

Jóvenes y uso del PC e Internet

Helen Gansmo y Hege Nordli

Universidad de Trondheim (Noruega)

Nuestra investigación muestra cómo las chicas se forman sus opiniones sobre los ordenadores y sus usuarios y cómo esto afecta a su interés por los ordenadores. En este aspecto, ha sido importante para nosotros demostrar que dentro de las chicas también hay diferentes opiniones. No es sólo una cuestión de diferencias entre mujeres y hombres jóvenes, sino además de diferencias dentro de cada género. Mostraremos cómo diferentes tipos de jóvenes usan los ordenadores en general e Internet en particular. Finalmente nos centraremos en analizar ciertas condiciones que parecen crear un ambiente positivo donde las jóvenes puedan desarrollar su interés en los ordenadores.

Palabras clave: Internet, Ordenador, Videojuegos, usos del ordenador.

Las jóvenes usan poco el ordenador

Los ordenadores se perciben como la llave del futuro. La informática es considerada muy importante en la educación y cada vez más en las profesiones. La falta de mujeres con un interés por los ordenadores se ve, además, como un problema. Esto es debido a una perspectiva de igualdad en los derechos, a que las jóvenes son muy capaces de hacer una carrera informática, y al hecho de que si solamente los hombres realizan este tipo de carrera de alto nivel no habrá suficientes profesionales informáticos.

Las estadísticas del uso de los ordenadores por parte de los alumnos muestran que los chicos componen la mayoría de los usuarios activos dentro y fuera de la escuela (1). La misma tendencia se encuentra en las universidades noruegas. El porcentaje de mujeres en los másters de informática en la universidad de Oslo en 1996-97 fue sólo el seis por ciento (2). La situación no

es muy diferente en otros países europeos o en los Estados Unidos (3).

Por el contrario, desde 1997 la tendencia parece haber cambiado en cierto sentido y cada vez más mujeres han empezado a estudiar informática. En el otoño de 1997, el porcentaje de mujeres en estudios informáticos en la universidad de Noruega de Ciencia y Tecnología ha alcanzado el 37%. Es posible que sea debido a que los noruegos se han concienciado en aumentar el interés de las chicas por los ordenadores estos últimos años.

Particularmente, la moda del multimedia con la introducción de Internet, los CD-ROM y el correo electrónico ha significado que las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) han sido destacadas como una condición obligatoria para el éxito futuro en el mercado de trabajo. La introducción de la información y comunicación en la tecnología se espera que atraiga a más mujeres estudiantes.

Pronto prácticamente todas las casas en Noruega y en otros países industrializados del mundo harán uso de los ordenadores. La cantidad de personas

(1) Sjøberg 1985, SSB 1995.

(2) Stuedahl 1997.

(3) Ver, por ejemplo, Foreman, Grundy and Lees (1997).

con acceso a Internet ha crecido rápidamente. Al final de 1998 más de 35 millones de europeos eran usuarios y hay razones para creer que al final de 1999 el 17% de los europeos tendrá acceso a Internet. En Noruega una de cada cuatro casas tiene conexión Internet y más del 33% de la población usa la red regularmente. Esto significa que es importante tomarse en serio Internet porque esto afecta a las vidas de muchas personas y posiblemente tendrá una mayor influencia en años posteriores. Esto además indica que hay razón para tomar en serio la falta de mujeres delante de la pantalla.

Interés por el uso de los ordenadores, por género

La relación de las mujeres con los ordenadores está bloqueada por lo que Turkle (4) denomina el miedo a "la máquina íntima". En la cultura de los ordenadores, mantiene la autora, es percibido como natural tener una relación intensa con el ordenador. Por el contrario, las mujeres sienten que una relación intensa es para los humanos y no para las máquinas, y por eso rechazan los ordenadores.

En el reciente libro de Turkle, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, ella argumenta que la cultura en torno a los ordenadores está siendo transformada desde una cultura de cálculo a una cultura de simulación (5). La fascinación por los ordenadores solía estar asociada a la seducción de programar. Hoy en día, según Turkle, está atada a la seducción del interfaz. Turkle ha encontrado que no existe tanta importancia en saber lo que está pasando en el interior de la máquina sino en ser capaz de moverse entre los plásticos iconos.

Al mismo tiempo, la imagen social de los ordenadores es, de acuerdo a Turkle (6), más compleja que antes. Esto evoca tanto una soledad física como una intensa interacción con otras

personas. Los ordenadores personales multimedia se han convertido en la herramienta para escribir, diseñar, jugar con ideas, formas e imágenes, para crear secuencias de vídeo y efectos musicales, crear novelas interactivas e imágenes gráficas. Esto significa que las nuevas máquinas han permitido el desarrollo de un nuevo juego de ideas de asociaciones intelectuales y emocionales. La cultura de la computación personal ahora permite que haya formas de saber que las máquinas son totalmente dependientes de la manipulación 'concreta' de pinceles, tintas, bolígrafos y papeles virtuales.

Por eso, el ordenador tiene diferentes significados para diferentes personas dependiendo de quiénes sean y del uso que den a su ordenador. Hoy en día estamos rodeados cada vez más por conceptos como Internet, ciberespacio, correo electrónico, etcétera. Solemos tomar las definiciones por dadas y creemos que todos lo vemos de la misma manera. Aunque limitamos los conceptos informáticos a las definiciones que podemos encontrar en el diccionario, los conceptos dan a la gente diferentes asociaciones que no son necesariamente entendidas como definiciones del diccionario. ¿Podemos estar totalmente seguros de que todos nosotros tenemos las mismas ideas cuando hablamos de los ordenadores? ¿Lo ven los adultos de la misma manera que los jóvenes?

¿Hay algo en estas definiciones que pueda explicar por qué tantas mujeres dicen que no están interesadas por los ordenadores?

Probablemente nos estemos enfrentando a un nuevo terreno en la informática y posiblemente también a una nueva configuración de los usuarios. Esto significa que deberíamos tener cuidado en no invocar la tradición masculina y estereotipos femeninos. Por lo contrario, como la tecnología y el género están en una mutua interacción (7), tenemos que abrir la mente a la fuente de fascinación acerca de las TIC tanto entre mujeres como entre hombres jóvenes. La idea de la mutua configuración del género y de la tecnología debería hacernos proclives a la posibilidad de que la

(4) Turkle 1988.

(5) Turkle 1996.

(6) Turkle 1996.

(7) Berg 1996, Lie 1998.

fascinación por las TIC podría estar también relacionada con la distinta comprensión de la femineidad y de las TIC. Examinaremos estas posibilidades en la próxima sección.

Diferentes percepciones de los ordenadores

Basándonos en la idea de que las TIC podrían ser percibidas como relacionadas con el género y que las TIC pueden ser percibidas como muchas cosas diferentes, hicimos una investigación cualitativa en varios institutos noruegos. A través de largas entrevistas en profundidad con las jóvenes, vimos que los ordenadores eran usados y percibidos de modos diferentes por diferentes mujeres. (8) Aunque estos diferentes tipos de mujeres y percepciones de TIC son especiales para la cultura noruega, y quizás para este grupo de edad especial, estamos seguros de que se encontrará, si no exactamente los mismos tipos, al menos una diversidad similar en la mayoría de las culturas y países. De este modo continuaremos presentando los cuatro tipos de modelos femeninos y de percepciones de ordenadores descubiertos entre estas jóvenes noruegas.

Juguete avanzado para jugadoras informales

Las jóvenes que hemos calificado como "jugadoras informales" juegan con los

(8) Este artículo está en su mayoría basado en datos de institutos. Hordli también ha entrevistado mujeres mayores quienes están estudiando informática en varias universidades noruegas. Estas jóvenes están fascinadas con los ordenadores porque les ofrecen una gran cantidad de posibilidades para explorar. Han encontrado el ordenador interesante antes de que el Internet se convirtiera en algo popular. Estas jóvenes componen una pequeña minoría de usuarios. En este artículo, entonces, nos concentraremos más en el grupo de mujeres jóvenes a las que se las introdujo en el mundo de los ordenadores, especialmente Internet, a una edad temprana. Las jóvenes en que basamos este artículo de este modo representan una mayor proporción de su género que las estudiantes de las informática. Además, son parte de la generación Internet y por eso pueden ser vistos como representativos de los usuarios del futuro.

ordenadores y se divierten jugando con el ordenador de distintas formas que no tienen nada que ver con los criterios utilitarios o prácticos. Se ven a sí mismas como más o menos miembros involucrados totalmente en la sociedad informática y definen los ordenadores como un asunto basado en sus propias experiencias informáticas, aunque esta experiencia es muy limitada comparada con la experiencia de otras jóvenes. Para la jugadora relajada, el ordenador es visto como un juguete avanzado, y ellas se divierten jugando con él en todas las ocasiones.

—Si estás jugando con el ordenador, puede ser que lo hagas porque no tienes otra cosa que hacer, sólo pasatiempos.

Las jugadoras informales se diferencian fuertemente entre el uso que hacen del ordenador en el instituto y en el tiempo libre. Normalmente usan los ordenadores en casa para diferentes propósitos que los ordenadores en el instituto. Estas jóvenes tienen una gran experiencia en pasárselo bien jugando al ordenador, así como en el uso del ordenador como ayuda para gente discapacitada. No tienen una especial ambición por su trabajo en clase ni por una educación futura. Esto les permite pasárselo bien de acuerdo al modo con que usan los ordenadores. Juegan varios tipos de juegos, escriben historias, y se divierten investigando las tripas del ordenador. Tienen acceso limitado a Internet y han probado pocas veces buscar información allí.

Las jugadoras reticentes ven el ordenador como un juguete hecho para tareas productivas

Las jugadoras reticentes también juegan con el ordenador y con Internet, pero creen que el ordenador está realmente reservado para tareas productivas en oficinas o trabajos en los colegios.

Esto no afecta al uso que hacen del ordenador, pequeños juegos, pequeñas historias, tertulias en Internet... Pero esto afecta a cómo se sienten con su ordenador.

No creen que son "reales" usuarias del ordenador, porque creen que las verdaderas usuarias sólo lo usan para cosas importantes. Como estas jóvenes no lo usan "propriadamente", no se ven a sí mismas como miembros de la sociedad informática. Pero apoyan su propio uso del ordenador, y algunas describen su uso lúdico como un uso útil y utilitario.

Las jugadoras reticentes ven el ordenador como un juguete que sólo pueden utilizar cuando el usuario "apropiado" ha terminado con su trabajo productivo. Al mismo tiempo, las jugadoras reticentes sienten que su uso lúdico del ordenador se hace en detrimento de un uso utilitario, que es el que deberían hacer.

—Yo llamaría a los juegos del ordenador una pérdida de tiempo. Por lo menos de la forma que yo juego. Sé que hay otras cosas mejores que hacer. Como las jugadoras informales, las jugadoras reticentes no son muy ambiciosas con su trabajo en la escuela ni con la educación, pero en algunas carreras son mejores estudiantes y tienen padres con una educación más alta que las jugadoras informales.

La característica más chocante sobre las jugadoras reticentes es la relación dicotómica que tienen respecto al uso del ordenador. Usan el ordenador para divertirse, pero lo presentan como una herramienta útil. Afirman que podrían estar haciendo algo más provechoso que jugar. Su entusiasmo por el ordenador está aparentemente capitidisminuido. Esto no les desanima a usarlo, pero afecta a la comprensión de la informática y del usuario apropiado. El uso de los ordenadores por las jugadoras reticentes es más para jugar o para divertirse que para alguna utilidad, pero su juego se presenta con algunas reservas.

Las jugadoras reticentes juegan con el ordenador de varias formas. Al mismo tiempo que admiten que con el uso apropiado de los ordenadores se pueden hacer grandes tareas. En un intento de endosar su uso propio, admiten que están realizando tareas productivas, y presentan su ordenador como sociable. La mayoría de las jóvenes en esta investigación destacan la

importancia de ser sociables, es decir, el que el ordenador sirva para relacionarse con la gente. Al mismo tiempo, la mayoría, además, ve el uso del ordenador como una actividad antisocial y aislada. Esta debe ser una de las razones por las cuales las mujeres no tienen un interés tan alto por la informática.

Una herramienta útil y aburrida para las estrategias

Las estrategias usan el ordenador e Internet principalmente para realizar tareas productivas y se consideran usuarias racionales y razonables. Perciben el ordenador como una herramienta aburrida. Es impresionante que las estrategias no han sido capaces de darle mucho uso al ordenador. Es posiblemente debido a que no han considerado su propio interés. Las estrategias han realizado una elección estratégica para aprender informática sólo pensando en las ventajas que este conocimiento les puede dar con su trabajo y para las oportunidades en carreras futuras.

—Es probablemente inteligente aprender informática cuando eres joven, quizá por eso compramos un ordenador en las pasadas Navidades. Esto fue porque nosotros (mi hermano y yo) queríamos tener las mismas oportunidades que los otros para conseguir trabajo en un futuro. Mi madre decía que era inteligente ir a clases de informática para aprender cosas útiles. En un principio, había pensado coger educación física, pero al final decidí asistir a las de informática.

Ahora, por una parte, me arrepiento de ello. Las estrategias son alumnas inteligentes que emplean mucho tiempo haciendo sus deberes. Esperan completar los estudios universitarios al igual que sus padres. La característica más chocante de la relación de las estrategias con los ordenadores es, por un lado, su insistencia en un uso razonable y útil, y por otro, el hecho de que piensen que el ordenador es terriblemente aburrido. Las estrategias usan el ordenador para escribir sus trabajos de la escuela y buscar información en Internet. Dicen que no juegan con

el ordenador en absoluto, y recalcan la importancia para el futuro de aprender informática.

Basado en las concepciones de las estrategias, las alumnas brillantes deben hacer tareas propias y serias en el ordenador para prepararse un futuro profesional mejor. Si juegan, lo ocultan, porque lo perciben como "ilegal". El fuerte énfasis en el uso productivo del ordenador y el futuro provecho de éste no permite la diversión.

El conocimiento de informática es aparentemente importante para alumnas inteligentes y ambiciosas. El uso del ordenador puede indicar que las jóvenes están orientadas para realizar carreras universitarias, si ellas hacen un uso correcto de éste. La informática es además parte de una futura carrera de las estrategias. Las estrategias no han encontrado una manera de jugar con el ordenador.

Un juguete útil para estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas se consideran usuarias que juegan con el ordenador y que también lo pueden usar como una herramienta útil. Tienen una gran experiencia y perciben el ordenador como un juguete útil. Al mismo tiempo, la mayoría de ellas han tomado una lección estratégica para aprender informática.

—Internet me parece increíblemente fascinante. Es todo acerca de todo. Sé bastante de juegos y cosas por el estilo. No encuentro diversión en los juegos de coches y de peleas, prefiero juegos en los que tenga que pensar antes de hacer algo. Creo que es divertido, aprendes cosas jugando, ya

que tienes que ver las cosas con diferentes perspectivas. También he estado trabajando en la informática, ya que si no será difícil conseguir un trabajo en el futuro.

Las estrategias lúdicas tienen una viva y relajada relación con sus ordenadores, además de ser alumnas inteligentes y ambiciosas. En los nuevos planes de estudio, se ve la informática como una parte importante. Ellas usan el ordenador para divertirse y para trabajar en las escuelas, y están contentas con ambas cosas. Juegan con el ordenador, navegan por la red buscando juegos y tertulias. La estrategia lúdica ve el ordenador como una parte inevitable en nuestras vidas. Lo ven como una diversión y una utilidad.

El uso del ordenador en general

Hasta ahora hemos introducido cuatro percepciones diferentes del ordenador a lo largo de diferentes tipos de jóvenes.

Posteriormente describiremos más en detalle cómo y con qué propósitos las mujeres usan el ordenador a diario. La tabla adjunta nos da un panorama de los diferentes usos, de cómo y en qué grado las mujeres lo usan.

Como se puede ver en la tabla, las jóvenes usan el ordenador para más de una cosa. El grado y propósito varían.

—En un principio, lo usaba para jugar, pero recientemente he estado dibujando con él, he escrito ensayos. Más tarde he encontrado mucha información en Internet y he estado en alguna tertulia. He empezado a escribir sin mirar en el

Tabla 1. Frecuencia de uso de las distintas aplicaciones informáticas en diferentes grupos de mujeres.

	Jugadoras informales	Jugadoras reservadas	Estrategas	Estrategas lúdicas
Procesador Word	☺☺	☺☺	☺☺	☺☺☺
Juegos	☺☺	☺	—	☺☺☺
CD-ROM	☺	☺	☺	☺☺☺
Navegación	☺	☺☺☺	—	☺☺
Búsqueda	—	☺	☺	☺☺☺
Correo electrónico	—	☺	☺	☺☺
Tertulias	—	☺☺	—	☺☺☺

☺☺☺ = Uso frecuente; ☺☺ = Uso medio; ☺ = Uso bajo; — = No uso.

ordenador. No he avanzado demasiado, pero por lo menos he empezado. He escuchado CDs, lo he usado más de lo que pensaba, he encontrado fotos, posters.

La mayoría de las jóvenes están haciendo un uso amplio del ordenador y sus contestaciones no sólo son a menudo expresivas, sino construidas de una forma lúdica. Por otro lado, padres y profesores subrayan lo importante que es dar a las chicas una buena impresión de las posibilidades de la informática. En cuanto a las estrategias, el ordenador debe imponer una limitación más que un estímulo.

Usando el ordenador como una máquina de escribir

Todas las jóvenes usan el ordenador como una máquina de escribir. Lo usan en el Instituto y para otras actividades. De las jóvenes observadas en Noruega hemos sabido que no en todas las escuelas se aceptan trabajos escritos a ordenador, pero aunque no se permita, se usa con todo para escribir borradores. A ellas les gusta presentar los trabajos en ordenador, porque son más limpios y pueden corregir las faltas de ortografía. Por el contrario, el trabajo en la escuela es el único objetivo.

—Yo tengo un ordenador en casa. Si pasa algo especial en el día, lo escribo. Escribo mucho en mi ordenador, práctico, y estoy mucho tiempo con el "Paint Brush". Pero la mayoría de lo que escribo son poemas.

Últimamente se ha descubierto que hombres y mujeres tienen una diferente relación con su máquina, donde la intimidad ha sido una de las razones principales. El miedo de las mujeres a la intimidad con su máquina es una de las razones principales por las que la mujer está metida en el mundo de la informática.

Además, es interesante saber que las mujeres usan los ordenadores a diario para escribir sus diarios. Esto indica que se sienten cómodas diciéndole a la máquina sus asuntos más íntimos. Esto debería indicar que no es el miedo a tener una relación íntima con la máquina lo que las

mantiene más alejadas de la informática, sino algo que describiremos en una sección posterior. Una de las habilidades que las chicas estiman es la de escribir rápidamente. De hecho, muchas practican mecanografía. No porque piensen hacerse secretarías. La cita anterior muestra que el ordenador se ha convertido en un medio para "textualizar" sus vidas, en el sentido de que usan el ordenador para rodearse de diferentes tipos de textos, lo cual indica que su relación con la informática es íntima, y que además disfrutan de la libertad que les proporciona el tratamiento de textos para escribir y re-escribir sus expresiones.

Juegos de ordenador

El hecho de que muchos muchachos jueguen con el ordenador ha sido una explicación habitual para hablar de su intensa relación con esta máquina. De las chicas, por el contrario, se espera que no jueguen con él, porque se considera que los juegos son parte de los intereses masculinos. Sin embargo, de acuerdo a nuestra investigación, los juegos son parte también de la primera experiencia femenina con la informática. En contraste con lo que se ha investigado acerca de los muchachos, las chicas parecen perder interés por los juegos, o al menos no se convierten en tan "adictas" como ellos. Muchas chicas recuerdan haber jugado de niñas, pero dejaron de jugar cuando empezaron a crecer. Una de las explicaciones que ellas dan para su creciente falta de interés en los juegos es que se aburrían demasiado al jugar siempre al mismo juego. La falta de variedad de los juegos podría ser la razón a la falta de interés femenino, así como que los juegos no les parecen interesantes.

—Sí [juego], pero es difícil encontrar juegos interesantes. [...] He jugado a Super Mario y a juegos parecidos, pero esos son, simplemente, juegos divertidos. Prefiero juegos en los que tengo que pensar, no luchar.

Parece como si hubiera una pelea entre los juegos ofertados en el mercado y el tipo de juegos que les llama la atención a las chicas. Éstas sí juegan, pero les cuesta encontrar en las tiendas juegos

que les apetezcan. No debería sorprender esto puesto que la mayor parte de los juegos están hechos por y para chicos. Pero existen también elementos que apuntan a que no solamente existe esta pelea. En primer lugar, las jóvenes con frecuencia pensaban que los juegos eran una actividad masculina. Esto es, que jugar con el ordenador no es especialmente femenino y si se quiere ser "chicas de verdad". Además, las jóvenes no sabían mucho sobre qué juegos estaban en el mercado. Muchas no tenían amigas que jugaran y que les pudieran decir nombres de buenos juegos. Los únicos juegos de los que tenían conocimiento, por sus compañeros, eran lo que llamaban "juegos de chicos", juegos con "matar, disparar, sangre", cosas que las chicas no quieren. Por último, jugar se considera una actividad solipsista y antisocial, y las chicas no querían ser esto.

Como puede verse, las TIC diferenciadas por género completan una imagen complicada y hay que hacer un gran esfuerzo si se quiere que las chicas jueguen a estos juegos. No queremos decir que todas las chicas deban jugar, sino que deben tener la misma oportunidad para disfrutar de las posibilidades lúdicas del ordenador, y no huir de ellas por las razones aducidas. Estamos, pues, contentas que durante los últimos años se hayan cambiado las tornas en cuanto al uso lúdico del ordenador por género. No pensamos que hacer "juegos femeninos" sea la solución, sino que hay que desterrar los mitos respecto a los juegos de ordenador. Otra solución sería introducir a las chicas más en Internet.

Enganchadas a Internet

Cuando preguntamos a las chicas qué es lo que preferían hacer con sus ordenadores, todas contestaban que Internet. Para muchas, ordenadores es ya sinónimo de Internet. Las jóvenes lo usan para propósitos distintos. Tal y como se vio en la tabla 1, hemos distinguido entre navegar, buscar y tertulias. Navegar es cuando, por ejemplo, se visitan las páginas de estrellas pop o cinematográficas tales como Spice Girls, Will Smith, Boyzone y Tom Cruise. Buscar es cuando

más bien se busca información necesaria para las tareas escolares o en relación a un hobby. La tertulia se refiere a la conexión en directo con otras personas.

Las chicas usan Internet tanto para jugar como para trabajo serio. Internet es algo nuevo y, por eso, apasionante. Se enfrentan a un mundo totalmente nuevo, a un mundo que les parece infinito.

—Es todo. En cierto sentido, es un mundo totalmente diferente. Puedes encontrarte con mucha gente que vive en sitios totalmente diferentes y en lugares del mundo totalmente diferentes. Es divertidísimo.

Durante el periodo de observación en diversas escuelas, estábamos interesadas en saber lo que las chicas realmente hacían con el ordenador. Les observamos navegando en la red para encontrar fotos de estrellas, pop o de cine, o para encontrar las letras de las canciones del último compacto de los Backstreet Boys. Para empezar, nos parecía un derroche que hicieran labores tan extra-académicas. El ordenador se convertía así en un sustituto de revistas pop. Pero por otro lado, vimos que esto les sirvió como rito de iniciación en Internet. Empiezan navegando para buscar fotos y divertirse, y después empiezan a buscar información útil para sus trabajos académicos. Esto también incluye el uso de CD-ROMs.

—El hecho es que se puede sacar información de todo el mundo. Te evitas buscar en las enciclopedias. Los datos saltan a la vista fácilmente. Si escribes lo que buscas, inmediatamente lo tienes.

Internet se ha convertido, de hecho, en el sustituto de la biblioteca. A las chicas les resultaba más rápido y más fácilmente accesible. Cuando tenían que escribir sus trabajos o trabajar en proyectos, las chicas "bajaban" fotos e información tanto de la red como de los CD-ROMs.

Las tertulias fueron descubiertas al final de su "carrera" en Internet. Algunas intentaron el correo electrónico, pero no lo encontraron tan divertido. Esto se debe al hecho de que la tertulia es más interactiva y rápida que el correo electrónico, y se puede conseguir conocer a más gente. Con el

correo electrónico, por otro lado, tienes que saber de antemano la dirección de la otra persona y tienes que esperar hasta que la otra persona conteste. Lo que a las chicas les parece fascinante de la tertulia es que pueden hablar libremente con gente que no conocen. Es una nueva forma de comunicación en la que pueden aparecer tanto nominalmente como anónimamente. No era normal entre las chicas estudiadas inventarse una personalidad, pero a veces lo hacían:

—Depende, si hablo con un chico de ventitantos años, entonces escribo que tengo 15. No es que sea muy inteligente hacerlo. Así que escribo que tengo entre 16 y 17 años, pero no pretendo ser mayor.

Ninguna de las chicas ha manifestado tener experiencias desagradables en la red, pero todas son un poco escépticas. Saben que no pueden fiarse de que la gente les esté diciendo la verdad en la red. Dicen incluso que no se atreverían a encontrarse cara a cara con la persona, pero para algunas la idea es tentadora. Los estudios que hemos hecho sobre chicas jóvenes muestran que este periodo es difícil. Como joven, es difícil saber quién eres y qué quieres hacer. Intentas descubrir tu identidad como mujer y como persona. Las jóvenes experimentan mucha presión, y el ser coherentes puede ser resultarles muy difícil. Consecuentemente, los programas de tertulias funcionan como instancias de libertad. Nadie las puede ver, y se les juzga por lo que escriben, no por lo que aparentan. Es más, dichos programas les dan una buenisima oportunidad para conocer a otros chicos, que es uno de los intereses fundamentales de hoy día. Asumiendo todo esto, no puede por menos de ser normal que la tertulia les encante.

Así, pues, las chicas hacen una "carrera" en el ciberespacio, primero navegar, luego buscar, y finalmente mantener tertulia. No significa esto que lo uno desplace a lo otro, sino que es un proceso acumulativo el que ofrece Internet. Nuestra investigación halló que Internet fascina a las chicas y puede significar, para muchas, el enganche con el uso del ordenador. En muchos aspectos se podría afirmar que parece como si Internet fuera la

alternativa femenina a los juegos como rito de iniciación al ordenador.

Las usuarias de "el otro" ordenador

Las chicas perciben el ordenador de maneras muy distintas. Estas diferentes percepciones se deben probablemente a las propias experiencias en informática, pero también a las percepciones que tienen de otras usuarias y de cómo lo hacen. Normalmente, las jóvenes comparaban su propio uso del ordenador con el uso hecho por otras. Estas "otras" son definidas en género neutro con términos tales "otros", o "ellos". Las chicas en nuestro estudio no separaban explícitamente uso masculino y uso femenino del ordenador, sino más bien aparece un uso neutro, sin género.

—No me enrolla con la misma gente siempre, como hacen los de los ordenadores. Se sientan en casa y pasan cantidad de tiempo delante de ellos. Me he dado cuenta de que no se les ve por la cafetería ni por sitios así.

Los "otros", evidentemente, no son con los que se identifican ellas. Pero incluso aunque hablan de estos usuarios en términos neutros, sin género, hemos hallado que en la mayor parte de los casos las chicas imaginan a los chicos en frente del ordenador.

—La primera vez que supe lo de "navegar por Internet" me imaginé a un chaval medio volando en una tabla, ya sabes. [...] No sé por qué los que usan los ordenadores tengan que ser tan diferentes de los demás. Por ejemplo, uno de los amigos de mi hermano, es un loco por la informática y tal. Está fuera casi siempre, jugando al fútbol y tal. Y cuando viene con su novia a casa, se ponen a jugar al fútbol en el ordenador.

Parece como si estas chicas percibieran la conexión entre la informática y la masculinidad como algo dado y natural. Esto está de acuerdo con mitos bien conocidos y con resultados de anteriores investigaciones, en el sentido de que el típico informático es un chico. Así, pues, a pesar de que las chicas en nuestro estudio usaban el

ordenador frecuentemente, todavía percibían la informática como un terreno masculino.

Tal y como se dijo más arriba, las chicas estaban muy preocupadas con aparecer como seres sociables. Mientras ven la actividad informática como antisocial y masculina, tienen problemas de identidad:

—Creo que las chicas no tenemos tiempo libre suficiente para jugar con el ordenador. Somos más sociables que todo eso. Estamos más tiempo juntas, con nuestras amigas, mientras que los chicos..., ah, eso es otra cosa.

Además de percibir esta actividad como masculina y antisocial, muchas chicas pensaban que los ordenadores eran, en primer lugar, para tareas serias y útiles. Eso implica que las chicas tenían tres sólidas percepciones acerca del ordenador: masculino, antisocial, útil. Estas correlaciones se dan junto con visiones y mitos muy extendidos en la sociedad, y ya se sabe que esto afecta enormemente a la forma de cómo se entiende el mundo. Los mitos tienen los efectos más profundos en aquellas materias de las que sabemos poco.

Volviendo a los cuatro tipos de chicas y sus percepciones, vemos que la experiencia es la clave para cambiar los mitos. Las estrategias lúdicas, que son las que tenían la mayor experiencia informática, concebían los juegos y el uso serio del ordenador como parte tanto de los chicos como de las chicas. Como consecuencia de ello, no tenían problemas en identificarse como usuarias reales del ordenador.

Las otras chicas que tenían una fuerte sensación de las diferencias por género, no se veían como usuarias del ordenador. La fuertemente arraigada opinión del usuario típicamente masculino está posiblemente tapando a muchas posibles usuarias, por lo que la mayor parte de las chicas en este estudio ven a los chicos como actores más naturales frente al ordenador, y consecuentemente no se ven ellas mismas como usuarias.

A pesar de que la mayor parte de las chicas en este estudio ven la informática como un pasatiempo agradable y como una actividad extra-académica, no ven sin embargo que el ordenador

sea una actividad provocadora o ni siquiera interesante en relación con el trabajo que haya que hacer. Las percepciones de los trabajos son exactamente el tipo de percepciones que están muy lejos de las experiencias de estas chicas. Por eso, dichas percepciones están fuertemente influenciadas por los mitos. Consecuentemente, hay que dar buena información sobre los empleos a los jóvenes, para que puedan tener la oportunidad de elegirlos en función de una apropiada información, y no en función de mitos. Estas chicas son muy conscientes de tener los mismos derechos y oportunidades que los chicos cuando se llega a elegir el tipo de formación y de empleo. Las jóvenes sienten que tienen plena libertad de elección y rechazan que haya diferencias por género. Con todo, ellas tienen una percepción muy clara del ordenador como un territorio masculino, y de que ciertos empleos son para hombres y otros para mujeres. Esto se ve claramente al oírles hablar de su noción de empleos que requieren conocimientos de informática como aburridos y solitarios, y algunas veces los asocian con sus figuras paternas. Incluso aunque muchas de sus jóvenes madres hacen uso del ordenador en sus trabajos, esto no se ve como un uso normal del ordenador, en parte porque muchas de las madres están trabajando en la seguridad social pública. Muchas de estas chicas percibían el ordenador como una instancia ajena en materia de atención médica, una instancia que se interpone en los contactos personales. Las ideas que tienen estas chicas de los trabajos de sus padres contribuyen a las percepciones de sus propios empleos, y por tanto afecta a las opciones que las jóvenes hacen.

La mayoría de las chicas de nuestro estudio veía el uso del ordenador "por otros" como más importante y profesional que el de ellas, por lo que minusvaloraban el uso que ellas hacían. Esto está más o menos unido al mito del ordenador como herramienta útil. Las jóvenes se autoposicionaban en las afueras de la sociedad informática. El mito tan difundido no permite el uso femenino, y el uso de otras mujeres era un poco como silenciado.

Algunas de las jóvenes, las más experimentadas,

se esforzaban por encontrar un hueco en el mundo de la informática. Dichas jóvenes tenían padres que veían como bueno el juego y el divertimento con el ordenador, e incluso algunos de ellos jugaban con sus hijas. Algunas de estas jóvenes mantenían modelos de roles femeninos positivos, como hermanas mayores, que hacían un uso intenso del mismo, que equivalía a dar luz verde conjuntamente al hecho de ser mujer y de usar el ordenador.

En conclusión

Más de una conclusión se puede sacar si se quiere explicar por qué las jóvenes no están tan interesadas en la informática como los chicos. Hemos intentado mostrar algunas diferencias dentro del mundo femenino, más que estudiar las diferencias entre géneros. Intentaremos sintetizar lo que impele a las jóvenes a no usar el ordenador y qué se puede hacer para que hagan lo contrario. Como hemos visto, los mitos juegan un papel importantísimo respecto a las chicas y los ordenadores. Y afectan a la percepción femenina de la informática y a las usuarias de los ordenadores, y así el interés de ellas no es ni unívoco ni muy sólido. El efecto de estos mitos puede ser eliminado o al menos reducido dando a las chicas más experiencia. Si los periódicos y otros medios de comunicación siguen presentando al típico usuario del ordenador como antisocial y masculino, el mito se reforzará. Si, por el contrario, los institutos y los institutos tienen profesores de informática por igual varones y hembras, y si las alumnas, en su tiempo libre, pueden socializarse con otras alumnas muy interesadas en informática, los mitos se desvanecerán. Echando la vista atrás a los diferentes tipos de percepciones y de modelos femeninos, vemos que los mitos afectan a las chicas de formas distintas. Así, no existe una simple y clara receta sobre cómo cambiar los mitos, puesto que, para empezar, las jóvenes son bien distintas.

Así, pues, ¿cómo incentivamos a las jóvenes para usar el ordenador? Mientras las jóvenes entiendan el mundo de la informática a través del mito del

terreno masculino, tendrán dificultades para adquirir suficiente experiencia para cambiar el mito. Tendremos, pues, que intentar dar a los distintos tipos de jóvenes oportunidad de más experiencia dándoles modelos de rol con los que comparar sus propias experiencias. Por el hecho de permitir a las jóvenes adquirir conocimiento a través del juego y de la diversión, sin necesidad de exigirles un uso útil del ordenador, creemos que daría como resultado un mayor interés de las chicas por la informática. Eso se podría hacer dándoles acceso a Internet y dándoles información sobre juegos que existen en el mercado y que ellas juzguen interesantes. De esta forma, podríamos dar con chicas fascinadas con el uso de los ordenadores que desean explorar y aprender más, en contraste con las estrategas, que siempre hicieron un uso útil y profesional, sin verlo como interesante o fascinante. Porque los fascinados usuarios (masculino y femenino) de los ordenadores son los usuarios de los ordenadores del futuro.

BIBLIOGRAFÍA

Aunque no se haya citado, mucha parte de este trabajo se basa en la siguiente bibliografía:

- BARTHES, R. (1975): *Mytologier*, Oslo: Gyldendal norsk forlag.
BARTHES, R. (1984): *Image, Music, Text*, London: Flamingo, Fontana Paperbacks.
BARTHES, R. (1994): *The Semiotic Challenge*, Berkeley and Los Angeles: University of California Press.
BENNETT, T. et al. (eds. 1981): *Culture, Ideology and Social Process*, London: Batsford.
ZOONEN, L. VAN (1994): *Feminist Media Studies*.