

CIRCUITOS DE OCIO JUVENILES MEDIADOS: UN CASO DE PRÁCTICAS LÚDICAS Y ECOLOGÍA MEDIÁTICA EN CÓRDOBA CAPITAL (2008-2017)

Dr. Héctor López Hidalgo

Universidad Complutense de Madrid, España

Resumen

El presente trabajo surge como una muestra basada en los cambios en los Circuitos de Ocio juveniles en el distrito centro de Córdoba Capital (España). Por medio de un grupo de discusión y seis entrevistas en profundidad, analizaremos los cambios en las prácticas lúdicas de los jóvenes que, actualmente, se encuentran mediadas por la interfaz digital de sus dispositivos móviles de comunicación. Ofrecemos una comparación con el sentido de ser joven de los años noventa y ochenta, así como un bosquejo de su influencia en la interfaz digital de los Circuitos de Ocio de la ciudad por medio de mapas elaborados en base a las entrevistas.

Palabras claves

Circuitos de Ocio, Interfaz Digital, Ecología Mediática, Cartografía de prácticas lúdicas.

1. **Justificación: prácticas de ocio en Córdoba antes y después de la interfaz digital en los jóvenes de Ciudad Jardín y el Sector Sur**

El ocio de nuestros jóvenes ha variado mucho en los últimos treinta años. La aparición de una Sociedad Red (Castells, 2009, p. 24 y ss.), la continuación y desarrollo del sector servicios en la era de la información, así como las nuevas formas de ocio dentro de la interfaz digital y fuera de ella; han generado cambios esenciales en las prácticas y sentidos de los comportamientos lúdicos.

La necesidad de análisis comparativos de tipo micro, es decir, acercándonos a los fenómenos desde el grado cero es una necesidad imperiosa de la investigación, ya que las interfaces, los dispositivos móviles y los *medios* presuponen personas. Esta presuposición, a saber, la de que es el ser humano el que por medio de estos sistemas se desarrolla, juega y se comunica; es la base elemental por la cual debemos, de nuevo, fijarnos en el nivel más básico de las relaciones.

Los jóvenes son, por definición, el grupo sociocultural estratificado en clases que más emparentado está con el uso de nuevas tecnologías. Internet 2.0., WhatsApp, Facebook, Twitter, YouTube... Son espacios conocidos y frecuentados por los jóvenes principalmente. Lo que quiere decir que, al ser usuarios ya plenamente insertos dentro de estos nuevos dispositivos (como se les ha denominado muchas veces, *usuarios nativos*), marcan una frontera con los usos y prácticas dadas en un pasado muy reciente como es el final del siglo XX, en donde se han desarrollado las bases de los usos posteriores de dichos medios. Como decía McLuhan (1981) un medio presupone a otro medio. El smartphone presupone al teléfono, que a su vez presupone un usuario que lo utilice como *medio* para algún tipo de práctica. La presuposición, usos y prácticas a través de medios o dispositivos, esto es, interfaces analógicas y digitales, nos lleva a argüir la necesidad de comparativas entre los usuarios. Es decir, nos lleva a la historia como relato cotidiano, esto es, el grado cero que comentábamos.

El ocio es el espacio por excelencia en donde las prácticas de los jóvenes se desarrollan y generan patrones y redes de significaciones que se han visto en gran medida influenciadas o filtradas por medio de interfaces. El comportamiento lúdico, base del ocio y de la fiesta (Huizinga, 2012/1938, Caillois, 1986/1958), es un foco excelente para centrarnos en el grado cero del uso de la interfaz en los jóvenes. Todas las prácticas de ocio *pasan a través de* y *tienen lugar en* las interfaces. Este estudio, por tanto, pretende reconstruir esas prácticas, de forma diacrónica en el caso del *pasar a través de*, y de forma sincrónica *en su acontecer*. Por último, veremos, por medio de las cartografías lúdicas elaboradas, la plasmación de estas prácticas en

el espacio y en el tiempo, así como los cambios que han propiciado las interfaces en el ocio.

1.2. Circuitos de Ocio, rutas psicogeográficas, nódulos, vectores e interfaces: un estado de la cuestión interdisciplinar

El ocio de nuestros jóvenes forma parte de su vida tanto como formó parte del de nuestros padres o abuelos: el comportamiento lúdico es la base del aprendizaje, de la cultura, e incluso es preexistente a ella (Huizinga, 2012/1938. p. 14 y ss.). No es de extrañar entonces que tenga una plasmación simbólica por medio de textos o discursos, así como una realización física por medio de prácticas. En la realización del trabajo, los propios entrevistados nos dieron la clave: El ocio se estructura en los espacios, los conforma y los construye simbólicamente (Lefebvre, 2013/1976, Coverley, [2006]/2014, p. 9 y ss.). En el caso de este estudio, esta afirmación es aún mayor, ya que la ciudad de Córdoba es principalmente, en los espacios analizados, claramente peatonal. El movimiento por el espacio se construye andando, parafraseando de alguna manera a Machado. Esto quiere decir que, como bien apunta la tesis de Bourdieu (2012 [1979]), si las condiciones de existencia material condicionan los usos y hábitos corporales de una persona (su gusto que lo distingue de los demás) el paso por el espacio también debe estar marcado por algún tipo de diferenciación, y más cuando es la base sobre la que se asientan los sentidos dados a las prácticas de ocio. Por ello desarrollamos para la base de este trabajo, y sobre las muestras obtenidas en el Trabajo Final de Máster (López Hidalgo, 2018), los conceptos de Circuito de Ocio, Ruta Psicogeográfica, Nódulo y Vector.

- a. La toma simbólica y práctica del espacio a un nivel lúdico (Munfort, [1967]/2014, p. 433 y ss.), se despliega, en el caso urbano de las barriadas estudiadas como un *Circuito de Ocio*. El circuito es la ruta o tránsito más frecuentado por los miembros de una clase social dada, bajo gustos condicionados por sus condiciones de existencia materiales y su educación. Este tránsito espacial se realiza en una ubicación urbana concreta como veremos, y a su vez, se descompone en vectores y nódulos.
- b. Los *Circuitos de Ocio* poseen una funcionalidad doble, en el sentido dado por Jesús Ibáñez al término función (Ibáñez, [1992]/2012), p. 4 y ss.), esto es, en primer lugar, reciclaje simbólico y práctico de las actividades (su auto-reproducción por medio de los sujetos que son partícipes), así como gusto o fruición, lo cual se refiere al placer generado en la realización de las prácticas, discursos y producciones simbólicas. El Circuito de ocio es la forma más o menos estructurada de los comportamientos lúdicos dados según qué clase o estrato social se esté analizando.

- c. El *Circuito de Ocio* y sus funcionalidades, al ser realizadas prácticamente, son susceptibles de ser cartografiadas. Esto quiere decir que, en un espacio representado, *el Circuito de Ocio* está constituido, al igual que otros circuitos socioeconómicos y socioculturales, de *nódulos* y *vectores*. El *nódulo*, es el punto o puntos de concentración que conforman la red del circuito (Castells, 2009). Las inmediaciones de un pub, un parque, la casa de un amigo, una discoteca, una tasca... dependiendo del gusto varían en su contenido. También se establece una varianza entre si son privados o no, entonces, los *nódulos* serán públicos (en tanto que se localizan en el espacio público urbano) o privados (en tanto que se localizan en la propiedad inmobiliaria de alguien). Los *vectores* son los espacios de tránsito entre *nódulos* del circuito: Calle, avenidas, recintos... Los *vectores* son escogidos en el sentido pleno funcional: Por practicidad y por estética. Tanto la practicidad como la estética del *vector* responden a los grupos de significación de los entrevistados.
- d. La *Ruta Psicogeográfica* es la variante establecida, individual y/o grupalmente, a los cambios en los *nódulos* y *vectores* del *Circuito de Ocio*, cuando este deja de ser funcional para los entrevistados. Cuando los cambios urbanísticos destruyen un *nódulo* o un *vector*, la *Ruta Psicogeográfica* se crea dentro del mismo *Circuito de Ocio* como forma de reorganizar y reintegrar el territorio. Si la *Ruta* se mantiene en el tiempo, se puede llegar a convertir en *vector*. Escogimos el concepto Psicogeografía, que tiene una larga andadura ya (Coverley, 2014, p. 12 y ss.), ya que hace mención precisamente a la funcionalidad (geográfica) y a la significación para los entrevistados dentro de sus marcos conceptuales (el prefijo Psico-).

Una vez explicados estos conceptos, que veremos aplicados sobre el plano de la ciudad de Córdoba, habría que hacer hincapié en qué es lo que se entiende en este trabajo por interfaz digital e interfaz analógica. No nos corresponde aquí hacer una historiografía exhaustiva de la conceptualización, ya que en otros trabajos se desarrolla la misma (Marzo, 2015, p. 5 y ss.), pero sí que realizaremos una concepción analítica de la interfaz.

La interfaz es la unidad básica de interacción entre personas, casi en el sentido dado por Goffman (1980, p. 70 y ss.), por lo que las prácticas de ocio son un campo interesantísimo en donde comprobar si el nivel micro de la investigación de los sistemas y evoluciones de las interfaces digitales y analógicas tiene usos diversos en relación a fenómenos de ocio.

Desde la perspectiva del doble juego de la interfaz, es decir, que el *media* posee un dispositivo de entrada y además gusta de percibirse como tal, encontramos que el carácter de virtualidad (Carlson & Scolari, 2009), es decir, la imposibilidad de sustituir la puerta hacia la realidad virtual y el acceso a

la información; nos sitúa al mismo nivel que la reflexión sobre el lenguaje y la narración que en otros campos (D'Agostini, 2010, p. 234-270, Castañares Burcio, 1994, p. 220-248) se estaba teniendo al mismo tiempo que se consolidaba en 1968 la metáfora *Ecología*. La narración y los *media* comparten el mismo espacio sociosemiótico, a saber, estar envueltos en los mismos parámetros sociodiscursivos del lenguaje al mismo tiempo que son un metalenguaje. Por tanto, si queremos, como decía Giovanni Levi (2004, p. 119-144) para la microhistoria, comprobar los grados de uso y valor que se les da a las interfaces, es necesario descender al grado cero del proceso. La interactuación del usuario con la interfaz es un proceso de muy largo recorrido como bien ilustran Bolter y Grusin (2011, p. 29-57), en el que el principio de inmediatez reacciona de manera que configura nuestra visualidad. La interfaz digital, por tanto, ilustra también de manera muy somera la evolución del uso y valor del espacio mediado y de las significaciones de este dentro del desarrollo de las prácticas lúdicas.

Las interfaces se desarrollan por medio de modos de visión inspirados en nuestra tradición cultural, como puede ser el sistema de ventanas de los sistemas operativos (Marzo, 2015, p. 5). Llegamos por tanto a la cuestión de la ecología mediática. En otro lugar se ha dicho efectivamente que los medios no evolucionan sobre la base de movimientos del poder o dinámicas de mercado *per se*, si no que están constantemente en movimiento dentro de un sistema de relaciones y de usos performativos de sí a través del consumo⁵. El caso del cable de texto interatlántico es modélico de este argumento, ya que la inserción de un dispositivo con un sistema de uso a través del valor dado por las grandes compañías fue lo que garantizó su supervivencia. Del mismo modo, el teléfono móvil se ha visto alterado por procesos de remediación e hibridación confinando en el mismo dispositivo (visualmente muchas veces estructurado como escritorio o agenda) casi todos los productos de tecnología que veinte años antes estaban diseminados en diversos aparatos (radio, estéreo, televisión, internet). Por tanto, si la ecología mediática estudia las relaciones existentes entre los medios y su adaptación y cooperación dentro de su desarrollo, tenderá entonces a considerar que la interfaz y su relación con los usuarios es necesariamente el paso indispensable para el estudio del uso y del valor de la misma en contextos cotidianos como los de las prácticas de ocio.

2. Metodología y técnicas de estudio

Las investigaciones realizadas se desarrollaron sobre las bases de varios grupos de discusión y un bosquejo de cartografía de las actividades lúdicas

5 [Recurso electrónico] <https://www.educ.ar/recursos/109018/ecologia-media-tica-evolucion-e-interfaces>, SCOLARI, C., "Ecología mediática, evolución e interfaces" en www.Educar.com

en la ciudad de Córdoba. Los barrios de Ciudad Jardín y el Sector Sur fueron los espacios de origen de los entrevistados, al ser sus socioeconómicas entre los años ochenta y los noventa bastante parecidas, mientras que el centro fue el lugar de análisis esencial en donde se configuraban dichas prácticas. En este artículo nos proponemos discernir, en primer lugar, los cambios acaecidos en el desarrollo de las actividades de ocio de los entrevistados de dichos barrios en relación con el uso de interfaces analógicas y digitales, especialmente dispositivos móviles ¿Cómo han evolucionado las prácticas de los jóvenes actuales al calor de dichos artefactos? En segundo lugar, nos proponemos ver en qué medida el acceso a internet por medio de los dispositivos e interfaces móviles forma parte intrínseca de las nuevas prácticas de ocio, al comparar el ocio de los jóvenes de los noventa y ochenta con los actuales.

El sistema, por tanto, ha sido la comparación entre el Grupo I-II, los cuales fueron jóvenes (horquilla de edad de 19-27 años) en los ochenta y noventa respectivamente, con el grupo III, que son jóvenes actuales bajos los mismos criterios de localización geográfica, condiciones de existencia y gustos asociados. En esta comparativa se han tenido en cuenta los siguientes elementos:

- Prácticas e interfaces como eje diacrónico del estudio: El uso dado a las interfaces (analógica en el grupo I-II, digitales en el III) en relación con las prácticas y espacios de ocio.
- Interfaces digitales y dispositivos móviles *como* actividad lúdica, correspondiente con el eje sincrónico: El uso dado a la interfaz digital en ambientes lúdicos por los jóvenes actuales (Grupo III).
- Muestra comparativa de los cambios en el ocio y la relación existente de las interfaces analógicas y digitales por medio de cartografías del ocio, para encuadrar empíricamente el eje diacrónico dentro de los mapas, lo que se corresponde con el eje espacial.

Toda la información obtenida se dio por medio de dos grupos de discusión basados en los modelos de participación y discusión propuestos por Martín Criado (1996). El grupo I-II se constituyó entre jóvenes de los ochenta y noventa, para crear un espacio de significación compartida que comparar con el grupo III. Este proceso giró en torno a la interfaz analógica (grupo I-II) y la digital (Grupo III) en relación con sus usos en las prácticas de ocio dentro del contexto urbano de Córdoba.

Tabla 1. Cuadro socioeconómico de los entrevistados

Entrevistado	Edad	Profesión	Grupo de Discusión	Barrio de residencia
Juan	67	Ingeniero técnico	I	Sector Sur
Manuel	70	Jubilado (Empleado de banca)	I	Sector Sur
José	65	Empleado de Banca	I	Ciudad Jardín
María Luisa	63	Enfermera	I	Ciudad Jardín
Jimena	69	Autónoma	I	Ciudad Jardín
Ana	67	Jubilada y Ama de Casa	I	Ciudad Jardín
López	54	Celador (Parado de larga duración)	II	Ciudad Jardín

Francisco	52	Autónomo	II	Sector Sur
Carmen	51	Ama de casa	II	Sector Sur
Ángel	54	Mecánico	II	Ciudad Jardín
Inmaculada	50	Parada de larga duración (Autónoma)	II	Sector Sur
María Antonia	53	Empleada de Banca	II	Sector Sur

Fuente: elaboración propia.

Tabla 2. Composición de los grupos de discusión

Grupo II		Grupo III	
Ana (33 años)	Alba (36 años)	Ana (23 años)	Antonio (22 años)
Gabriel (35 años)	Carmen (32 años)	Andrés (25 años)	Jesús (22 años)
José (34 años)	Clara (34 años)	Antonia (22 años)	Rafael (25 años)
María (36 años)	María José (33 años)	Javier (20 años)	Rafael Jiménez (23 años)

Condición	Grupo II		Grupo III	
Obreros cualificados	X			
Personal de oficina	X	X		
Economía sumergida		X		X
Estudiantes			X	X
Espacio urbano	Ciudad Jardín	Sector Sur	Sector Sur	Ciudad Jardín

Fuente: elaboración propia.

Tabla 3. Atributos de los grupos

Atributos núdulos privados centro grupo I

id	name	semanal	moderno	nocturno
1	disco	no	si	si
2	disco	no	si	si
3	disco	no	si	si
4	disco	no	si	si
5	disco	no	si	si
6	disco	no	si	si
7	disco	no	si	si
8	disco	no	si	si
9	café	si	si	no

Atributos núdulos privados centro grupo II-III

id	name	semanal	moderno	nocturno	diurno
1			si	si	si
2			si	si	si
3			si	si	no
5			si	si	no
6			si	si	no
7			si	si	no
8			si	si	no
9			no	si	no
10	entono platinium		si	si	no

Atributos de los núdulos públicos Grupo I

id	name	semanal	moderno	nocturno	diurno
1	Parque de los Patos	no	si	si	si
2	Parque Colón	no	si	si	si
3	cercanías golden club	no	si	si	no
4	cercanías pubs	no	si	si	no
5	cercanías pubs	no	si	si	no
6	cercanías pubs	no	si	si	no
7	cercanías discotecas	no	si	si	no
8	esparcimiento	no	si	si	no
9	reducción TONTÓROMO	si	no	si	no

Atributos núdulos públicos Centro Grupo II-III

id	name	semanal	moderno	nocturno	diurno
5	disco	no	si	si	
6	disco	no	si	si	
7	disco	no	si	si	
8	disco	no	si	si	
9	café	si	si	no	
10	bar	si	si	no	
12	disco	no	si	si	
13	disco	no	si	si	
13	disco	no	si	si	
16	disco	no	si	si	

atributos del Circuito Centro Grupo I								Atributos del Circuito de ocio centro grupo II-III							
id	name	semanal	moderno	nocturno	diurno	vector	ruta	id	name	semanal	moderno	nocturno	diurno	vector	ruta
1								1							
2								2							
3								3							
4								4							
5								5							
6		no	si	si	no	no	si	6		no	si	si	no	no	si
7		no	si	si	no	no	si	7		no	si	si	no	no	si

Fuente: elaboración propia.

3. Resultados

Eje diacrónico-espacial

En este apartado cabría destacar que se ha desarrollado, gracias a las nuevas tecnologías, una merma en la toma del espacio público del centro de Córdoba, en comparación con los grupos I-II. Para contextualizar y comprender mejor este proceso, procuraremos explicitar dichos cambios en las interfaces, así como los elementos que han cambiado en el uso del espacio.

El grupo I, como podemos confrontar en el primer mapa, había desarrollado, en comparación con sus más inmediatos conciudadanos (López Hidalgo, 2018) unos circuitos de ocio muy nutridos, con gran cantidad de nodulos y con redes de comunicación favorecidas por el estado urbano de la zona centro de Córdoba. Esta presentaba, hasta el Plan General de Ordenación Urbana de 2004, escasa iluminación, caminitos sin empedrar, así como todo un cómputo de economías sumergidas. No obstante, este proceso urbano favoreció, junto con la relajación de las normas cívicas ante el advenimiento de la democracia, un campo de desarrollo muy interesante, en el que las interfaces analógicas simplemente sostenían las funciones básicas de estos circuitos.

Nos centraremos en las interfaces exentas de comunicación (teléfono fijo) y de información (televisión y radio) en relación con el ocio del grupo I. En el grupo de discusión, Pepe comentó con el resto que “El teléfono se usaba para quedar, y punto, al resto de la gente te la encontrabas de camino a la tasca o a la discoteca”. Del mismo modo “Las conversaciones sobre la televisión eran recurrentes, pero poco diría yo. Me acuerdo de que hablábamos de política, pero sobre todo de las cosas que nos pasaban en el trabajo o en la misma tarde-noche que salíamos por la judería”. Estas palabras de Ana marcan las pautas que podemos observar en el mapa. Junto al río, en donde

se sitúa el vector del puente romano (Mapa de Ocio del grupo I) se solían realizar las quedadas, mientras que sólo se usaba el sistema de comunicación en casos puntuales, como matiza Manuel y Paca “Nosotros teníamos que llamar a padre sobre las 21:00 cuando salíamos, pa que se tranquilizase”. También para situaciones puntuales relacionadas con la propia salida de ocio: “yo llamaba a algún colega desde una cabina pa que se viese de ferra” ejemplificó Manuel. Desde ese punto del río, como bien indica el mapa, los vectores servían para comunicar y llegar a los nodulos, pero también para informarse de las zonas y los eventos que hubiese. De este modo, la toma del espacio público era mucho mayor, más organizada y explosiva, por su propio contexto histórico.

El mapa I muestra además una mayor variedad de nodulos, cuyas características, se indican en los anexos. Dentro de esta investigación, valoramos que los dispositivos de interfaz formaban parte de la identidad juvenil de los grupos, pero como meros ensamblados, sin mayor proyección interna que la comunicación para la reunión.

Con respecto a la televisión, algunos locales disponían en los años ochenta de medios audiovisuales, pero eran escasos y más bien restringidos en los sujetos del grupo I.



Figura 1: Mapa de ocio Grupo I. Elaborado a partir de las entrevistas en los grupos de discusión y un expediente de licencia de aperturas de locales.

El caso del centro es paradigmático. La discoteca que está reseñada en el extremo norte del mapa, junto al nódulo público de ocio del parque Colón era un “bar de maricas, o de “ambiente” que lo llamábamos. Ahí creo que había una televisión” comentaba Antonia, que da muestra de lo poco frecuente que era la mediación a través de los dispositivos cuya interfaz constituye una pantalla. En el caso de la cartelería, que sería un estudio complejo y a parte, la mediación si era evidente. “Antes te enterabas de todo lo que ocurría de fiesta en la calle: o te lo contaba alguien o siempre había un cartel que te decía no-se-qué de tal fiesta o así...” Comentó Paca. Esta afirmación fue ampliamente respaldada por el grupo. Por lo tanto, encontramos que la mediación de forma diacrónica comenzó a través de la inclusión de las interfaces visuales de forma muy escasa, ya que la interfaz aún era mayoritariamente analógica en el caso de los usos del ocio, inserta dentro de los propios vectores y nódulos. Al ser jóvenes también quienes habían creado muchos de los negocios de Córdoba, entraban dentro del *juego* de informaciones que se establecían por la ciudad. No cabe duda de este hecho ya que tanto las discotecas como la gran mayoría de licencias de apertura de locales “modernos” se dan entre el año 1979 y 1987, como figura en el anexo, así como el grupo lo confirma.

La construcción de la juventud en este grupo socioeconómico no se desarrolló por medio de las nuevas interfaces, sino que se ensambló sobre la base de una concepción de la ciudad a través del comportamiento lúdico que la justificaba e identificaba. Prácticamente, como veremos en comparación con el grupo III, los elementos que actualmente aún la posesión de un Smart phone se encuentran diseminados en otros medios, que además daban lugar a una elaborada clasificación de *tribus urbanas* (en palabras del grupo entrevistado) según el gusto y las posibilidades económicas. Un radio-cassette “de pilas gordas” como comentaba Ángel, una cabina telefónica, periódicos, carteles etc. Diversión, información y reutilización simbólica de las mismas en las prácticas aún necesitaba esencialmente del espacio urbano para su realización. Una juventud callejera, frente a las evoluciones que veremos en el grupo II y III.

En el caso de grupo II, nos encontramos con pequeños elementos que resaltan, pero los cambios, insistimos, a este nivel socioeconómico, son escasos: Los primeros móviles “eran caros que flipas” comentó Álvaro. “Lo que sí quería todo el mundo a partir de los 2000 era un ordenador” comentó María José. Las afirmaciones son bastante claras: La interfaz digital ya estaba en desarrollo, pero principalmente para estratos sociales distintos al de esta muestra, como otras prácticas socioculturales y usos del espacio, reseñados por López Gómez (2007). Ello quiere decir que, en base a las preguntas sobre sus prácticas de ocio, este grupo de discusión destacase por implementar aún más (ante el aumento del consumo) sus prácticas de ocio,

hasta la ley nacional de botellón, que transformó el tipo de ocio que se desarrollaba en la ciudad.

En el caso de las interfaces exentas, el uso se volvió mayor. “veías un programa y llamabas a un colega para contarle algo potente, o llamabas a la gente para tomar algo los fines de semana en casa y luego salir” según María. “El botellón lo cambió todo, antes te ibas a tomar algo andando con los colegas, pero luego, psss... Aunque juntó a media Córdoba en los jardines de la victoria, eso sí es verdad”. Las alteraciones en las leyes y soluciones municipales del botellón dieron lugar a un proceso en el que los contenidos desbordaron las interfaces. Si las posibilidades reales de uso de las comunicaciones analógicas mejoraron, al ser más aceptable el gasto en dispositivos de comunicación móvil, estos se mostraron más como elementos simbólicos y de estatus en espacios tan multiclase como el botellódromo. En la ilustración 3. Vemos los tres que se plantearon en Córdoba. En estos espacios, las funciones de los Smart phone, que en el grupo III las encontraremos unidas *intrínsecamente* a prácticas *que pasan a través de y tienen lugar en*, en el botellódromo las reunían la variedad de grupos sociales, por tanto, las interfaces aún operaban *a través de*. “La gente traía los coches, con la música, se hacían fotografías, se anunciaba por la calle o se lo contaban a través de los teléfonos, un “boca a boca” según Gabriel. “Creo que una vez salimos en el diario Córdoba” sugería Jose. Son casos esenciales en las que las interfaces analógicas permitían la toma y la construcción del espacio, incluso cuando desde la acción gubernamental se veía constreñida a espacios masivos como el botellón, o al circuito de ocio programado de discotecas y bares.

No obstante, pese a que el uso dado a las interfaces por el grupo II fue inferior que en el grupo III, este ocio y sus prácticas tenía aún relación *directa* con la toma del espacio público en tanto que circuito. Como vemos en la ilustración 2., aunque los vectores son más reducidos en la zona reseñada, sí que permanecen y continúan siendo espacios en los que se construye ciudad, y en los que las interfaces analógicas tenían un papel esencial que, como vamos a ver, en el grupo III queda absorbido por una construcción virtual de la ciudad, prescindiendo en gran medida de los espacios de tránsito, al situarse los vectores de un plano urbano y analógico, a uno virtual y digital.

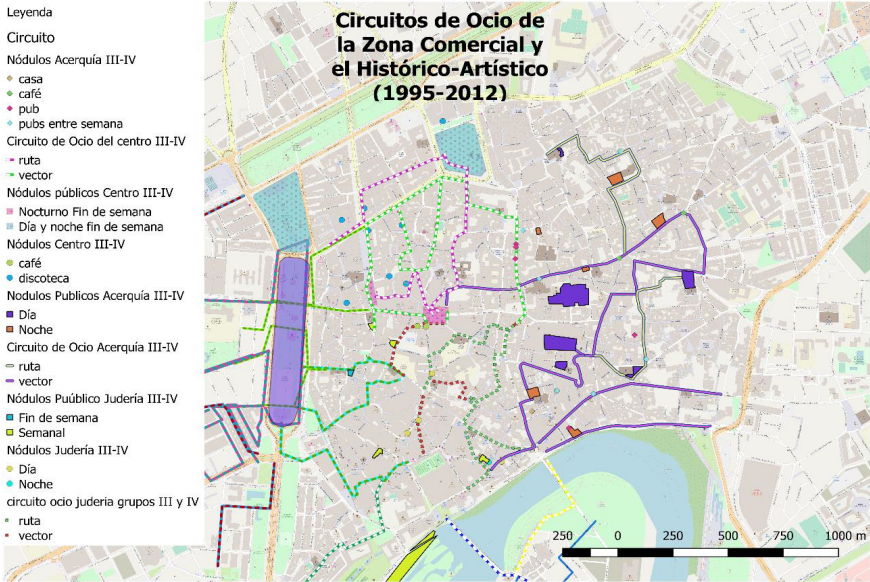


Figura 2: Mapa de ocio del Grupo II –III. Elaborado a partir de las entrevistas en los grupos de discusión y un expediente de licencia de aperturas de locales.

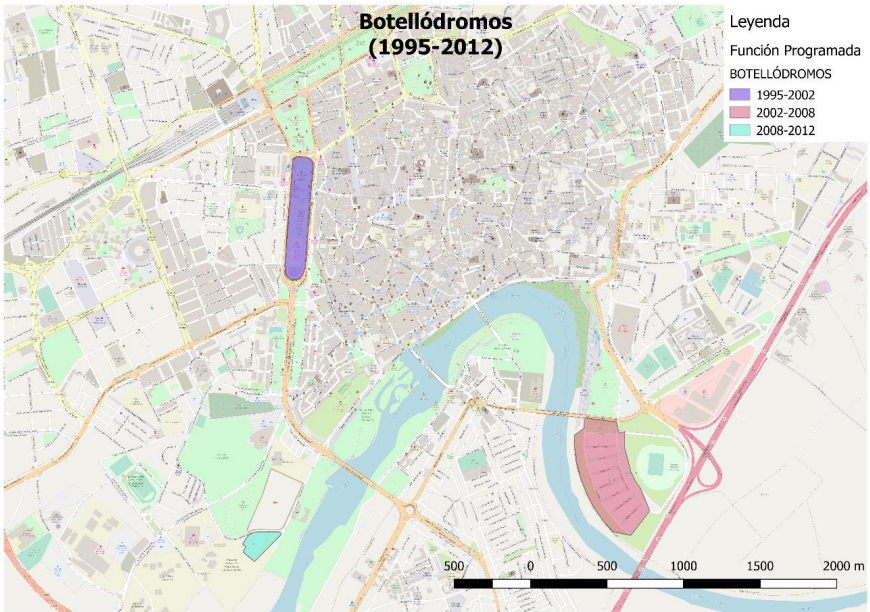


Figura 3: Mapa diacrónico de los Botellódromos de Córdoba capital. Elaborado a partir de las entrevistas en los grupos de discusión y un expediente de licencia de aperturas de locales.

Eje sincrónico-espacial

Para el caso del grupo III, como hemos comentado anteriormente, su toma del espacio público y su forma de construir ciudad por medio de actividades lúdicas ha sufrido transformaciones derivadas de los fenómenos de remediación, hipermediación bajo la óptica de la inmediatez.

Si nos ceñimos a la ilustración 2. Los espacios siguen siendo los mismos, ya que para los entrevistados del grupo III “ahora todo te lo cuentan por Insta, Facebook o cualquier página relacionada con la noche”, en palabras de Javier. Para Ana “un cartel o algo así no lo mira nadie ya... a menos que venga el Manuel Carrasco o algo...”. Esto confirma los primeros pasos de un fenómeno de remediación basado en dos supuestos: la proliferación del Smart phone ante el aumento del consumo, por un lado, y la diferenciación *simbólica* de los usos de las interfaces digitales y analógicas, por otro. El cartel, que en los grupos anteriores era el sistema analógico esencial, junto con otros, de información, ahora constituye un espacio de status, en el caso de grandes artistas, o como una comunicación secundaria en los circuitos de ocio de los jóvenes del grupo III.

La remediación comienza por aunar las funciones de toma del espacio en un solo elemento, que las convierte, bajo la lógica de la inmediatez, en *sistemas de toma individual y virtual del espacio a través del comportamiento lúdico*. “Me acuerdo que mi hermano me decía que todo el mundo se traía su discman o ponía el coche; ahora estamos cada uno con el móvil mirando cosillas, llamando a los colegas, wasapeándoles...” en palabras de Andrés. Ello quiere decir que muchos de los nódulos, que antes eran ocupados y usados por medio de las interfaces analógicas (el caso del botellón), ahora tienen que competir con espacios virtuales instantáneos, que muchas veces sustituyen a las prácticas de los grupos II-III.

¿Cómo se produce este fenómeno? En palabras de Antonia “porque quedamos todos y resulta que estás con el móvil que, si te haces una foto, la cuelgas, lees los comentarios, comentas con la gente los comentarios... en verdad a veces no te fijas mucho en quién hay por ahí, cuando estás con el grupo”. Para Andrés “cuando estamos en casa, jugando a la play, fumando etc. Siempre estamos viendo que cuelgan los colegas...”. Las prácticas y las interacciones de ocio, que antes sólo dependían de las interfaces para su conexión, para el *a través de*, ahora se prolongan y desarrollan en espacios virtuales. De hecho, estos espacios, que antes no existían, ahora no sólo complementan, sino que pueden llegar a sustituir la construcción simbólica del espacio en el ocio por la dada dentro de las redes. El caso de Instagram es muy interesante de este modelo. Al ser una red social completamente dependiente del dispositivo móvil, permite la valoración e interacción instantánea entre amigos. El uso dado por los entrevistados a las historias, por medio de filtros y la elección, consciente o inconsciente de algún tipo

de pose llama la atención porque “al verte pasártelo así de bien la gente se viene. A veces es una puta pose, pero porque está muy muerto el sitio. Aunque normalmente el centro de Córdoba es muy monótono, siempre se sabe más o menos quién o qué pasará”. Esta reflexión de Andrés, confirmada por el resto de los entrevistados es muy interesante. El dispositivo móvil por medio de la interfaz digital remedia el cartel, el anuncio, el teléfono fijo y además añade elementos estéticos propios de un cierto sentido de hipermediación, como son las interacciones por medio de comentarios, los símbolos de “like” etc. Así, la teleología de la inmediatez permite la remediación de los distintos dispositivos en uno solo. Las ventajas son evidentes.

No es el objetivo de este artículo realizar un mapa virtual de sentidos y comportamientos lúdicos a *través de* las interfaces digitales. No obstante, merece la pena reseñar como núcleos esencialmente públicos, como son los parques, surgen como un espacio paradigmático para explicar los cambios en los comportamientos lúdicos cotidianos de los jóvenes del grupo III. En la ilustración 2. se puede observar el Parque Colon, en el extremo norte de la zona centro. Los grupos I-II tomaban este espacio por medio de sus prácticas, ahora el espacio *se ocupa*, esto es, su uso ha disminuido debido a que se proyecta de forma virtual. “cuando nos sentamos en el césped, resulta que la mitad del tiempo estamos mirando el móvil, y hay veces que viene alguien que has escrito, y se pone a mirar el móvil también. Yo intento cortar un poco y charlar, aunque sea del video que estén viendo...” comentaba Antonia. Esto da una imagen bastante exacta del fenómeno de la interfaz digital en el ocio urbano: Los espacios ahora deben *importar* su contenido informacional, mientras que en los grupos I-II el contenido era creado *ex proceso*, si bien con ayuda de otras interfaces y ensamblados, estos no eran más que complementos, frente al *Smart phone* que presupone al espacio *como complemento*.

El espacio complementa la actividad lúdica de los jóvenes del grupo III, al pasar gran parte de la misma por interfaces virtuales sometidas a los fenómenos que Bolter y Grusin describieron, y que aquí se han mostrado como un proceso por el cual, el verdadero cambio es este giro brusco en el punto de foco del comportamiento lúdico: de interfaz analógica como complemento del espacio físico al espacio físico como complemento de la interfaz digital.

4. Conclusiones

Tras el resumen de los resultados, conviene hacer balance de la muestra comenzando por el elemento espacial. Hemos expuesto que sería necesario indagar en las relaciones existentes entre uso de dispositivos móviles, su comparativa con los usos de las anteriores generaciones y su contexto, para comprobar y plasmar cuales han sido las relaciones (un mapa de espacios

usuales de cartelería) informacionales que se desarrollaron en la ciudad de Córdoba. Del mismo modo, cabría desarrollar, sobre el ejemplo aportado del Parque Colón, cómo se constituye el mapa virtual y las relaciones que este mantiene con los espacios. La construcción de la noción de juventud, que ahora, tal y como hemos ejemplificado, pasa por las interfaces digitales de forma mucho mayor que en los anteriores grupos tiene una razón de ser: Las interfaces analógicas ponían a nuestra disposición productos culturales, artefactos de sentido o cuantos conceptos o significados tengamos para nombrar de forma grisácea la música, el cine, el teatro, los libros o llamar a alguien. Las interfaces digitales permiten lo mismo y, en concreto, el *Smart phone* permite la proyección de la personalidad a través de las nuevas redes sociales. Dentro de esta percepción se encuentra ahora la construcción y la personalidad juvenil y la construcción del espacio dado. Sería, por tanto, un paso en falso no continuar con la muestra, de forma que podamos discernir las relaciones existentes entre lo virtual y lo físico, entre los comportamientos lúdicos de los jóvenes y, al mismo tiempo, su proyección espacial y/o virtual.

Sincrónicamente, por tanto, deberíamos plantearnos cuál es la construcción de la ciudad que los jóvenes realizan de su ocio, esto es, sus prácticas, discursos texto y producciones audiovisuales. La evidente merma en las posibilidades del uso del espacio público, así como el evidente proceso de individualización de los últimos veinte años han coartado las posibilidades de construcción de espacios por medio de su toma y uso, pero al mismo tiempo han aportado un espacio de simulado, virtual, en el que el espacio también tiene su prolongación. Cabría estudiar las formas en las que actualmente perciben el espacio en el que se desarrollan sus prácticas lúdicas por medio de una selección de espacios y sus complementos asociados a su imagen como espacio virtual.

Aunque lo realmente importante se constituye siempre en una comparativa, estos son, diacronía. Al comparar los periodos, se puede ver el grado cero de uso y sentido de los dispositivos. La distribución de gustos y posibilidades socioeconómicas, que condicionaba a nuestros entrevistados, puede que en un estrato social superior no fuese tan precario el acceso como a los integrantes del grupo II. Por tanto, podemos afirmar que, ante un análisis diacrónico, si existen cambios socioculturales entre clases, los eventos como el botellón constituyen dos elementos: la excepción que confirmaba la regla dentro de los comportamientos lúdicos, así como la expresión de la propia regla, en tanto que constituían espacios de interacción grupal atomizadas: Tenían una geografía sociocultural propia. Si continuamos este razonamiento, llegaremos a la conclusión y que existen, tanto simbólica como espacialmente fronteras lúdicas. Sus características hipotéticas serían sus condicionamientos socioeconómicos y de gusto, siendo estas dos las que condicionen la permeabilidad o no de la frontera. Las cartografías lúdicas

pueden mostrar, con un análisis exhaustivo de la muestra, mostrar las zonas y espacios en los que se han desarrollado las zonas de ocio, así como sus tomas y abandonos del espacio.

En conclusión, las muestras aportadas por los grupos de discusión, así como sus usos y sentidos aportados a las interfaces muestran, desde un grado cero las posibilidades y usos sociales de las mismas, y las construcciones de las identidades culturales de la Juventud. Con este breve artículo hemos querido mostrar las posibilidades de una metodología centrada en los entrevistados, y que se alimente de sus descripciones, algo para lo que tiene que servir cualquier investigación de tipo histórico e interdisciplinar.

Referencias bibliográficas

- Bolter, D. & Grusin, R. (2011). Inmediatez, hipermediación y remediación. Cuadernos de información y comunicación. 16, 29-57.
- Bourdieu, P. (2012 [1979]). La distinción: criterios y bases sociales del gusto. Madrid-España: Taurus.
- Caillois, R. (1986 [1967]) Los hombres y los juegos. Ciudad de México-México: Fondo de Cultura Económica.
- Carlson, C. & Scolari, C. (2009). El fin de los medios masivos. Madrid-España: Crujía.
- Castañares Burcio, W. (1994). De la interpretación a la lectura. Madrid-España: Parteluz.
- Castells, M. (2009). Comunicación y Poder. Madrid. España: Alianza.
- Coverley, M. ([2006]/2014). Psicogeografía. Barcelona-España: Carpenochem.
- D'Agostini, F. (2010). Analíticos y continentales: una guía de la filosofía de los últimos treinta años. Barcelona-España: Cátedra.
- Huizinga, J. (2017 [1938]). Homo Ludens. Madrid-España: Alianza.
- Lefebvre, H. (2013/1976). La producción del espacio. Madrid-España: Capitán Swing.
- Levi, G. (2004). Sobre microhistoria. En Burke, P. (2004). Formas de hacer historia. (pp. 119-144). Madrid-España: Alianza.
- López Gómez, A. (2007). La Córdoba golfa (1950-2000). Córdoba, España: Almuzara.
- López Hidalgo, H. (2018). Interfaz narrativa e interfaz digital: Análisis del discurso de la identidad juvenil a través de los juegos de Rol en Córdoba Capital (1990-2015) (Artículo inédito). Servicio de publicaciones de la Universidad de Sevilla. Sevilla.
- Marzo, J. L. (2015). La genealogía líquida de la interfaz. Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología 16, 5-16.
- Mcluhan, M., & Mcluhan, E. (1981). Las leyes de los medios. Toronto-Canada: Toronto University Press Service.
- Munford, L. (2014/1967). El mito de la máquina. Técnica y evolución humana. Logroño-España: Pepitas de Calabaza.