ Ver R. Rueda, 2004

² Ver V. Verdú, 2005

³ « *Le jeu ne serait-il pas l'ultime artifice de la raison lorsque la vie exige une nouvelle mise en scène devant l'incertitude, l'impasse, l'ébranlement des fondements fixes et rassurants* ».

Es una construcción social y cultural, desde dos perspectivas, primero como un espacio físico y después como un espacio vivido.

b) Espacio físico. Espacio urbano que contiene objetos, discursos y símbolos y que influye en la interacción que ahí se da. Desde esta misma perspectiva, se le define como un escenario técnico presencial y virtual en el cual se desarrollan prácticas mediadas por la tecnología y finalmente como escenografías urbanas donde los usuarios desarrollan resoluciones diversas, ya sea por las características del cibercafé que permiten al usuario, jugar con diversas máscaras o personajes al conectarse con la red.

c) Espacio vivido. Se definió como la transformación realizada por el usuario de cada cibercafé en un “lugar” particular de experiencias. Contarían más que sus formas culturales; la forma en que en ese momento el espacio es habitado por el usuario y operario. Fue la reflexión sobre la identidad de lugar la que permitió transitar al espacio vivido, cuya línea de trabajo se ubica en el terreno de la geografía humana contemporánea y que permite encontrar los sentidos, a través de la experiencia existencial, de lo real y lo virtual de los nuevos nómadas de la ciudad-metrópolis.

Para definir el espacio vivido se articularon dos entradas analíticas a utilizar: los escenarios y la movilidad espacial. Los escenarios cotidianos como idea pionera de E. Goffman (1997), incluye la espacialidad. Introduce el “escenario” en su metáfora dramática, como uno de los elementos centrales. Los escenarios de E. Goffman son un recorte espacial pero no en el sentido tradicional de definir un lugar, sino se definen de las prácticas del sujeto, que no existen con anterioridad a las prácticas mismas (posmoderno).

La otra vía fue la de E. Relph (1976 y 1977), quien define al espacio como un conjunto de prácticas móviles, concentradas por distintos sujetos en un marco en el que toman sentido como la calle o el mundo virtual para los jóvenes. Señala que hay escenarios tanto interiores como exteriores que refieren a la subjetividad espacial, es decir a la experiencia que el individuo tenga de ese lugar.

Además se consideró la reflexión de A. Lindón (2006) no sólo de la movilidad espacial entre escenarios, también móviles, sino de la movilidad de sentidos y significados espaciales que acompañan a la práctica observable externamente: las personas llevan objetos de un lugar a otro, así como de ideas y esquemas de pensamiento, transformando tanto al uno como al otro.

Así las subjetividades espaciales contribuyen a que el sentido que se le otorga a un lugar no proceda de un rasgo, o de varios, que son propios de ese lugar, sino que también pueden proceder de rasgos de otro lugar. Ello nos permitiría analizar en esta investigación, las claves esclarecedoras desde las cuales la persona contrasta un lugar con otros (por ejemplo: el cibercafé con otros lugares desde donde los usuarios se pueden conectarse).

En otras palabras, que aspectos de la realidad consideran las personas para construir pares de lugares y compararlos. Las construcciones socio simbólicas, según D. Hiernaux y A. Lindón (2000), que derivan del agrado por un lugar, casi nunca proceden del lugar en sí, sino por contraste con otros lugares vividos. Sentidos de lugar que configuran de manera topofóbica: rechazo y desagrado por el lugar; o rasgos asociados con lugares queridos (topofílica). Afirman que más frecuentemente, el agrado procede de una contrastación en sentido negativo: el lugar es visto como lo opuesto a otro rechazado (¿en dónde no quieren estar los jóvenes que están en el cibercafé?).

En relación con la construcción del “espacio como lugar”, según D. Stokols y S. Shumaker (1981), todo el mundo vive en espacios que se construyen material y simbólicamente. Lo simbólico sería un conjunto de significados socioculturales relacionados con estos espacios que, a su vez, se convierten en elementos clave con la finalidad de que se produzca una conexión entre un espacio determinado y las personas y los grupos que lo habitan.

2. El “entre-dos”.

Concepto propuesto por D. Sibony (1991) para explicar la postura existencial del sujeto, cuando ensaya desde el cuerpo, a ser algo que todavía no es, en esta investigación, un sujeto digital y global. Recientemente se ha retomado en el campo de la geografía humana para hablar del espacio donde el sujeto puede experimentar ser alguien diferente, y que muchas veces resuelve a través de un espacio arquitectónico con un ambiente propicio para “crear-se” (J. Lévy y M. Lussault, 2003). D. Sibony maneja que el cuerpo animado por su falta de ser, construye el espacio potencial, el “entre-dos” cuerpos donde existir. El cibercafé popular, puede brindar el lugar, para que el joven usuario ejercite otras identidades, como espacio “entre-dos”.

Usar este concepto de “entre- dos” permitió analizar si el joven en el cibercafé, gestiona la ambivalencia de crisis identitarias (C. Dubar, 1995 y 2002), típicas de su edad y de la actualidad. Así como saber de qué tipo son las negociaciones que realiza sobre su autonomía/intimidad, dentro de la heteronomía social. Se pudo analizar si el joven hacía del cibercafé un espacio donde existir, ya que de acuerdo a las reflexiones revisadas, el acceder a un nuevo mundo global, a través del manejo de un lenguaje como el digital y virtual, el joven se encuentra resolviendo un momento existencial, osando entre dos orígenes. Tal y como dice P. Quéau (2001), ya no estamos más delante de la imagen, sino en la imagen. La experiencia de inmersión producida por la técnica de la visualización, conlleva variantes múltiples, en donde lo adecuado es cambiar fundamentalmente la actitud corporal, vis-a vis de la imagen, que se refleja en el cambio de las disposiciones subjetivas.

El concepto de “entre-dos”, como categoría de análisis global, pudo brindar una interpretación de todos los sentidos planteados por los usos de las tecnologías en el cibercafé.

Sentidos planteados por las diversas lógicas de operación del dispositivo en construcción: las del poder de la nueva economía de mercado, conformando a los individuos en consumidores; la lógica de la subjetividad configurada por las experiencias múltiples del sujeto con la tecnología; y las de los saberes y aprendizajes desprendidos del manejo de la tecnología digital para participar en lo global y en la inmersión digital.

3. El espacio de socialización.

Desde esta relación el cibercafé es definido en términos generales como un espacio construido a manera de escenario expresivo de aficiones y tendencias de los personajes que ahí residen (dueño, encargado, usuarios). El cibercafé entonces, en consonancia con M. Delgado (1998), se define como un microclima cultural, el cual es caracterizado por tener un sistema de relaciones que se establece en el interior de dicho espacio, pues hay ciertas prácticas específicas, normatividades (con frecuencia visibles en carteles pegados en las paredes), valores, costumbres que determinan en gran parte las acciones que ahí se pueden desarrollar y potencian o minimizan el sentido de apropiación que se tendrá hacia y en este lugar.

Si existe un espacio en el que no se pueda realizar una práctica con libertad, será más difícil que se dé la apropiación, es decir, cuando las normas, costumbres o valores que habitan el mismo sean muy rígidas, el espacio será visto solamente como una estancia provisional.

Siguiendo esta idea, de acuerdo con J. De la Haba y E. Santamaría (2004), los sujetos al participar de un lugar común, ocurre que “la regulación de sus relaciones e interacciones *no siempre intencionales* pero obligadas pasa por una adecuación de los diversos usos del espacio” En sus usos y representaciones dejan patentes sus capacidades diferenciales de apropiarse y codificar el espacio.

El cibercafé se considero como un espacio hospitalario, siguiendo la definición de J. De la Haba (2004) debido a que la coexistencia y convivencia son elementos primordiales que permiten el cohabitar el espacio para sus huéspedes que lo visitan. Ello se debe a que estos espacios son creados colectivamente y por tanto no niegan la diversidad cultural sino que la hacen posible, creando escenarios heterogéneos con paisaje digital.

Hay que tomar en cuenta que el estudio se localiza en la delegación más poblada de la Ciudad de México; por tanto la heterogeneidad de sus usuarios es determinante.

Al asistir al cibercafé no solo se socializa con los sujetos que se encuentran presencialmente, sino que este espacio en particular permite la socialización digital, principalmente mediante herramientas de mensajería (instantánea o no), las cuales se caracterizan por idiomas, lenguajes coloquiales, maneras particulares de escribir (orales), variedades en la necesidad de marcar cierta singularidad en un espacio diversificado.

Entonces observamos una nueva socialización entre los jóvenes, lúdica, mediada por la tecnología la cual nombramos “socialidad digital”, con normas y reglas “móviles”, definiendo un nuevo orden social que acompaña lo digital.

Finalmente 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 popular estudiado fue el de transmitir un patrimonio cultural en contextos particulares, donde hay bloqueos psicológicos que se repiten en situaciones de dolor (crisis familiares), hay 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.

4. El cibercafé popular como espacio cultural

Hay formas de cibercafé que son respuestas que el *ethos*⁴ cultural toma frente a las modernizaciones (B. Echeverría, 2000). 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, la consecución de una tarea escolar, hasta el autodidactismo apoyado por un operario amigo (no profesional).

La forma barroca del cibercafé “como si” (sin conexión, ni café) sólo con Encarta, se define como una respuesta de simulación recurrente que se presenta en México, frente a las grandes modernizaciones (S. Gruzinski, 2004) desde tiempos de la contrarreforma colonial. Ante estas siempre se da un despliegue de formas culturales, que en este caso acompañan la mala calidad en el acceso a Internet, con el color, el humor, el ambiente festivo, la música. Se produce cierto éxtasis (seducción), que acaba por sustituir y hacer más vivible, no solo visible, la brecha digital. Representan el fallo en el éxito de la medida modernizadora aplicada.

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.

⁴ Lo definimos como: el conjunto de creencias, ideas y prejuicios compartidos localmente

En el hipermoderno⁵ o globalizado hay un sujeto, cada vez más silencioso, cada vez más 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 está en tránsito.

Al tomar en cuenta la conceptualización que la modernidad tardía⁶ 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”.

Conclusiones

A manera de reflexiones este modelo para la investigación, permite discutir lo siguiente en relación a la construcción del cibercafé como un nuevo dispositivo de socialización socio/espacial:

1. La pluridisciplinariedad de la aproximación elegida, sumando el análisis del espacio, 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. El cibercafé como un espacio “entre-dos” permite comprender la construcción de los usuarios de 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 es visto en su totalidad, a pesar de que en esta presentación su relación con los saberes que aprende se encuentra poco organizada. Sin embargo, se muestra la relación entre mundo real y mundo virtual a través de los usos y significados del espacio, siendo éste visto como un simulador social donde el afecto y la relación intervienen en la experimentación⁷ de la tecnología digital.

4. Aporta la definición de la realización en ese espacio informal, de una “formación barroca”, como la construcción de una subjetividad que se parece a un estilo de creación artística, que 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

⁵ Para definir este concepto se parte de la reflexión de Lipovsky (2006) de los tiempos actuales donde la subjetividad está regulada por la tecnología.

⁶ 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”.

⁷ Ver P. Hert (1999)

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 juego⁸.

En el espacio del cibercafé popular, los jóvenes aprenden a entrar y salir de lo que esta instituido. Las instituciones educativas podrían sacar partido de los resultados de esta tesis 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 educativo tiene que ser híbrido y considerar las realidades de las personas y del contexto, incluida la disposición “cultural” de espacio.

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 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 pueden vincularse con instituciones.

Bibliografía

- BELANGER, R. (2001) *Le jeu et sens enjeux éthiques*. Québec. Fides, collection cahiers recherche étique
- BELIN, E. (1999) “De la bienveillance dispositive” (extraits de sa thèse sociologique, choisi et présenté par P. Charlier et H. Peeters) en *Hermès: Le Dispositif Entre usage et concept?* », 25, CNRS Éditions.
- DE LA HABA, J. y SANTAMARÍA, E (2004) “De la distancia y la hospitalidad : consideraciones sobre la razón espacial” *Athenea Digital*, 5, 124-134. Disponible en : <http://antalaya.uab.es/athenea/num5/delahaba.pdf>
- DELGADO, M. (1998) “Dinámicas identitarias y espacios públicos” *Aferes Internacionals*, Núm. 43-44, Fundació CIDOB, pp. 17-33
- DELEUZE, G. (1999) “¿Que es un dispositivo?” en Balbiere, E. et al. *Michel Foucault, filósofo*, Barcelona: Ed. Gedisa, 1989, pp. 155-164
- DUBAR, C. (1995) *La socialisation. Construction des identités sociales et professionnelles*, París: Armand Collin

⁸ Ver J. Huizinga (2005)

- DUBAR, C. (2002) *La crisis de las identidades. La interpretación de una mutación*. Barcelona: Edicions Bellaterra (Serie General Universitaria 15)
- ECHEVERRÍA, B. (2000) *La modernidad de lo barroco*. México: Ediciones Era.
- GOFFMAN, E. (1997) *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Argentina: Amorrortu, 3era. reimpresión.
- GRUZINSKI, S. (2004). *La ciudad de México/Una Historia*. México: FCE
- HERT, P. (1999) "Internet comme dispositif hétérotopique" (extraits de sa thèse sociologique, choisi et présenté par P. Charlier et H. Peeters) en *Hermès: Le Dispositif Entre usage et concept?* », 25, CNRS Éditions.
- HIERNAUX, D. y LINDON, A. (2000), "Una aproximación a la construcción social del lugar en la periferia de la ciudad de México", en Hiernaux, D., Lindón, A. y Noyola, J. (coords.), *La construcción social de un territorio emergente: El Valle de Chalco*. México, El Colegio Mexiquense, pp. 9-30.
- HUIZINGA, J. (2005) *El juego y la cultura*. México: FCE
- LEVY, J. et LUSSAULT, M. (2003), *Dictionnaire de la Géographie et de l'Espace des Sociétés*, Paris: Bélin,
- LINDÓN, A. et al. (2006). *Lugares e imaginarios en la metrópoli*. México: Anthropos / UAMI
- LIPOVETSKY, G. (2006). *Los tiempos hipermodernos*. Barcelona: Anagrama.
- QUEAU, P. (2001). *Promouvoir l'accès universel à l'information*. Paris: UNESCO.
- RELPH, E. (1976) *Place and placelessness*, Londres: Pion.
- _____ (1977) "Humanism, phenomenology and geography" in *Annals of. Association of American Geographers*, vol. 67, pp. 177-179.
- RIFKIN, J. (2000). *La era del acceso. La revolución de la nueva economía*, Barcelona: Paidós.
- RUEDA, R. (2004). "Tecnocultura y sujeto cyborg: esbozos de una tecnopolítica educativa", en *Nómadas No.21, Medios de comunicación, tecnologías, política y educación*. Octubre. Bogota: IESCO-UCE, pp. 70-82.
- SIBONY, D. (1991) *Entre deux l'originnaire L'origine en partage*. Paris: éd. Du Seuil
- STOKOLS, D y SHUMAKER, SA (1981) *People in Places: A Transactional View of Setting*. En JH Harvey (ed.) *Cognition, Social Behavior, and the Environment*. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates
- VERDÚ, V. (2005). *Yo y tú, objetos de lujo. El personismo: la primera revolución cultural del siglo XXI*. España: Debate.
- WALLIAN-MAHUT, N. et VIELLE, M (2001) « La dissidence ludique dans les pratiques sportives de rue: "une culture novatrice face aux étiques éducatives » *Cahiers de recherche éthique, no. 19: Le jeu et ses enjeux*, Montréal: FIDES, Bibliothèque nationale du Québec, pp. 147-164
- WINNICOTT, D. (1993). *Los procesos de maduración y el ambiente facilitador*. Argentina: Paidós.

ANEXO 1. LOS CIBERCAFÉS Y EL CONTEXTO DE IZAPALAPA (FOTOS)

Imagen Núm. 1

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. 2

“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 más buscan los usuarios jóvenes.

Imagen Núm. 3

“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.

Imagen Núm. 4



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. 5



“Café INERNET””: 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 sí 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. Al ofrecer servicios acordes con 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. 6



“EL MOUSE INTERNET””: El contraste

El primero de estos cibercafés 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 estos dos hermanos y planeado como un espacio familiar, pues se encuentra ubicado en una zona residencial. De los cibercafés 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. 7

“EL EZLN”

El segundo cibercafé se encuentra enfrente del CCH-Oriente (Colegio de Ciencias y Humanidades) y los dueños lo anuncian como simpatizante del EZLN

