



ILUSTRACIÓN: PATRICIA LÓPEZ

La reflexión sobre el impacto de las nuevas tecnologías de la comunicación en las relaciones sociales conduce a diferentes niveles de aproximación. La academia, vía propuestas sistemáticas o reflexiones que en eventos de esta naturaleza se vienen realizando en los últimos tiempos, están contribuyendo a entender los efectos de las nuevas tecnologías en el mundo global, en las regiones, en las naciones y sus localidades.

Nos ubicamos en el contexto de esta revolución cultural que no tiene precedentes, que es integral porque afecta las relaciones económicas, políticas, culturales, ideológicas, pero también las cotidianas; que es integradora pues hoy no es concebible una sociedad fuera de este intercambio simbólico en la que la circulación de

Hacia la comprensión de las esferas privadas virtuales

■ Guadalupe Eto

información es el sustento de las instituciones sociales, pero que tampoco se concibe la formación académica de individuos al margen de esta tecnología, que es abierta porque procura un acercamiento de todas las culturas del mundo, no sólo en el plano informativo y de las culturas nacionales, sino también entre personas de diferente cultura e idiosincrasia; que ofrece una oferta masificada de información, frente a una demanda informativa cultural y social cada vez mas fragmentada que tenderá a la conformación de individuos cada vez más aislados, pero muy ligados a la tecnología de la que nos hablan Toffler, Negroponte o Gates.

La dinámica innovación de softwares interactivos permite el acceso a información, así como la generación de espacios de sociabilidad virtual entre individuos. El espacio público y privado cobra nuevas dimensiones y posibilidades en estas formas de comunicación interactiva. En el primer caso tenemos algunas embrionarias experiencias que van desde la búsqueda de una mayor participación ciudadana en gobiernos locales a través de Internet, hasta la generación de comunidades virtuales en actividades recreativas. Pero hay un nivel de interacción que procura ser primaria, en donde los usuarios buscan amistad, afecto, incluso sentimientos, relaciones en esta nueva esfera privada virtual y al cual le dedican parte significativa de su tiempo libre.

Consideramos el uso de programas interactivos no como hecho instrumental sino como hecho social y comunicativo, en que el usuario busca relacionarse con otros. Este interés no es nuevo, ya en los ochenta, Turkle en "El Segundo Yo" analizaba los efectos sociales de los usuarios de las primeras generaciones de PCs. A partir del estudio de niños dedujo una tipología de usuarios que iban desde los que le otorgaban animismo a esta tecnología hasta los que desarrollaron al máximo su creatividad potenciando las capacidades de aprendizaje. En los adultos la máquina representaba un modo de reafirmar status, al tiempo que servía como instrumento recreativo, el procesamiento de las palabras, la conservación de registros. Una vez llegadas al hogar, son adoptadas de manera que señalan el desarrollo de algo que va mas allá de lo práctico y lo utilitario. La gente compra la "computadora instrumental", pero llega a vivir con la computadora íntima.

Nuestras reflexiones giran en torno a las siguientes interrogantes:



La dinámica innovación de softwares interactivos permite el acceso de información, así como la generación de espacios de sociabilidad virtual entre individuos.



- ¿Qué busca la gente en estas nuevas formas de comunicación virtual mas allá del interés académico o informativo?

- ¿Qué significado tienen estas nuevas prácticas comunicativas en el uso de su tiempo libre?

- ¿Existe el peligro de que el mayor uso de la comunicación virtual pueda afectar la sociabilidad real de las gentes?

- ¿Se llegará a versiones extremas de individuos aislados por las nuevas tecnologías, que calzarían perfectamente con el tipo de modelo de desarrollo que se viene imponiendo en nuestros países?

- ¿Qué características tiene la esfera privada en esta nueva forma virtual?

RESPONDAMOS NUESTRAS INTERROGANTES

Hemos querido medir los efectos del uso de programas de "sociabilidad virtual" en especial del correo electrónico en la "sociabilidad real" de las personas. Entendiendo por la primera a la conformada por relaciones afectivas entre personas distantes conocidas o conseguidas vía Internet, excluyendo a las relaciones que se hacen por razones académicas o de simple información y por sociabilidad real a la caracterizada por el contacto personal, sea en el seno de la familia, grupos de amigos, reuniones sociales.

Para ello aplicamos una encuesta el 3 de julio, por correo electrónico a cinco listas de usuarios de la Red Científica Peruana. De las 80 listas elegimos 5: Cómputo, Comunicaciones, Ciencia, ecología y psicología. Las respuestas se fueron recepcionando desde el mismo día 3 en que nos respondieron de inmediato hasta el 9 de julio, período en el que recibimos un total de 135 respuestas de las que se seleccionaron 60 al azar.

Por un lado se consideraron las variables de sexo, edad, estado civil, si su ocupación principal estaba relacionada con la computación o no, si tiene Pc en casa, años dedicados a la computación y en especial al correo electrónico. De otro lado, variables de opinión como: si consideran si su tiempo libre ha disminuido con el consumo de Internet, si el uso del correo electrónico lo incluyen en su tiempo libre, la naturaleza del tiempo libre que ellos consideran sacrificar por el uso del correo, los motivos y horas de consumo del correo.

El perfil de la muestra de usuarios se caracterizó de la siguiente manera: 57% son hombres, hay un predominio de usuarios jóvenes, 60% de usuarios de 19 a 29 años de edad, 50% desarrollan prioritariamente actividades relacionadas con la computación, son estudiantes de Sistemas o afines y/o trabajan en esto. El 70% son solteros, 87% tienen Pc en su hogar, 65% tiene de 5 a más años dedicándole tiempo a la computación. El 61% tiene de 1 a 2 años usando el correo electrónico.

¿QUÉ BUSCA LA GENTE MÁS ALLÁ DEL INTERÉS INFORMATIVO?

Al preguntárseles sobre los programas que más usan, 77% priorizó el uso del correo a otros programas de Internet, y de éstos 77%, tanto los hombres como mujeres, usan el correo para comunicarse con amistades conocidas personalmente o para hacer nuevas amistades virtuales. Estos se encuentran en una etapa de fascinación por esta posibilidad interactiva, con el predominio de los más jóvenes. Señalaron que les gustaba tener amigos virtuales y conocer a través de ellos las culturas de otros países o conversar acerca de sus problemas, algunos nos hicieron saber que habían tenido romances virtuales. En la mayoría no habían intentado conocerse personalmente ni tenían la intención de hacerlo. Nos atrevemos a afirmar que en esta búsqueda se ha generado un nuevo espacio privado virtual, con el cual se puede interactuar, ya no hay un yo que se relaciona con una máquina, sino que el yo encuentra a un "otro" con el cual compartir información, cultura, pero también visiones del mundo, afectos, sentimientos, que prefieren depositarse imaginariamente en el fascinante encanto de lo virtual.

Hay un 33% que usa el correo por razones técnicas, académicas o informativas, que es preferentemente el caso de quienes tienen más años en la computación y tienen a esta como actividad prin-

cial, sea por estudios o por trabajo. Estos ya pasaron su etapa de fascinación y tienen en su mayoría una razón más instrumental que afectiva en el uso del correo.

**¿CÓMO SE RELACIONA
ESTA NUEVA PRÁCTICA COMUNICATIVA
CON EL USO DEL TIEMPO LIBRE?**

El uso del tiempo libre es acaso una de las variables más importantes para medir la calidad de vida de los miembros de una sociedad, se dice que una sociedad es más desarrollada mientras más tiempo libre tengan sus miembros. En nuestro país hay un deterioro del tiempo libre. Hay un 31% de limeños que dicen no tener tiempo libre, ello por supuesto dependiendo de los NSE.

Para nuestro caso, estamos hablando de un segmento especial de población, conformado en su mayoría por estudiantes universitarios y profesionales, y de NSE medio que manifiesta tener un promedio de 1 hora libre durante la semana pero entre 5 y 10 los sábados y domingos. Al correo le dedican de 2 a 8 horas semanales, es decir casi una hora al día como promedio, aumentando esto para los que tienen Pc con modem para Internet en casa, registrándose casos de 18 horas que se encuentran navegando o usando el correo.

Al preguntárseles sobre cómo afecta su tiempo libre el uso del correo, 50% señaló que no afecta su tiempo libre, ya que el correo forma parte de su tiempo libre, 30% manifestó que le resta de 1 a 8 horas semanales y 20% de 9 a 18 horas semanales ven mermado su tiempo libre.

Del tiempo libre que sacrifican por el uso del correo, los hombres manifestaron que era el deporte el que más dejaban de lado por el uso de Internet y de ellos el deporte masivo como es el fútbol. En ellos no está muy marcada la tendencia de reconocer el sacrificio del tiempo libre dedicado a la familia, como sí lo es en las mujeres que manifestaron sacrificar tanto sus actividades individuales como familiares. La mujer siempre tiende a manifestar el sacrificio que hace de su familia por incursionar en los ámbitos del trabajo, estudios y en este caso el del uso de estos programas interactivos, al parecer en ella hay todavía un fuerte posicionamiento heredado culturalmente de una sociedad que liga a la mujer a sus roles exclusivamente familiares.

De acuerdo con la edad, los jóvenes sacrifican más su familia, y los mayores el deporte.

“
Son importantes las investigaciones sobre los efectos de la tecnología a nivel macrosocial, teniendo como premisa el mapa social de un país que se caracteriza por ser heterogéneo culturalmente, donde la pobreza, la injusticia y la desigualdad son lo que más se ha globalizado.
”

**¿EXISTE EL PELIGRO DE QUE EL MAYOR USO
DE LA COMUNICACIÓN VIRTUAL PUEDA
AFECTAR LA SOCIABILIDAD REAL DE LAS GENTES?**

Al preguntarse a los usuarios si ellos tienen más facilidad para lograr amistades por vía directa o por Internet, 65% manifestó que por vía directa, 16% que consideraba por ambas y un menor pero significativo 13% manifestaron que tenían más facilidades para hacer amigos por Internet que por vía directa. Ello se correspondía con la autopercepción de su sociabilidad, ya que había la tendencia de quienes se consideran poco sociables con la tendencia a decir que tenían preferencia por tener amigos virtuales, pero también había gente que se autopercibía como muy sociable y que igual le gustaba acceder a Internet para tener amigos.

Esto nos parece saludable, pues la primera impresión que nos dejan estos datos es que la sociabilidad virtual no afecta la sociabilidad real. El uso de estos programas no hacen más que reproducir el grado de sociabilidad de las personas, el software interactivo sólo es una ventana más para ampliar horizontes. No se percibe todavía la producción de la individualidad, la socialidad en las realidades latinas es fuerte, probablemente estas generaciones todavía no son afectadas por esta tecnología, pero no hay que perder la guardia, no debemos dejar de considerar a los niños como una de las poblaciones potencialmente sensible a estos impactos.

Son importantes las investigaciones sobre los efectos de la tecnología a nivel macrosocial, teniendo como premisa el mapa social de un país que se caracteriza por ser heterogéneo culturalmente, donde la pobreza, la injusticia y la desigualdad son lo que más se ha globalizado. El desarrollo debe considerar el estudio del sujeto, sus mentalidades, sus imaginarios, al ciudadano que tiene necesidad de la palabra en los espacios públicos, y que puede ser partícipe de estas nuevas tecnologías, como lo demuestra la intención de programas de participación ciudadana que algunos municipios vienen implementando, pero no puede olvidar al sujeto individual, que piensa, imagina, que tiene necesidad de comunicarse en el mundo de lo privado, y que no debemos descuidar, de lo contrario estamos contribuyendo a la producción de sujetos marcados por el individualismo que no serían los mejor llamados a globalizar la solidaridad, la cooperación, la reciprocidad para la construcción de una sociedad bien comunicada, desarrollada y democrática ■