

Uso público de las redes en los cibernets de Rosario

Proyecto de Investigación - Presentación y apuntes

Por Sebastián Ramiro Castro Rojas y Ma. Cristina Alberdi

Docentes Escuela de Comunicación Social, Facultad de Ciencia Política y RR.II. UNR

Sumario:

En este artículo se presentan las líneas generales derivadas del Proyecto de Investigación "*Uso público de las Redes en los cibernets de Rosario*", sus objetivos y los integrantes del Proyecto de Investigación radicado en la SECyT - UNR . Por otro lado se presentan los primeros apuntes que se desprenden del primer año de trabajo.

Summary:

This article presents the general lines derived from the research project about "*The net and the Public use of cybers at Rosario*", the members and its objectives about the research project radicated at UNR - SECyT Moreover, it presents the first notes of the first year of the research project.

Descriptores:

Redes informáticas - Tecno-Ambientes - Espacio Urbano - Sociedad de la Información - TICs

Describers:

Infomational nets -Technical environments - Urban space- Information society - ITC

En este artículo presentamos en primer término las líneas generales de un Proyecto de Investigación denominado "*Uso público de la redes en los Cibers de Rosario*", radicado en la SECyT - UNR.

En segunda instancia damos cuenta de los primeros apuntes acerca de las observaciones y relevamientos que se realizaron y forman parte del trabajo de campo que se llevan adelante sobre el uso de los cibers en Rosario.

Estas ideas que bosquejamos en forma de apuntes no son definitivas ni pretenden mostrar el trabajo en su totalidad, sino por el contrario marcar algunos aspectos que caracterizan al uso en los locales, así como las particularidades de los espacios que ofrecen servicios de Internet en la ciudad.

En este sentido, la idea del presente escrito es mostrar estos primeros avances y exponer las primeras consideraciones sobre el objeto de estudio que no son definitivas, sino son consideradas como operaciones que nos permiten reflexionar sobre el hacer investigativo.

I

En la actualidad se puede considerar que los cambios macro sociales son muestras evidentes y sustantivas -nivel estructural/informacional- en donde las sociedades informacionales (SI) ya no pueden separar la información y el conocimiento, ya que ambas son cualidades de las mismas, y por ende, están presentes en todos los ámbitos y poseen un carácter activo y diferenciador. Como indica Manuel Castells, el término informacional caracteriza "una forma específica de organización social en la que la generación, el procesamiento y la transmisión de la informaciones se convierten en las fuentes fundamentales de la productividad y de poder, debido a las nuevas condiciones tecnológicas".¹

La utilización masiva de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para difundir y producir conocimiento nuevo, están creando un nuevo hábitat informativo en el que los actores sociales se transforman, así como lo hacen sus relaciones y los

modos de organización y producción. Dichas herramientas constituyen piezas esenciales de la denominada Sociedad de Información. Es en este contexto de transformaciones, que las zonas urbanas se ven modificadas por las TICs, estos cambios no se conforman de un único modo, sino que presentan una serie de diversidades que dependen de las estructuras sociales locales y de los contextos económicos, culturales, históricos e institucionales.

En este artículo nos interesa dar cuenta de las líneas generales y primeros avances de la investigación denominada "*Uso público de la redes en los Cibers de Rosario*"², en la que indagamos acerca del uso público de las redes (Intranet e Internet) en los Centros Tecnológicos Comunitarios (CTC), los locutorios y los Cibers de Rosario y su impacto en el espacio urbano.³

En los antecedentes relevados consideramos interesante señalar las diferentes propuestas del Estado Nacional que se desarrollaron a partir de 1998, uno de los Programas es el que se desarrolló en el marco de la instalación de los Centros Tecnológicos Comunitarios (CTC) "telecentros de uso comunitario en localidades o parajes en condiciones de desventaja socioeconómica o geográfica". (www.ctc.gov.ar). Este programa contemplaba un Sistema Permanente de Capacitación (SPC) que estuvo coordinado por universidades estatales y privadas del país, y un Sistema de Desarrollo de Contenidos (SDC) integrado por distintas entidades estatales nacionales, provinciales y municipales que se encontraban abocadas al desarrollo de políticas públicas, y que tenían como objetivo la promoción de planes comunitarios para lograr el funcionamiento a largo plazo de las tareas pedagógicas y de la implementación de políticas comunitarias, de modo que estas entidades lograran financiamiento propio para el desarrollo de sus actividades. A partir del 2001 no fue renovado el convenio firmado con las universidades y progresivamente se fue desarticulando el SDC.

Estudios realizados en el marco del programa Argentina@Internet.todos, dan cuenta de la inequidad en la distribución geográfica de los CTC respecto a las

cas socioeconómicas de la población, en algunos barrios y carencia en otros; o a la sustentabilidad a largo plazo se identificó déficit las dificultades financieras, y por los problemas técnicos, dado que el Estado no tuvo ninguna política de asesoramiento para fuentes de financiamiento a corto, mediano y largo plazo. Los únicos casos en los que se logró el crecimiento propio del CTC se dio cuando las entidades eran escuelas que lograron girar fondos Cooperadoras escolares para el pago de la cuota y el mantenimiento de los equipos, pero, en las declaraciones de los actores, esta política independiente de las políticas implementadas por los organismos encargados de la gestión de estas actividades".⁴

Según las cifras del sitio oficial -www.ctc.gov.ar- se estima un total de 1350 CTC instalados en la geografía de la provincia, de los cuales 142 están radicados en la ciudad de Santa Fe. Del total de la Provincia 41 están en la ciudad de Rosario, y se dividen en dos grandes grupos: se encuentran radicados en Escuelas y Centros Comunitarios; y 16 CTC son regenteados por la Sociedad Civil (Asociaciones, Centros Comunitarios, Cooperativas,

investigación exploratoria sobre las transformaciones del espacio urbano de la ciudad de Rosario nos interesa poner el acento en los locales que permiten PCs conectadas entre sí, y a Internet. En el momento de inflexión reconocemos el año 2003 como el punto de mayor crecimiento de la red y además se constituye como el momento en el cual los jóvenes y adolescentes se apropiaron de los TICs utilizando Internet y los juegos en red. Las actividades más habituales, compitiendo con las más habituales, como los videojuegos, los maxiquios-kioscos, haciendo de las TICs el eje de una cultura popular y socialmente novedosa. Es paradójico que, a pesar de que el Estado no haya incorporado a la Sociedad Civil más de estos no pudieran cumplir la tarea de socia-

lizar las TICs como sí lo ha hecho la propia sociedad a través de un espacio privado, comercial y anárquico, como los Cibercafé (o cibernets). Durante el año 2002 el acceso a Internet desde estos espacios tuvo un gran crecimiento, llegando a capturar hasta el 20% del tráfico total. Si bien es un sector muy fluctante, dada la apertura y cierre de locales en el ámbito privado, se ha evidenciado que en los últimos años el aumento de locales privados que ofrecen servicios de Internet son cada vez más y con diversas ofertas para captar a los usuarios. En el año 2004 según datos de la Dirección de Comercio de la Municipalidad eran alrededor de 180 los locales habilitados. Para principios de 2005 este número había crecido a 291 locales habilitados, y a fines de 2005 la cifra ya supera los 800 locales en la ciudad de Rosario.⁵ Las cifras, los datos dan muestra que el sector ha evidenciado un aumento en la oferta de locales o ciberlocales con ofrecimiento de herramientas para la navegación, juegos en red y entretenimiento, por lo que nos proponemos contribuir a la creación de conocimientos respecto de la sociedad de la información a partir de indicadores locales que permitan una aproximación a las prácticas cotidianas de los usuarios de los cibernets.

En el primer año del proyecto hemos realizado un relevamiento contextual a partir de una primera delimitación demográfica y se focalizó en el trabajo de encuestas cerradas a los encargados de ciberlocales. Esto nos permite presentar algunos resultados preliminares acerca de los objetivos relacionados con la caracterización de los locales que ofrecen servicios de Internet: tamaño, equipamiento, ubicación geográfica, horarios de atención, tipos de conexión, servicios que ofrece y la caracterización de los usuarios a través de los indicadores más usuales: edad, sexo, ocupación, nivel educativo, lugar de residencia, competencias informáticas. Para el segundo año nos hemos propuesto una profundización de la construcción de nuestro objeto de estudio a partir de dar cuenta de los objetivos relacionados con el reconocimiento de las prácticas que estos usuarios realizan en los espacios cibernets, la comprensión de las configuraciones socio-

culturales que se generan en estos ambientes tecnológicos que transforman el espacio público urbano a través de la observación y de entrevistas en profundidad.

II Apuntes sobre el trabajo de campo

A continuación presentamos los primeros Apuntes sobre las actividades realizadas en la primera parte del trabajo de campo que se caracteriza por ser un abordaje desde una perspectiva cuantitativa con observaciones en terreno que nos permite caracterizar los locales que ofrecen servicios de Internet y describir la población de sus usuarios. La zona seleccionada para aplicar la encuesta se reconoce por una relación entre cantidad de locales habilitados con servicios de Internet y mayor densidad poblacional de la ciudad de Rosario, dicha zona se encuentra delimitada por las calles Oroño, Pellegrini y el Río Paraná.

En cuanto a la caracterización de los locales que ofrecen servicios de Internet se realizaron trabajos de delimitación y descripción de los mismos. En este sentido y para lograr una mejor comprensión de la caracterización de nuestra unidad de análisis, "los locales de uso público que ofrecen servicios de Internet", que forman parte del universo seleccionado como objeto de la presente investigación se realizó primero un análisis sobre el Registro de Locales habilitados que suministró la Dirección General de Comercio. Si bien existe un vacío legal en muchas áreas entorno a Internet, encontramos que para la puesta en funcionamiento de un local se deben cumplir requisitos particulares. Al respecto, la ciudad de Rosario y la actividad de ofrecer servicios de Internet se encuentra reglamentado, siendo la Ordenanza Municipal N° 7612 de Diciembre de 2003 la que establece en su Artículo 1°: "Establécese la siguiente normativa para la habilitación de comercios con servicio de Internet, entendiéndose por ello a los fines de la presente a aquellos establecimientos comerciales destinados a prestar servicio de Internet o aplicaciones interactivas en los que existen una o varias terminales de computadoras de uso público en las cuales, mediante el pago de una determinada

suma de dinero por un tiempo determinado, los clientes se conectan a la red informática mundial y/o acceden a servicios de escaneo, videoconferencias, impresión de archivos o textos y cualquier otro uso que no tenga una prohibición legal."

La Ordenanza de la ciudad de Rosario es pionera en la República Argentina al legislar en el sector. La misma establece en su artículo 3 que los locales habilitados que ofrezcan servicios de Internet serán denominados *cibercomercios*.

Del Registro de locales habilitados nos surgieron algunos interrogantes que es necesario desglosar puesto que no todos los locales habilitados pueden ser agrupados como ciberlocales. En una segunda instancia fuimos al terreno para realizar las observaciones que nos posibilitaron acercarnos a caracterizaciones más precisas, que el registro y sus números duros no permitían diferenciar. Para esto realizamos una primera caracterización en cuanto al rubro-modo de completar el formulario de habilitación que es la entrada y/o posibilidad que los comerciantes utilizan para lograr la habilitación de los locales.

De esta manera el objetivo era poder diferenciar entre locales que están dedicados casi exclusivamente a proveer de Servicios de Internet a lo que se le suman otras posibilidades que los propietarios de negocios no dejan de considerar al momento de obtener la habilitación del Ciberlocal. En este sentido, observamos que la variedad de los locales en tanto rubro de registro incluye tanto los Servicios de Internet como otros que no son tan específicos, a saber: Bar Americano, Bar, Kiosco, Salón de ventas, Juegos en Red, Estafeta postal, Minimercado, cabinas telefónicas, venta por menor de celulares, venta de artículos de electrónica, librería, fotocopias, regalería, venta de computadoras, insumos informáticos, servicio técnico de computadoras, Telecentro, Locutorios. Estas posibilidades dan muestra que no se pueden unificar bajo el rótulo de Servicios de Internet a todos por igual; no es lo mismo un local que ofrece servicios de Internet y como anexos sub-rubros -bebidas, minikiosco, cabinas telefónicas, estafeta postal- que un local

dad principal es un Telecentro o Locutorio que ofrece servicios de Internet.

Para una mejor comprensión de la unidad delimitamos dos grandes grupos que nos arquetipan a los comercios, por un lado los Servicios de Internet como rubro principal y otro los que su rubro más importante es la venta de servicios telefónicos, como cabinas y en segunda instancia ofrece Internet. Tanto unos como otros son de para poder construir nuestro objeto de estudio; sin embargo, los del primer grupo serán estudiados con mayor profundidad. En estos primeros se los considerarán ciberlocales e incluyen a los rubros como Servicios de navegación con Bar Americano, Bar o Salón de Juegos en red. Y en cuanto al segundo grupo consideraremos aquellos que serán entendidos como ciberlocales donde el principal referente es el Locutorio y que además ofrece otros servicios como los Servicios de Internet.

Para complementar la información obtenida en las observaciones realizadas en locales, se permite reconocer algunas marcas que los caracterizan en este sector en la ciudad. Estos locales en su mayoría están dirigidos por jóvenes menores de 26 años, el horario de atención es entre las 08 y las 11 hs por la mañana, y el cierre oscila entre las 24 y 03 de la mañana. Destacar que casi el 90% de los locales visitados atienden a los usuarios alimentos, golosinas y

Como anteriormente mencionamos, además de los rubros de desglose por rubro pudimos identificar las diferencias de diferencias en cuanto a la dimensión arquitectónicas de las máquinas en el local, el tipo de estilo es la ambientación que se ofrece, diferenciador entre los que apuntan a un público joven o usuarios de los juegos en red y otros por su fisonomía tienen otro tipo de público, más afectos a tareas de consulta de e-mail o tiempo de conexión. Luz, sonido, espacios,

servicios, colores y ambientes son las marcas que establecen las diferencias entre unos y otros. En la zona recorrida identificamos las siguientes características:

1.- Locales de construcciones típicas que responden a un estándar visual que representa la imagen de una multinacional a la cual responde el local. Poseen entre 2 y 8 terminales de acceso a la red, son espacios con mucha luminosidad de color blanco y parecida que apuntan a un público más afecto a la navegación, realización de trabajos y a la consulta de e-mail que a los juegos. Este es el caso de los locales de Telecom, Telefónica, Impsat, Telemundo, con similar disposición de máquinas, iluminación y detalles arquitectónicos en todos sus locales. Su servicio principal es el telefónico mediante cabinas y el secundario o anexo es el acceso a Internet y sus herramientas.

2.- Locales en donde se descubre que el servicio de ciber, fue algo que se anexó luego y no en la génesis de sus inicios de actividad comercial. Este anexo no fue algo diagramado, sino más bien acomodado de la mejor manera posible. Estos locales poseen entre 4 a 10 terminales de acceso a la red. Es, entonces, que en este tipo de lugares, vemos máquinas encimadas, y tanto iluminación y color no conllevan una estética premeditada.

3.- Otros locales pueden ser considerados Multiespacios, si bien son los menos no dejan de estar presentes. Son lugares que tienen una gran cantidad de ofertas pero que sectorizan cada lugar con sus propias reglas. Están divididos por diferentes habitaciones y hasta pisos, en donde en cada lugar se ofrece un servicio distinto: kiosco, librería, fotocopias, bar, internet, cabinas, pero bien sectorizados y separados. Para marcar esta segmentación, también, la atención de cada uno de estos sectores se realiza por diferentes personas y no por una sola que se encarga de todo.

4.- También encontramos lugares que han anexado el servicio de ciber, o lo han pensado desde su génesis, pero que además tienen una variedad de ofertas de otro tipo (minimarket, locutorio etc). En estos casos,

el sector de ciber que posee entre 8 a 12 terminales tiene un lugar aparte, y diferenciado por tener otro tipo de iluminación, y hasta decorado. (en algunos casos este lugar es relegado a un entre piso o segundo piso del mismo local)

5.- Cibers: Estos espacios poseen entre 10 y 22 terminales de acceso a la red y están orientados más a los jóvenes, observamos que estos locales fueron pensados desde su apertura como tales por la disposición de las terminales y la ambientación del lugar. Tienen decorados metálicos tipo espaciales, luces más tenues o violeta con luces de neon en las PC. Las luces dicróicas iluminan parcelas sectorizadas, y se observa un importante trabajo en los decorados que ambientan el lugar. Cuentan con un logo/nombre propio con una impronta muy fuerte asociada a las redes. Los decorados también están muy influenciados con la red y con los modos de visión que impone lo digital e Internet. Las temáticas representadas en las paredes y los vidrios encontradas son referidas a juegos de red, o películas del género como matrix. Además, en los locales dedicados a los juegos en red y la Play Station se observan muchos jóvenes que aún sin ocupar una máquina se encuentran en el mismo o en las inmediaciones.

En resumen los locales de los puntos 1, 2 y 3 corresponden al grupo que posee servicios de Internet pero su actividad principal es otra. En tanto los locales del punto 4 y 5 son los considerados *Ciberlocales* por sus características y ambiente específico.

En cuanto al objetivo N° 2 en tanto poder caracterizar a los usuarios realizamos observaciones participativas en 3 locales⁷ de 3 zonas de la ciudad -Zona Sur, Norte y Centro-. Estos se seleccionaron por sus características de *ciberlocal* y por que ofrecen como principal rubro servicios de Internet y juegos en red. Se tuvo en cuenta también, su infraestructura edilicia y ambientación interior (color de fachadas y paredes, música ambiente) por la predisposición a generar un espacio propicio a los usuarios. Las observaciones se realizaron durante 15 días en diferentes horarios. De

las mismas se desprenden los siguientes apuntes, que volvemos a insistir no son definitivos ni pretenden mostrar el trabajo en su totalidad, sino por el contrario marcar algunos aspectos que caracterizan al uso en los locales en relación a estratificación etárea, el sexo y posesión o no de competencias informáticas.

Con respecto a las observaciones de estos tres Ciberlocales seleccionados se comenzó en la tarea de construcción de distintas tipologías de usuarios que caracterizan a las prácticas en tanto usos de los entornos, de los espacios y que luego serán llevadas al campo para su constatación, a continuación describimos las primeras construcciones articuladas en base a las edades y formas de consumo/prácticas de los entornos.

Del trabajo en terreno y las observaciones se desprende la construcción de caracterizaciones de grupos de usuarios que nos permitirán comenzar a reflexionar sobre las prácticas que los sujetos realizan en los locales, pudimos agrupar y/o identificar en siete grupos diferentes de acuerdo a horarios de concurrencia, actividades que realizan en las redes y modos de uso de los locales. Pudimos establecer, luego de la observación, encontramos como grupo diferenciado de usuarios "al de jóvenes", ya que son ellos los que tienen una frecuencia repetitiva en tiempo y espacio en el uso de los entornos informáticos en los ciberlocales. Es por ello que en estos primeros apuntes del proyecto pondremos énfasis en la descripción de este grupo.

- Primer grupo: adolescentes que concurren al ciber a horarios prefijados, con reservas y que hace del ciber un lugar más en su vida cotidiana; llegan por la tarde y permanecen varias horas jugando -entre 2 y 4 hs.-, acompañando a amigo/s o sentados en la puerta.

- Segundo grupo: constituido por los que van por necesidad de utilizar Internet, ya sea, buscar una información puntual, imprimir algún trabajo o revisar el correo electrónico. Este grupo concurre durante la tarde y en la noche, y cuando terminan de realizar su tarea se retiran del local.

- Tercer grupo: asisten regularmente a chequear su

electrónico, ver páginas culturales, de ocio, y en un rato más con el MSN Messenger si está online y una vez concluida la charla se hacen algunos casos también se puede dar el que el usuario más enganchado con algún juego. Este grupo de usuarios concurre generalmente todos los días a por medio pero con una permanencia promedio de una hora, quizás algún día se exceda un poco más de un consumo que se mantiene en esa franja de tiempo con el correr de los días.

Grupo: ingresan al local más avanzada la noche con los usuarios mayores que también son frecuentes del lugar. Estos asisten en las mismas condiciones, pero ya en este caso concurren solos o en grupos de 2 o 3 como máximo, al igual que los usuarios nocturnos que ya en su mayoría en forma individual ingresan al local desde las 23 en adelante.

Grupo: usuarios casuales que no concurren al ciber siempre, sino que por encontrarse cerca ingresan al local por alguna consulta o chequeo, pero no son asiduos concurrentes de un ciber en particular.

Grupo: usuarios entre 5 y 10 años, constituyen una franja etaria de menor edad. Ellos también forman parte de la cotidianeidad de un ciber, algunos son acompañados por sus padres, y en la mayoría de los casos por un hermano mayor. El hermano pasa a ser el soporte o ayudante del menor, a diferencia del menor que solamente funciona como compañía o bien como referente para mostrarle determinada habilidad o juego. Estos nacieron con las interfaces y para ellos Internet o los ordenadores no son ninguna novedad, sino que forman parte de objetos de su cotidianeidad desde su nacimiento.

Grupo: usuarios de sexo femenino, pero en menor medida que los varones, pero son tentadas por las ofertas de juegos en particular. Se ven grupos de adolescentes que van de compras y que generalmente se agrupan en una computadora a hablar por MSN o ver fotos de amigos, buscar canciones etc. Sus conexiones son generalmente más cortas, pero se mantiene una perio-

dicidad en las mismas.

Las observaciones nos permiten realizar algunas consideraciones preliminares en la que podemos reconocer que la apropiación que hacen los jóvenes de estas Tics, se realiza en forma natural y redefiniendo el tipo de consumo que se hace de las mismas. Con respecto a este sector de niños, las prácticas observadas, también parecen mostrarnos algo similar, ya que ellos se sientan en sus computadoras de turno y manejan la Pc o el juego sin mayores inconvenientes. La mayoría de las consultas son a sus hermanos y son relativas a la comprensión del objetivo del juego -¿Y acá que tengo que hacer?-, pero no del manejo del entorno, juego en sí, ya que se percibe como un aprendizaje cultural de estas herramientas por parte del usuario. Independientemente que el juego sea nuevo, se observa que los más chicos no necesitan instrucciones para el uso del mismo, sino que con la simple exploración y la experiencia anterior es suficiente.

El sector de adolescentes, que son parte del primer grupo, posee particularidades propias ya sea por sus largas estadías en el local, así como por sus formas de utilizar las TICs de forma colectiva e individual. Suelen asistir a utilizar los juegos en red⁸ en grupos de 4 o 5 personas, o van llegando de a poco, pero con bastante proximidad para incorporarse a la partida. Tal sería el caso de 2 chicos que llegan a las 4 de la tarde y comienzan un juego de los denominados de estrategia. A los pocos minutos van llegando el resto de los amigos, quienes previo saludo y observación del estado del juego se suman a la partida. En algunos casos los jóvenes que están jugando ponen una pausa para explicar efusivamente sobre el estado o nivel del juego en donde se encuentran. De esta manera se suma a la estrategia global que se está utilizando. Esta situación se repite diariamente en los mismos horarios con la presencia de un grupo homogéneo que se mantienen y otros que van rotando por días y horarios en los lugares observados.

De las observaciones se desprenden situaciones específicas que vale la pena mencionar, en uno de los

Ciberlocales el operador de la tarde (jóvenes de entre 18 y 25 años) se suma a jugar con ellos y demuestra ser parte del grupo conociendo los nombres, demostrando confianza en el trato con los chicos. Se observaron situaciones especiales ya que el grupo estaba conformado de 6 personas que compartían la misma partida del juego. Se produjo por parte de los interactivos del juego una teatralización del mismo mientras fue avanzando la partida. Frases tal como: "...Me dieron!!!..." "...Acá me hicieron bolsa!!!..." "...Nooooy re viciado!!!..." "...Para!! No me dejen solo ayúdeme!!!..." "...Nooo me hice invisible, soy re grosso!!!..." y otras alocuciones, disparos y explosiones simuladas se escucharon a lo largo de la partida. Además en los descansos pautados estos usuarios revisaron el mail, se dialoga por MSN, postearon o pidieron fotos para sus espacios personales.⁹ En estos momentos de juego en red "teatralizado"¹⁰ también surgen las rivalidades, los enojos porque uno no hizo determinada cosa, o bien el que no tiene tanta experiencia en el juego y se lo deja de lado, quien luego de enojos termina pasando a jugar a otra cosa en forma individual para luego acercarse y ser participe mirando el monitor de un amigo. Es aquí donde aparecen las alianzas entre jugadores tanto dentro como fuera del juego. Un ejemplo se vio cuando un jugador más experimentado enseñó al otro que está a su lado o lo anima -muchas veces es el operador del ciber quien cumple este papel haciéndolo jugar con él por ejemplo. Es a través de estas prácticas como el juego en red, su teatralización en un contexto ruidoso, y la presencia física en el ciber durante horas, ocupando o no una Pc, que los jóvenes se apropian del lugar como espacio de encuentro.

En estos espacios pudimos reconocer también, que los jóvenes en particular, poseen todo un lenguaje de comunicación del cual quedan totalmente excluidos aquellos que lo desconocen o no son muy expertos en el tema. Estos usuarios que habíamos definido como grupo seis manejan sus propios códigos lingüísticos inherentes a los juegos y a la actividad del cibernauta. Un ejemplo de ellos es el momento del descanso o el fin de una partida. Nadie dice que hacer al

momento de terminar una partida o en la pausa de la misma y sin embargo automáticamente comienzan a revisar un espacio de fotos, se abren el MSN, otros ingresan a un chat o página determinada y se va incitando al resto a que vean alguna cosa en su propia Pc, o bien, se acercan al monitor del compañero. Estas acciones se realizan hasta que se proponga oportunamente el inicio de una nueva partida.¹¹

Estas prácticas y consumo por parte del sector joven de la población a la que se hace referencia, es patrimonio de la cotidianeidad de un ciber durante los horarios del mediodía y tarde, en donde la atmósfera es más ruidosa y apoyada por música a un volumen alto.

Al comienzo de la noche, este paisaje cambia por completo. La noche es el reino de la tranquilidad, la música pasa a ser más tranquila o bien baja su volumen junto con el cambio de operador (de 25 años para arriba). A partir de las 22 hs. los usuarios de los cibers son personas mayores y adultos, preferentemente universitarios. Aquí estarían los usuarios del grupo 2 y 3. En este caso la instancia de juegos en red disminuye considerablemente, aunque no desaparece, ya que hay jóvenes que siguen jugando con menos bullicio general.

Además de los juegos, aparece más profundamente el uso de Internet, y correo electrónico, ya que en la mayoría de los casos, los jóvenes y adultos que se acercan al ciber a esta hora, lo hacen para chequear y enviar correos, buscar información en Internet, que será llevada en disquete al domicilio particular. La permanencia en el lugar está dada, una vez terminada la actividad principal por la que se concurre al ciber, por la presencia o no de contactos en el MSN.

En el caso del público adulto, de 30/35 años en adelante, es menor la presencia, y mucho menos periódica la concurrencia a los mismos, son los que se encuentran dentro del cuarto y quinto grupo, los usuarios ocasionales o que sus prácticas con los entornos no son repetitivas, en espacio y tiempo, sino esporádicas. En estos casos el consumo se desprende en su mayoría por tramitaciones o consultas, ayudados por

o alguna otra persona que lo acompaña y uso de las Tics.

Los primeros *Apuntes* de carácter provisional nos permiten problematizar y reflexionar sobre el uso de las redes, reconocer las prácticas que los usuarios realizan en los espacio-cibers para poder analizar las configuraciones socioculturales que se producen en estos ambientes tecnológicos y las transformaciones que se producen en tanto nuevas prácticas culturales en el espacio público urbano. Para la segunda etapa de nuestra investigación (actualmente en curso), se concretarán los objetivos siguientes:

7. Para ello se realizará un trabajo cualitativo-objetivo utilizando técnicas de entrevistas individuales y grupales en profundidad, observaciones etnográficas cotidianas en los espacio-ambientes tecnológicos.

Autores: S. Ramiro, Manuel. *La era de la Información. Economía, Cultura*, Vol 1, La sociedad Red, Alianza, Madrid,

Integrantes son: Director: Luis, Baggiolini; Colaboradores: Ricardo Navarro, Ma. del Carmen Fernández; Asesores: La Alberdi; Sebastián Castro Rojas; María Elisa Navarro Diviani, Pablo Urbaitel; Becarios: Pablo Urbaitel, Sergio Scheffer.

Objetivos del proyecto son: 1) Caracterizar los locales de servicios de Internet: tamaño, equipamiento, ubicación, horarios de atención, tipos conexión, servicios que ofrece. 2) Caracterizar los usuarios a través de encuestas más usuales: edad, sexo, ocupación, nivel de ingreso, lugar de residencia, competencias informáticas. 3) Analizar las prácticas que estos usuarios realizan en los espacio-cibers a través de la observación y de entrevistas en profundidad. 4) Delimitar la cantidad de usuarios que acceden a los cibers, locutorios y CTCs en la ciudad de Rosario. 5) Comprender las configuraciones socioculturales que se generan en estos ambientes tecnológicos. 6) Analizar el impacto respecto de las transformaciones que se producen a partir de nuevas prácticas culturales en el espacio

público urbano. 7) Aportar a la construcción de tipologías de análisis sobre el acceso y uso de las tecnologías digitales.

4. Para ampliar sobre los resultados y diagnósticos del proyecto ver: www.enredando.com

5. El sitio oficial www.ctc.gov.ar solo registra la cantidad de lugares por país y por Provincia asignados como Centros Tecnológicos Comunitarios, no incluyendo otro tipo de información. La anarquía en cuanto a cada uno de los lugares se presenta ya que cada uno siguió el camino que creyó correcto a falta de una política gubernamental que los contenga. En el país algunos lugares recibieron las PC y cuenca las pusieron en funcionamiento.

6. Este aumento se ha evidenciado por la implementación de la Ordenanza Municipal N° 7612 ya que establece que todos los locales deben volver a registrarse para encuadrarse en la normativa. Esta, es una de las razones que marca el aumento de locales, la otra que el ofrecimiento de servicios de Internet en locales privados se ha convertido en los últimos años en un buen negocio que reditúa dinero a los comerciantes.

7. Las observaciones realizadas conjuntamente con Sergio Scheffer se realizaron en los locales: "Ciber Gravedad Zero" de la zona centro, ubicado en las calles Entre Ríos esquina Zeballos. El local posee 27 terminales con monitores 27 pulgadas pantalla plana. Las PC del centro están reservadas para navegación y el resto para juegos, aunque en todas las PC se puede jugar en red; "Ciber High Web", ubicado en la zona Sur de la ciudad en las calles Regimiento 11 y San Martín. Este local posee 37 terminales con monitores 25 pulgadas comunes. Las mismas están divididas, 12 PC están reservadas para navegación en el sector de fumadores y 25 están preparadas en red para juegos; "Ciber Play Room Access Point", ubicado en la zona norte de la ciudad en la calle Solís 689 Bis. Este local posee 20 terminales con monitores 25 pulgadas. Además una pantalla de Play Station.

8. Juegos como: Counter Strike, Warcraft I, II, III, Age of Empires I, II, III, IV, Swatt, A Call Of Duty entre otros.

9. Esta acción de postear fotos es uno de los nuevos fenómenos de consumo de los jóvenes, es la tenencia de espacios personales en donde se suben fotos de todo tipo organizadas por álbumes y se dejan mensajes que quedan a modo de foro grabados en el mismo. Los más utilizados son los

espacios fotolog de Terra. <http://fotolog.terra.com/> y el similar Blog de msn: <http://spaces.msn.com/>

10. Ver la obra de Goffman E. que desde un análisis que toma como eje el teatro realiza aportes sobre el accionar en la vida cotidiana, la acción social y la interacción de los individuos en tanto actuación, GOFFMAN, E La presentación de la persona en la vida cotidiana, Amorrortu Editores, Bs. As. 1981.

11. Cabe destacar que los juegos del tipo estrategia pueden durar horas y hasta pueden grabarse para continuarse otro día, debido a la cantidad de pantallas y opciones posibles. Un buen jugador de Age of Empire, por ejemplo puede prolongar una partida en modo difícil durante unas 5 horas.

Registro Bibliográfico

ALBERDI, Cristina y CASTRO ROJAS, Sebastián.

"Uso público de las redes en los cibers de Rosario, Proyecto de Investigación: Presentación y Apuntes", en *La Trama de la Comunicación Vol. 11, Anuario del Departamento de Ciencias de la Comunicación*. Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales, Universidad Nacional de Rosario. Rosario. Argentina. UNR Editora, 2006.