

A la búsqueda de “una habitación propia”: comportamiento de género en el uso de internet y los chats en la adolescencia

La comunicación a través de internet tiene sus características propias: es el lugar de lo instantáneo, de lo lúdico, de lo divertido; el lugar de la hibridación de los códigos orales y escritos y también el sitio donde podemos construirnos identidades distintas a la que tenemos en la vida real. Este artículo trata de algunas de estas cuestiones, y en concreto de cuáles son los usos específicos de internet y los chats de los adolescentes respecto a la variable de género. Para ello, iremos de las cuestiones más generales a las más particulares, partiendo del intento de explicar qué supone sobre todo la difusión de internet respecto a las prácticas comunicativas más tradicionales, para pasar luego a las cuestiones sobre cómo se construyen las identidades de género en la red.

Palabras clave: chats, adolescencia, internet, comportamiento de género, identidad.

1. Introducción

Alex tiene once años. A las cuatro y media, mientras está saliendo del colegio, le dice a sus amigos Sofía y Alfonso que les verá luego en Habbo Hotel. Pero Habbo Hotel no es un espacio físico, sino un ciber-lugar específicamente creado para que los y las adolescentes tengan un espacio donde interactuar; un lugar que consideren como propio, que les divierta, que puedan construir a su medida, donde poder estar juntos con cierta intimidad.

Para entrar a Habbo Hotel, han tenido que saltarse una norma fundamental: han mentado sobre su edad, afirmando que tienen más de catorce años. Una vez que están dentro, pueden elegir entre una serie de modelos bastante esquemáticos de dibujos de chicos y chicas a los que podrán escogerles la vestimenta y algunos accesorios, que serán sus cuerpos virtuales para desplazarse en Habbo Hotel. Después, podrán recorrer libremente una serie de espacios “públicos” dentro del juego como la discoteca, el bar o la biblioteca, o podrán construirse un espacio privado y amueblarlo a su gusto, siempre y cuando puedan pagarlo con dinero contante y sonante, o consigan un “trabajo” por el que recibirán un dinero virtual a cambio. De momento, estos tres amigos se conforman con pasearse juntos por algunos lugares comunes, y escribir pequeños mensajes, porque de momento tienen ciertos problemas de integración, ya que los adolescentes mayores escriben mucho más rápido. Muchas veces son meros observadores de lo que ocurre porque no consiguen entrar en las conversaciones virtuales: allí se imponen

los más experimentados en la escritura comprimida y expresiva que se utiliza en este lugar, donde es fundamental ser comunicativos e ingeniosos. Alex de momento se conforma con buscar un lugar tranquilo y esperar a que sus amigos se conecten, pero cada vez se atreve más a deambular solo y hacerse nuevos amigos, e incluso, ha conseguido tener una *habbo-novia*, aunque eso sí, le ha durado una sola sesión.

Habbo Hotel es un chat, un juego virtual que ha conseguido un éxito enorme en todo el mundo. Fue inventado en Finlandia en el año 2000 por dos estudiantes universitarios y hoy día es visitado por más de dos millones y medio de personas al mes, con versiones en varios idiomas. Es la forma de chatear más característica de la primera adolescencia y nos sirve como un buen lugar desde donde observar la interacción entre los y las adolescentes y el uso de las nuevas tecnologías. Una primera conclusión evidente de esta historia, es que parece confirmar la percepción de que cada vez la adolescencia empieza antes, y que eso se debe, sobre todo al contacto que niños y niñas tienen con las nuevas tecnologías y los medios de comunicación masivos.

Pero continuemos un poco más esta pequeña historia. Alex tiene un hermano, Antonio, de dieciocho años con el que compite a ratos por el uso privado del ordenador, cuando no comparten juegos que el mayor ya sabe bajarse de la red. El ordenador para ellos es una fuente tanto de complicidad como de conflicto. A veces juegan y disfrutan juntos, pero otras pugnan por tener su “espacio propio”. Antonio también chatea, pero lo hace bastante más a menudo que su hermano, y además, de otra forma. Utiliza sobre todo el Messenger para hablar con sus amigos y amigas del colegio, pero también para conocer gente; si bien lo hace siempre con cierta precaución y envía su fotografía o se deja ver sólo en situaciones excepcionales: a estas alturas sabe ya el coste de tiempo y esfuerzo que supone entablar una relación aunque sea virtual con alguien. En todo caso cuenta ya con una red de “amigos virtuales” con los que comparte el gusto por chatear de vez en cuando. Sin saber cómo, se ha sorprendido a sí mismo contándole sus pensamientos y deseos más íntimos a alguien que no conoce, porque con algunos amigos virtuales se siente más “libre” que con los más cercanos. No es nada extraño porque, al fin y al cabo, toda interacción cara a cara es arriesgada... en cualquier momento puede surgir conflictos que le proporcionan experiencias dolorosas. Con sus amigos virtuales, las cosas fluyen de otra manera: no hay que arriesgar tanto, no hay que “dar tanto”.

Pero la verdaderamente apasionada de algunos chats y del Messenger es su hermana Claudia, de dieciséis años. Ella no juega nunca en red a juegos violentos o de acción como sus hermanos, porque prefiere jugar a juegos como “Los Sims” donde puede crear situaciones de comunicación entre determinados individuos que ella crea a la medida, o “surfear” por la red en busca de cosas graciosas que luego puede intercambiar con sus amigas y amigos. Si algo le gusta hacer de verdad a Claudia en el ordenador es chatear, no con extraños, sino con su círculo de amigos más cercanos, con los que habla en cuanto puede. Cuando no dispone del ordenador, utiliza su propio teléfono móvil o el fijo de la familia, con las consiguientes protestas de los padres. Claudia tiene muchos amigos y amigas y lo que más le gusta es sentir que está permanentemente en contacto con ellos.

Esta pequeña y hasta “naïve” historia de tres hermanos ante sus amistades y su ordenador, es una recreación esquemática pero reconocible de las

prácticas más habituales de los y las adolescentes y jóvenes respecto a internet.

En esas prácticas, se dan variables dependiendo de la edad de los y las adolescentes y jóvenes, del sexo, del nivel económico o de si habitan en una ciudad o en otro entorno más o menos aislado. Lo que los une a todos ellos, a pesar de todas estas variables, es la necesidad que tiene todo y toda adolescente de crearse “un entorno propio”, una “personalidad” y una “identidad” determinada. Ese entorno propio no es tanto un lugar físico, como un espacio simbólico de reconocimiento por parte de las personas que tienen su misma edad. En la adolescencia, la identidad individual asociada al sentimiento de pertenencia a un grupo afín parece ser una constante explicativa de muchos comportamientos típicos de esa edad.

La identidad grupal y el desarrollo de la personalidad individual pasan por la necesidad de tener “espacios propios” en el sentido más literal del término; espacios de interacción donde poder mirarse en los demás sin ser vistos por los mayores. Sin embargo, la sociabilidad de nuestra época parece impedir que existan en la vida cotidiana esos lugares de encuentro lúdico donde los y las adolescentes y jóvenes dispongan de un lugar donde los adultos no sean las figuras dominantes, o no tengan que pagar por ello. Hasta hace poco, esos lugares eran los espacios públicos, “la calle”; pero ahora, esa calle es percibida como un entorno hostil y peligroso por los propios padres, que temen dejar solos a sus hijos en ellas hasta edades muy avanzadas, sobre todo en las ciudades y núcleos urbanos. Desde este lugar, podemos explicar un factor más del éxito de los ordenadores personales que procuran la diversión y la interacción y la “seguridad” que ya no proporcionan los contextos reales.

La comunicación a través de internet tiene sus características propias: es el lugar de lo instantáneo, de lo lúdico, de lo divertido; el lugar de la hibridación de los códigos orales y escritos y también el sitio donde podemos construirnos identidades distintas a la que tenemos en la vida real. Este artículo trata de algunas de estas cuestiones, y en concreto de cuáles son los usos específicos de internet y los chats de los adolescentes respecto a la variable de género. Para ello, iremos de las cuestiones más generales a las más particulares, partiendo del intento de explicar qué supone sobre todo la difusión de internet respecto a las prácticas comunicativas más tradicionales, para pasar luego a las cuestiones sobre cómo se construyen las identidades de género en la red.

2. Nuevos medios, ¿nuevas formas de comunicación?

Los nuevos medios de comunicación han alterado de forma radical nuestra manera de relacionarnos no sólo con los demás, sino que han transformado la forma en que construimos el conocimiento social. Estamos viviendo una de las mayores revoluciones de la humanidad respecto a la forma de acumular y difundir los *saberes* de nuestra cultura, debido a que, por primera vez en la historia, cualquier texto (imágenes, sonido, escritura, etcétera) puede ser transformado en ceros y unos, y ser distribuido a cualquier lugar del planeta de forma casi instantánea y también relativamente barata.

Esta revolución de la información, de la que ninguna sociedad actual puede sustraerse, suscita fascinación, pero también cierta desconfianza, pues no en vano viene a alterar la relación con los textos escritos típica del período

moderno. Por ello, desde la teoría sociológica de los medios, las interpretaciones que se ofrecen son muy variadas, y van desde el sentimiento de catastrofismo más absoluto al optimismo más radical.

El catastrofismo ha llevado a pensar que los nuevos medios, en este caso internet, implican una pérdida de tradiciones y referencias porque suponen la des-estructuración de un mundo de certezas y seguridades, un mundo donde existía un canon para aprender a manejarse en el mundo (por supuesto “libresco”), y que estas nuevas tecnologías crean simplemente una dispersión teórica, y una destrucción de las redes humanas basadas sobre todo en las interacciones cara a cara. Por otra parte, el optimismo mediático ha supuesto que lo que aporta internet es un mundo nuevo y eufórico (Lèvi, P. 1998), en el que todo son ventajas: nuevas formas de interrelación, de hacer negocios, de disfrutar del ocio, de mejorar la vida cotidiana, de aumentar las posibilidades de socialización de la juventud, etcétera. Ambas posturas habría que matizarlas, ya que, por ejemplo, no podemos pensar que el mundo anterior a internet era un mundo coherente y con sentido donde los ideales de la Modernidad transitaran por igual en todas las sociedades o que beneficiaran por igual a todas las clases sociales, a todos los géneros o incluso a todas las personas. De sobra sabemos que la Modernidad puede ser leída también como el lugar de grandes tensiones sociales que estallan de una forma cruenta durante el siglo XX.

Por otra parte, a poco que nos interese en observar cómo se está desarrollando la tecnología de internet, veremos que su implantación en el mundo no se está produciendo de forma equilibrada, y que se están creando nuevas formas de marginación en base a que las poblaciones sean “ricas” o “pobres” en información (Castells, 2005). Además, podemos pensar que internet tiene una cierta ambigüedad respecto a si nos convierte o no en “ciudadanos del mundo”, es decir, si es un instrumento válido para el desarrollo de una ciudadanía postmoderna, o si simplemente se convertirá en el vehículo más importante del comercio futuro. “Ágora” y “Zoco” son las dos metáforas utilizadas para hablar de los dos caminos posibles que tiene el desarrollo de internet: un lugar para el diálogo, para la participación ciudadana, o un lugar para el comercio virtual mundialmente extendido, y donde impera la ley del comercio capitalista: la ley de la oferta y la demanda... En definitiva, un espacio de “virtualidad real” (Castells, M., 2005) donde no hay lugar para los individuos sino para las grandes empresas que acabarán privatizando y controlando el flujo de la información. Lo que quiero decir con todo esto, es que internet no es un lugar feliz que surge de la nada, sino que procede de un mundo con unos principios y valores determinados y en todo caso problemáticos, a los que a veces refuerza, pero que no inventa, y que no sabemos, de momento, y en qué forma los puede transformar y alterar.

(1)
Véanse, por ejemplo, las referencias ofrecidas en el artículo, CUBIDES, Olga, 2002, “Agencias de sentido. Las agencias de sentido en la construcción de la sociedad del conocimiento”. Fuente Original: Boletín Edición Especial SOI: <http://www.ObservatorioDigital.net/agencias.htm>. Disponible a través del ARCHIVO de la CiberSociedad [<http://cibersociedad.rediris.es>].

Ante estos conflictos de intereses, no es extraño que se busquen hoy (no sabemos hasta qué punto de forma nihilista) algunos recursos de coherencia en la aparente dispersión que supone esta nueva tecnología, y así se habla, por ejemplo, de la necesidad de buscar cauces éticos de interpretación textual de las nuevas tecnologías, argumentando la necesidad de crear “agencias de sentido” (1), que sustituyan las instituciones tradicionales que tenían “capital simbólico” en la definición de Bourdieu (1998); es decir, instituciones como las Universidades o las Iglesias, que constituían guías certeras que nos enseñaban a interpretar. Es ésta una idea que nos muestra hasta qué punto, instituciones como la Escuela y Universidad se sienten

atemorizadas ante una nueva tecnología que permite nuevas formas de relación al margen de filtros institucionales. Es miedo a perder el norte interpretativo, cuando, cabe preguntarnos si ha habido un norte alguna vez. Ver el pasado como un todo coherente no es más que un “efecto óptico” distorsionador, porque si de algo somos fruto, es de diálogos fallidos, de comunidades que no son tales más que en el papel, de conocimientos parciales e incluso de malas interpretaciones generalizadas. Por eso, desde el lugar del orden, desde las personas e instituciones que se consideran herederas de la cultura del libro y de la Modernidad, internet y todo lo que ésta trae como nuevas formas de generación de textos (hipertextos) (2), y de nuevas formas de interacción, es vista con infinita desconfianza, por no decir desprecio.

El chat es una de estas nuevas formas de interacción, y cuando nos acercamos un poco a los trabajos que se están haciendo sobre ellos, enseguida vemos una gran cantidad de bibliografía sobre los peligros y riesgos que genera, como la destrucción del código de lectura y escritura tradicional o los peligros que conlleva hablar con extraños sin saber quiénes son y qué pueden querer de nosotros. Aunque esta es la opinión de la Academia, o para ser justos, sólo de parte de la Academia. Por otro lado están los y las jóvenes, que de forma apasionada se lanzan a utilizar los chats sin prejuicios, y según muchos adultos, con desmesura.

3. Filias y fobias ante los “chat”

Los chats, desde el punto de vista comunicativo, se han desarrollado sobre un código nuevo de comunicación que está a caballo entre la oralidad y la escritura, entre lo formal y lo informal, entre lo personal y lo impersonal. Clifford Geertz (1998:8) lo englobaría en uno de los “géneros confusos” que están creando las nuevas tecnologías que parten además de un principio de uso “no académico”, que se concreta en un estilo comunicativo espontáneo y poco formal, de generación colectiva, y sin la información extra-lingüística típica de las comunicaciones cara a cara. En los chats no sólo hay que reinventar el contexto (Mayans i Planells: 2000) y reconstruir de forma ficticia el marco desde el que se está hablando, sino que hay que adaptarse a un lenguaje particular, a una narratividad específica y a una “puesta en escena” diferente a cualquier contexto de interacción “normal”.

Esa falta de “normalidad” y las características que tiene a las que aludíamos hace un momento, es lo que convierte a los chats en un “género confuso”, tal vez sea lo que provoca también temor, pero sobre todo filias y fobias que están en relación directa con la edad de los usuarios. En general, las personas de más de cuarenta años miran con mucha más desconfianza las interacciones que se establecen a través de la red que los y las jóvenes, en especial los y las adolescentes, para quienes la relación con las nuevas tecnologías constituye una especie de “ecología” a la que no tienen que hacer ningún esfuerzo para integrarse en ella, porque ese es su “entorno natural”. No tienen que “adaptarse” como las personas de más edad: el ciberespacio es el lugar de la normalidad y de lo “poco problemático”.

Como hemos dicho hace un momento, internet es un auténtico laboratorio social de nuevas formas de comunicación que rompen las barreras clásicas de la comunicación escrita. Por ejemplo, los chats ofrecen sobre todo la instantaneidad que era privilegio de las interacciones cara a cara, rompiendo así la característica de la separación espacio-temporal que tenía toda

(2)

La definición y la historia del concepto de “hipertexto” puede consultarse en De Kerckhove, D. “Todo sobre el Hipertexto”. Es un término inventado por en los años 60 y apela a la ruptura de límites entre por ejemplo la imagen y la palabra, tal como ocurre en los entornos informatizados, donde además, la idea de tiempo y espacio se ven radicalmente alterados.

comunicación escrita. Pueden ser vistos tanto como una forma positiva de comunicación como un medio donde los y las jóvenes pueden ponerse en riesgo de ser engañados o extorsionados por adultos.

En torno a esta ambivalencia, surgen discursos que van del catastrofismo más absoluto, —aquellos trabajos que hablan de los peligros que internet entraña para los y las adolescentes al ponerlos en situaciones de riesgo ante desconocidos— como aquellos otros que plantean que puede ser un instrumento positivo para la socialización de la juventud. En este sentido, se están desarrollando iniciativas innovadoras para aprovechar este medio que gusta tanto a los y las adolescentes. Por ejemplo, la profesora Carmela Domínguez Cuesta (2005:65) plantea estrategias para poder aprovechar el uso de los chats en las aulas, argumentando que es un nuevo código que “significa una reinterpretación lúdica de la escritura y una manifestación de que la lengua y el género epistolar siguen vivos”. En Estados Unidos, donde abunda una bibliografía negativa en contra del uso de internet por las personas adolescentes (3), de forma paralela, surgen también iniciativas arriesgadas e innovadoras, incluso en el campo terapéutico. Algunos profesionales de la psicología se han unido para ofrecer un ciber-lugar de encuentro desde el que poder ayudar a la juventud de forma anónima para prevenir depresiones, accidentes e incluso homicidios, tal como se propone en el artículo “*Teenagers, Health, and the Internet: How Information Professionals Can Reach Out to Teens and Their Health Information Needs*” (4) y donde argumentan que hay que aprovechar el anonimato de la red como un vehículo beneficioso para la salud de los jóvenes que, en muchos casos, tienen problemas de comunicación con sus familias o amigos.

4. Internet: adolescencia y género como construcciones sociales.

Adolescencia y género son dos construcciones sociales. En la posmodernidad que estamos viviendo, desde las diferentes ciencias parece haberse desarrollado una desconfianza acerca de las categorías pre-determinadas que podamos aplicar a la realidad. Así, preguntas como ¿Cuándo empieza la adolescencia?, ¿Cuándo termina?, ¿O qué define el ser “masculino” o “femenino”? ¿las hormonas?, ¿los órganos sexuales?, ¿los cromosomas?... Desde esta perspectiva, categorías como adolescencia y género se convierten en elementos analíticos difusos. Por ello, no quiero entrar en el problema de la definición de la adolescencia como un período concreto de la vida humana, ni en cuánto dura este proceso, ni si existe de verdad o no, ya que éste sería un tema que me alejaría de los objetivos de este artículo. Sólo deseo dejar apuntada la idea de que las fronteras entre las distintas etapas biológicas no se corresponden estrictamente con unas determinadas características psicosociales (un adolescente no tiene por qué ser más “inseguro” que una persona de treinta y cinco años). En todo caso, y lo que no se pone en duda es que la adolescencia puede ser definida como un período de cambios físicos, psicológicos y de re-situación del individuo en el contexto social.

En la actualidad este período vital se ha ido dilatado conforme nuestra sociedad se ha ido volviendo más compleja. Hoy la madurez se aleja de los jóvenes cada vez más, porque las destrezas que necesitan para ser independientes en un mundo tan tecnificado, son cada vez mayores. Por otra parte, podemos percibir cómo, de forma cada vez más temprana, el período

(3)
Por ejemplo, el estudio “Opinions of Female Juvenile Delinquents About Their Interactions in Chat Rooms”, plantea el que el 70% de las jóvenes que participaron en el estudio sobre los chats (62 adolescentes con problemas de integración con una media de 16,72 años), se vió envuelta en comentarios de tipo sexual, si bien, en muchos casos, como una forma de desarrollar una estrategia común frente a los adultos.

(4)
Vargas, K. (2005): en *Journal of Consumer Health on the Internet*, Vol. 9. Issue 3, pp. 15-23.

de lo que llamamos adolescencia (Brinthaupt, T. M. y Lipka, R. P. 2002), empieza antes, seguramente debido a que los niños y niñas desarrollan más pronto hábitos y prácticas sociales que se corresponderían con la juventud. En este proceso, los medios de comunicación están jugando un papel muy importante, porque a través de su uso, niños y niñas acceden a territorios simbólicos propios de los adultos que les estarían vetados en otras épocas.

La categoría “género” es también una construcción social. El “género” es un concepto desarrollado desde la teoría feminista, para evitar el esencialismo que tanto ha perjudicado la integración de las mujeres en la sociedad, y que alude al eje de la identidad basada en la dicotomía femenino/masculino. El género es una construcción de tipo preformativo que se genera y perpetúa por el proceso mismo de representarse como tales en las acciones sociales: somos mujeres o varones porque “actuamos” como tales. Es un comportamiento aprendido y repetido desde la infancia (Butler, J. 1990).

Además, la mayoría de nuestras acciones sociales, son acciones de tipo lingüístico, ya que, sobre todo interactuamos con los demás utilizando el código simbólico de las palabras. Así, el construirse como seres femeninos y masculinos está en estrecha relación en cómo utilizamos el lenguaje, pero también cómo nos presentamos “corporalmente” a los demás: qué tipo de vocabulario usamos, cómo nos movemos, cómo intercambiamos el turno de palabra, cómo nos miramos... Es decir, todo lo que ponemos en juego en las interacciones cara a cara puede ser mirado desde una perspectiva de “género” que nos construye como hombres o mujeres.

Desde este punto de partida, cabe preguntarse si las interacciones que se mantienen a través de internet, suponen también una nueva forma de crear “identidades sociales”, ya que permiten nuevas formas de relación interpersonal. La respuesta no es sencilla, pero sí algo resulta evidente, es que en las interacciones a través de la red, de lo primero que prescindimos es de la presentación del cuerpo. En internet nadie es más o menos atractivo físicamente... en principio todo hay que construirlo con palabras. Este hecho, fue acogido con gran optimismo por algunas teóricas feministas al ver que por primera vez las mujeres podían dejar de ser percibidas por sus características corporales. El ciberespacio, fue saludado eufóricamente en los noventa porque se pensó que proporcionaría a las mujeres la posibilidad de desarrollar identidades al margen del sexo, de la raza o de la apariencia física, dado que cada uno puede hacer una recreación imaginaria de su propia identidad dejando de lado la corporalidad por la que las mujeres han sido valoradas tradicionalmente (Turkle, S. 1995). Sin embargo, la positividad del ciberespacio respecto a este punto no está nada clara porque, como después comentaremos, es muy difícil entablar un diálogo sin hacer hipótesis de la adscripción genérica de la persona con la que estamos hablando.

Las conversaciones en la red son especialmente atractivas porque nos proporcionan la posibilidad de controlar lo que ofrecemos de nosotros mismos a los demás. En las interacciones cara a cara, hay ciertos signos que saltan a la vista de los demás aunque no queramos, mientras que en la red, sin embargo tenemos el inmenso poder de “dosificar” la información que ofrecemos de nosotros mismos: el color de la piel, los gestos, las miradas, las formas del cuerpo... Sin embargo, a poco que observemos alguna conversación virtual, veremos cómo en las conversaciones se trabaja constantemente en el intento de conseguir todo esta información

extra-lingüística de la que en un primer momento estamos sustraídos. En todo caso, la sensación de libertad que ofrece la conversación en la red, es la misma sensación de libertad que ofrece toda palabra fuera de contexto y desligada de forma directa de quien la enuncia (como la literatura, diría yo).

Para los y las adolescentes esta posibilidad de proyectar una imagen controlada del “sí mismo”, con la que pueden jugar conscientemente es una práctica especialmente atractiva porque ofrece diversión y el poder experimentar distintas identidades de forma no tan comprometida como cuando se experimenta con la identidad cara a cara.

Por otra parte, podemos pensar en el chat como en un género dialógico, ya que consiste en mantener conversaciones con otra u otras personas. Desde esta perspectiva no es casual que la sociolingüística haya sido una de las disciplinas pioneras en el estudio de lo que implica el desarrollo de un nuevo lenguaje en internet. Por ejemplo, se ha dedicado a explorar el hecho de si existen o no diferencias de género, llegando a la conclusión de que en las interacciones lingüísticas que se mantienen en el ciberespacio, la determinación del género no desaparece del todo casi nunca ya que la gente tiende a reproducir formas generizadas de hablar. Se ha visto que, como en el lenguaje oral, los hombres tienden a ser más asertivos y autoritarios, mientras que el de las mujeres utilizan un registro más personal y “colaborativo” con los o las interlocutoras (Krolokke, Ch. 2004). Si aceptamos estas conclusiones, aceptamos un argumento sencillo: que los textos que se producen en Internet son continuadores de la tradición lingüística y su estructura de género (Baron, N. S: 2004); hay un modo de hablar masculino, y un modo de hablar femenino que se concreta, por ejemplo, en un uso particular del lenguaje asertivo (más utilizado por los hombres), en la forma de hacer descripciones (más elaborado para las mujeres), en la utilización del turno de palabra (las mujeres hablan menos tiempo), o incluso en el tipo de vocabulario que cada género emplea (las mujeres utilizan más adjetivos de colores y formas específicas).

5. ¿Existen variables de género en el uso de internet y los chats?

Los trabajos para estudiar la variable de género en el uso de las nuevas tecnologías no han abundado en los últimos años. Además, da la sensación de que es un campo desarrollado sobre los prejuicios que se instalaron en los primeros años de investigación sobre el tema a finales de los años ochenta. En esos años la hipótesis fundamental era que los varones utilizaban más las nuevas tecnologías que las mujeres aunque fuera, sobre todo, para jugar a juegos de estrategia militar. Este dato, en un primer momento, causó preocupación en el contexto educativo, ya que se produjo el temor de que las mujeres, una vez más, acabaran marginadas del uso de las nuevas tecnologías. Afortunadamente, investigaciones más actuales demuestran que podemos ser más optimistas respecto a este punto, y aseguran que tanto niños como niñas y adolescentes pasan prácticamente el mismo tiempo diario ante el ordenador, si bien se mantiene una de las hipótesis originales: las niñas y las adolescentes no juegan a juegos violentos y de estrategia militar típicos de los varones. A lo que son aficionadas es a utilizar internet sobre todo para interactuar con otras personas

Desde finales de los ochenta hasta estos últimos años, las técnicas de investigación social han cambiado en el sentido de que se han vuelto más

“etnográficas”. Es decir, ya no se trata de hacer análisis cuantitativos de tiempos o recursos utilizados frente a un ordenador, sino de intentar entender cuáles son las pautas de uso de las nuevas tecnologías integradas en la vida diaria de las personas. Ya no interesa tanto conocer los datos concretos, como intentar entender cómo las nuevas tecnologías se integran en la vida, en este caso de los adolescentes. Cuando se ha adoptado esta perspectiva, las conclusiones a las que se ha llegado se han enriquecido de manera sorprendente.

Por ejemplo en la investigación de Gross, E. F. (2004) (5) se llega a la conclusión de que analizar el tiempo que gastan los y las adolescentes ante el ordenador es mucho más complejo de lo que se pensaba. Uno de sus descubrimientos más interesantes es que cuando los adolescentes son preguntados de manera directa afirman que el estar ante el ordenador no es una actividad pasiva, sino que incluso son capaces de desarrollar muchas tareas al mismo tiempo, pese a la aparente uniformidad que implica estar corporalmente sentado ante una pantalla. Los y las adolescentes, mientras juegan o chatean, están adiestrándose para ser trabajadores y trabajadoras competitivos y competitivas en el futuro; unos trabajadores y trabajadoras que se les pedirá que estén muchas horas durante el día sentados frente a una pantalla, que tengan un determinado grado de especialización, y que estén dispuestos a estar aprendiendo continuamente programas y recursos informáticos nuevos.

Los y las adolescentes, hacen entonces, muchas cosas al mismo tiempo mientras están ante el ordenador: hablan con desconocidos o amigos, se envían fotos y postales, visitan páginas para completar sus apuntes de clase o hacer trabajos para el colegio, bajan música o cine, envían correos electrónicos, retocan fotografías o juegan juegos en red. Entre todas estas actividades, chatear suele ser una de las más importantes, pero no la única. Como señalan las conclusiones de la investigación realizada por Gross, el chateo ocuparía sólo un 19% del tiempo total utilizado.

Este trabajo ofrece también un dato curioso: la mayoría, tanto chicos como chicas, utilizan el chat, no para hablar con desconocidos, sino con su círculo de amigos más cercano, como si fuera un teléfono. Por ejemplo, una chica de 17 años dice: “Prefiero comunicarme con mis amigos *online* porque de esta forma, puedo hablar con ellos mientras *surfeo* en la red. Cuando estás hablando con ellos en persona o por teléfono, sería de mala educación, porque notarían que estoy distraída”. Esto tiene que ver, sin duda, con los nuevos hábitos sociales en los que el hogar ha adquirido una centralidad nueva, en cuanto que, y cada vez más, las y los adolescentes viven más recluidos en él porque existe la creencia generalizada de que la calle es un lugar hostil.

Todos estos cambios están relacionados además con la transformación del uso del tiempo en los hogares. En un hogar postmoderno, las distintas actividades pueden estar fluctuando sin un “orden” excesivamente marcado: comer, ver la televisión, hacer las tareas escolares, jugar al ordenador, chatear con los amigos..., son actividades donde la regulación temporal puede haber desaparecido, en un contexto familiar donde trabajan fuera de casa tanto padres como madres, a quienes, a su vez, les resulta cada vez más difícil mantener una cierta estructuración repetitiva en los hábitos de vida.

Los niños se habitúan desde pequeños a hacer varias actividades simultáneamente, dedicando cada vez menos tiempos largos a cada una de

(5)

Se trata de una investigación realizada entre los años 2000 y 2001 en escuelas públicas de California. Los objetivos de la misma fueron tres: intentar determinar el uso de los medios en cuanto a cantidad y tipos dependiendo de la variable de género; intentar determinar si el uso de Internet es causa de aislamiento y depresión; y, por último, hasta qué punto los y las adolescentes realizan experimentos con su identidad en la red.

ellas, de tal forma que docentes o padres no paramos de quejarnos de la “falta de atención” de los más jóvenes, sin darnos cuenta de que es este un proceso que nos afecta a todo individuo que vive en una sociedad informatizada donde se produce una saturación de medios y recursos que no sé hasta qué punto es evitable.

Simultanear distintas actividades y tareas parece ser denominador común tanto de las chicas como de los chicos. Lo que algunas de las últimas investigaciones han estado intentando determinar es si existen diferencias de género en ese uso: si existe una diferencia clara entre las actividades que ambos géneros desarrollan. Las conclusiones parecen ser tan uniformadoras como lo eran a finales de los años ochenta, así, por ejemplo, se afirma que (Valkenburg, P.M., 2005) los adolescentes prefieren bajarse videoclips, juegos y jugar en red, mientras que las adolescentes prefieren enviar correos electrónicos, chatear con personas conocidas: todas ellas tareas de tipo comunicativo. Por eso no es extraño que sean precisamente las adolescentes las que más utilizan, por ejemplo, los teléfonos móviles, algo que no sorprende, ya que lo mismo ocurrió cuando se inventó el teléfono fijo hace un siglo.

Otra forma de rastrear la diferencia genérica, es lo que ha hecho (Dörin, 2002. Citado en Valkenburg, P.M., Schouten, A. P. Peter, J. 2005) que analizó las diferentes estrategias de presentación utilizadas en el diseño de las páginas personales en Internet dependiendo del género. En este trabajo se señala cómo los hombres prefieren enfatizar su estatus, sus capacidades y competencias y utilizan formas que aluden a la sofisticación tecnológica, mientras las mujeres tienden a presentarse a sí mismas como agradables y atractivas, y optan más por dibujos florales o colores pastel.

Como podemos comprobar, estas conclusiones no son muy optimistas si pensamos como ideal un mundo en el que las diferencias genéricas no deberían ser tan importantes. El caso es que, cuando leemos estudios de tipo cuantitativo, nos encontramos siempre estas diferencias que podemos interpretar como algo paradójico. Si el ciberespacio es un lugar privilegiado donde poder prescindir del cuerpo y de la identidad ¿por qué se “engaña” tan poco? Cuando entramos en los chat y observamos las conversaciones que allí tienen lugar, veremos sobre todo cómo los y las adolescentes hacen un gran esfuerzo, primero, por controlar la imagen que proyectan de sí mismos, y segundo, por interpretar de forma adecuada las informaciones sobre los datos que ofrecen los demás, porque, al fin y al cabo, construirse una identidad atractiva en la red, parece una tarea casi tan laboriosa como puede serlo en las interacciones cara a cara.

6. Femenino/masculino: ¿experimentos de identidad?

Como hemos señalado antes, cuando usamos internet lo primero que dejamos de lado es el cuerpo, y es una elección posterior el mostrarnos como somos físicamente (Cherny, L.: 1999). Cuando dejamos de lado el cuerpo, obviarnos uno de los elementos fundamentales de nuestra identidad, pero si observamos cómo se desarrollan las conversaciones en internet, veremos cómo es difícil mantener el anonimato respecto a la variable de género, porque enseguida somos interpelados para que nos definamos como chicas o chicos, mujeres u hombres.

Ocurre que cuando voluntariamente queremos dejar de lado la determinación genérica, veremos cómo se desarrollan estrategias para saber

si alguien es hombre o mujer. En la investigación desarrollada por Koch, C. (y otros: 2005), se realizó un experimento donde se diseñaron dos grupos diferentes para intervenir en los chats: un grupo de personas decía a qué sexo pertenecía, mientras que otro grupo no estaba identificado genéricamente. Llegaron a la conclusión de que las mujeres tienden a utilizar el anonimato más que los hombres, algo que no es sorprendente ya que las expectativas de los roles para las mujeres son más restrictivos. A pesar de todo, había una alta probabilidad de que hubiera una correcta elección del sexo en las actividades de grupo, y los participantes se molestaban, no sólo en dejar pistas sobre su idiosincrasia, sino que también utilizaban estereotipos de género para inferir el sexo de la otra parte. Por ejemplo, hablar de intereses y aficiones. Si alguien pregunta, por ejemplo: “¿Te gusta Schumi?” (por Michael Schumacher) estamos claramente ante una táctica para adivinar la identidad sexual de la persona con la que estamos hablando.

Podría parecer que los y las adolescentes son un grupo especialmente interesado en realizar juegos con su identidad. Sin embargo, cuando se les ha preguntado a ellos directamente a través de encuestas, los resultados no están claros. Expondré sólo dos ejemplos que difieren bastante en cuanto a resultados.

La primera fue la desarrollada por Gross, E. F. (2004) quien llegó a la conclusión de que no es cierta la suposición de que los y las participantes en los chats estén interesados en realizar juegos de cambios de identidad sexual. De las/os 179 adolescentes consultados, el 49% contestó que nunca había pretendido “ser quienes no son”. Un 41% lo había hecho “un par de veces”, y el 10% había cambiado su identidad “ocasionalmente”. Sin embargo, estas/os jóvenes, no cambiaban en concreto su identidad sexual, sino que engañaban respecto de la edad: casi todas/os fingieron ser mayores. La tendencia a aumentar la edad está en relación con la etapa mental específica de la adolescencia, y es difícil imaginar, por ejemplo, una persona que tenga cuarenta años fingiendo que tiene sesenta. Con razón, esta investigadora se pregunta si a esto le podemos llamar “cambio en la identidad”, porque muchas veces los y las adolescentes se encuentran simplemente limitados a la hora de acceder a ciertos recursos. Por ejemplo, los adolescentes dicen que cambian su edad porque “quería participar en un concurso”, o basándose en la suposición de que “a los chicos maduros de veinte años no les gusta hablar con chicas de quince”. Sólo un 2% reconoce haber engañado porque esto les permite “ser alguien diferente a lo que soy”.

En definitiva, en esta investigación se llega a la conclusión de que no es tan habitual como se supuso en los primeros trabajos que se realizaron sobre el uso de internet a finales de los años noventa, que los y las adolescentes estén dispuestos a cambiar de identidad, y que cuando lo hacen, es más por motivos “prácticos”: las adolescentes porque quieren conocer a chicos algo más mayores que ellas, y los chicos para acceder a ciertos lugares donde todavía tienen el acceso restringido.

Pese a todas estas conclusiones, en una investigación posterior publicada en 2005 por Valkenburg, P. M; Schouten, A. P., Peter, J., y desarrollada a partir de un cuestionario que se pasa en clase a 609 adolescentes, se encuentran que un 50% reconoce haber experimentado con su identidad, con tres objetivos diferentes: saber qué sienten los demás cuando interactúan con una persona diferente; utilizar el cambio de identidad para superar la timidez que provoca las interacciones cara a cara; y en algunos casos para facilitar

las relaciones sociales con gente que nos les aceptaría por el hecho de ser menores de edad.

A las conclusiones que llegaron fueron que, en la decisión de cambiar la identidad eran determinantes variables significativas como la edad, el género y la introversión. Por ejemplo, los adolescentes más jóvenes (10-11 años) se prestan más a experimentar con su identidad sean chicos o chicas, pero son ellas las más interesadas en parecer mayores de lo que son. También difieren en la auto-presentación personal, ya que ambos grupos utilizan estrategias diferentes: mientras las chicas pretenden ser guapas más a menudo, los chicos pretenden ser “machos” con más frecuencia, adornándose con los valores positivos de la masculinidad: valientes, protectores, enérgicos, intrépidos, etcétera.

Aunque resulte descorazonador, no nos debe extrañar esta conclusión, ya que está en consonancia con los estereotipos que circulan en lo social de cómo niños y niñas deben comportarse en la adolescencia, y si algo suele atemorizar a un adolescente es sentirse diferente y extraño al grupo al que desea pertenecer. No hay que olvidar que esa etapa de la vida implica un alto grado de oposición al mundo de los adultos, pero en la que es fundamental la relación e integración con el grupo que se considera afín. Por eso no es extraño que sea una etapa donde los estereotipos de género actúan como auténticas guías de conducta individual.

Esta estandarización de los comportamientos, ha sido ratificada por otro tipo de trabajos que se han centrado en los análisis de tipo lingüístico. Por ejemplo, en la investigación realizada por Naomi S. Baron (2004) realizada con estudiantes estadounidenses, se llegó, una vez más a conclusiones bastante convencionales respecto a los estereotipos de género. Por ejemplo, comprobaron cómo las chicas utilizan menos contracciones de las palabras, son más respetuosas con las normas gráficas y sintácticas, y utilizan un mayor vocabulario relacionado con las emociones. Las niñas, además, utilizan un vocabulario que tiene que ver más con las relaciones sociales, mientras que los niños utilizan uno más “informativo”. Las niñas se muestran más dispuestas a hablar, hacen intervenciones más largas, y utilizan frases más largas para las despedidas. El estudio sugiere que las chicas son más normativas a la hora de escribir y utilizan más la puntuación estándar.

7. Conclusiones

En estos momentos, seguimos sin tener investigaciones definitivas sobre las variables de género en internet y los chat. En muchos casos, las conclusiones a las que se ha llegado son contradictorias. Sin embargo hay una cuestión muy positiva: la investigación cuantitativa está siendo desplazada por el las técnicas de análisis etnográfico de los usuarios de internet. Este hecho es muy importante porque puede liberar los estudios que se realizan en concreto sobre la población adolescente, de una carga de prejuicios genéricos que lleva consigo todo investigador o investigadora. Hoy día no es tan importante saber cuánto tiempo está un o una adolescente frente al ordenador, como saber qué tipo de tareas realiza, para qué las hace, que tipo de relación “emotiva” establece con esos quehaceres, que tipo de gratificación consigue con cada una de ellas, o qué papel juegan entre el abanico de actividades desplegadas en la vida diaria.

Cuando vemos las investigaciones desarrolladas sobre los chats y las formas de interrelación en el ciberespacio, llama la atención sobre todo el hecho de cómo los y las adolescentes, pese a estar en un período de “consolidación” de su identidad psicológica y social, no están especialmente interesados en cambiar su identidad sexual, sino más bien lo contrario. En las conversaciones mantenidas a través de la red, incluso con desconocidos, llevan a cabo un gran esfuerzo por representar su identidad sexual a través del código lingüístico particular que utilizan. Recurrentemente acuden a estereotipos, a frases hechas, a vocabularios específicos, etcétera, para dejar muy claro a qué sexo pertenece cada uno de ellos.

Los y las adolescentes necesitan una “habitación propia” donde reconocerse e interactuar con otras personas de su edad, pero parecen no estar dispuestos a dejar de lado la determinación de género en esa habitación propia que ahora es un espacio virtual. Los chats proporcionan a la adolescencia la diversión, la posibilidad de crear e intervenir en el lenguaje, de crear signos de identidad común que seguramente no proporcionan ya otros espacios sociales. Ahora bien, esa creatividad e invención, de forma paradójica está determinada por la utilización de signos y códigos estereotipados sobre todo en lo que se refiere al sexo. No renuncian a las formas generizadas de hablar: los chicos son más asertivos e “informativos”, las chicas más comunicativas y “colaborativas”, interesadas en la afectividad. Ellos se atreven más a alterar las normas gráficas, a distorsionar o reducir las palabras que usan, pero intervienen de forma más esquemática... Ellas manejan un vocabulario más rico expresiones coloristas y formales, etcétera.

Todas estas conclusiones a las que han llegado trabajos empíricos no dejan de causar cierta desazón si pensamos en las conclusiones a las que han llegado. Todos esos datos nos indican que la estructura dicotómica de los géneros en torno a los ejes de lo femenino y lo masculino, no desaparece o se altera incluso en las condiciones más idóneas para que esto pudiera ocurrir. A pesar de interactuar en el ciberespacio, el cuerpo sigue importando... se sigue, de una manera de otra interactuando a través de él.

El hecho de dejar de lado el cuerpo, que al menos para parte de las teóricas del feminismo podría ser un hecho que contribuyese a la liberación de la mujer, precisamente porque las mujeres han estado sometidas de forma más determinada a la corporalidad, no parece sin embargo algo deseable para los adolescentes en concreto, ni chicos ni chicas. La determinación genérica parece seguir siendo fundamental, y cuando no está el cuerpo, se actúa con la palabra. Lástima que los estereotipos no varíen... al menos de momento. ¿O será prejuicio de quienes investigan la realidad social? De momento es pronto para saberlo. La generación de las relaciones a través del ciberespacio está todavía comenzando a andar.

BIBLIOGRAFÍA

- Baron, N. S.** (2004). "See You Online. Gender Sigues in Collage Student Use of Instant Messaging", en *Journal of Language and Social Psychology*, (4), pp. 397-423.
- Bourdieu, P.** (1998). *Capital cultural, escuela y espacio social*, México, Siglo XXI.
- Brinthaup, T. M. y Lipka, R. P.** (2002). *Understanding Early Adolescent Self and Idetity: Applications and Interventions*, Albany, University of New York Press.
- Butler, J.** (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, New York, Routledge.
- Castells, M.** (2005). *La era de la Información*. (3 vol.), Madrid, Alianza.
- Cherny, L.** (1999). *Conversation and community: Chat in a virtual World*, Stanford, CA: CSLI Publications, 1999.
- Domínguez Cuesta, C.** (2005). "El lenguaje de los SMS y del chat en las aulas", en *Cuadernos de Pedagogía* (343) pp. 65-68.
- Haraway, D.** (1995). *Ciencia, Cyborgs y mujeres*, Madrid, Cátedra.
- Geertz, C.** (1998). *La interpretación de las culturas*, Barcelona, Gedisa.
- Gross, Elisheva F.** (2004). "Adolescent Internet use: What we expect, what teens report", en *Journal of Applied Developmental Psychology* (25), 633-649.
- Koch, S. C.; Mueller, B.; Kruse, L. Zumbach, J.** (2005). "Constructing Gender in Chat Groups" en *Sex Roles*, (53/1- 2), pp. 29-41
- Krolokke, Ch.** (2004). "Impossible Speech"? Playful Chat and Feminist Linguistic Theory", en *Women and Language*, (26), pp. 15-21.
- Koch, S. C.; Mueller, B.; Kruse, L. Zumbach, J.** (2005). "Constructing Gender in Chat Groups" en *Sex Roles*, (53), pp. 29-41.
- Lèvy, P.** (1998). *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Paidós.
- Mayans i Planells, J.** (2000) "Género confuso: género chat", en *Revista TEXTOS de la CiberSociedad*, (1). Disponible en <http://www.cibersociedad.net>
- Sanger, D. et al.** (2005). "Opinions of Female Juvenil Delinquents About Their Interactions in Chat Rooms", en *The Journal of Correctional Education* (55), pp. 120-132.
- Turkle, S.** (1995). *Live on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, New York, Touchstone Simon & Schuster.
- Valkenburg, P. M.; Schouten, A. P.; Peter, J.** (2005). "Adolescents identity experiments on the internet", en *New Media & Society*, (7), pp. 383-402.
- Vargas, K.** (2005). "Teenagers, Health, and the Internet: How information Professionals Can Reach Out to Teens and Their Health Information Needs" en *Journal of Consumer Health on the Internet*, (9/3), pp. 15-23.

