



**UNIVERSIDAD AUTONOMA DEL ESTADO
DE MÉXICO**



FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

**ENSAYO:
"FAMILIA, HOGAR Y ESPACIOS JUVENILES:
TRANSFORMACIONES Y RE-USOS DE ESPACIOS A PARTIR DE
LA ADQUISICIÓN DE LA COMPUTADORA
CON CONEXIÓN A INTERNET"**

**DE LA ALUMNA:
NATALY PAULINA SÁNCHEZ VÁZQUEZ**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN COMUNICACIÓN**

**DIRECTORA DE ENSAYO:
MTRA. JANNET VALERO VILCHIS**

TOLUCA, ESTADO DE MÉXICO, ABRIL 2016

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	6
1. UN POCO SOBRE LAS COMPUTADORAS.....	9
1.1 Las computadoras de hoy	12
1.2 La llegada de las computadoras a México.....	15
1.3 Las computadoras en nuestro país: modernización y educación	17
Reflexión del apartado.....	22
2. INTERNET	23
2.1 Historia y algo más sobre Internet.....	24
2.2 Internet sale del cascarón.....	28
2.3 www.estamos en casa.com.....	30
2.4 Internet más a fondo.....	33
2.4.1 Diferencias entre Web 1.0 y 2.0	36
2.5 El que lo hace lo consume	40
Reflexión del apartado	42
3. FAMILIA.....	43
3.1 ¿Qué es una familia? Algo de su historia y evolución	44
3.2 La familia de clase media en México y su brillante futuro	48
Reflexión del apartado	55

4. EL HOGAR, JÓVENES Y LOS ESPACIOS JUVENILES.....	56
4.1 Un poco sobre los hogares de clase media.....	58
4.2 Espacios, sus usos o funciones.....	60
4.3 La juventud y su lugar en la historia.....	61
4.4 El santuario juvenil de la habitación y sus re-usos	65
Reflexión del apartado	69
CONCLUSIONES.....	71
BIBLIOGRAFÍA.....	76

INTRODUCCIÓN

A través de la historia, los seres humanos han demostrado su gran capacidad de inventiva mediante la creación de objetos que le permitan llevar una vida más placentera y llevadera, desde la rueda, hasta avanzados artefactos electrónicos que pueden ser sumergidos en agua y seguir funcionando sin ningún problema. Dichos desarrollos tecnológicos se han ido gestando de una o de otra manera al mismo tiempo que la sociedad cambia, y han entrado tanto en nuestra vida cotidiana que, pueden llegar a causar que la interacción con ellos se vuelva imperceptible y constante, me refiero a artilugios electrónicos como son computadoras, teléfonos inteligentes «smartphones», tabletas, entre otros.

Este fenómeno me ha motivado a desarrollar el presente ensayo, teniendo como punto nodal la presencia de estos dispositivos en las habitaciones de los jóvenes y la manera en cómo han impactado y transformado las dinámicas familiares; centrándome especialmente en la interacción que se da dentro y fuera de los dormitorios, así como en los cambios que estos artefactos pueden originar al ser introducidos a la vida cotidiana. Para ello, mis planteamientos problematizadores son: ¿Realmente tener una computadora conectada a Internet puede realizar un cambio en los hogares? y si es así ¿Qué tipo de cambios genera? Así mismo se pretende indagar sobre la manera en que cambian las funciones de los espacios en el hogar y en las habitaciones de los jóvenes urbanos, pertenecientes a las familias de clase media mexicana.

De la misma manera se busca crear conciencia en las implicaciones de contar con estas tecnologías en los hogares y particularmente en las habitaciones de los jóvenes estudiantes de clase media. Así mismo, invitar a los padres de familia a aprender a usar estas nuevas TIC, no sólo como una novedad en sus hogares, sino como herramientas valiosas y útiles.

Este ensayo no busca ser una revisión típica y común de algunos artefactos y tecnologías, sino una primera aproximación al análisis de cómo es que surgen y llegan a nuestras manos, al punto de volverse indispensables en nuestras vidas.

Para tal fin, el presente trabajo se encuentra dividido en cuatro apartados, los cuales cuentan con una reflexión al final de cada uno. En el primer apartado podremos encontrar la historia y evolución de la computadora, desde sus inicios, hasta lo que hoy conocemos como Computadora Personal (PC). Así también, se menciona cómo es que llegan a nuestro país y la forma en que las introducimos a nuestros hogares y habitaciones.

En el segundo apartado se hace una revisión histórica de Internet, su creación, su evolución y desarrollo. De la misma manera, se explica la diferencia entre Internet y Web, así como las diferencias entre Web 1.0 y 2.0, tocando como punto final del apartado, la importancia de los prosumidores en el mejoramiento de Internet.

Dentro del tercer apartado encontramos una exploración del término familia, su evolución y los cambios en sus funciones. Se describe a la familia de clase media, sus características y las implicaciones que conllevan pertenecer a una de ellas.

En el apartado final se describe lo que es un hogar, desde el punto de vista de la redactora de este ensayo, se hace mención de los usos o funciones de los espacios. Aquí se entra en el punto nodal del ensayo, haciendo una pequeña revisión histórica de la juventud. Aquí veremos un poco más del espacio juvenil de la habitación y la forma en cómo los jóvenes las transforman y modifican sus usos.

Al unir todos los temas anteriores tenemos como resultado un trabajo en el que a través de sus páginas nos daremos cuenta de que la relación entre espacio, uso, familia, hogar, juventud, computadora e Internet es mucho más estrecha de lo que podríamos imaginar.

1. UN POCO SOBRE LAS COMPUTADORAS

Quisiera comenzar este ensayo con la parte técnica, en este caso, las computadoras; de esta manera podremos notar cómo es que surgieron estos novedosos aparatos, los fines con los que fueron construidos y su evolución hasta convertirse en lo que ahora conocemos, y la razón del por qué se han convertido en una de las herramientas más importantes de nuestro tiempo.

Hoy en día, cuando escuchamos la palabra computadora automáticamente imaginamos alguna máquina pequeña, ya sea una computadora de escritorio, Laptop, notebook, Tablet, etcétera. Sin embargo, estos *gadgets*¹ son el resultado de máquinas que han venido evolucionado desde el siglo XV (de la Rica, 2006), hasta llegar a las computadoras de la actualidad

Las computadoras son el resultado de la evolución de las máquinas de cálculo, mejor conocidas como calculadoras contables, creadas en 1882² por el contador William Seward Burroughs que, teniendo el sueño de poder hacer más llevaderas y precisas las cuentas, realizó una máquina llamada calculadora. Este aparato permitió que las operaciones fueran exactas, por lo tanto este invento fue patentado y vendido a los bancos y a las empresas para optimizar sus cálculos.

¹ **Gadget:** Traducido del inglés como artilugio, accesorio o artefacto. Su definición según el diccionario de Cambridge, es: Un pequeño artefacto o máquina con un propósito específico (Obtenido en <http://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/britanico/gadget>)

² El inicio como tal de las calculadoras comenzaron en los bosquejos de Leonardo Da Vinci en el siglo XV, pasando por Pascal en el siglo XVII

En 1880, ante la necesidad de realizar un censo de población, se logró que surgiera un método de procesamiento de datos gracias a la utilización de tarjetas perforadas³ como una manera de hacer un proceso automático, ya fuera para clasificar datos o controlar los mismos. Y fue un funcionario federal de Estados Unidos llamado Herman Hollerith el que presentó este avance que resolvería sus problemas con el censo, obteniendo cuantiosas ganancias al ofrecer sus servicios al Gobierno de Estados Unidos.

Gracias a los ingresos obtenidos por su máquina de tarjetas perforadas, Hollerith tuvo la posibilidad de fundar una empresa propia, a la cual llamó Tabulating Machine Company (la cual más tarde se transformaría en IBM), teniendo el monopolio de los equipos de procesamientos de datos con base en tarjetas perforadas; sin embargo, para 1910 perdió el contrato para el censo realizado cada diez años, debido a las altas tarifas de alquiler de sus máquinas⁴, de esta manera IBM comenzó a buscar nuevas tecnologías para competir en su mismo campo, ya que otras empresas comenzaron a mejorar los diseños de Hollerith contratando a sus antiguos empleados, viéndose obligado a vender su compañía.

Los avances tecnológicos llegaron muy lejos dando como resultado la primera computadora programable conocida como ENIAC (*Electronic Numerical Integrator And Computer*), desarrollada en la Universidad de Pennsylvania en 1946 por John W. Mauchly y J. Presper Eckert Jr.⁵. ENIAC fue diseñada para calcular la trayectoria de los misiles para el Laboratorio de Balística del ejército de los Estados Unidos. Esta computadora era completamente digital; pesaba 27 toneladas, ocupaba una superficie de 167 m² y funcionaba con 17,468 bulbos (De la Rica, 2006). Ambas instituciones hicieron posible este avance tecnológico; sin

³ Una **tarjeta perforada** es una tarjeta de cartón con perforaciones, las cuales contienen información en código binario. Fueron usadas por primera vez en 1725 por Jean Baptiste-Falcon y Basile Boucho.

⁴ Obtenido de: http://www-03.ibm.com/ibm/history/exhibits/builders/builders_hollerith.html

⁵ Obtenido de <http://www.seas.upenn.edu/about-seas/eniac/mauchly-eckert.php>

embargo, a pesar de que ambas trabajaron en conjunto para su creación, cada una utilizaba esta máquina de diferente manera. Por ejemplo; la Universidad la usaba para llevar a cabo cálculos de problemas matemáticos, en tanto que el ejército mantuvo su uso para la simulación de la bomba de hidrógeno, mejor conocida como la bomba atómica.

Si bien los usos de las primeras computadoras para cada una de las instituciones que tuvieron que ver en su creación merecen mencionarse, también es necesario recordar la importancia del hardware y su capacidad de cumplir con las tareas que se le pedían; este aspecto es significativo si observamos que actualmente una de las principales características a considerar para adquirir una computadora es, precisamente, el procesador de programas, el cual se encarga de recibir las órdenes del usuario (a través del mouse y el teclado) y llevarlas a cabo. Entre más capacidad tenga este procesador más tareas podrá realizar al mismo tiempo sin que se produzca un conflicto entre ellas.

En el caso de la ENIAC se usaron como procesadores los bulbos, lo cual llegaba a atrasar el trabajo, ya que cada vez que se llegaba a fundir un bulbo, el trabajo se detenía hasta que un replazo fuese colocado. Posteriormente, gracias al uso de los semiconductores⁶ se permitió crear computadoras más pequeñas, y gracias a los avances de la empresa Intel (1971) se crearon procesadores que podían computar los datos con la misma eficiencia que la ENIAC, a este nuevo procesador se le conoció como el Intel 8008. Este procesador formó parte de una de las primeras computadoras personales creadas, la Apple I, siendo la primera en tener un microprocesador con conexión para un teclado y un monitor. Si bien esta máquina fue construida por Steve Wozniak⁷ (uno de los amigos de Steve Jobs) para su uso personal, fue vendida gracias a la sugerencia de Jobs. De esta

⁶ Los **semiconductores** son elementos que tienen una conductividad eléctrica inferior a la de un conductor metálico pero superior a la de un buen aislante.

⁷ **Steve Wozniak**: Co-fundador de Apple e inventor de la Apple I

manera y utilizando como recurso el dinero obtenido por la venta del auto de Jobs, se creó en su garaje la Apple Computer en 1976⁸, comenzando así a competir con los modelos de una pequeña empresa creada por Bill Gates, ahora la gigante Microsoft, en 1975 (De la Rica, 2006).

1.1 Las computadoras de hoy

Ya hemos visto cómo fue que estas enormes máquinas de cálculo fueron evolucionando, sin embargo, no se podía pensar en una PC⁹ y por ende en la socialización de las tecnologías de una manera más real, hasta que fuesen más pequeñas y personales, y por consiguiente verse y utilizarse tiempo después en los hogares de cada familia (con las posibilidades de obtenerlas), sin un proceso de transformación al cual se le llama “Miniaturización”, este permitió que las computadoras al ser más pequeñas fuesen más baratas.

La miniaturización consiste en la “reducción de los componentes electrónicos al mínimo, para ahorrar espacio en los equipos electrónicos con la utilización de las tecnologías más avanzadas”¹⁰, para ello se necesitaban avances tecnológicos más grandes y que estos pequeños aparatos comenzaran a verse como una veta de comercio. Gracias a ello empresas como Sony, Microsoft y Apple han ganado millones de dólares y millones de clientes, ya que fueron los primeros en desarrollar este tipo de equipamiento para las empresas y años más tarde para la sociedad con los recursos para adquirirlas.

⁸ Obtenido de <http://computadoras-mac.about.com/od/Historia-computadoras-Mac/a/Apple-I-La-Primera-Computadora-Creada-Por-Apple.htm>

⁹ PC: Proviene del inglés, Personal Computer, traducido como Computadora Personal

¹⁰ Obtenido en <http://www.ecured.cu/index.php/Miniaturizaci%C3%B3n>

Hay que recordar que al pasar al ámbito familiar estos *gadgets* se usaron para otros fines muy diferentes a sus usos iniciales, y que la adquisición de la computadora se vio marcado por un asunto más de género que de utilidad (Silverstone, 1999). Si bien los varones tenían acceso a esta tecnología, la usaban sólo los programadores, de tal manera que cuando a una mujer se le permitía el uso de ésta, era meramente como una herramienta de procesador de texto. Sin embargo, podríamos decir que la computadora, más que una herramienta, era un juguete tecnológico de novedad obtenido por aquellas familias de clase media.

En sus inicios las computadoras no eran utilizadas al máximo de su capacidad y su uso era prácticamente imposible para aquellos que carecieran de conocimientos en computación y programación. En contraste, la computadora de hoy día está diseñada para que cualquier persona sea capaz de operarla; aunque incluso ahora, si realmente se desea usar estas máquinas a su máxima capacidad, es necesario contar con conocimientos especializados y no todos los poseemos. Es aquí donde podemos darnos cuenta de la inmensidad de lo que llamamos la brecha digital. Actualmente, gracias a la disminución de los costos de producción y de adquisición de las computadoras, las características, funciones y la calidad de las máquinas que se puedan obtener, dependerá de la cantidad que el comprador tenga en el bolsillo.

Independientemente de esto, la evolución de éstas máquinas fue impresionante, ya que pasaron de ser simples procesadores de texto a herramientas que daban para mucho más, y fue gracias en gran medida a la miniaturización, no sólo de los aparatos, sino también de los procesadores, que se dio un gran paso para la ampliación de las funciones de estas máquinas; ya no sólo se podía crear un documento y guardarlo, en ese entonces, en enormes disquetes¹¹, ahora se

¹¹ **Disquetes o Diskette:** Disco removible magnético utilizado para almacenar datos. El primer disquete fue hecho por IBM en 1971, fueron también como “floppy” debido a su flexibilidad, sin embargo la capacidad de almacenamiento que fue de 100 kb, hasta llegar a los 2.88mb. Son cuadrados plásticos con un disco

podían hacer cálculos de una manera sencilla sin necesidad de ser un programador experto, lo cual permitió que aquellas personas con pocos conocimientos pudiesen manejarlas sin problemas, y esto se debió a la posibilidad de hacer más amigable el uso de las computadoras por medio de la utilización de los sistemas operativos¹².

Los procesadores, permitieron que la propia computadora se administrara a sí misma, por lo que las personas con la posibilidad de adquirir alguna de ellas, pudieron usarlas de una manera más sencilla, ya que no tendrían que manejar el lenguaje de programación para poder escribir. La máquina autorregularía la memoria RAM¹³ y el usuario sólo se encargaría de usarla como más le conviniese. ¿Nos parece familiar? Esta es justamente la manera en cómo se manejan actualmente las computadoras.

Para entender un poco más cómo funciona esto, lo explicaré de manera un poco más simple. Las primeras computadoras eran programadas manualmente por el usuario y no se podían programar para que realizaran más de una tarea a la vez, puesto que la capacidad de acción de la computadora era demasiado limitada, ya que como mencioné anteriormente los bulbos se usaban como procesadores. Con la evolución de éstos, la máquina puede auto regularse, pues el procesador hace las tareas por el usuario, desde el encendido hasta la distribución de funciones prioritarias de la misma máquina (de la Rica, 2006).

(también de plástico) interno donde se almacenan los datos, no fueron muy populares ya que eran lentos y con poca capacidad de almacenamiento. Obtenido de:

<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/equipamiento-tecnologico/hardware/250-eduardo-quiroga-gomez>

¹² **Sistema Operativo** es el software encargado de ejercer el control y coordinar el uso del hardware entre diferentes programas de aplicación y los diferentes usuarios. Es un administrador de los recursos de hardware del sistema. Obtenido de:

http://www.euram.com.ni/pverdes/verdes_informatica/informatica_al_dia/que_es_un_so_144.htm

¹³ **RAM:** son las siglas de *Random Access Memory*, un tipo de memoria de ordenador a la que se puede acceder aleatoriamente. Coloquialmente el término RAM se utiliza como sinónimo de memoria principal, la memoria que está disponible para los programas.

Obtenido de: <http://www.masadelante.com/faqs/memoria-ram>

Las computadoras de la actualidad han llegado muy lejos tecnológicamente hablando, nos permiten escribir mientras escuchamos música y revisamos el correo electrónico o la cuenta de la red social virtual favorita. Sin embargo, el presente trabajo de investigación no habría surgido si estas máquinas se hubiesen quedado en Estados Unidos y México no tuviese acceso a ellas. Es por ello que hago un pequeño apartado de cómo es que estas enormes y costosas máquinas llegaron a nuestro país.

1.2 La llegada de las computadoras a México

Si bien la llegada de la computadora a México data de mediados de los años 50¹⁴, ésta sólo se encontraba en instituciones educativas. La primera de ellas llega a la UNAM (Universidad Nacional Autónoma de México). A pesar de ser considerada como un gasto o incluso un lujo innecesario para varios investigadores de aquella institución, fue gracias al Ing. Sergio Beltrán López que se pudo obtener una para nuestro país y fue a raíz de un proyecto en el que la UNAM y la Universidad de California de Los Ángeles (UCLA) trabajaron en conjunto. Este proyecto consistía en resolver un sistema de ecuaciones simultáneas¹⁵ muy complicado, tanto que a los miembros del grupo del Ing. Beltrán les tomó nueve meses resolverlo, y al enviarlo a revisión a la UCLA para ser rectificado, la revisión de los datos fue realizado en sólo 3 semanas, lo cual desconcertó a los matemáticos ya que se necesitaba una gran cantidad de personas para lograr revisar los resultado en esa cantidad de tiempo. Cuando el Ing. Beltrán preguntó por la rapidez del proceso, el responsable del proyecto dentro de la UCLA contestó que había sido computado

¹⁴ Obtenido de <http://www.cs.cinvestav.mx/SemanaComputoCINVESTAV/Computo.html>

¹⁵ Un **Sistema de Ecuaciones Simultáneas**: Consiste en un conjunto de ecuaciones distintas que tienen una o más soluciones comunes. Resolver un sistema de ecuaciones simultáneas es hallar el conjunto de valores que satisfacen simultáneamente cada una de sus ecuaciones.

por el Cerebro Electrónico Nacional. Guiado por la curiosidad en Ing. viajó a Los Ángeles y cuando le mostraron lo que era el Cerebro Electrónico Nacional, se quedó impresionado al ver esta enorme máquina (una IBM-650¹⁶, para ser precisos), ya que vio el potencial que podría tener.

Obtener una computadora no fue fácil para la UNAM, ya que debido al escaso presupuesto de esta institución no podían comprar una, y fue hasta 1955 que la UNAM logró rentarla por 25 mil pesos al mes. Gracias a ello se fundó lo que se conoció como el Centro de Cálculo Electrónico en el mismo año, ubicándose éste en el sótano de la antigua Facultad de Ciencias. Para 1960 ya se había obtenido e instalado una Bendix G-15¹⁷, y se lograron varios proyectos. La Bendix G-15 era más pequeña en comparación a modelos anteriores como la IBM-650 o la misma ENIAC, sin embargo, recordemos que estas máquinas eran armatostes.

Pese a que la historia de la computadora personal en México es poco conocida y casi nada difundida, ahora sabemos quiénes fueron los primeros en obtener las primeras computadoras en el país. Gracias a la información que nos brinda la UNAM, nos damos cuenta de que en México sucedió algo parecido a lo acontecido en Estado Unidos. Las escuelas fueron las primeras en obtener los nuevos aparatos y estas trabajaban en conjunto con instituciones estatales; tales son los caso del proceso de mezcla de gasolina para PEMEX, y la realización de los cálculos de construcción del sistema de transporte metro, así como la estimación de los gastos de mantenimiento del mismo, solicitado por el Gobierno Federal. Pero debido al tamaño y los costos de estas máquinas no podían llegar a

¹⁶ La **IBM-650** fue una de las primeras computadoras hechas a gran escala, entre las funcione para las que fue programada están las siguientes: Análisis de investigación de mercado, análisis de pruebas de vuelo, diseño de misiles, entre más cálculos para de ingeniería, actuaría y facturación. Los cual no lleva a pensar que estas computadoras eran para bancos, empresas, el gobierno y el ejército. En México se usó para cálculos de ingeniería, para la construcción del primer metro en la Ciudad de México, entre otros. Obtenido de: <http://www.revista.unam.mx/vol.9/num9/art68/int68.htm>

¹⁷ **Bendix G-15** Computadora parecida a la IBM-650. Sin embargo la caja de procesamiento de información era más pequeña, sin embargo permitía la misma capacidad de procesamiento de datos.

los hogares, y únicamente estaban al alcance, y con bastante trabajo, de las universidades, y es aquí donde empresas como Microsoft comienzan a tener éxito al hacerlas más pequeña y relativamente más accesibles.

1.3 Las computadoras en nuestro país: modernización y educación

Hoy en día las computadoras y la manera en que se usan dependen de cada usuario, puesto que ellos buscarán una máquina que cumpla con las características necesarias para llevar a cabo las tareas que realicen, ya sea diseño, programación, creación y edición de videos, etc. Sin embargo, el uso de estos aparatos comenzó a verse necesario gracias al sistema escolar, pues se buscaba que los alumnos tuvieran contacto con estas nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

De esta manera las familias de clase media han obtenido la oportunidad de acceder a estas máquinas tan deseadas, al grado que del 2001 al 2012 el porcentaje de hogares con computadora aumentó de un 11.8% a un 32.2% (INEGI, 2014), y sigue aumentando año con año. Las computadoras han permitido la facilitación de ciertos procedimientos y prácticas que solían ser muy complicadas en distintos campos, y uno que se ha visto beneficiado enormemente con esta introducción es el sistema escolar.

Cuando la PC llegó a las instancias educativas aún se utilizaba la máquina de escribir, las tareas se entregaban a mano después de haber leído un libro de la biblioteca y los profesores tenían que pasar calificaciones a mano. Sin embargo, la manera en cómo se realizaban todas estas tareas cambiaron completamente cuando se comenzó a usar la palabra modernización.

El término de modernización viene de la mano con la palabra globalización¹⁸, sin embargo no es mi intención mencionar la historia de la globalización, ni mucho menos internarme en los inmensos jardines de la acalorada discusión de si es buena o no; de la misma manera no podemos negar que esta palabra tiene relación con otros términos importantes, tal es el caso de ideología e identidad, ya sea de un sólo individuo o de una sociedad entera. Y la identidad en sí es una palabra que puede verse afectada en un amplio grado por lo que llamamos modernidad. Para que quede un poco más claro lo que intento expresar con la frase anterior, daré una explicación más amplia a continuación.

Gilberto Giménez menciona que según el modelo Parsoniano (Talcott Parson) “La noción de “modernización” es una carta marcada, sea por sus connotaciones claramente ideológicas y valorativas (modernización = progreso = mayor productividad y competitividad = homologación con los países más desarrollados = más oportunidades para todos, etcétera), (...) la idea de un desarrollo lineal que, por un lado, concibe lo tradicional como antítesis de lo moderno y, por otro, considera a la sociedad norteamericana como prototipo y modelo universal de la modernidad (americanización).” (Giménez, 1995). Esto nos indica, que desde el punto de vista de Parson, para aquellos países que son subdesarrollados y que están atrasados tecnológicamente y económicamente, la modernización está rivalizando,

¹⁸ La **Globalización** es definida como la apertura económica de los países, teniendo como objetivos, según Francis Fukuyama, citado por Gustavo Martín Fragachán, la aspiración de lograr la universalidad del libre mercado, extender la democracia representativa y de expandir la ideología postmodernista. En otras palabras se puede definir a la globalización como una apertura económica, cultural e ideológica de los países de occidente (Teniendo como principal exponente a Estados Unidos)

hasta cierto punto, con lo tradicional, es decir, con las raíces de una sociedad, buscando la producción de capital y el crecimiento económico de un país.

Se ha visto a la modernización como un problema que acabará con la identidad y la cultura. Ya que una de las premisas de esta modernidad, según el sociólogo Arnold Gehlen citado por Martín Gómez, es la individualización del sujeto y la desinstitucionalización de la esfera privada¹⁹ del mismo (Gómez, 1995). Tal vez estos enfoques no lo digan claro y con todas sus letras, pero la modernización se ve hasta cierto punto como el fin de las bases de una sociedad, las cuales desaparecerán sin dejar rastro de las raíces de ésta; o se moderniza y avanza, o se estanca y desaparece.

Este es un punto de vista un tanto radical para algunos, sin embargo, hay otras maneras de concebir este concepto; por ejemplo, Gómez menciona que Clifford Geertz considera a la modernización como una forma para que la cultura pueda cambiar y se dinamice, permitiendo una reconciliación entre la tradición y la modernidad (Gómez, 1995). Otro ejemplo de esta visión optimista sobre la modernización nos la presenta Victor Turner; él menciona que la identidad no tiene por qué desaparecer, sino que incluso puede llegar a transformarse para crear nuevas costumbres que a su vez conducirán a distintas formas de desarrollar identidad (Gómez, 1995), tomando como ejemplo un grupo de amigos que se comunican por medio de Facebook²⁰.

Más allá de los planteamientos anteriores, la modernización se volvió uno de los discursos más usados para los promover programas gubernamentales, y no sólo a

¹⁹ Con esto Gehlen nos quiere decir que las normas aceptadas y que regulaban al individuo sobre la esfera privada (noviazgo, sexualidad, creencias, entre otras), comienzan a ser opcionales. (Giménez, 1995).

²⁰ **Facebook:** Red Social Virtual creada por Mark Zuckerberg en el año 2004. Originalmente fue concebida como una red para uso exclusivo de los estudiantes de Harvard sin embargo, debido al gran éxito y potencial de ésta se liberó a los usuarios de Internet. (<http://definicion.de/facebook/>)

nivel educativo, sino también a nivel social e incluso económico (tenemos ahí la reforma energética) y le hemos abierto un lugar en nuestros hogares.

Ahora bien, las computadoras han sido un parteaguas en el estilo de vida de los estudiantes (y de la sociedad en general), ya que ha permitido que la forma de realizar las tareas sea más sencilla y desde el punto de vista de algunos modelos de enseñanza, más limpia, y hoy en día ya son necesarias para cualquier tarea escolar e incluso para inscribir a los chicos en las escuelas.

Y como para muestra basta un botón, regresaré al punto inicial de este apartado. Las computadoras en sus diversos tamaños y presentaciones (Laptops, Tablets, iPads, Smartphones, etc.) se volvieron una herramienta indispensable en diferentes aspectos de la vida como son el trabajo, el entretenimiento, la economía, la política, pero sobre todo han tenido un mayor auge en el campo de la educación, ya que se exigía que los alumnos entregasen los trabajos y tareas de manera rápida y pulcra. Sin embargo ya no es sólo por la presentación del trabajo escolar, sino como una necesidad de aprender sobre una nueva tecnología que ha dado mucho de qué hablar, y al mismo tiempo, que la sociedad pueda ser intelectualmente competitiva a nivel internacional. Podría decirse que los países con mayor número de adelantos tecnológicos que brindar al mundo, serán aquellos que marcarán la pauta para el futuro desarrollo de las tecnologías y de cierta manera, la forma en que las futuras sociedades vivan y se comuniquen.

La modernización en el sistema escolar ha llegado a un nivel tan alto que la creación de las aulas digitales se volvió un anuncio que celebrar, puesto que las escuelas estaban modernizándose al igual que el modelo de educación, aunque en realidad este tema aún sigue teniendo un poco de polémica al comparar los modelos de enseñanza anteriores a la introducción de las computadoras y los

nuevas formas de enseñanza con el acceso a Internet y la famosa práctica estudiantil del *Copy Paste*²¹.

Haciendo una rápida comparación. Anteriormente las bibliotecas eran un punto clave para realizar una tarea completa y a veces servían para llenarnos de dudas la cabeza e invitarnos a leer un poco más sobre aquello que no entendíamos, sin embargo, al introducir Internet al ámbito escolar se crean famosas y concurridas páginas como Wikipedia, Buenas tareas, El Rincón del Vago, entre otras, las cuales presentan la información y lo único que el estudiante debe hacer es seleccionar, dar copiar, poner pegar en una hoja de Word, imprimir y entregar, tal vez sin siquiera saber qué es lo que dice el papel. Con esto no quiero decir que el Copy Paste sea el enemigo de la educación, es sólo que se ha perdido un poco de esa inquietud por saber que hay más allá de lo que nos ha pedido que investiguemos. Y no es una comparación sobre si es bueno o malo, es sólo que las formas de aprender han cambiado.

²¹ Literalmente significa, Copiar pasar. Es el nombre que se le da a la acción de copiar un texto de Internet y pasarlo a una hoja de Word sin revisarlo ni leerlo.

Reflexión del apartado

El uso de las computadoras se ha hecho tan necesario que hasta cierto punto se siente más como una imposición ¿De quién?, muchos podríamos pensar que del gobierno ya que necesita que el país sea competitivo, otros podrían decir que las empresas, ya que se ha dicho durante varios años que, al igual que el automóvil, es una necesidad creada a través de la mercadotecnia, sin embargo, el punto de este ensayo no es buscar responsables de esta modernización, sino lo que viene después de ella. Ya sea una necesidad o imposición, eso no cambia el hecho de que estas máquinas han venido a transformar nuestra forma de ver el mundo, y los espacios dentro de nuestros hogares. Pero no me quedaré solo ahí, la computadora por si misma transforma el espacio, o mejor dicho, permite que el espacio sea transformado por los usuarios de este *gadget*. Pero, hay algo más que debemos tener en cuenta antes de proseguir al siguiente apartado.

Si bien se ha buscado que los estudiantes tengan acceso y sepan usar estas nuevas tecnologías, también es menester que los conocimientos no queden sólo en manos de los jóvenes, puesto que, si se busca que nuestra sociedad sea competitiva hay que cerrar un poco la brecha generacional y no sólo limitarnos a enseñar a los estudiantes a utilizar estas TIC con más libertad y soltura; los padres también tienen el derecho y hasta cierto punto, el deber de aprender a manejarlas. Ya sea imposición o no, la computadora está en nuestros hogares y hay que utilizarla al máximo, tanto padres como hijos, de esta manera podemos tener a una sociedad más preparada.

Ahora mencionaré uno de los avances más importantes del siglo XX, el Internet.

2. INTERNET

Otra de las partes técnicas de este ensayo es Internet, una TIC que ha cambiado nuestra forma de ver el mundo, palabra que fue usada por primera vez por Vinton Cerf en 1970²² y que forma parte de nuestro vocabulario diario. Es uno de los grandes avances que ha tenido la informática en el siglo XX, y los miembros de la sociedad pueden navegar en ella, aunque hay que aclarar que sólo una parte de la población tiene un real acceso a ésta.

Internet se ha convertido en la biblioteca favorita de los estudiantes, el recetario de mamá, el oráculo de las jóvenes, la compañía de los solitarios y la comunidad de personas más grande y conectada del mundo. Y he aquí otra pregunta ¿Es acaso todo lo anterior la razón de que Internet sea tan utilizada? Tal vez, sin embargo la gran cantidad de personas que se internan en la enorme telaraña de Internet se debe a que las características de esta son cada vez más interesantes y fáciles de manejar gracias a la evolución de la Web, la cual abordaremos más adelante. Este perfeccionamiento ha dado pie a que miles de usuarios se conecten diariamente a Internet. Pero antes de que ésta entrara y estuviera en la cumbre de la sociedad informática, hubo un inicio muy conocido por todos, del cual me permitiré hacer un pequeño recuento.

²²<http://www.tudiscovery.com/internet/interactivo.shtml>
(Para poder verlo visitar https://www.youtube.com/watch?v=7b1_EXhXeaE)

2.1 Historia y algo más sobre Internet

Internet nace en los años 60 con el proyecto DARPA (*Defense Advanced Research Projects Agency*²³) que se desarrollaría entre el departamento de defensa de los Estados Unidos de Norteamérica y el MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts, por su siglas en inglés). Sin embargo, el desarrollo de esta nueva tecnología no se dio por casualidad ni por equivocación. Hay que recordar que en esta época la guerra fría estaba en su estado más crítico. Estado Unidos estaba compitiendo por el poderío tecnológico y militar contra la URSS²⁴; este enfrentamiento llevó a que Estados Unidos pensara en una manera de comunicarse sin necesidad de utilizar la radio o líneas telefónicas, debido a ello se desarrolló un sistema de comunicación a través de teletipos²⁵ conectados a computadoras para crear una red de comunicación privada. De esta manera, sin importar que una de las terminales fuese destruida, los datos llegarían a su destino ayudándose en otros servidores, así se crea la base de Internet, a la que se le conoció como ARPANET (*Advanced Research Project Agency Net*²⁶). Ésta se manejó de tal manera que la información se separara en paquetes y estos se enviaran individualmente para llegar a su destino a través de una red.

La ventaja de ésta es que cuando la información es enviada, si uno de los paquetes no llega a su destino debido a un corte de comunicación, el paquete vuelve a ser mandado; así mismo no es necesario que los paquetes sean enviados por la misma ruta. De esta manera Enrique de la Rica compara este tipo

²³ Agencia de Defensa de Investigaciones y Proyectos Avanzados

²⁴ **URSS:** Siglas de la Unión de Repúblicas Socialistas Soviética, nombre oficial de la ex Unión Soviética, desintegrada luego de que la jefatura del Partido Comunista y su jefe máximo Mijail Gorbachov tomarán la decisión de renunciar al monopolio del poder ejercido durante 70 años, el 7 de diciembre de 1990 y se declaran independientes en 1991, Armenia, Estonia, Georgia, Letonia, Lituania y Ucrania y Gorbachov deja la presidencia de la URSS, el 25 de diciembre del mismo año. (Sacado de: Gran Diccionario Enciclopédico Visual, por PROGRAMA EDUCATIVO VISUAL, A.A.V. –ARUBA)

²⁵ **Teletipo:** Aparato telegráfico que permite transmitir directamente un texto, por medio de un teclado mecanográfico, así como su inscripción en la estación receptora en letras de imprenta

²⁶ Red de la Agencia de Investigaciones y Proyectos Avanzados.

de envío de información, llamado *packet-switched*²⁷, con el correo postal ejemplificándolo de la siguiente manera (De la Rica, 2006):

“Dos cartas enviadas desde San Francisco con destino a Boston al mismo destinatario no tienen por qué seguir la misma ruta, pero una vez que llegan a Boston, la oficina de correos las empareja para entregarlas al destinatario”
(De la Rica: 2006)

La diferencia aquí es que la carta es un conjunto de información completa, mientras que los datos en este tipo de red se dividen en paquetes y se envían por separado. Gracias a esta tecnología, en 1977 se desarrollaron diferentes protocolos para envío de información tales como TCP (*Transmission Control Protocol*) y el más conocido IP²⁸ (*Internet Protocol*), siendo este sistema el inicio de lo que hoy llamamos correo electrónico.

Esta red de información fue creada en sus inicios para salvaguardar datos invaluable durante un conflicto, casi bélico, llamado Guerra Fría, que inició en 1917 y llegó a su fin debido a la desintegración de la URSS en 1991. El acceso a esta red fue demasiado restringido y la cantidad de personas que conocían de ella era ínfima, no sólo porque era un proyecto secreto, sino que la red no soportaría un mayor número de ordenadores conectados.

Debido a que la guerra fría no explotó como se preveía, el gobierno estadounidense, al ver que la red que se había creado tenía más potencial, decidió permitir el uso de este tejido informático a los organismos académicos

²⁷ **Packet-Switched:** Traducido como Conmutación de Paquetes. Hace referencia a la transformación de un mensaje en paquetes informáticos que son enviados por diversos servidores.

²⁸ **Internet Protocol:** Traducido como Protocolo de Internet

tales como: la Universidad de Utah, la Universidad de California en Los Ángeles (UCLA) y la Universidad de California en Santa Bárbara. Y al mismo tiempo también permitió el uso de ésta a RAND Corporation²⁹, uno de los colaboradores para la creación de la red.

Mientras tanto, en 1969 se crea UNIX en los Laboratorios Bell³⁰, un sistema operativo que permite el acceso de un ordenador a otro. Si bien este avance fue importante en la historia de Internet, los laboratorios y las escuelas no fueron los únicos que impulsaron una evolución de la red. Aquí entran en escena lo que se conoce como piratas informáticos³¹ (en ese entonces el término no tenía las connotaciones negativas con las que hoy en día está estigmatizado).

Casi simultáneamente, dos estudiantes de la Universidad de Chicago crearon en 1979 lo que se llama protocolo Modem, este protocolo permite que los ordenadores compartan información sin un sistema receptor (una computadora central). En ese mismo año tres estudiantes de la Universidad de Duke y la Universidad de Carolina del Norte, (aquellos que no estaban en ARPANET), crearon una versión modificada de la red UNIX, gracias a la cual se podía hacer el uso de una red con la ayuda del teléfono para comunicarse Sin embargo, el conocimiento y el acceso de esta red quedó nuevamente en manos de los

²⁹ La **Corporación RAND** es una institución sin fines de lucro que ayuda a mejorar la política y la toma de decisiones a través de la investigación y el análisis. Se centra en los temas más importantes para la sociedad, como la salud, la educación, la seguridad nacional, relaciones internacionales, derecho y comercio, el medio ambiente, entre otros. A este tipo de instituciones se les conoce como Think Tank (Tanque de Ideas) Los think tanks son organizaciones que suministran conocimiento relevante sobre políticas públicas y armazón ideológico a partidos políticos, instituciones internacionales y medios de comunicación. (Para mayor información sobre ellos visitar: <http://www.20minutos.es/noticia/1720904/0/think-tanks/politica/influencia/>)

³⁰ **Bell Labs** es un conjunto de laboratorios que estuvieron presentes en la creación de ARPANET, fue fundado en 1925 por AT&T.

³¹ En los años 70, los piratas informáticos eran aquellos estudiantes con conocimientos sobre programación que crearon su propia red, sin estar dentro de ARPANET. Intentaron crear una contra cultura de ARPANET y el uso de los BBS.

expertos, ya que a pesar de ser jóvenes estudiantes, seguían siendo parte del reducido grupo de personas con acceso a las computadoras y a los conocimientos para crear este tipo de protocolos.

Con el acceso a la red se crean centros de supercomputadoras, y las escuelas junto a los laboratorios científicos, en 1986 crean un grupo bajo la ayuda de la *National Science Foundation* (NSF)³², dando origen a una red, de la cual el único propósito es el intercambio de información de carácter científico a través del correo electrónico y el envío electrónico de ficheros. Ciertamente estudiantes y profesores se vieron beneficiados, pero sólo aquellos que pertenecían a estas Universidades y estos laboratorios tenían un real acceso a esta red, y sólo dentro de las instalaciones.

En este punto es importante señalar que la red ARPANET y todas las redes que se habían desarrollado hasta ese momento tenían algo en común, estaba prohibido su uso para fines comerciales. A pesar de ello, algunas compañías comenzaron a hacer uso de ARPANET y de redes derivadas, para pasar las facturas de una empresa a otra, causando revuelo entre los creadores universitarios de la red (De la Rica, 2006), ya que sin importar el ángulo desde el que se viese, era un uso completamente comercial. Sin embargo, algunos de los administradores de la red principal permitieron el uso de ésta a pesar de que en esencia no fue hecha para tales fines, ¿Por qué menciono esto? bueno, porque es aquí donde se muestran los primeros indicios del uso de esta red para fines comerciales.

³² **NSF:** Es una agencia federal independiente creada por el Congreso de los Estados Unidos de Norteamérica, en 1950 para “Promover el progreso de la ciencia; para el avance de la de la salud nacional, prosperidad; y el bienestar; para asegurar la defensa nacional” (<http://www.nsf.gov/about/>)

Si bien podría decirse que el uso comercial se daba en lo que se conoce como BBS³³, este tipo de computadoras estaban al servicio de todos los integrantes de la red. Ya fueran empresas sin fines de lucro (o eso se creería) o instituciones educativas, todas utilizaban un tipo de boards o tablas como una forma de comunicarse y así discutir temas informáticos e inclusive literarios, sin embargo, las empresas utilizaban estos boletines para dar información y resolver las dudas a los clientes.

2.2 Internet sale del cascarón

A finales de los años 80 se formaron las primeras compañías ISP (*Internet Service Provider*), como PSINet., UUNET, Netcom y Portal Software, las cuales ofrecieron sus servicios a redes de investigación locales. Estas empresas disminuyeron el costo de acceso a la red para las escuelas, por lo que estudiantes de otras zonas finalmente pudieron tener acceso a la restringida red, beneficiándose así varias escuelas y jóvenes, sin embargo el acceso seguía siendo a nivel escolar y estudiantil.

En 1990 el proyecto ARPANET se clausuró debido al rezago tecnológico que presentaba, y tras el cierre de ésta, tanto el gobierno, como los proveedores comerciales crearon sus propias conexiones e infraestructuras, naciendo así el primer software de Internet al año siguiente.

³³ **BBS:** *Bulletin Board System*: Se traduce como Servicio de Tabla de Boletines. eran ordenadores conectados a una línea de teléfono donde empresas ofrecían soporte a sus clientes y trabajadores, particulares daban servicios gratuitos de ficheros y correo, y tiendas mostraban sus catálogos y se les podían hacer pedidos a distancia (Obtenido de <http://www.conecta2.org/que-es-un-bbs.html>)

Durante algunos años se trató de hacer que Internet tuviera cierto orden y que existieran estándares para mantener controlado el uso de éste, esto permitió que los usuarios de la red se inscribieran y hubiese un registro sobre los dominios, tales como: org, edu, com, net, etc.

Aunque inicialmente el control de los dominios era administrado por el Departamento de Defensa de Estados Unidos, en 1992 se comenzó un proceso de puja entre las empresas para delegar dicho control, ya que los avances de Internet habían sido mayores por parte de compañías no militares. Como resultado, en 1993 la NSF creó InterNIC para tratar las localizaciones y las direcciones, así como el manejo de las bases de datos. Fue así como se cedió el contrato de la red a tres empresas. Los servicios de registro corrieron a cargo de Network Solutions, los de Directorios y Bases de Datos a AT&T y los de Información a General Atomics. De esta manera las empresas comenzaron a tener el control y poder dentro de la organización de Internet, aunque fue hasta 1998 que la privatización del manejo del sistema para organizar la red se vio realizada, llevándose a cabo contratos para la asignación de nombres. De esta manera Internet se privatizó y sólo aquellas empresas con un contrato podían hacer uso de ella y, por supuesto, tener un sitio dentro de ésta.

En este punto las escuelas tenían sus redes privadas y las empresas manejaban la red de la manera que mejor les parecía, ya que la usaban para sus propios negocios. Es aquí donde el término B2B³⁴ (Business to Business) obtiene un nuevo sentido. Los mercadólogos comenzaron a hacer uso de la red para anunciar a sus empresas en esta enorme telaraña informática. Ciertamente en sus inicios sus Websites eran demasiado monótonos, pero los primeros en anunciar algo y

³⁴ **Business to Business:** Traducido como Negocio a Negocio, se refiere al servicio o, en este caso, a la publicidad que se hacen de una empresa a otra para venderse bienes o servicios entre ellas.

colocar información para aquellos fuera de una institución de educación, fueron las empresas.

Éstas mismas comenzaron a vender los servicios de Internet a otras empresas, y al ver que había un mercado floreciente comenzaron a hacer sus propias redes, usándolas para comunicarse dentro de la empresa. Sólo los trabajadores de clase media, generalmente con trabajo de oficina en una empresa de ventas o servicios, tenían acceso a este tipo de redes. Se hacía uso de lo que llamamos el Correo Electrónico para comunicarse de departamento a departamento, lo cual podría mejorar la eficiencia de la empresa misma. A este tipo de redes se les conoce como red LAN (*Local Area Network*).

2.3 www.estamos en casa.com

Hasta éste punto se ha pretendido abarcar algunos momentos históricos de Internet que muestran desde la creación de la red, hasta la manera en que el ejército y las escuelas pierden el control sobre ésta, y cómo es que las empresas comienzan a manejarla y administrarla. Pero el punto importante a tratar en este apartado será la llegada de Internet a los hogares y en concreto, a lo que en la materia concierne, a nuestro país.

Adriana Malvido, menciona que Internet llega a los hogares en 1973 (Malvido: 1999), lo cual nos da mucho que pensar ¿Realmente llega Internet a los hogares en esta fecha?, podríamos aventurarnos a decir que sí, sin embargo, en esta fecha hay que recordar que el desarrollo de los protocolos de transmisión de datos como TCP/IP habían comenzado a desarrollarse. Las computadoras apenas

habían evolucionado en la disminución de tamaño, por lo tanto aún no se pensaba en que estos pequeños aparatos pudiesen comunicaran entre sí.

En un inicio las computadoras *mainframe*³⁵, estaban al alcance de los bancos y de empresas con grandes ganancias o los gobiernos, y al mismo tiempo el Microprocesador Intel 8008 fue diseñado, pero no olvidemos que esto fue en 1973. Sin embargo, los usuarios de estas computadoras nuevas y pequeñas eran estudiantes y gente con trabajo, generalmente solteras. Lo cual me lleva a pensar dos veces la afirmación hecha por Malvido. Pero, ¿Qué fue exactamente lo que dio esta apertura? Quizá, y muy probablemente, haya sido la rentabilidad del nuevo servicio; de igual manera, ¿Quiénes fueron los primeros en adquirir estos servicios? Todo pareciera apuntar a las clases trabajadoras con un estatus socioeconómico medio-alto. Pero, los hogares no podrían beneficiarse de esa tecnología a menos que fuese más sencilla de utilizar, y fue hasta 1978 que se creó el protocolo Modem y hasta 1990 que se diseñó el primer buscador.

Podríamos decir que la fecha en que Internet fue liberado para la sociedad es casi un misterio, ya que se hablan de miles de personas conectadas en las oficinas y millones de ventas por Internet en 1995, sin embargo, la fecha en que ésta se puso a disposición de la población queda en un completo desconocimiento.

Esta historia sobre Internet nos da un panorama un poco más amplio de cómo y quién construyó la red y sobre todo para qué propósito, lo cual nos da una pequeña pista de lo que pasa con los nuevos tipos de comunicación. Siempre irán de menor a mayor ¿A qué me refiero con esta frase? Estos tipos de redes se desarrollan gracias a unos pocos y se liberan poco a poco hacia la sociedad,

³⁵ **Computadoras Mainframe:** Mejor conocida como computadora central. Aquellas computadoras de gran tamaño, con una gran capacidad de almacenamiento de datos, sin embargo gracias a sus atributos son extremadamente caras.

pasando desde el ejército o el gobierno, las instituciones educativas, dando el siguiente paso a las empresas y por último a la sociedad

De acuerdo a información publicada por la UNAM en su artículo “Desarrollo de Internet en México, algunos efectos sociales y tecnológicos, en el año 2004”³⁶, se tiene constancia de que, en nuestro país, la empresa Telmex comenzó a brindar servicio de Internet en 1989 mediante la colocación de redes de fibra óptica en zonas urbanas; no obstante, los primeros en contar con este tipo de conexiones fueron las escuelas (como el Tecnológico de Monterrey y la UNAM), siendo hasta 1991, año en que Telmex es privatizado, que Internet pasó a formar parte de las empresas, y es hasta 1995 que empresas como AVANTEL, AT&T y la misma Telmex comienzan a prestar el servicio de Internet a los hogares mexicanos.

No obstante, Internet es un medio de comunicación distinto al teléfono, el radio o la televisión, ya que a pesar de tener una gran influencia y una fuerte introducción en los hogares, eso no significa que sea masivo. A diferencia de los anteriores, sólo aquellas personas con la capacidad adquisitiva pueden tener acceso a ella. Pero, a pesar de ello se ha convertido en algo indispensable, pues tanto hijos como padres se han visto en la necesidad de saber utilizarla.

Esta enorme red ha disminuido el trabajo de la sociedad en varios aspectos; el trabajo por Internet se ha convertido en algo de todos los días, las ventas por Internet van en aumento a pesar de que muchas veces los productos nunca llegan a sus compradores. Los pagos de servicios por la red se vuelven más comunes, las consultas bancarias de cada usuario se pueden revisar en todo momento e incluso los trámites gubernamentales que solían ser mucho más engorrosos ahora pueden ser iniciados o realizados completamente por Internet; por ejemplo,

³⁶ <http://www.enterate.unam.mx/Articulos/2005/abril/Internet.htm>

agendar el trámite de la credencial de elector, llevar a cabo la pre-inscripción a la Secretaría de Hacienda, pagos de servicios tales como el agua, predio, tenencia o refrendo (en el Estado de México), consultas de CURP, solicitar una copia certificada del acta de nacimiento, entre muchos otros.

Ahora bien, veamos un punto curioso de Internet; ésta enorme red se encuentra soportada en millones de servidores, los cuales, por muy grandes que sean, tienen un límite de espacio; es por ello que, tal y como lo comenta Daniel Ivoskus en su libro *Obsesión digital*, llegará un momento en que estos servidores ya no tendrán más sitio para futuras páginas web, viéndose en la necesidad de ampliar su capacidad (Ivoskus, 2010). Esto nos lleva a pensar que, con el crecimiento desmesurado de Internet, el espacio libre de los servidores se acabará en algún momento no muy lejano; dando como resultado la evolución de la red, permitiendo con ello la mejora en la calidad de los *websites*.

2.4 Internet más a fondo

Hay que recordar que Internet tiene usos más amplios que los mencionados anteriormente; es más que sólo un conjunto de *Websites* que reúnen cantidades enormes de información para todos sus usuarios (entre estos sitios encontramos la famosa y hasta cierto punto dudosa Wikipedia³⁷) Al acceder a Internet tenemos la oportunidad de conectarnos con millones de servidores que tendrán diversas actividades para nosotros, ya sea buscar, encontrar y descargar música,

³⁷ **Wikipedia:** Es autodefinida por la misma Wikipedia, como un esfuerzo colaborativo por crear una enciclopedia gratis, libre y accesible por todos. Permite revisar, escribir y solicitar artículos. (Obtenido de <https://es.wikipedia.org/>)

informarnos sobre el clima, buscar la ruta para llegar a un lugar específico, descargar la guía de un videojuego para la consola en casa o incluso jugar en línea con millones de personas en los MMORPG³⁸, sin olvidar una de las prácticas de ocio³⁹ más significativas, las Redes Sociales Virtuales⁴⁰.

Según el estudio realizado anualmente por la AMIPCI (Asociación Mexicana de Internet), la actividad de ocio más practicadas en México es visitar la cuenta de la red social virtual favorita; entre ellas encontramos Twitter, Hi5, MySpace, YouTube, Instagram y la más famosa últimamente Facebook (AMIPCI, 2015). Y recordemos que la mayoría de los usuarios de esta enorme red tiene cuentas en estos sitios. Esto inevitablemente me hace pensar que Internet muestra una idea de individualidad un tanto generalizada, ya que nos muestra como individuos singulares, a pesar que dentro de la red, todos parecemos ser iguales.

Pero hay que recordar que en este punto Facebook y Twitter son sólo la punta del iceberg, la pregunta sería ¿Cómo llego a ser tan grande e interactiva la red de redes? La respuesta a esta pregunta está inmersa en la evolución misma de la Web.

³⁸ **MMORPG** *Massively Multiplayer On-line Games*: Traducido Literalmente como videojuego de rol multijugador masivo en línea. Es un juego dónde pueden participar millones de jugadores al mismo tiempo en Internet, donde se les permite interactuar con todos los jugadores. (Obtenido de http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_multijugador_masivo_en_l%C3%ADnea)

³⁹ **Ocio**: Definida por la RAE como Diversión u ocupación reposada, especialmente en obras de ingenio, porque estas se toman regularmente por descanso de otras tareas.

⁴⁰ Hago hincapié en **Virtuales**, ya que una persona al vivir en una sociedad tiene por definición redes sociales, ya que como menciona Calos Lozares, citando a Clyde Mitchell, un conjunto bien delimitado de actores -individuos, grupos, organizaciones, comunidades, sociedades globales, etc.- vinculados unos a otros a través de una relación o un conjunto de relaciones sociales (Lozano; 1996)

Al prender nuestra computadora y acceder a Internet, lo primero que vemos es una página de inicio, ya sea un buscador o la página de preferencia del usuario. Esto es a lo que llamamos un *Web Site*, el cual tiene diferentes atributos, ya sea botones de acceso rápido, el estado del usuario como conectado o desconectado, los sitios favoritos a los que el usuario entra normalmente o las páginas a las que accedió anteriormente.

Dependiendo el sitio que visitemos, serán las características que éste posea. Las diferencias entre cada sitio dependen de los usos que se le den y el propósito para el cual éste fue creado. Sin embargo, las diferencias no sólo radican en eso, sino también en el diseño de las mismas y de la llamada usabilidad, que no es otra cosa más que, la facilidad con la que una persona pueda manejar la página en sí. Esto se puede medir teniendo en cuenta tres aspectos fundamentales, eficacia, satisfacción y eficiencia (Nielsen, 2000):

1. Eficacia del sitio, en otras palabras ¿El usuario logra lo que quiere? Si le da *click* a un botón ¿Lo lleva al lugar que creía que lo llevaría?
2. Satisfacción: Se refiere a si el usuario sintió que el sitio le gustó ¿El usuario regresará al sitio?
3. Eficiencia: Radica en la rapidez de carga del sitio ¿Cuánto tardó la página en ir a la sección elegida?

Podríamos decir que la usabilidad se refiere más que nada a la experiencia que tiene el usuario al entrar a una página en comparación con otras de su mismo tipo, por ejemplo, para ver videos en línea podemos elegir entre varias páginas como, Tu.tv, Vimeo, Dailymotion o el famoso YouTube; si comparamos tomando en cuenta las 3 características anteriores, el que cargue con mayor velocidad, tenga

mejor diseño y más número de usuarios, será el que tenga la mejor usabilidad de todas.

Actualmente para un usuario es común acceder a una página y ver fotografías por todas partes, comentarios, videos y una cantidad enorme de *Links* en toda la pantalla, pero esto sólo se pudo lograr gracias a los avances de la programación y los esfuerzos por hacer Internet más interesante. Ahora conocemos *web sites* con una excelente usabilidad; las páginas suelen ser muy amigables y los diseños son más elaborados, además; la presentación de las mismas es más llamativa; todas estas características en conjunto pertenecen a lo que se llama Web 2.0.

2.4.1 Diferencias entre Web 1.0 y 2.0

Lo que conocemos hoy en día es Web 2.0, pero ¿Qué es exactamente la Web? La Web en otras palabras es lo que hace posible navegar en Internet, es la que nos permite ir de una página a otra gracias a los *Links* utilizando el HTTP (*Hipertext Transfer Protocol*) Protocolo de Transferencia de Hipertexto⁴¹. Podríamos decir que es lo que hace que Internet sea más accesible (no hablando en términos monetarios).

⁴¹ Es un protocolo de red para publicar páginas de web o HTML. HTTP es la base sobre la cual está fundamentado Internet, o la WWW. El protocolo HTTP funciona a través de solicitudes y respuestas entre un cliente (por ejemplo un navegador de Internet) y un servidor (por ejemplo la computadora donde residen páginas web). A una secuencia de estas solicitudes se le conoce como sesión de HTTP. Obtenido de <http://aprenderInternet.about.com/od/ConceptosBasico/a/Que-Es-Http.htm>

Pero exactamente ¿Cuál es la diferencia entre la Web 1.0 y la Web 2.0? claramente por la numeración nos damos cuenta de que, como en cualquier *software*⁴² creado, el 2.0 es superior al 1.0. La respuesta no es tan simple de responder, pero es bastante fácil de comprender, ya que para saber las diferencias tendremos referirnos tanto a los cambios en cuestiones de programación, como a los cambios en los usos que se le han dado, dándonos a entender que los usuarios y los diseñadores en su conjunto son parte de este cambio, ya que las mejoras entre la 1.0 y la 2.0 se llevaron a cabo gracias a que los usuarios que tenían acceso a Internet no se conformaron con solo texto y los mismos programadores buscaban sacarle todo el provecho que se pudiese a la Web y hacer páginas mucho más llamativas.

Las diferencias entre una y otra son:

1. Hablando del protocolo HTTP, la diferencia más notable a nivel técnico es la calidad y el tipo de Hipervínculos⁴³ que puede haber entre la Web 1.0 y la 2.0. En el caso de la 1.0, sólo había una clase de vínculos, los de texto. Ese tipo de vínculos sólo hacen referencia a los que vienen en una frase; por ejemplo reusareslespacio@outlook.com Éste conjunto de letras tiene un indicador que, al presionarse, te llevará a una aplicación de transferencia de datos por una herramienta llamada Outlook, o aquellos que te lleven a una página de Internet; tomando como ejemplo www.google.com.mx, sólo el texto puede llevarte a una página Web o a la función Outlook. En el caso de la Web 2.0, los tipos de vínculos se diversifican. Ya no sólo las frases son vínculos, también las imágenes, los botones de acción (posibles gracias la

⁴² El **Software** es el soporte lógico e inmaterial que permite que la computadora pueda desempeñar tareas inteligentes, dirigiendo a los componentes físicos o hardware con instrucciones y datos a través de diferentes tipos de programas (Obtenido de <http://www.masadelante.com/faqs/software-hardware>)

⁴³ Un **hipervínculo** es un texto, imagen, botón o símbolo que está vinculado a otro apartado del *Website*, esto quiere decir que al darle click a esta palabra, imagen o símbolo nos llevará a otro lugar de la página.

introducción de Flash⁴⁴ al diseño de páginas Web), e incluso los videos permiten acceder a una página o una Red, tal es el caso de YouTube.

2. Web 1.0 es usada más que nada para el Marketing por Internet. Las empresas utilizaban Internet para hacer conocidos sus productos, para qué servían y describían sus características, sin embargo, era sólo información textual; en este momento las páginas eran mucho más sencillas que las de ahora y sus diseños no eran tan elaborados. Esto no quiere decir que ya no se use, es sólo que es mucho más básico. Por su parte, Web 2.0 es usada con otros fines aparte de vender un producto o sólo dar información al cliente sobre el mismo; las funciones son más sociables. La cantidad de tiempo que se emplea en el diseño y la actualización de la misma es mucho mayor, no porque sea difícil, sino porque que se busca que sea llamativa y atractiva para el usuario y los visitantes del sitio.
3. Web 1.0 es estática, nadie puede participar en ella, sólo aquellos que crean la página son los que pueden modificarla. Por su parte Web 2.0 permite hacer perfiles para compartir información. Gracias a esto proliferan los *Weblogs*⁴⁵.
4. Web 1.0 es más lenta en cuanto a su actualización, ya que como mencioné anteriormente, sólo unos pocos que contaban con conocimiento sobre programación podían modificarlas, puesto que había que usar los códigos fuente de manera obligatoria con las características que se querían para el texto, como podrían ser el color, el tipo de letra, el tamaño y la fuente; un ejemplo de este tipo de código fuente es el siguiente:

⁴⁴ **Flash** es una tecnología para crear animaciones gráficas vectoriales independientes del navegador y que necesitan poco ancho de banda para mostrarse en los sitios web. La animación en Flash se ve exactamente igual en todos los navegadores, un navegador sólo necesitan un *plug-in* para mostrar animaciones en Flash (<http://www.masadelante.com/faqs/flash>)

⁴⁵ Según la revista online de la UNAM un *Weblog*, a nivel comunicativo es, Un *weblog* no es sólo una página web estática donde la comunicación con el visitante es unidireccional, es decir, del editor a los visitantes en un esquema uno a muchos (1->M); un *weblog* permite establecer un sistema de comunicación donde toda la comunidad son editores, colaboradores y críticos, formando un esquema multidireccional (M<->M). obtenido de <http://www.revista.unam.mx/vol.5/num10/art65/int65.htm>

(esto traducido al lenguaje no informático vendría siendo, Interlineado, cuadro de texto, inicio de texto, texto alineado a la izquierda), y se necesitaba saber todos los códigos para poder hacer la página web, lo cual llevaba mucho trabajo y tiempo, provocando que la información de la página fuese actualizada pocas veces. Por su parte Web 2.0 es fácil de actualizar, por lo tanto las personas que forman parte de un sitio del tipo 2.0, pueden modificar la información.

5. La usabilidad de Web 1.0 es baja, ya que la estructura de ésta es completamente jerárquica, ¿A qué me refiero con ello? Las páginas de la Web 1.0 tenían una estructura pre-establecida, estaban diseñadas para que al dar *click* a una palabra determinada te llevara a la siguiente página, y ésta a la siguiente y así sucesivamente, sin oportunidad de dar saltos entre una pantalla y otra (Como una presentación de diapositivas). En la Web 2.0 hay diferentes formas de hacer una página y conformarla, ya sea jerárquica, lineal, lineal jerárquica o en red, dando una mayor usabilidad y amigabilidad a los usuarios, permitiéndonos ir a diferentes pantallas libremente, ya que la cantidad de contenido es mayor; un ejemplo de esta página es *Pottermore*.
6. Una de las diferencias clave entre la Web 1.0 y la Web 2.0 es la cantidad de personas que pueden modificar una página. Esto va relacionado con lo que mencione en el punto 3. La actualización la 1.0 es más lenta, ya que sólo aquellos que sepan sobre la programación pueden modificarla, en cambio con la 2.0 cualquier persona con acceso a Internet puede hacerlo; un ejemplo de ellos son las páginas de las redes sociales virtuales tales como Facebook, My Space, YouTube o cualquier Web Blog que te permita dejar un comentario, así mismo recibir contestaciones y ratings de éstos.

En general estas son las diferencias que existen entre estos dos tipos de Web (Cormode & krishnamurthy, 2008), sin embargo las características de Web 2.0 no quedan ahí. La creación de grupos dentro de las páginas web es posible, permitiendo el surgimiento de subgrupos con gustos y aficiones en común. Muestra de ello, son las Redes Sociales Virtuales en las cuales podemos encontrar grupos que son fans de algo, por ejemplo, en Facebook notamos fans de la famosa saga de libros de Los Juegos del Hambre de Suzanne Collins, pero dentro de este grupo hay quienes hacen pequeños sub grupos que son seguidores de algunos personajes específicos de los libros.

2.5 El que lo hace lo consume

Gracias a la posibilidad de modificar la información sin necesidad de un conocimiento sobre programación, se crean sitios llamados Wiki; estos sitios permiten a cualquier usuario con una cuenta en este sitio, modificar y colocar información sobre un tema en especial, para que aquellos que tienen necesidad de saber sobre este tema lo revisen. Este tipo de sitios son creados y alimentados por los usuarios mismos, creando a un prosumidor, ya que los mismos que colocan la información son los que la consumen y califican. El concepto de prosumidor es extremadamente importante en este punto, ya que es una de las características que distinguen a la Web 2.0.

Prosumidor se deriva de dos palabras diferentes, Producción y Consumo. Este concepto fue acuñado por Alvin Toffler en su libro La Tercera Ola, y es en otra de sus publicaciones escrita en conjunto con Heidi Toffler (La revolución de la Riqueza) donde ambos denominan prosumidor “A quienes creamos bienes, servicios o experiencias para nuestro uso o disfrute, antes que para venderlos o

intercambiarlos. Cuando como individuos o colectivos, PROducimos y conSUMIMOS nuestro propio output, estamos prosumiendo” (Islas, 2010).

Algunos de los *Web Sites* que sirven como ejemplos famosos de creación por parte de los prosumidores son Wikipedia y YouTube; sitios creados por los usuarios y para los usuarios, con información correcta y errónea sobre temas históricos, científicos, políticos, religiosos, etc., los cuales son consumidos por los estudiantes sin saber que mucha de la información está errada.

Más allá de estas diferencias y de la forma en que Web 2.0 se construya, ya se ha llegado a hablar de Web 3.0, la cual buscará superar a su predecesora con avances mayores, tratando de hacer mucho más fácil su uso y sus aplicaciones más extensas.

Reflexión del apartado

Podría decirse que los avances de la Web 2.0 han sido muchos y bastante productivos, sin embargo, hay complicaciones en sitios creados por prosumidores, ya que a pesar de que se les pida a los usuarios una referencia para respaldar la información que han colocado, encontraremos fuentes como “Yo, lo vi”, “Yo lo lei” o el simple “Por experiencia propia”. Sin mencionar, que ha habido problemas a nivel social debido a las redes sociales virtuales, tomando como ejemplos, la falsificación de identidad e incluso secuestros debido a la curiosidad por conocer a la persona del otro lado de la pantalla; sucesos provocados por la publicación de fotografías personales sin precaución o la divulgación de información privada como grado de estudios, nombre de escuelas, lugar de origen e inclusive direcciones postales y números telefónicos, poniendo así en riesgo no sólo al usuario de estas redes, sino a los mismos familiares o personas cercanas a ellos.

De igual manera, se ha ido presentando una segmentación dentro de internet, dando lugar a la balcanización y la fracturación a nivel red; esto no quiere decir que Web 2.0 haya llegado a fragmentar a la sociedad. Para entender un poco mejor esto pondré un ejemplo; el caso de la página Ana y Mia, muchas chicas están de acuerdo con este tipo de páginas, sin embargo surgieron sitios y blogs Anti- Ana y Mía. Es aquí donde existe la fracturación dentro de la red; pero no se fractura la sociedad en sí. Así como existen estas rupturas dentro de Internet, la fracturación en la comunicación dentro la familia se ha visto en aumento. Los jóvenes se ven inmersos en el mundo digital, con el teléfono en mano, audífonos en los oídos y la mirada en la pantalla, creando un aislamiento extremo, olvidando lo que sucede a sus alrededor, ésta es una práctica que ha ido creciendo al grado de convertirse en algo normal y cotidiano. Este es un punto importante pero, para adentrarnos un poco más en el tema principal de este ensayo hablaré de las personas que tienen la oportunidad de hacerse con las computadoras y los servicios de conexión, y ¿Quiénes son ellos?, pues la familia de clase media.

3. FAMILIA

Para poder hablar de la familia tenemos que hacer un esbozo de lo que es ésta y el por qué es tan importante en la sociedad. Es por ello que en el presente apartado entraré en tema.

La mayoría de las personas que hay en el mundo han tenido (o tenemos) lo que se llama familia; podríamos decir que la sociedad se ve formada por la gran cantidad de ellas. Ésta es considerada de varias formas, hay autores que han visto a la familia como una institución, ya que se rige por un grupo de normas establecidas, otros lo ven como un grupo doméstico (Segalen, 1992), pues sus miembros viven bajo el mismo techo, y algunos como un sistema ya que no está completamente aislado (Guadarrama, 1996).

Para ésta investigación me referiré a la familia como un sistema. El creador de la teoría de sistemas fue un biólogo llamado Ludwing Von Bertalanffy. Este autor diseñó el concepto de sistema con el fin de dar una definición que los diferentes campos de las ciencias pudiesen utilizar con libertad.

Un sistema, tal como lo cita Guadarrama: “Bertalanffy definió sistema como un conjunto de elementos interactuantes entre sí, presuponiendo de esta manera la existencia de una interdependencia entre las partes y la posibilidad de un cambio, a través de la reversibilidad de la relación” (Guadarrama, 1996, 62). Este concepto nos enriquece formidablemente, ya que la familia es precisamente eso, un sistema que convive con otros, los cuales se retroalimentan mutuamente, justo como el funcionamiento de un reloj.

Uno de los sistemas con los que coexiste es la sociedad; de este provienen reglas y normas que la familia debe seguir. De igual manera, la familia brinda a la sociedad funciones y costumbres que son transmitidas de generación en generación para la buena formación de un individuo, por ejemplo: el respeto a la autoridad, a los mayores y evitar conflictos entre sus miembros.

Ahora bien, recordemos que la familia a pesar de ser parte de un todo, “Un sistema no es sólo la suma de sus partes”, tal como lo menciona Bertalanffy, citado por Alfonso Guadarrama (Guadarrama, 1998). En otras palabras, la familia no sólo es la unión de los padres y los hijos, sino también las circunstancias que rodean al grupo y por supuesto los contextos que envuelven a cada uno de los miembros de la misma. Dentro de ella hay lo que llamaría Guadarrama Rico, subsistemas, estos son: el subsistema parental conformado por los padres, y el subsistema fraterno integrado por los hijos (hermanos). Aquí se puede entender que la familia es un sistema jerárquico, consiguientemente los hijos se verán subordinados a los padres y de esta misma manera los hermanos menores, estarán supeditados a los hermanos mayores.

3.1 ¿Qué es una familia? Algo de su historia y evolución

Más allá de la manera en cómo se lleva a cabo la estructuración jerárquica del sistema familiar, debemos de entender que al referirnos a la familia estamos hablando de personas que tienen estrechos lazos sentimentales entre ellos, aunque no necesariamente deben tener los mismos lazos consanguíneos

En la Grecia antigua se creía que este lazo sanguíneo entre padres e hijos era sagrado (una de las características que seguimos viendo en la actualidad); pese a eso, no era lo mismo en el caso de la esposa y su marido. Engels en su obra “El Origen de la Familia, la Propiedad Privada y el Estado”, mencionaba que la mujer o el hombre al no tener ésta relación de consanguineidad, podían asesinar a su cónyuge y no se juzgaba como un crimen mayor (Engels, 1891).

Algunas tribus por su parte solían tener un sistema matriarcal; éste consiste en que sólo es válida la línea sanguínea de la madre, pues en ciertos tipos de matrimonios como la poliandria⁴⁶ la paternidad del hijo era ignorada, por lo tanto la madre se convertía en la líder familiar y por consiguiente su línea sanguínea era la única con privilegios (Engels, 1891).

Debido a las diferentes conquistas por parte de occidente se impusieron sus modelos, económicos, sociales y familiares, donde el hombre es el que lleva la batuta de este sistema (desde los tiempos de los griegos); así la forma de organizar y percibir a la familia se vieron afectados, convirtiéndose el varón en la cabeza del sistema y la mujer se vio supeditada.

Gracias al desarrollo social se creó una conciencia familiar en las clases burguesas de los siglos XVIII y XIX, dando como resultado la protección económica de las nodrizas y las responsabilidades del estado con los orfanatos (Donzelot, 1998). En este punto recordemos que la familia ya no es sólo el sistema dónde hay lazos consanguíneos de por medio; también los amigos, los padres o madres sustitutos y/o adoptivos. Esto es una muestra de la flexibilidad tanto de la familia como de la sociedad, surgiendo así medidas jurídicas y políticas que protegen a los hijos y a los padres.

⁴⁶ **Poliandria:** Estado de la mujer que casada a la vez con dos o más varones.

Aquí, en los tiempos modernos es donde se vieron los orígenes de lo que hoy conocemos como familia; pues el Estado moderno y la misma Iglesia Católica fueron quienes emprendieron una lucha para que la única forma reconocida e ideal de la familia fuese aquella formada por un varón y una mujer, unidos por un lazo jurídico llamado matrimonio (HIPP, 2006, 60).

Ahora bien, la familia es un sistema activo, pues evoluciona junto con la sociedad que la rodea; teniendo así la posibilidad de crecer y cambiar. Pero siempre es vista como sinónimo de seguridad para aquellos que la conforman. Esto me permite concluir que la familia es, si la vemos desde su ideal armónico, como lo menciona Joaquín Perren (Perren, 2013, 98), la que nos mantiene seguros de cualquier peligro que esté fuera de ésta.

En pocas palabras, la familia se ve como un escudo protector, pero no por eso su evolución se ha visto detenida. Tomando como ejemplo de nueva cuenta la situación en que un varón o una mujer podían asesinar a su cónyuge sin alguna represalia grave posterior, el esposo sólo ejercería su derecho de propiedad sobre su mujer y sus hijos, de la misma manera la mujer no sería juzgada con tanta severidad por los griegos debido a la falta de lazos consanguíneos entre ella y su pareja. Hoy en día no nos resulta difícil pensar en la familia como un sistema sagrado que debe protegerse y ser salvaguardado.

Ahora bien, cada familia posee características particulares que las diferencian de otras, y son precisamente éstas las que las hacen especiales y valiosas; permitiendo así que haya personas diferentes como tantas familias hay. En otras palabras, dependiendo la familia en la que se haya vivido serán los valores y las creencias que se tengan, así mismo habrá distintos sistemas sociales con características diversas.

El párrafo anterior nos ilustra de manera general una de las funciones de la familia moderna; criar a los hijos, hacerlos crecer e introducirlos a la sociedad que los incluirá. Sin embargo, este tipo de responsabilidades con el paso de los años se han visto compartidas con otro tipo de sistemas; el escolar o el sistema de creencias (Segalen, 1992) determinado por la religión (independientemente de cual sea la creencia que profese cada uno de los miembros de esta sociedad) e inclusive el laboral.

En tiempos antiguos la familia no sólo tenía la función de criar a los descendientes; algunas de ellas eran enseñar el oficio a los hijos, cuidar a los enfermos y desvalidos, así como procurar el bienestar de los hijos, nietos, hermanos, sobrinos, etcétera. En pocas palabras, si una persona no tenía familia estaba perdida en la vida, aunque podríamos decir que en la actualidad sucede lo mismo, la diferencia es que ahora no es la obligación de la familia extensa cuidar de todos y cada uno de los miembros de la familia.

Después de un breve lapso de abandono y olvido en los estudios históricos, la familia es redescubierta en los años 70's por los historiadores (Segalen, 1992), pues comienzan a notarse problemas sociales. Así se vuelve la mirada de los estudiosos hacia la familia, puesto que es el origen de cada una de las personas que viven en el sistema social. De la misma manera se observa que también hay una descomposición en la familia o tal como lo menciona Martine Segalen, una crisis familiar (Segalen, 1992).

Debido a lo anterior se cree que la estructura de la familia tradicional se ha ido desgastando con el paso de los años y las épocas. Pero, según lo menciona Segalen, la familia no se ha fragmentado pues durante mucho tiempo ha demostrado una capacidad maravillosa de adaptación; un ejemplo de ello se dio

en la Revolución Industrial, en la cual se ve el surgimiento de lo que llamamos la juventud y los cambios que ésta ha tenido en las funciones de la familia (Feixa, 1998).

A pesar de estas transformaciones la familia sigue siendo el punto nodal de una sociedad, no sólo porque las costumbres se pasen de generación en generación, sino también porque los miembros que provienen del sistema familiar tienen opiniones y juicios que provienen de las creencias adquiridas en casa; de la misma manera estos criterios se van puliendo o incluso transformando cuando interactuamos de manera más directa con la sociedad. No obstante, las raíces de nuestros juicios siempre tendrán como base lo que se nos enseña en casa.

Pero ahora hablemos de familias que nos son más cercanas y las que tomé como base para llevar a cabo este ensayo.

3.2 La familia de clase media en México y su brillante futuro

Ya hemos hablado un poco de lo que es la familia y cómo es que ha ido evolucionando, así como de las funciones que posee. Ahora nos adentraremos en un sistema familiar con características específicas. En este apartado hablaré de la familia mexicana de clase media, pues a veces son resulta tan común y conocida que llegamos a pasar por alto ciertas prácticas y cambios que se han adoptado sin darnos cuenta.

Como sabemos hay diversas maneras de clasificar una familia; no solo por su conformación (por ejemplo, mono-parental), también por su tamaño (nuclear o extensa), y por supuesto por niveles sociales (económicamente hablando). Es por ello que mencionaré a grandes rasgos cómo es que se clasifican a los hogares de las familias en México.

Las clases sociales se basan en el poder adquisitivo de una persona (López, 2009). Desde los tiempos de Marx la gente es clasificada por lo que puede o no adquirir. Según lo menciona Heriberto López estas clases son asignadas teniendo en cuenta distintos medidores (López, 2009), entre los cuales encontramos:

1. Capital humano ¿Cuántos miembros de la familia son?
2. Planeación y Futuro ¿Cuáles son sus planes y cómo piensan realizarlos?
3. Tecnología y Entretenimiento ¿Con qué *gadgets* cuentan y cómo pasan sus ratos de ocio?
4. Infraestructura Práctica ¿Con qué electrodomésticos cuentan?
5. Infraestructura sanitaria ¿Cuentan con servicio de agua potable y sistema óptimo de sanidad?
6. Infraestructura básica ¿Cómo están construida sus viviendas, materiales y número de habitaciones?

Si bien estos son medidores para lograr comprender lo que es una familia o un hogar de clase media, no hay un concepto claro que nos indique qué es exactamente, pero tenemos algunas características que las delimitan. Ahora, tomando como base los medidores previos, mencionaré algunas características de la familia de clase media.

Estas familias fundamentalmente se encuentran en el ámbito urbano, tiene en promedio 4 integrantes, el nivel de estudios de la cabeza de familia fluctúa entre secundaria o nivel medio superior, el gasto en alimento fuera del hogar es de un aproximado de \$4,400 por trimestre, entre todos los miembros de la familia, (López, 2009). Luis de la Calle y Luis Rubio nos mencionan otras características tales como: la búsqueda de mejores escuelas para los hijos, tienen interés por el cine, la cultura y otras formas de entretenimiento, poseen un auto, una visión positiva del mundo, la posibilidad de disfrutar de la vida y la expectativa de poder mejorar económicamente (De la Calle y Rubio, 2010).

Si bien el concepto de la clase media no es del todo claro, el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) y la mercadotecnia (De la Calle y Rubio, 2010) les dan diferentes valores. El INEGI fragmenta esta clase en tres, la clase media baja, la media, y la media alta. Según la AMAI⁴⁷, la mercadotecnia las denomina de una manera más sistemática⁴⁸ C-, C, C+; tal como las calificaciones de los niños en Estados Unidos. Este último comentario parecería sobrar, pero es una realidad que entre más capacidad adquisitiva tenga una persona o en este caso la familia, más cerca se está de la clase A, que sería lo equivalente a sacarse un diez en el examen.

La clase media, hasta el 2010 contaba en el ámbito urbano con un 50.1% de la población en este país; mientras que en el porcentaje de los hogares representaba un 47.0% del total de los hogares en México (López, 2009).

⁴⁷ Asociación Mexicana de Agencias de Investigación de Mercado y Opinión Pública

⁴⁸ La AMAI lo maneja como Nivel Socio Económico (NSE). En su totalidad tiene siete niveles: A/B,C+, C, C-, D+, D y E (<http://nse.amai.org/nseamai2/>)

Lo anterior nos permite ver que el 50.1% de la población hace que la economía se mantenga en movimiento, pues es una de las clases que más consume. Con lo anterior no quiero dar a entender que las demás clases no gasten, es sólo que la clase media suele estar en mayor contacto con la mercadotecnia debido al uso de la TV (De la Calle y Rubio, 2010). Estas familias se encuentran rodeadas de anuncios publicitarios que les muestran una vida conspicua a cada momento, permitiéndose así anhelar un lugar en lo más alto y tener una vida mejor. Se les presenta un estilo de vida lleno de lujos y comodidades en las cuales regodearse, con automóviles, grandes casas, ropa y calzado de diseñador y artículos de marcas reconocidas, creando deseos y/o aspiraciones.

Las aspiraciones, tal como lo explica Silverio González: “Son indicadores (...) de una jerarquía de valores culturales más permanentes y permiten un conocimiento de las cosas (objetos sociales: materiales, afectivos, simbólicos) por las cuales los grupos sociales están dispuestos a esforzarse” (González, 1994). Lo anterior nos permite deducir que los miembros de la clase media, al tener un conocimiento de una vida mejor que la suya, se esforzarán para poder obtenerla. Pero hay un detalle que hay que considerar, ya no sólo los adultos son el *target*⁴⁹ de las empresas, ahora también los niños y jóvenes son vistos como nichos de mercado para estas grandes corporaciones, pues han descubierto una enorme veta de oro en ellos y la han sabido explotar (Schor, .2004).

Gracias al sistema neoliberal y globalizado en que viven las sociedades, los miembros del subsistema paternal se han visto obligado a trabajar de manera constante y exacerbada debido al alto nivel de consumo que es provocado por la creación de una imagen y la emulación de las clases altas, tal como lo expresa

⁴⁹ **Target:** Palabra en ingles que literalmente quiere decir blanco u objetivo. En Mercadotecnia se refiere al tipo de público al que va dirigido una campaña publicitaria y por ende un producto.

Thorstein Veblen en su libro “La teoría de la clase ociosa”, “No pueden eludir el trabajo” (Veblen, 2009).

Como resultado de lo anterior las familias de clase media perciben de manera más clara los cambios que suceden en cualquier proceso de transformación; ya sea económico, político o social. Pero, ¿Por qué son los que más lo notan? Esto se debe a que viven en un cien por ciento inmersos en el modelo económico de producción y consumo, en otras palabras, son los que hacen mover la economía. Para poder explicar esto es necesario entender que el ciclo de la economía es circular. Este ciclo es así: Las clases altas (empresarios nacionales e internacionales) crean empresas libres (reguladas, más no controladas, por el gobierno) e invierten en fabricación de productos o son proveedores de servicios, si los productos o servicios funcionan, los empresarios no sólo recuperarán la inversión sino que también obtendrán una ganancia; por su parte, la clase media trabaja y produce, y el dinero que obtienen por su trabajo lo gasta en servicios y bienes que son proveídos por las empresas anteriormente mencionadas, las cuales vuelven a invertir con el dinero obtenido de la clase media, repitiendo el ciclo, haciendo que la economía siga en movimiento⁵⁰. Si analizamos un poco más a fondo este proceso veremos que si algo sube de precio, a quien le afecta es a la clase media, puesto que es la que tiene que trabajar más para comprar más.

Ahora bien, la clase media al tener, según el INEGI, la posibilidad de comprar o rentar una casa o departamento, debe de pagar servicios como: agua, luz eléctrica, el uso del Gas LP, predial, entre otros; tiene en promedio dos televisores, por lo que la manera en que se enteran de lo que los rodea, es por medio de la TV, independientemente de si cuentan con servicio de cable o no.

⁵⁰ <http://www.virtual.unal.edu.co/cursos/sedes/manizales/4010043/lecciones/3sistemasecon2.htm>
<http://www.planetasaber.com/theworld/gats/secciones/cards/default.asp?pk=931&art=59>

En la TV hay anuncios que pasan durante todo el día, ofreciendo productos alimenticios, de entretenimiento, de salud o tecnológicos. La cantidad de anuncios sobre los artículos electrónicos son cada vez mayores, los anuncios de pantallas, computadoras, teléfonos celulares, son los que invaden la pantalla en cada momento. Los costos de estos productos son altos pero a pesar de ello, la familia de clase media puede hacer algunos sacrificios para comprarlos; sin mencionar que, debido a que estos hogares suelen tener servicio telefónico, el Internet es otra de las facilidades que posee gracias a que algunas empresas telefónicas manejan lo que se conoce como el triple play, que es el conjunto de servicio de cable, teléfono e Internet. Este tipo de contratos es común entre las familias de clase media, pues el pago se realiza mensualmente, lo que lo hace relativamente más fácil de costear.

También hay que mencionar que gracias a empresas como Telmex y Megacable (ésta última, es propiedad de Televisa⁵¹ en su mayoría) la adquisición de computadoras está al alcance de las familias de clase media, ya que al usuario se le da la posibilidad de comprar uno de estos aparatos por medio de pagos mensuales con cargo al recibo telefónico. Las facilidades de pago se han ido haciendo cada vez más extensas, por ejemplo: las tiendas departamentales permiten el pago por medio de crédito si no hay la posibilidad de pagar al contado, lo cual lleva a los compradores a contraer una deuda por uno o dos años, aunque al final el monto pagado resulte ser mucho mayor que el precio al contado.

⁵¹ http://www.prensario.tv/Noticias/Televisa_y_Megacable_cierran_alianza_y_lanzan_servicio_de_Triple_Play_en_Mexico.htm

Ahora bien, el punto importante aquí no es que la familia sea una parte esencial en la economía del país, mucho menos que la mercadotecnia tenga a la clase media como nicho principal de mercado; sino que ésta familia tiene acceso, o aspira a tener una computadora e Internet en casa (López, 2009) y que esto a corto o largo plazo provoque cambios y transformaciones en sus hogares.

Reflexión del apartado

Gracias a las facilidades de obtener el servicio de Internet y una computadora en casa, los hijos de las familias de clase media pueden acceder a estas tecnologías bajo el argumento de una mejor educación, puesto que la escuela demanda que los estudiantes tengan una computadora con conexión a Internet para llevar a cabo las investigaciones solicitadas por los maestros (Si los estudiantes aprenden más o no, eso es un punto que no tomaré en consideración, ya que no es importante para esta investigación). Pero aquí hay que hacernos una pregunta ¿No hay un contacto prematuro con las TIC? Pues, a veces los mismos padres no saben cómo deben usarse estas tecnologías y por lo tanto los hijos no saben la responsabilidad que conlleva tener una computadora en casa y en la habitación. No sólo hablamos del aislamiento de los miembros de la familia (Bélanger y Ross, 2000), sino también a los riesgos que corren los niños pequeños al tener contacto con una de estas máquinas con Internet, pues se ven expuestos a la violencia, la pornografía, entre otros. El riesgo no sólo es lo que se ve, sino lo que se deja ver; me refiero a lo que mostramos de nosotros en Internet, aumentando la probabilidad de percances en la vida real. Debido a la posibilidad de anonimato en Internet hay una inhibición en la conducta, volviéndose más peligroso si los padres no mantienen una constante supervisión de sus hijos mientras éstos están navegando en Internet (García-Piña, 2008).

Pero, el punto que quiero tocar va más allá de lo que los miembros de la familia hacen con la computadora y el Internet, es por ello que el siguiente apartado tiene que ver completamente con el efecto de la computadora o computadoras adquiridas en el seno familiar, y para ello hablaré del hogar.

4. EL HOGAR, JÓVENES Y LOS ESPACIOS JUVENILES

El hogar ha sido analizado desde distintos puntos de vista por sus estudiosos, por ejemplo: Roger Silverstone dice: “El hogar es parte de un sistema de relaciones sociales y políticas en el seno de (...) la sociedad” (Silverstone, 1996). Según Alonso Cano “Desde los albores de la historia del hombre, el hogar se ha considerado como la morada, es decir, la porciúncula en la que el sujeto lleva a cabo su existencia, de una forma más íntima y personal” (Cano, 2012) .Por su parte el INEGI menciona que el hogar es “La unidad formada por una o más personas, unidas o no por lazos de parentesco, que residen habitualmente en la misma vivienda” (INEGI, 2011). Estas tres definiciones son distintas, pero no por ello son distantes y mucho menos contradictorias, inclusive pueden llegar a complementarse ¿A qué me refiero con ello? Silverstone menciona que el hogar es parte de un todo, nos da a entender que el hogar es afectado por las circunstancias que lo rodean, es una acepción más compleja, y Cano nos dice que es una construcción donde se separa lo privado de lo público.

Estas tres concepciones de hogar son válidas para entender el concepto de manera general; sin embargo, para usos prácticos de este ensayo he construido uno propio. Hogar es **“aquel territorio espacial en el que una familia vive y coexiste; donde hay espacios que son importantes y necesarios, y de la misma manera tienen una función específica”**. Si bien mi definición está más relacionada con el espacio, esto no quiere decir que no tenga nada que ver con las tres definiciones anteriores, ya que se ha visto nutrida por todas ellas.

Ahora bien, los espacios que hay dentro del hogar son asignados a cada uno de los miembros de la familia, marcando así su lugar e incluso las jerarquías; las habitaciones más grandes suelen tenerlas los padres y los hermanos mayores, por su parte a los hijos menores se les suelen dar las habitaciones pequeñas debido a

que no necesitan tanto espacio. Con lo anterior podemos decir que la edad es importante para la designación de habitaciones dentro de los hogares. Ciertamente no hay una norma escrita o algo que nos diga exactamente como se distribuyen las habitaciones entre los integrantes de la familia, pero se ha vuelto una costumbre que aquel que tiene una jerarquía más alta cuenta con mayores beneficios, en este caso una mejor habitación en el hogar.

Otra de las maneras en que se distribuyen los espacios en casa es aquella que se da a partir del rol de género. Tomando como base lo que menciona Joan W. Scott "El género pasa a ser una forma de denotar las "construcciones culturales", la creación totalmente social de ideas sobre los roles apropiados para mujeres y hombres. Es una forma de referirse a los orígenes exclusivamente sociales de las identidades subjetivas de hombres y mujeres. Género es, según esta definición, una categoría social impuesta sobre un cuerpo sexuado" (Scott, 1986).

Lo anterior nos lleva a retomar dos puntos primordiales; uno, el rol es algo construido culturalmente; y dos, estos roles se basan en las capacidades físicas del cuerpo de ambos sexos. La mujer es más delicada según su complexión, lo cual descarta su participación (o eso se creería) en el trabajo duro o pesado; por su parte el hombre, al tener más musculatura está preparado físicamente para el trabajo rudo.

Para entender cómo funciona esta asignación por medio del género daré un pequeño ejemplo; la cocina se deja a cargo de las mujeres, pues se ha establecido socialmente que la mujer debe estar dentro de ésta, ya que es parte de su rol. Pero, más allá de estos roles, hay que tener en cuenta que los espacios tienen un valor y una función.

El hogar, de la misma manera que el espacio, es construido con el paso de los días y de los años; desde la manera en que se construye físicamente hasta el significado que llegan a tener ciertos espacios (Augé, 1992), y esos significados son los que hacen que el hogar se conforme como tal.

4.1 Un poco sobre los hogares de clase media

Los hogares de la familia de clase media por definición, serían los que tendrían más espacio, (después de la clase alta); sin embargo, no siempre fueron construidos como los conocemos ahora. En el siglo XIX las familias europeas solían vivir en casas de una sola habitación, incluso se describe que la familia completa tenía que dormir en una cama, la cual era tan valiosa como una vaca (Segalen, 2003), y no fue hasta finales de este mismo siglo que los ingenieros comenzaron a hacer modificaciones creando diversas habitaciones en un mismo hogar. En Francia, antes de la Revolución Industrial las viviendas solían ser de dos o una sola habitación para una familia completa (Segalen Kertzer, 2003), aquí los miembros de ésta no tenían un espacio propio.

Ahora bien, los hogares pueden ser de distintas formas y con características diferentes dependiendo el país donde vivamos. En Occidente solemos vivir en casas con diferentes habitaciones, las cuales están custodiadas por puertas con bisagras y chapas. Por su parte en países orientales, como Japón, las habitaciones en su mayoría suelen tener puertas corredizas, algo que para nosotros sería extraño y hasta cierto punto poco seguro. Cada una de estas sociedades tiene una forma diferente de distribuir su espacio y con ello se refleja parte de su cultura, así como su concepto de privacidad y el cómo creen ellos que los demás deben verla. Pondré un ejemplo de ello, en una película japonesa

presentan a una chica que llega a Japón desde Alemania, ésta jovencita se queja de que las habitaciones de los japoneses son pequeñas y que al tener puertas corredizas éstos demuestran su nulo sentido de la privacidad, así mismo cuestiona la falta de cerraduras en las puertas remarcando el punto anterior; en esta parte aparece una mujer japonesa un poco mayor que ella respondiendo que la virtud de los japoneses reside en ser considerados y respetuosos (Hideaki, 2009).

Aquí podemos ver que la cultura y la forma de ver y construir los espacios son inherentes; el espacio se construye y cada cultura lo elabora a su propia manera (Augé, 1992). Tal vez para la cultura occidental el uso de cerraduras en las puertas es una necesidad; sin embargo para la cultura oriental no es necesario del todo, puesto que los valores y las creencias son diferentes. En ambos casos la manera de ver al espacio es completamente distante; tal como lo que menciona Stephen Kern, “El espacio es psicológico” (Kern, 2003). Con esto podemos ver que el espacio se construye hasta cierto punto mentalmente, por lo tanto es propio de cada individuo ver su espacio de manera distinta a la de los demás.

Más allá de la cultura, los hogares siempre se han edificados con una sola función, proteger a una familia del frío o del calor del clima. Ya sea una casa hecha de adobe o una hecha de cemento, ese siempre ha sido su propósito. Pero, el hogar también es un lugar donde la protección se vuelve mucho más compleja; pues no sólo abarca algo físico, se vuelve un asunto moral y hasta cierto punto psicológico, ya que aquí encontramos lo que nos es familiar y está impregnada una parte de nosotros y de la familia.

4.2 Espacios, sus usos o funciones

Cada espacio en el hogar tiene una función socialmente asignada. Para poder entender esto regresemos al ejemplo de la cocina. La cocina es un lugar al que socialmente se le ha dado un valor y una función específica que es la de preparar alimentos, que en una palabra se define como cocinar, y ésta a su vez proviene de la palabra cocer, una de las tantas tareas que se realizan dentro de este espacio. A esto se le llama función o uso, en otras palabras, es el para qué está hecho un lugar. Pese a ello la forma de percibirlo es algo relativamente delicado, ¿Por qué lo digo? La respuesta es simple, el espacio puede percibirse de manera distinta por aquellos que lo ocupan, con el simple hecho de colocar una marca en la pared o en el piso, puesto que hasta el menor detalle puede ser el más importante y el que transforme su función.

El espacio se ha convertido en parte de nuestras pertenencias por medio de la apropiación⁵², al personalizarlo estamos marcado una línea que nos separa de los demás miembros de la familia; es por ello que son extremadamente importantes. Y por esto mismo, es que la transformación y el re-uso de cada uno de estos espacios es tan significativo y complejo. Hacemos pequeños cambios para hacerlo un poco más nuestro; pero la edad de la persona influye en la manera en que se personaliza éste; un adulto casado no ataviaría su habitación de la misma manera que un joven soltero de 20 años.

Es por ello que a continuación mencionaré uno de los temas más importantes de este ensayo: los jóvenes y la juventud.

⁵² **Apropiación:** Según Moranta, describe la apropiación como entendida como “interiorización” de la praxis humana, a través de sus significados. (Moranta, 2005)

4.3 La juventud y su lugar en la historia

En este pequeño apartado me enfocaré en el tema de la juventud urbana. Pareciera un tópico sencillo de abordar, ya que estamos rodeados de jóvenes, los vemos todos los días caminando por las calles de la ciudad con audífonos en los oídos y expresándose desde los zapatos hasta la punta del cabello, pero ¿Qué significa ser joven? ¿En qué consiste la juventud?

Según la UNESCO,⁵³ un joven es una persona que se encuentra entre las edades de 15 y 24 años; presentando así un modelo de juventud que es delimitado por la edad y la madurez sexual. Aunque pareciera lógico que las dos condiciones anteriores demarcaran lo que es un joven, no son estos los que nos dicen lo que es la juventud, es algo mucho más complejo, pues ser joven va más allá de la edad, tal como lo dice José Rivera-González: “La juventud debe ser entendida como una experiencia de vida que se encuentra cada vez más determinada o condicionada por una serie de factores de carácter social, económico y cultural.” (Rivera-González, 2013).

La juventud, según lo explica Rossana Reguillo, no es otra cosa que una creación social de la posguerra (Reguillo, 2000), no significa que no hubiese gente joven en otras épocas, es sólo que se les comenzó a dar un nombre a aquellas personas que no tenían la capacitación suficiente para realizar un trabajo y necesitaban un nivel de escolarización para poder aprender una profesión y ejercerla (Brito, 2002), convirtiéndose en una condición para obtener empleo.

⁵³ **UNESCO:** United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) Es una constitución de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura fue aprobada por la Conferencia de Londres de noviembre de 1945 y entró en vigor el 4 de noviembre de 1946, una vez que 20 Estados hubieron depositado sus instrumentos de aceptación. (Obtenido en http://www.unesco.org/comnat/elsalvador/que_es.htm)

Tal vez el párrafo anterior nos cause un poco de ruido ¿Cómo es posible que la juventud haya sido una creación? Bueno, el capitalismo vino a cambiar muchas cosas en la vida de la sociedad, no sólo en cómo se movía la economía o la forma de hacer política, sino que la sociedad y su conformación también se vio afectada. Para poder entender mejor el punto anterior mencionaré un poco de la historia de la juventud.

En la época de los griegos sólo había niños y adultos, siendo el ejército y la vida militar su pase inmediato de la niñez a la adultez (Feixa, 1998). En la edad media eran adultos pequeños que vestían poco y comían menos (Brito, 2002).

Se comenzó a notar a la juventud de la manera en que se conoce hoy en día, cuando se crearon nuevas profesiones y se necesitaron personas calificadas para estos nuevos empleos. Fue aquí donde los jóvenes empezaron a ser vistos como eso, jóvenes; seres humanos con poca o nula experiencia laboral y pocos conocimientos. Tal como lo describe Carles Feixa en su libro “El reloj de arena”, el creador del joven es Rousseau en 1762 (Feixa, 1992) y describe a la juventud como un segundo nacimiento, donde se desarrolla la conciencia, el sentido social y la emotividad, y es en esta etapa que se ve al joven como un ser en contraposición del mundo adulto (Feixa, 1998).

Los jóvenes más allá de ser una creación de la posguerra podrían ser tomados como el reflejo de lo que es la sociedad, según Aranguren citado por Feixa (Feixa, 2002), al mismo tiempo son lo contrario de esta sociedad adulta. Para ser un poco más clara lo explicaré, los jóvenes son lo contrario a los adultos, no tienen un empleo (claro, hablando de familias de clase media, que es donde se da esta transformación de manera más notoria), no tienen la suficiente preparación para encontrar uno, no tienen la responsabilidad de mantener una familia, no tienen dinero, ni experiencia en el mundo adulto y no tienen participación dentro de la

vida política; su forma de ver a la sociedad es diferente a la de los adultos, la forma en que se les percibe es un tanto más amable (pues no se les juzga tan severamente como a los adultos) y los adultos tienen un gran peso en las decisiones que toman en sus vidas diarias; son la contraparte de los adultos y lo que significa ser uno de ellos, lo cual los lleva a tener actitudes y prácticas que chocan con las de éstos.

Los jóvenes tienen lo que llama Brito, una *praxis divergente* (Brito, 2002), que es lo contrario a lo que la sociedad pide de aquellos sujetos que viven en ella. Esta praxis se ve más marcada dependiendo de la calidad de vida que estos jóvenes tengan; pongámoslo de esta manera, entre más carencias tengan los jóvenes, más notoria será esta praxis divergente, es por ello que generalmente se les conoce como transgresores sociales e incluso rebeldes sin causa (los jóvenes hackers podrían entrar perfectamente en esta categoría).

Puede que se les vea como trasgresores, pero eso no significa que no tengan una razón para serlo, es sólo que las reglas que el sistema social les ofrece no son compatibles con su forma de vida. Ellos mismos buscan encontrar significados que les sean propios y que los hagan diferentes de los demás, pero homogéneos ante sus iguales (otros jóvenes), dependiendo de lo que tengan o no.

La juventud busca algo que sea distinto de lo que la sociedad les marca que debe ser un ciudadano, puesto que ellos aún no lo son; buscan un espacio para comunicarse entre ellos, piden ser escuchados a su propia manera, rompiendo con lo establecido, formando colectividades con aquellos que viven en situaciones parecidas a las de ellos, buscando esas praxis en común y encontrando una forma de ser notados por medio de la vestimenta, la música, las películas, los sitios que

frecuentan e incluso la forma en la que hablan, y últimamente por lo que ven en Internet.

Pero la juventud urbana no está abandonada a su suerte en este mundo adulto y mucho menos es invisible. Los jóvenes de las clases altas y medias se vuelven privilegiados, pues prolongan su estancia en el sistema familiar y su inserción al sistema laboral se ve aplazado; siendo estos jóvenes, aquellos con más comodidades y tiempo libre, los que crean una cultura juvenil de ocio y de relajación, ya que al ser al ser económicamente dependientes de los padres su poder adquisitivo es mucho más alto, convirtiéndose así en un foco del mercado, dando paso a la creación de una veta muy amplia llamada *teenage market* (Feixa, 1998: 34), con productos específicamente para ellos, teniendo como base el tiempo libre.

Sin embargo, la juventud depende de su historicidad al igual que familia, no es lo mismo ver a una juventud de la década de los 60 a una juventud de los años 2000, es por ello que plantear a la juventud como una misma cosa en todas las épocas sería bastante arriesgado, pues tal como se plantea Reguillo, son productores del mundo (Reguillo, 2002), dando como resultado que se vean supeditados al tipo de sociedad en la que viven, en otras palabras son una creación social y a la vez creadores de ella.

Esto nos da información muy precisa de lo que es un joven y lo que significa la juventud, de la misma manera nos ilustra un poco de las necesidades que éstos tienen. Una de ellas es el espacio propio, es por ello que en el aparatado siguiente veremos la forma en que los jóvenes se desarrollan dentro de sus espacios, en pocas palabras, los espacios juveniles en el hogar.

4.4 El santuario juvenil de la habitación y sus re-usos

Espacio y juventud son dos temas que los estudiosos suelen visitar con frecuencia, mencionan la apropiación de los espacios públicos y de los espacios privados, cómo es que los hacen suyos y el por qué; y es en estos estudios donde surge lo que conocemos como la *Bedroom Culture* (De Bofarull, 2009). Ésta nos demuestra lo importante que es el espacio para los jóvenes, pues la juventud como ya se mencionó anteriormente, es una de las etapas en las que los chicos comienzan a descubrir lo que es el mundo adulto, sin embargo no están inmersos de manera completa en él. En este momento comienzan a darle importancia al espacio y se hacen más dependientes de él, porque es parte de su intimidad; es por ello que se vuelven territoriales con sus habitaciones, prohibiendo la entrada a cualquier persona ajena a su mundo, incluyendo a veces a los propios padres.

La *Bedroom Culture* comenzó en la segunda mitad del siglo XX en Estados Unidos; ésta se expandió a Gran Bretaña como resultado de la creciente economía y con la creación de la juventud con tiempo libre. No hay una definición de lo que es, pero consiste en la apropiación del espacio designado por los padres (de familia clase media) para el hijo o la hija. Los jóvenes se apropian de sus habitaciones, ya no sólo de manera física al adornar las paredes y ocuparlas con las cosas que les gustan (revistas, consolas de videojuegos, libros, computadoras, etc.), sino ya de manera emocional, al definir sus habitaciones como el lugar que por naturaleza les pertenece, sobre el cual se tiene un completo control, evitando la entrada a cualquier sujeto ajeno a su mundo, permitiendo así tener un espacio en el que ser ellos mismos, sin las reglas de los adultos o la sociedad. Este fenómeno ha incrementado notablemente su presencia con la adquisición de las nuevas TIC y las consolas de Video juegos (Feixa, 2005).

La habitación se vuelve extremadamente importante para un joven, pues tal como lo menciona Ignasi De Bofarull, “dentro de ella el joven hace su vida y construye su identidad y perfila su santuario prohibido para los padres” (Bofarull, 2009); así mismo es dónde los jóvenes han encontrado su espacio propio dentro de casa sin necesidad de salir a la calle a apropiarse de un espacio público, debido a que éstos son inaccesibles a ellos por falta de dinero, como resultado de su tardío contacto con el sistema laboral (Feixa, 2005).

Aquí es donde descubrimos colgados los letreros de *Keep out* y *Do not Disturb* en las puertas de las habitaciones de los adolescentes, haciendo referencia a la restricción que hay para los demás; han pintado la línea divisoria (por decirlo de algún modo) entre ellos y los otros. Sin embargo, hay una práctica que ha cerrado desde adentro la puerta a los conocidos y ha abierto una ventana enorme a gente conocida y desconocida, y es el uso de las TIC. Los jóvenes urbanos de familia de clase media tienen acceso a éstas, de las cuales se les considera *heavy users* o aquellos usuarios que pasan más de cinco horas diarias conectados a ellas (Bofarull, 2009). En nuestro país, según los datos arrojados por un estudio realizado por la AIMPCI en el 2015, un usuario de Internet pasa diariamente un aproximado de 6 horas y 11 minutos conectado (AMIPCI, 2015). Aunque pareciera que han irrumpido en los hogares, los jóvenes han obtenido estos *gadgets* y conexiones a la red de redes gracias al deseo y la aspiración de tener a estos nuevos compañeros en la habitación.

Sin embargo, hay algo en lo que no se suele reparar; se dice que Internet es una ventana al mundo, pero una ventana tiene dos vistas. Uno sirve para ver hacia fuera y otro hacia adentro. Tal vez no parezca un asunto del cual preocuparse, no obstante, se ha visto que las Redes Sociales Virtuales tienen influencia en los

mundos jóvenes; se comparten memes⁵⁴, se hacen críticas al estilo de vida de la sociedad en general, se habla de gustos y disgustos de todo tipo de temas: la sociedad, la política e incluso la religión. Las ideas se hacen públicas y las personas pueden calificar los comentarios con *Likes*⁵⁵ o *Dislikes*⁵⁶, tal es el caso de *YouTube*⁵⁷ y Facebook, que ha alcanzado una escala mucho más alta.

Facebook tiene varias aplicaciones que logran que cualquier persona pueda pasar horas dentro de esta Red Social Virtual, pues cuenta con juegos en línea entre los cuales se encuentra el popular y muy gustado *Candy Crush*⁵⁸. También hay grupos en los que se puede conocer gente con la que se tienen gustos afines, puesto que es bastante sencillo abrir grupos. Es una red enorme dónde puedes conocer gente nueva de diferentes países, pero ellos también te pueden conocer a ti, dejando hasta cierto punto ver una parte de tu mundo que tal vez fuera de la pantalla ocultarías incluso a tus propios padres.

Dentro de la habitación de los jóvenes es común tener una computadora, sea de escritorio y/o portátil. En este momento el espacio físico se ve invadido por el espacio virtual.

⁵⁴ **Meme:** Es un acto cultural que es tomado por los usuarios de Internet y replicado de distintas maneras: desde la imitación del fenómeno al uso de ese hecho en sí en distintos escenarios y circunstancias. Obtenido de : <http://www.infotechnology.com/Internet/Que-es-un-meme-y-cual-es-su-origen-20131111-0002.html#sthash.OszAKOOP.dpuf>

⁵⁵ **Like:** Traduciéndolo literalmente sería, gustar. En las Redes Virtuales, se otorgan a un post o en el caso de YouTube, un video que es gustado.

⁵⁶ **Dislike:** Traducido como disgustar. En *YouTube* se refiere a una calificación negativa, cuando a un usuario no le gusta un video, da un dislike. Tanto los *likes* como los *dislikes* son contados. Y el usuario que posteo el video puede saber a cuántos les gusta y a cuántos no

⁵⁷ **YouTube:** Es una de las más grandes Redes Sociales Virtuales de videos. La página fue creada en 2005 por tres ex-empleados de PayPal (Página especializada para pagos de compras en línea), en 2006 fue comprada por Google. Las cuentas son gratuitas al igual que el almacenamiento y reproducción de los videos. Es el ejemplo más claro de la construcción de una red hecha por prosumidores.

Fuente: <http://tendenciasweb.about.com/od/videos-y-fotos/a/La-Historia-De-YouTube.htm>

⁵⁸ **Candy Crush:** Traducido como Caramelo roto, es un juego de destreza (puzzle) creado por la empresa King.com en el 2012, la cual se especializa en crear juegos para la red y para los dispositivos móviles. Este juego fue creado en sus inicios específicamente para Facebook, sin embargo fue liberado en la tienda en línea. King.com. es parecido a Bejeweled. King se creó en 2003 bajo el nombre de Midasplayers.com y en 2005 cambió de nombre a King.com. Fuente: <http://about.king.com/about/company-history>

Anteriormente mencioné que la computadora por sí misma transforma la habitación, pero con la introducción de esta red la habitación implícitamente se transforma en un cuarto de chat, un cuarto de juegos o incluso un pequeño estudio de grabación. Así es como el espacio de los jóvenes (su habitación) es re-usada o re-funcionalizada. No solamente en la parte física al mover un mueble para que no salga en la cámara, el significado de esa habitación, o del rincón donde el chico o chica se escribe por el Facebook se vuelve el espacio más valioso y significativo, ya que representa una parte de su intimidad y uno de los lugares donde forma su identidad.

Reflexión del apartado

Es muy importante que los jóvenes tengan un espacio propio, puesto que es ahí donde pueden sentirse libres de cualquier amenaza e intrusión por parte de las reglas de los padres o la sociedad; Al ser la habitación un reflejo de su personalidad, gustos y disgustos, sus sueños y aspiraciones, se les permite sentirse cómodos y ser quienes son. Debido a ello la *Bedroom Culture*, ha ganado tanto terreno, pero no creo que sea del todo saludable, pues los jóvenes adoptan sus espacios como una parte de ellos, más que como un espacio para ellos, transformándolo en el escondite perfecto que los “protege” de la sociedad y de su propio entorno. Sin embargo, esto no sólo es causado por el gusto de los jóvenes por su propia habitación, los padres han permitido este tipo de prácticas poco recomendables para una persona que comienza a conocer el mundo adulto, ya que al aislarse se pierden experiencias que les permitirán encarar ese mundo y su funcionamiento, dando como resultado la dificultad para adaptarse al sistema social, el cual es nuevo y desconocido para ellos.

El apropiado desarrollo de una persona se da al conocer más de los otros y al convivir con alguien que posee ideas parecidas y opuestas a las propias, puesto que esto permite conocerse a uno mismo. Es bueno tener un espacio privado, pero no es beneficioso convertirlo en una coraza que te proteja de lo que no te agrada. Podríamos decir que, la computadora e Internet han contribuido en pequeña o en gran medida a que el joven pase más tiempo en la habitación, dentro de un mundo virtual, que en el mundo real.

Con esto no quiero decir que la adquisición de Internet sea perjudicial, pues más allá de todos los comentarios negativos y los riesgos que conlleva poseer una computadora con conexión a Internet, ha abierto a la sociedad a otras colectividades, nos ha permitido conocer cosas que antes creíamos imposibles y

que tal vez nunca hubiésemos pensado siquiera en conocer. Nos da la oportunidad de ver comunidades y que éstas nos observen a nosotros junto con nuestro entorno, ciertamente con algunas restricciones, pero con la ventaja de que es relativamente gratis y que no tenemos que salir de casa para ver lo que hay del otro lado del mundo.

CONCLUSIONES

Al inicio de esta investigación realicé dos preguntas, ¿Realmente tener una computadora conectada a Internet puede realizar un cambio en los hogares? y ¿Qué tipo de cambios genera?, para las conclusiones presentaré las respuestas de estas dos cuestiones.

¿La computadora conectada a Internet puede realizar un cambio en los hogares?, la respuesta aquí es positiva. No sólo se realizan cambios físicos dentro de las viviendas, también en los usos que se le dan a los espacios; así mismo se modifica la manera en cómo se comunica la familia dentro del hogar.

¿Qué tipo de cambios genera?

El cambio más notable se refiere a la reorganización espacial en las habitaciones o en los lugares donde se coloca el aparato, esto se debe a la compra de mobiliario para colocar la computadora y/o el modem. Otro cambio se refiere a los usos de un lugar, en este caso las habitaciones, transformándola de un lugar para dormir o descansar, a un cuarto de estudio o una pequeña factoría de videos para YouTube. El usuario le dará el uso a ese espacio que le pertenece para realizar las actividades que desee.

La comunicación dentro de la familia por su parte se ve modificada de maneras interesantes; la interacción cara a cara se ve reducida por el aislamiento de los usuarios de estas tecnologías (en especial los jóvenes). Con lo anterior no pretendo decir que la computadora e Internet sean los culpables de esto, puesto que las circunstancias de cada integrante también son una causa de ello. De la misma manera ha cambiado la forma en cómo se comunican los miembros de este sistema; puede llegar a suceder que los padres y los hijos se encuentran en

el hogar, cada uno está dentro de su habitación y la forma más rápida de comunicarse es por medio de mensajes o el WhatsApp⁵⁹, o que los hermanos se encuentran en la misma habitación y se comunican a través de Facebook.

Una de las modificaciones más interesantes que hay en estas relaciones es la reacomodación de la jerarquía con respecto al número de conocimientos; he de aclarar que los padres no dejan de ser la autoridad dentro del hogar, sino que los hijos al convivir con estas tecnologías se vuelven más diestros en el mundo de Internet donde generalmente los padres no han tenido participación, transformándose en analfabetas tecnológicos⁶⁰. De ésta manera los hijos suelen enseñarle a los padres (con la inquietud de aprender): cómo se enciende una computadora y cómo navegar en Internet, permitiendo disminuir la brecha generacional que hay entre los padres y los hijos.

La computadora con acceso a Internet ha transformado de manera considerable la manera en cómo es que se vive el día a día de los padres y de los hijos. Tal vez en algunas partes de éste ensayo pareciese que considero perjudicial esta introducción, que piense que no sea beneficioso este cambio en los hogares o que diga que antes de ellos estábamos mejor. En lo personal no creo que esto sea así, es sólo que hay que ver y considerar los dos lados de la moneda. Un estudiante puede obtener una cantidad enorme de información de la que puede aprender si la usa para cultivar su conocimiento, así mismo puede llevar a cabo prácticas que son perjudiciales para el mismo usuario, como es la publicación de fotos en las Redes Sociales Virtuales o datos privados, información que puede desencadenar desde robos de identidad hasta secuestros y extorsión.

⁵⁹ Es una aplicación de mensajería multiplataforma que permite enviar y recibir mensajes sin pagar por SMS. Está disponible para iPhone, BlackBerry, Windows Phone, Android y Nokia, y todos esos dispositivos pueden comunicarse del uno al otro. Usa el plan de datos para email e Internet, no hay un coste adicional por enviar mensajes. Los usuarios pueden crear grupos, y enviar entre ellos un número ilimitado de imágenes, videos y mensajes de audio

⁶⁰ Es aquella persona que no sabe manejar un equipo de uso común: una videocasetera, o bien, una Computadora. (Marín, 2003)

Es por ello que no creo que sea mejor o peor, pues ese no fue mi objetivo como redactora de este ensayo, es sólo que he tenido la oportunidad de observar estos cambios en los hogares desde la investigación y también de manera vívida, ya que es raro que un estudiante de clase media en México no haya visto estas transformaciones, aunque puede que no sean completamente conscientes de lo que conllevan; pero sabe que ahora en su habitación tiene una mesa para poner la computadora, e Internet para poder navegar y disfrutar de su vida de escolar, al mismo tiempo publicar fotos en Facebook, mandar un Tweet, escuchar música que le gusta, mientras espera que se descargue la película que quería ver desde hace tiempo.

Sin embargo, hay algunos puntos que quisiera mencionar como parte de esta conclusión final. Es cierto que la computadora e Internet han abierto ante nosotros un panorama inmenso y prometedor, pero ¿Qué hay de la comunicación cara a cara? está siendo sustituida por mensajes de texto perdiéndose de esta manera un poco el mensaje que queremos transmitir, los mensajes se vuelven fríos y hasta cierto punto impersonales, sustituimos frases completas llenas de significado por un TKM, los emoticones llenan nuestros mensajes a veces siendo insuficientes comparado con lo que realmente deseábamos decir. La comunicación a través de las pantallas se ha vuelto tan común que es raro que alguien no tenga el Messenger de Facebook en el teléfono móvil o el WhatsApp en la página principal del celular. No quiero decir que esta forma de comunicación sea mala o perjudicial, sirve para acercar a los amigos que hemos dejado de ver por años o para hablar con personas que nos cuesta hablar en la vida real, pero hemos perdido un poco esa curiosidad de conocer a los demás por lo que hay más allá de sus palabras.

Por otra parte, los padres de familia no tienen mucha participación en el ámbito digital, la pregunta sería ¿Por qué? Puede haber muchas razones, desinterés, miedo a lo nuevo y desconocido, o tal vez la edad. Pero, como ya lo mencioné

anteriormente, los padres de familia también tienen el derecho de poder aprender a usar las nuevas tecnologías y hasta cierto punto la necesidad de hacerlo. Hay dos razones para ello: La primera consiste en pasar más tiempo con los hijos. El subsistema parental se ve obligado a trabajar arduamente al grado de renunciar a un tiempo valioso con aquellos que les rodean, permitiendo que la comunicación se vaya perdiendo. Es cierto que los padres no son los únicos que tienen que ver con esta fractura en la comunicación, los hijos tienden a aislarse si no tienen a alguien con quien platicar o pasar el tiempo, es por ello que el interés de los padres por estas nuevas TIC puede ser vista como una buena oportunidad para convivir. La segunda va más allá de saber usar una computadora y aprender a navegar por simple necesidad de inscribir a los chicos en la escuela; es más por un asunto de instrucción. Si los padres no saben cómo usar una computadora ¿Cómo pueden pedirles a sus hijos que la usen responsablemente? Es cierto que los valores y las reglas son fundamentales, pero hay que recordar que los niños asimilan más de lo que ven de los padres que de lo que se les dice. Que el subsistema parental aprenda a usar estas computadoras también les da un cierto grado de seguridad a los hijos, ya que los padres les enseñarán a qué hacer y qué no hacer al navegar en la red, y cómo se usa una máquina, para evitar la necesidad de pagar una reparación futura.

Como conclusión final diré que, tanto las computadoras como Internet son estupendas herramientas para que podamos ser una sociedad competitiva y poder conocer más de los que vemos en nuestro entorno, pero no podemos aislarnos en ellas y mucho menos en el espacio en que hacemos uso de éstas tecnologías; habrá que usar ese espacio de una manera más reflexiva, aprender cuándo es un buen momento para estar ahí y cuándo es buena idea hablar con alguien más de las circunstancias que nos rodean.

Es cierto que estas nuevas TIC nos muestran algo que nos ha maravillado, sin embargo, hay algo más valioso esperando por nosotros y eso es, la comunicación con nuestra familia.

BIBLIOGRAFÍA

AMIPCI, (2015), Estudio sobre los hábitos de los usuarios de Internet en México 2015.

AUGÉ, Marc, (1992), Los no lugares. Espacios del anonimato: Una antropología de la sobremodernidad, Editorial Gedisa, S.A., Francia.

BÉLANGER, P. C., & Ross, P., (2000). Usos y percepciones de las nuevas tecnologías e incidencias en la vida familiar. Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación, (14), 69-78.

BRITO Lemus Roberto, (2000), Identidades Juveniles y praxis divergente; acerca de la conceptualización de juventud, publicado en Jóvenes, culturas e identidades urbanas, Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa, México, pág. 43-60.

CANO, Oriol Alonso, (2012), "MERCANCÍA Y HOGAR: LA CASA COMO NO-LUGAR.", AIBR. Revista de Antropología Iberoamericana, num. Sin mes, pp. 99-119.

CASTELLS Manuel. (1999): Internet y la Sociedad Red, Lección inaugural de doctorado sobre la sociedad de la Información y el conocimiento, Universitat Oberta de Catalunya.

CORMODE Graham & KRISHNAMURTHY Balachander, (2008), Key Differences between Web 1.0.0 and Web 2.0.0, First Monday Peer-Reviewed Journal on the Internet, Volume 13 Number 6.

DE LA CALLE, Luis, Rubio, Luis, (2010), CLASEMEDIERO, Pobre no más, desarrollado aún no, Centro de Investigación para el Desarrollo A.C., México.

DONZELOT Jacques, (1998), LA POLICÍA DE LAS FAMILIAS, PRE-TEXTOS, Valencia. Texto Original, *La police des familles*, (1997), Les Éditions de Minuit.

DE BOFARULL Ignasy, (2009) Capítulo 5: BEDROOM CULTURE O LA REPÚBLICA INDEPENDIENTE DE MI DORMITORIO, en Nacidos Digitales: Una Generación ante las Pantallas, España.

ENGELS Frédéric, (1891), EL ORIGEN DE LA FAMILIA, LA PROPIEDAD PRIVADA Y EL ESTADO, Libro electrónico, www.infotematica.com.ar

EVANGELION 2.0: You Can (not) advance, [película] producida por Khara Studio, Hideaki Anno, Japón, 2009, (112 min), son., col., animación.

FEIXA Pámpols Carles, (1998), El reloj de arena (1998), El reloj de arena, culturas juveniles en México, Instituto Mexicano de la Juventud, México.

FEIXA Pámpols Carles, (2005) La habitación de los adolescentes en Papeles del CEIC, Núm. 16, Mayo

FEIXA Pámpols Carles, (2002) Los Espacios y los Tiempos de las Culturas Juveniles, publicado en Aproximaciones a la diversidad juvenil, El Colegio México, México, pág. 45-60

FRAGACHÁN Gustavo Martín, (2011) CUANDO EL PRESENTE NOS ALCANCE... GLOBALIZACIÓN: NUEVAS TECNOLOGÍAS, ESTRATEGIA Y COMUNICACIÓN, www.revistaorbis.org.ve / núm. 20 (año 7) pág. 4-26

GARCÍA-PIÑA, C. A. (2008). Riesgos del uso de Internet por niños y adolescentes. Estrategias de seguridad. Acta pediátrica de México, 29(5), 273-279.

GIMÉNEZ Gilberto. (1995), Modernización, Cultura e Identidad Social, Espiral, vol. I, núm. 2, enero- abril, 1995, pp. 35-55, Universidad de Guadalajara, México.

GÓNZÁLEZ Téllez, Silverio, (1994), ¿QUE QUIERE LA GENTE? Aspiraciones sociales y esfuerzo productivo en una ciudad industrial de Venezuela, SOCIOSCOPIO II, Revista del Centro de Investigación Social, Caracas, CISOR, Pág. 29.

GUADARRAMA Rico, Luis Alfonso, (1998), *DINÁMICA FAMILIAR Y TELEVISIÓN. Un Estudio Sistémico*, Universidad Autónoma del Estado de México, México.

HIPP TRONCOSO, Roswitha, (2006), Orígenes del matrimonio y de la familia modernos, *Revista Austral de Ciencias Sociales* 11: 59-78.

INEGI (2014) Anuario estadístico y geográfico de los Estados Unidos Mexicanos

INEGI, (2013), Boletín de Investigación Núm. 256/13 *CLASES MEDIAS*, Aguascalientes.

INEGI. (2011), Censo de Población 2010.

INEGI. (2012) Estadística sobre disponibilidad y uso de tecnología de información y comunicación en los hogares 2012

ISLAS, Octavio. (2010). Internet 2.0: El territorio digital de los prosumidores. *Revista Estudios Culturales*, 3(5), 43-63.

IVOSKUS, Daniel, (2010), *Obsesión Digital: Usos y abusos en la red*, NORMA, Argentina.

KERN Stephen, (2003), *The culture of Time & Space 1880-1918*, Library of Congress, Estados Unidos.

KERTZER L. David, BARBAGLI Marzio (Compiladores), Segalen Martine, 2003, Capítulo 1 *Las condiciones Materiales de la vida familiar en Historia de la Familia Europea Volumen II. La vida familiar desde la Revolución Francesa hasta la Primera Guerra Mundial*, Paidós, España.

LÓPEZ, Romo Heriberto, (2009), Los niveles socioeconómicos y la distribución del gasto, Instituto de Investigaciones Sociales S.C.

LOZARES, Carlos. (1996). La teoría de redes sociales. *Revista Papers*, 48, 103-126.

MALVIDO, Adriana. (1999): Por la vereda Digital, CONACULTA, México.

Marín, J., & EL CONCEPTO, D. E, (2003), El analfabetismo tecnológico Monografías.com. Lucas Morea/Sinexi, SA 2003. <http://www.monografias.com/trabajos12/elanolftc2.shtml>.

MORANTA, Vidal Tomeu y Urrútia, Enric Pol, (2005), La apropiación del espacio: una propuesta teórica para comprender la vinculación entre las personas y los lugares, Anuario de Psicología, vol. 36, nº 3, 281-297, España.

NIELSEN, Jakob, (2000), Usabilidad. Diseño de páginas Web, Prentice Hall, Estados Unidos.

PERREN Joaquín, (2013), Movilidad ocupacional. Familia y ciudad. Una propuesta para el estudio de las migraciones en la Patagonia (Neuquén: 1960-1991), Papeles de Población Año 19, No. 75, enero-marzo, 96-135, México.

PROGRAMA EDUCATIVO VISUAL, (1995), Gran Diccionario Enciclopédico Visual, Colombia, Pág. 978.

REGUILLO Rossana, (2002) Las Culturas Juveniles: Un Campo de Estudio. Breve Agenda para la Discusión, publicado en Aproximaciones a la diversidad juvenil, El Colegio México, México, pág. 19-44.

RIVERA-GONZÁLEZ José Guadalupe, (2013), Juventudes en América Latina: una reflexión desde la experiencia de la exclusión y la cultura, Papeles de Población Año 19, No. 75, enero-marzo, 9-34, México.

SCHOR Juliet. (2004), Nacidos para comprar. Los nuevos consumidores infantiles, Paidós Controversias, Nueva York, Estados Unidos.

SILVERSTONE Roger. Hirsch Eric, (1999), LOS EFECTOS DE LA NUEVA COMUNICACIÓN: El Consumo de la Moderna Tecnología en el Hogar y en la Familia, Bosch Comunicación, Barcelona.

SEGALEN Martine, (1992), ANTROPOLOGÍA HISTÓRICA DE LA FAMILIA, Taurus Universitaria, España.

STRATHERN, Marilyn. (1999), Prefacio: El espejo de la tecnología, en El Consumo de la Moderna Tecnología en el Hogar y en la Familia, Bosch Comunicación, pp. 19, Barcelona.

VEBLEN, Thorstein, Teoría de la Clase Ociosa, Libro Electrónico, Biblioteca Virtual OMEGALFA ΩA <http://www.omegalfa.com>.