

Los jóvenes ante la convergencia tecnológica: ¿integración o exclusión?

Delia Crovi Druetta¹

There is a certain notion regarding the idea of technological development in the perspective of new technology. Its impact is thought to be more evident in developed countries. This has effects that are evident in different fields due to its world impliments. An example is the cultural enterprises are no longer the same since the digital era. The changes do not only apply to productive processes, but to the new ways of emission and reception, as well as a dramatic change in cultural contents and consumption. Its importance is due to the fact that it has created new ways of producing, storing and sharing information; and has also modified interpersonal relations.

Existe una cierta noción referente a la idea que se tiene sobre los desarrollos técnicos, en su perspectiva de nuevas tecnologías, cuyo impacto, se cree, es más evidente en los países desarrollados. Sin embargo, se trata de una implicación planetaria cuyos efectos se hacen evidentes en diferentes campos, como las empresas culturales que ya no son las mismas desde la era de la digitalización. Y no se trata sólo de cambios en los procesos productivos, sino también de nuevas formas de emisión y recepción, además de una profunda transformación en los contenidos y en el consumo cultural; ello es importante debido a que ha dado lugar a nuevos medios y maneras de producir, almacenar y difundir la información; también, han modificado sustancialmente las relaciones interpersonales.

¹ Maestra e investigadora de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM.

Estas reflexiones forman parte de una investigación sobre identidades juveniles, nuevas tecnologías y trabajo.² De ella tomaré algunos aspectos relacionados con los jóvenes que trabajan con la red, a fin de mostrar que la convergencia tecnológica está originando la integración al modelo político económico de un sector considerable de la juventud, a la vez que acentúa la exclusión de otros grupos, no menos importantes.

¿Qué vinculación existe entre estos jóvenes y la formación de un nuevo mapamundi a partir de la integración de bloques regionales? En principio, los jóvenes se han convertido en protagonistas de la convergencia tecnológica, factor fundamental en la integración de los bloques económicos. Además, los grandes acuerdos comerciales que ha firmado México (Tratado de Libre Comercio de América del Norte y el pactado con la Unión Europea) ponen en evidencia una situación que está siendo analizada por diversos especialistas y en la cual otra vez los jóvenes ocupan un lugar destacado: me refiero a la brecha digital.

La mayor parte de los desarrollos técnicos que conocemos como nuevas tecnologías de información y comunicación (NTIC) se concretan en los países avanzados. Esto no impide, sin embargo, que afecten a todo el planeta. En materia de consumo cultural las repercusiones de estas NTIC son en particular importantes debido a que no sólo han dado lugar a nuevos medios, modos de producir, almacenar y difundir la información; también han modificado sustancialmente las relaciones interpersonales.

Pero su impacto llega más lejos: las NTIC han producido enormes cambios en los medios tradicionales: prensa, cine, fotografía, radio y televisión ya no son los mismos desde la digitalización. Y no se trata sólo de transformaciones en los procesos productivos, sino de novedosas formas de emisión y recepción, además de un profundo viraje en los contenidos como consecuencia de las posibilidades que ofrecen los desarrollos tecnológicos.

Los cambios son muchos y significativos. Por ello, en lugar de hablar de nuevas tecnologías me parece más adecuado referirnos a este proceso como convergencia tecnológica, ya que mientras las NTIC nos remiten a una idea vaga acerca de un cierto número de desarrollos tecnológicos aptos para comunicarnos, aquélla nos conduce a la idea de unión, de conexión. En estos términos debemos pensar el futuro del país y sus actividades. Tecnología es sociedad y ésta no puede ser compren-

² Este trabajo será publicado en el libro cuya autoría comparto con Cristina Girardo, al que hemos titulado: *Jóvenes, comunicación y trabajo. La convergencia tecnológica en los escenarios laborales de la juventud.*

dida o representada sin sus herramientas técnicas (Castells 2000). La convergencia ha colocado a las naciones en la necesidad de realizar reconversiones de diversa índole, y configurar lo que para algunos es un nuevo paradigma cultural debido a que involucra actividades sustantivas como la economía, la educación, el trabajo, el entretenimiento, las relaciones interpersonales, y en ocasiones una nueva estructura del Estado, entre otras.

¿Qué debemos entender por convergencia? Es una pregunta que vale la pena aclarar, y tomar en cuenta que este proceso ha sido definido desde distintos ángulos. Se trata de la interconexión que a partir del proceso de digitalización permitió la unión en red de sectores que hasta entonces venían trabajando por separado: telecomunicaciones, informática y radiodifusión.³ La convergencia tecnológica ha llevado a la industrialización creciente de la información, la cultura, los intercambios sociales y profesionales, de acuerdo con la creación del poderoso sector económico de la comunicación y el entretenimiento. Se trata además de un proceso que *acompaña* a los cambios sociales, de organización y culturales que han dado lugar a lo que conocemos de manera general como sociedad de la información (Miége 2000).

En esta función de *acompañamiento* se percibe más el impacto cultural de la convergencia, ya que, como lo expresa Castells, la tecnología (o su carencia) plasma la capacidad de las sociedades para transformarse. Pero, ¿qué pasa cuando el acceso a esta tecnología es desigual tanto entre las naciones como entre las personas? ¿Qué sucede cuando, como lo afirman analistas del tema, estamos ante un *abismo digital* que separa cada vez más a las naciones ricas de las pobres?

Sobre el abismo digital

Las cifras acerca del acceso a la convergencia tecnológica pertenecen a un terreno incierto y cambiante. Sin embargo, según el Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI) en el mundo hay 100 millones de usuarios conectados a Internet a través de 30 millones de

³ La convergencia ha sido denominada de diferentes maneras: para los franceses Simon Nora y Alan Minc, *informatización de la sociedad*; para el italiano Gianni Vattimo, *sociedad de la comunicación*; para el español Manuel Castells, *informacionalismo*; y para el también francés Bernard Miegé, *revolución informacional*, entre otros. Todos se refieren, sin embargo, al mismo fenómeno de construcción de un nuevo paradigma social en el que la información es el actor fundamental.

computadoras; de ese total, 92 millones se encuentran en países altamente desarrollados (INEGI 2000). Esto significa que entre los cinco mil millones restantes que habitamos en los países en desarrollo, sólo ocho millones tienen acceso a Internet. Esto es abismo digital.

En México, según el INEGI, entre 83 y 85 por ciento de las personas son analfabetas informáticas, o sea, que del total de 97.4 millones de mexicanos, 81.4 millones no saben manejar una computadora y 16 millones sí. Estas cifras hacen tambalear las posibilidades de transformar a la convergencia en acompañante de nuevos procesos sociales e impulsora de un nuevo paradigma cultural identificado con la inteligencia colectiva y la sociedad del conocimiento. Además, colocan a México en franca desventaja si lo comparamos con sus socios comerciales tanto de América del Norte como de Europa.

Hay algunas causas que contribuyen a ahondar el abismo: el idioma del software y una falta de racionalidad en el manejo de las computadoras, aspectos que suelen ser dos caras de un mismo problema. En efecto, si bien el interés y la necesidad por estudiar inglés (idioma generalizado del software y de las fuentes de información) va en aumento, sobre todo entre los jóvenes, muchas veces el dominio de esta lengua no resulta suficiente para interactuar adecuadamente con las máquinas, y convierte a los usuarios en simples repetidores de caminos que alguien les enseñó a recorrer, un camino acerca del cual no se puede ni innovar ni improvisar por falta de conocimientos, de procesos racionales.

Vale la pena recordar que en materia de interactividad con las redes se pueden diferenciar al menos tres niveles: el primero de exploración, donde se da básicamente una relación hombre-máquina; el segundo, de juego, caracterizado por un mayor conocimiento del medio que permite la relación hombre-hombre a través de las máquinas; y finalmente la apropiación, que genera acciones en la realidad como producto de la interactividad con las máquinas, es decir, cuando el usuario las incorpora a sus prácticas culturales. Si aplicamos estos niveles a las cifras del INEGI tenemos que en México sólo 16 millones de personas estarían en alguno de ellos. Esto no sólo reduce el impacto de la convergencia en la sociedad, sino que merma la posibilidad de sumar el conocimiento generado por todos a lo que se conoce como inteligencia colectiva, que no es otra cosa que la suma del saber distribuido por todos lados, puesto en juego, actualizado y revalorizado continuamente, en una sociedad donde el conocimiento constituye una suerte de agitador de todas las acciones.

El propio INEGI indica que el país necesitará para los próximos años 120 mil técnicos, ingenieros, licenciados en ciencias de la computación, ya que su demanda crece a 17.4 por ciento anual. No obstante, sólo nueve por ciento de los graduados pertenecen a estas áreas y están concentrados en el Distrito Federal, Estado de México, Nuevo León y Tamaulipas. Esta necesidad de técnicos y especialistas que manejen racionalmente los productos de la convergencia, no sólo se presenta en México. Con asombro veíamos, desde mediados del año 2000, signos inequívocos de nuevas direcciones en las políticas migratorias de Alemania y Canadá, así como ciertos indicios en la de Estados Unidos, que con buenos salarios y condiciones legales favorables, buscan captar a los que ya se les llama tecnocerebros y que, desde luego, pertenecen al sector juvenil.

El abismo digital en cifras

En México, según el INEGI, hay 70 computadoras (6.8 millones) por cada mil habitantes, lo cual coloca al país por debajo de Chile, que tiene 88; Argentina, 72; Singapur, 518; Canadá, 536; y Estados Unidos, 593. Sin embargo, un estudio realizado en 1999 indica que durante ese año la venta de computadoras personales en México creció 30 por ciento, lo que demostraría que existe una marcada intención de compra (*Reforma*, 22 de septiembre de 1999). Este proceso se vio reflejado en el enorme interés que despertaron entre los usuarios los planes de varias empresas para adquirir computadoras personales con acceso a Internet a través de cuotas mensuales relativamente bajas, lo cual contribuyó a una saturación de las redes existentes. Mientras la televisión ha sido asociada siempre al entretenimiento, las computadoras se vinculan a la idea de estudio y trabajo, lo que lleva a muchos hogares a pensar con seriedad en esa inversión como un instrumento para alcanzar mejores condiciones económicas.

Respecto al acceso a Internet, las cifras son variables y dinámicas. No obstante, datos que la Comisión Federal de Telecomunicaciones (Cofetel) toma de un estudio realizado en agosto de 1999 por la empresa Select IDC, revelan que en el país habría 2 454 millones de usuarios, de los cuales la mayoría (1 418 millones) corresponden a negocios, 606 000 a hogares, 372 000 a educación y 57 000 a gobierno. Se sabe también que este estudio concluyó que 27.7 por ciento de esos usuarios están entre los dieciséis y los veinticinco años, mientras que 21.9 por ciento tienen entre

vientiséis y veinte años, y 17.9 por ciento entre treinta y uno y treinta y cinco años de edad. Esto indica a todas luces que las acciones para aprovechar las ventajas que ofrece la red de redes deben estar orientadas a los jóvenes de manera prioritaria.

El abismo también está presente en el tendido de fibra óptica, fundamental para el crecimiento de la telefonía: mientras en México contamos con 86 000 kilómetros, en Estados Unidos hay 17 millones de kilómetros (INEGI 2000). El teléfono, una tecnología de más de cien años, se ha revitalizado como protagonista de la convergencia, pero las catorce líneas fijas por cada mil habitantes y los 10' 812 000 usuarios de telefonía móvil resultan escasos para que México aproveche los beneficios de las redes en la construcción de una sociedad del conocimiento, que interactúe de igual a igual con sus socios comerciales del primer mundo, aun cuando 99.6 por ciento de estos servicios se encuentran digitalizados (Cofetel 2000).

Sin duda, la constante innovación tecnológica no ha escatimado esfuerzos para hacer realidad un proyecto anterior a Internet que Videotron de Canadá venía acariciando con el nombre de UBI (universalidad, bidireccionalidad, interactividad), cuya idea central era establecer las autopistas de la información conectando televisores y no computadoras. Son varias las empresas que en México ya están ofreciendo Internet vía televisión, lo que puede significar el acceso masivo a la red, sobre todo si recordamos que este medio llega a 98 por ciento de la población de este país, aunque los sistemas restringidos que son los que hasta ahora lo proporcionan, sólo cuentan con 2 737 millones de usuarios (Cofetel 2000). El desafío es que estas empresas sean capaces de ofrecer servicios similares a los disponibles por computadoras.

También se están abriendo las ofertas de Internet móvil a través de la telefonía celular, un sector de amplio crecimiento en el país (134.9 por ciento entre marzo de 1999 y abril de 2000, *Reforma*, 6 de septiembre de 2000). Los casi once millones de usuarios existentes representan casi el doble del número de computadoras disponibles; sin embargo, en materia de telefonía celular la oferta no es tan tentadora como parece, ya que 75 por ciento de esos usuarios pertenecen a los servicios de tarjetas prepagadas que no entran en la nueva oferta de Internet, por ahora exclusiva para los celulares por cuota.

El lugar de la juventud en la convergencia

A partir de la convergencia tecnológica el sector juvenil se ha transformado y en muchos sentidos ha pasado a ser protagonista de los cambios. Por primera vez, lejos de analizarlos desde extremos opuestos, los jóvenes (los triunfadores en el arte, el deporte o el estudio, por un lado, y los excluidos o estigmatizados por el consumo de drogas, por la violencia, o la delincuencia, por el otro) pueden ser vistos como actores fundamentales de los cambios sociales.

Ya vimos que en materia de acceso a las computadoras las cifras muestran que ellos se están apropiando de esas tecnologías de una manera más contundente que los demás grupos etarios. Otro tanto ocurre con Internet y aún sin contar con cifras confiables al respecto, es de pensarse que la telefonía celular también ha impactado a este sector.

Sin embargo, no se puede dejar de tener muy en cuenta a un enorme sector, que dentro de la juventud está alimentando al grupo de los excluidos, de los que no tienen acceso a las NTIC, situación que los condena a la exclusión de fuentes de trabajo, actualización y formación para el trabajo y, desde luego, de un nuevo tipo de relaciones sociales.

A partir del reconocimiento de esta situación de desigualdad, el estudio exploratorio que realizamos tuvo como propósito analizar a jóvenes que ya están incorporados al mercado de trabajo y que han participado de las grandes transformaciones que introdujo la convergencia tecnológica en las organizaciones y en los escenarios laborales que emplean las NTIC. Fueron jóvenes de entre veinticinco y treinta años, del Distrito Federal, con educación media superior o superior, con ocupaciones diferentes. De este análisis surgen las tendencias que mencionamos en estas reflexiones.

Escogimos este sector de la juventud porque pensamos que su protagonismo como parte de esta generación informatizada, conectada a la red, así como los grandes desafíos que estos cambios le deparan, es un tema que no ha sido suficientemente estudiado hasta ahora.

Es importante aclarar que la juventud no debe ser entendida sólo en términos de edad, de un estado de ánimo o una fase de transición, sino más bien como una generación independiente, una categoría social, un período dentro del ciclo de la vida con características esenciales propias.

La emergencia de la juventud como categoría social, como sujeto social, es una concepción relativamente nueva que pertenece a la segunda mitad del siglo xx, ya que en los años sesenta comienza a emerger la juventud como generación autónoma, una suerte de vanguardia de

la sociedad futura. Apenas una década después, con la reestructuración socioeconómica de los setenta, la juventud empezaría a encontrar dificultades para incorporarse al mundo del trabajo y, también, para lograr una mayor independencia.

Se trataba de cambios que afectaban, fundamentalmente, al final de la juventud, cuyas fronteras eran cada vez menos claras: el alargamiento de la dependencia familiar, la ampliación de las formas de cohabitación previas al matrimonio, los largos y discontinuos procesos de inserción laboral, el retraso de la primera paternidad, la pervivencia de las actividades de ocio en edades maduras, etcétera, son factores que marcan un postergamiento de la juventud. De esta manera, se cerraba el círculo de la postadolescencia, que pasaba a tener carta de naturaleza como nueva etapa de la vida (Feixa 1998: 35).

A la década perdida sobrevino la de los noventa, caracterizada por el impacto masivo de las NTIC, que venían desarrollándose desde por lo menos veinte años antes, pero circunscritas a ciertos sectores sociales.

A pesar de estas interpretaciones generales sobre la juventud y su desarrollo histórico, es importante distinguir a los jóvenes vistos desde fuera, como un conglomerado, de su propia percepción interna. En efecto, la juventud está integrada por diferentes formas de ver el mundo, por lo tanto mientras dentro del conjunto que definimos como juventud conviven identidades, en plural, desde fuera existe una caracterización de lo juvenil que la mayoría de las veces responde a estereotipos.

Ser joven es rebelarse, disfrutar, aprender y es también un camino hacia la edad adulta. Son las virtudes y los vicios de la juventud. Junto con la posibilidad de cambio, de creación y de renovación, las generaciones adultas tienden a ver en los jóvenes algo así como un "mal pasajero", un estado que se irá perfeccionando conforme llega la edad adulta. Los adultos en general encuentran a los jóvenes mucho menos responsables; con valores menos definidos que ellos mismos; con modas en el vestir, en la música y en sus prácticas sociales que merecen ser reprobados.

Este juego del dentro o del fuera de la juventud, sin duda está atravesado por los cambios económicos, sociales, políticos y tecnológicos, y se ha modificado sustancialmente a partir de la convergencia tecnológica. En efecto, ahora los adultos sienten que ya no pueden transmitirles viejos conocimientos, valores o modelos que le fueron propios. En tanto que las identidades juveniles se van configurando con la práctica de nuevas formas de comunicación impuestas por las tecnologías modernas, prácticas que nada tienen que ver con los viejos modos

de socialización. En esas nuevas clases de relación destaca el sentido de universalidad que ofrecen los sistemas de comunicación.

Sin embargo, estos escenarios, confusos a veces, contradictorios otras, permiten afirmar que los jóvenes son parte de grandes transformaciones en las que predominan diversas ideas sociales que guardan una vinculación estrecha con la convergencia tecnológica, "...porque no se trata de una generación tecnológica más, sino de un cambio sustantivo que está modificando el conjunto de prácticas sociales, aun cuando algunos sectores resulten más afectados que otros..." (Crovi, en Molina y Vedia 2000). Sin importar que se trate de un signo de integración o de exclusión, es un tema que no debe tomarse a la ligera, en términos de una búsqueda de equidad en los bloques comerciales.

Los jóvenes que integraron el universo estudiado nacieron en la década de los setenta, cuando las nuevas tecnologías empiezan a hacerse socialmente visibles. Esto las coloca como un elemento activo en la construcción de su identidad; sin embargo, es prematuro opinar acerca de cómo se produce esa integración, tomando en cuenta que la apropiación de la convergencia es heterogénea y desigual, y que aún son escasos los trabajos al respecto.

El Estado debe hacer suyo el estudio y análisis de este tema, a fin de que el avance tecnológico reduzca la diferencia abismal entre las convergencias y las exclusiones. El sector educativo, entre otros, tiene mucho que hacer en esta materia.

Jóvenes en red

En este contexto la pregunta es si los jóvenes que tienen acceso a las NTIC (los conectados a las redes, también conocidos como *on line*), son parte de una nueva categoría entre los demás.

No existe una sola condición juvenil. Hoy, como en todos los tiempos, podemos hablar de "juventudes" y de "identidades", que se van construyendo de acuerdo con los grupos en los que se insertan, su condición social y su cultura. Sin embargo, a partir de estas diferencias, cuáles son las características del sector juvenil que se ha incorporado efectivamente a la convergencia.

Los jóvenes de este tiempo, a diferencia de quienes vivieron los sesenta, década caracterizada por la búsqueda de independencia, tienden a permanecer más en la casa de los padres, por lo que se les conoce como "juventud alargada" o "jóvenes adultos" (de entre veinticinco y treinta años). Aunque algunos permanecen en el hogar paterno para es-

tudiar, en América Latina, como producto de las crisis económicas, una parte importante busca incorporarse lo más pronto posible al mercado laboral.

Los jóvenes que trabajan con la red forman

... el sector social más predispuesto a participar de la "modernidad" y a impulsar los procesos de cambio que se están llevando a cabo, en la medida en que están más expuestos a la incidencia de la informática y los modernos medios masivos de comunicación, y son menos dependientes de las tradiciones y de las inercias que atan a los adultos, desde todo punto de vista (Rodríguez 2000).

Se habla incluso de una nueva generación de jóvenes empresarios con base tecnológica, quienes en Estados Unidos ya fueron bautizados como *yetties* (young entrepreneurial technology) (Jacob, *Reforma*, 28 de abril de 2000).

¿Cuáles son sus características? Son más flexibles ante los cambios y, por lo tanto, más dispuestos a integrarse a relaciones laborales informales o transitorias. Esta falta de permanencia en los trabajos (una condición que hasta ahora las generaciones de adultos buscaban toda su vida), los hace más audaces, creativos, con un esquema espacio-temporal muy flexible. Sus metas son ambiciosas, al punto de que en algunos casos no tienen límites y la capacitación constante es parte de su esquema mental, como un instrumento que les permite continuar activos en el mercado de trabajo.

Algunos de estos jóvenes se han dado cuenta de que ya no dependen de los adultos para obtener ciertos conocimientos, e incluso que los aventajan cuando se trata de apropiarse de la convergencia para laborar. Por primera vez son los adultos quienes dependen de los conocimientos de los jóvenes para manejar estas herramientas, una situación que merece analizarse con cuidado.

A ello se suman las nuevas formas de comunicación electrónica que les ofrece la red, cuyo anonimato, construcción de identidades falsas o sustitutas, volatilidad de las relaciones, son comunes. Estas condiciones introducen cambios importantes en la noción de identidad, y modifican el concepto clásico hacia una identidad más flexible y descentralizada (Crovi, en Molina y Vedia 2000: 230). "Una identidad que permite el juego y abre una libertad en la comunicación, donde se puede elegir entre tener la misma personalidad que en la vida real, o crear una o varias personalidades virtuales sustitutas" (Turkle: <http://web.mit.edu/sturkle> 1997).

Cuando los jóvenes incorporan esta convergencia tecnológica a su vida cotidiana, lo hacen también a su cultura. Como en otros momentos de la historia, esta nueva cultura que se apropia de las NTIC, tiene su contraparte en los movimientos de contracultura (como los *hackers* y *crackers*), así como en los sectores excluidos. Esto no impide, sin embargo, que la convergencia tecnológica esté a punto de convertirse en un paradigma social dominante.

Algunos resultados preliminares

En estas reflexiones incluyo algunos de los resultados del trabajo de campo de la investigación, que serán sólo indicativos en virtud de que aún se están procesando. Esta labor estuvo integrada por dos estudios: uno cuantitativo (sobre las ofertas de trabajo a través de medios impresos y la red) y otro cualitativo (cuatro grupos focales). Los indicadores que destacan son los siguientes.

Las ofertas de trabajo publicadas en medios impresos aún no son muy exigentes en cuanto al manejo y apropiación de las NTIC, como un requisito para otorgar el empleo. Sin embargo, por tratarse de un campo que todavía se considera especializado, aunque a la vez está presente en casi todas las ocupaciones, profesiones y oficios, pueden emplearse otros métodos de búsqueda y selección de personal, o bien al hacer las entrevistas, seleccionar a quienes trabajan en la red.

Los anuncios analizados confirman que los jóvenes entre veinticinco y treinta años son los más buscados en las ofertas de empleos; asimismo, el idioma inglés sigue siendo el más requerido, lo cual podría estar vinculado al manejo de las NTIC o de la convergencia en general. Por datos que surgen de diversas variables, se puede deducir que a mayor nivel educativo, más exigencia acerca del manejo de programas o tecnologías de la convergencia.

Por su parte, los grupos estudiados nos indican que para los jóvenes que laboran con la red es muy satisfactorio el uso de las nuevas tecnologías, entre otras razones, porque les ayudan a hacer más rápido, eficiente y seguro su trabajo. No manifestaron ninguna preocupación por posibles consecuencias en su salud, en las relaciones interpersonales (muchos trabajan en sus casas o en otro tipo de aislamiento), así como por la flexibilidad en los horarios o en la movilidad espacial de sus trabajos. Tampoco les afecta la falta de estabilidad laboral, que varía de acuerdo

con la duración de una obra. Se encuentran aún en una situación de "encantamiento" que tal vez con el tiempo se decante.

Se deduce también que las empresas tienen una enorme asignatura pendiente en materia de capacitación, ya que los jóvenes participantes manifiestan que es escasa la formación que han recibido de sus empleadores en materia de NTIC y software. En términos generales, la tendencia es aprender por imitación o autoaprendizaje, lo cual conduce a la falta de racionalidad acerca de algunos procesos que mencionábamos al principio. Éste es un tema que el gobierno debe atender con urgencia junto con el sector empresarial, a fin de que exista un compromiso real de capacitación que permita ir acortando la brecha digital.

Reflexiones finales

Como afirma Bernard Mieve, la convergencia toca a todas las naciones, debido a que en cada país existe un sector desarrollado, de vanguardia, que las incorpora porque constituyen el vehículo de los procesos de globalización y sustento de las nuevas formas de producción. Este mecanismo, sin embargo, está creando un nuevo tipo de excluidos que abarca tanto a las naciones como a las personas.

En el caso de las personas, aún no se precisa la relación entre esta exclusión y la clase social, la edad, la escolaridad y el sexo. Según algunos indicadores, estas categorías ya no son plenamente válidas, porque se presentan casos de apropiación tecnológica en gente de bajos recursos o de una formación demasiado centrada en la exploración y apropiación de las nuevas tecnologías y el software. Aunque podría tratarse sólo de excepciones, considero importante resaltar que este fenómeno debe ser estudiado con esmero, y a partir de parámetros diversos, algunos de los cuales serán también nuevos.

Para las naciones, la apropiación desigual de la convergencia es un factor determinante en la integración de los bloques económicos, sobre todo si lo que éstos buscan es equidad entre los países que los integran. Sin embargo, hasta ahora los sectores más activos en el intercambio del libre comercio (al menos con México) suelen ser las empresas a las que Marta Panaia denomina modelo solar o centro periferia, más algunas de tamaño intermedio. Éstas son también las que se han sumado a la convergencia y que en muchos casos tenían antecedentes de intercambios transnacionales.

Las fusiones y alianzas a las que asistimos en los diferentes sectores de la producción, el comercio y los servicios (entre las cuales figuran las telecomunicaciones y los medios de comunicación), buscan reunir sinergias para asegurarse los mercados establecidos al interior de esos bloques. Por eso urge que el Estado retome su papel regulador, vigilante y negociador tanto en alianzas y fusiones, como frente a las obligaciones que los empresarios deben cumplir, a fin de reducir el abismo digital (por ejemplo, que éstos reconozcan la necesidad de brindar capacitación a sus empleados). La respuesta de las corporaciones en ese sentido ha sido escasa.

Considero que las acciones gubernamentales, por ambiciosas que sean, no serán suficientes para reducir el abismo. También toca al sector privado comprender el valor que tiene tanto la capacitación de técnicos y profesionales de la informática, como de especialistas de otras áreas que necesitan dominar las herramientas de la convergencia para que ésta sea en verdad una acompañante de procesos sociales.

Los jóvenes, sector permanentemente mencionado, pero poco analizado a fondo, ocupan un lugar de privilegio en la convergencia, tanto para quienes se integran como actores directos, como para el gran grupo de excluidos que deben ser considerados en políticas sociales capaces de darles oportunidades permanentes de desarrollo y empleo.

Si como afirman autoridades del INEGI, el reto es informatizar al país, corresponde al sector juvenil pugnar por programas de capacitación que les permitan apropiarse de las NTIC, y assimilarlas a su cultura. Esta apropiación es el único camino capaz de darles racionalidad en el manejo de los nuevos medios y sus contenidos.

La exportación de *tecnocerebros*, que nutre de inteligencia a corporaciones transnacionales de países desarrollados, es otro de los resultados de la convergencia que debe analizarse. Aunque no es nada nuevo, con la movilidad internacional se ha acelerado y está dejando a México y a otros países de la región huérfanos de los escasos recursos humanos especializados que mucho les ha costado formar. Se trata de un vacío que nos perjudica tanto en el presente como en la intención de ir formando la sociedad del conocimiento, cuyo lubricante es justamente el conocimiento.

Los resultados preliminares del trabajo de campo sobre los jóvenes que utilizan la Internet, nos indican que están viviendo una suerte de encantamiento debido a que la convergencia hace su trabajo más rápido, eficiente y seguro. Vista desde otro ángulo, esta euforia parte de que la convergencia ha creado nuevas reglas laborales que han dejado fuera las

estructuras sindicales tradicionales. Por lo tanto, es necesario pensar en normas y reglas acordes a la nueva realidad laboral que impidan que, con el argumento de estar a la vanguardia y de apropiarse de las NTIC, los jóvenes pierdan las principales conquistas laborales de este siglo (tiempo de ocio debidamente separado de los horarios de trabajo, días de descanso, permanencia en el empleo, compensaciones por despido, seguridad social). Las reglas del juego no serán iguales, pero como dice Vattimo, flexibilidad no significa ausencia de reglas.

La convergencia tecnológica como un fenómeno de consumo cultural es apenas un concepto en construcción. Sabemos poco acerca de ello, pero lo suficiente para afirmar que el abismo digital no sólo debe analizarse en términos de infraestructura. Se trata también, y por sobre todo, de un vacío de conocimientos que debemos franquear adecuadamente con programas de capacitación y con información precisa sobre cómo los usuarios jóvenes están incorporando la convergencia tecnológica a su vida cotidiana. Ello habrá de poner en claro el lugar que la juventud mexicana ocupa en el nuevo mapamundi.

BIBLIOGRAFÍA

- CAFASSI, Emilio (1998) *Internet: políticas y comunicación*. Buenos Aires: editorial Biblos.
- CASTELS, Manuel (1999) *La era de la información*, vols. 1, 2 y 3. México: Siglo XXI Editores.
- CEPAL (1992) *Educación y conocimiento: eje de la transformación productiva con equidad*. Chile: Comisión Económica para América Latina y el Caribe, Unesco.
- CHAMBERS, Ian (1995) *Migración, cultura, identidad*. Argentina: Amorrortu Editores.
- CROVI DRUETTA, Delia (1999) "Desafíos del mundo virtual", en Elsa Patiño y Jaime Castillo (comps.). *Globalización y reestructuración territorial*. UAM-X y RNIU, pp. 211-220.

- _____ (1994) "Televisión y procesos identitarios", *Comunicación y Sociedad*, núm. 20, Centro de Estudios de la Información y la Comunicación, Universidad de Guadalajara, enero-abril, 1994, pp. 67- 78.
- _____ (1999) "Endangered identities or intercultural relations? Toward an agenda of reflection and research", II Coloquio Internacional Comunicación e Identidades Culturales en NAFTA-Mercosur, Universidad de Texas, Austin, junio.
- _____ (2000) "Juventud, identidad y comunicación", en Silvia Molina y Vedia (coord.). *Identidad y tolerancia*, vol. I. México: UNAM.
- DE SANCTIS, O. (1998) "Immaginazione, cognizione e rappresentazione. Il reale e il virtuale", en *Costruzione e appropriazione del sapere nei nuovi scenari tecnologici*, p. 55.
- ECO, Umberto (1998) *Cinco escritos morales*. España: editorial Lumen.
- FEIXA, Carles (1998) *El reloj de arena*. México: SEP, Centro de Investigación y Estudios sobre Juventud.
- GALLISSOT, René (s.f.) *Bajo la identidad. El proceso de identificación* (s.d.).
- GIMÉNEZ, Gilberto (s.f.) "La identidad social o el retorno del sujeto en sociología", mimeo (s.d.).
- Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (2000a) *Mujeres y hombres en México*. México: INEGI.
- _____ (2000b) *XII Censo General de Población y Vivienda 2000. Resultados preliminares*. México: INEGI.
- _____ (2000c) *Encuesta Nacional de Empleo Urbano. Principales indicadores de la ENEU*, Infofax. México: INEGI.
- KENISTON, Keneth (1982) "Juventud: una nueva etapa de la vida", en *Telpochtli In Ichpuchtli. Revista de Estudios sobre la Juventud*, núm. 3, año 2, CREA.

- LACROIX, Jean-Guy, Bernard Miége y Gaetan Tremblay (1994) *De la télématique aux autoroutes électroniques. Le grand projet reconduit*. Canadá: Presses de l'Université du Québec.
- MARAZZI, Christian (1996) *Il posto dei calzini. La svolta linguistica dell'economia e i suoi effetti nella politica*. Suiza: Edizione Casagrande-Bellinzona.
- MARTÍN BARBERO, Jesús et al. (s.f.) *Umbrales. Cambios culturales, desafíos nacionales y juventud*. Colombia: Corporación Región.
- MELUCCI, Alberto (1982) *L'invenzione del presente*. Bologna: Il Mulino. Italia.
- MORIN, Edgar (1980) *La methode. 2. La vie de la vie*. París: Seuil.
- PANAIA, Marta (1998) "La tecnología informática comunicacional en la industria de la construcción", en Finkelievich y Schiavo. *La ciudad y sus TIC's*. Argentina: Universidad Nacional de Quilmes.
- RODRÍGUEZ, Ernesto (2000) *Umbrales: cambios culturales, desafíos nacionales y juventud*. Colombia: Corporación Región de Medellín.
- SILVERSTONE, Roger y Eric Hirsch (1996) *Los efectos de la nueva comunicación*. Barcelona: Boch Comunicación.
- TURKLE, Sh. (1997) *Life on the Screen*. Nueva York: Touchstone.
- VATTIMO, Gianni (1996) *La sociedad transparente*. Buenos Aires: Paidós.

HEMEROGRAFÍA

- BECERRA, Martín (1998) "Las industrias culturales ante la revolución informacional", entrevista con Bernard Miége, revista *Voces y Culturas*, núm. 14, II semestre, Universidad Autónoma de Barcelona, España.

El Financiero, 22 de septiembre de 1999, página 37.

Excélsior, "Empresas certificación de habilidades", Leopoldo Trejo Martínez, 27 de mayo de 2000.

Nexos, núm. 274, "El abismo digital", Delia Crovi Druetta, México, octubre de 2000.

Reforma, "El desafío de competir en la era digital", Espejo de las Américas, pp. 1 y 2, 22 de septiembre de 1999.

Reforma, "La era del Internet: el próximo motor creciente del mundo", Michael Mandel e Irene Kunii, 27 de septiembre de 1999, 20A, negocios.

Reforma, "Ejecutivos 'punto.com'", Julio César Jacob, 28 de abril de 2000, negocios.

Reforma, "La transición hacia una sociedad del conocimiento", Jorge Katz, Vivianne Ventura-Dias, 19 de junio de 2000, negocios.

Reforma, 6 de septiembre de 2000, 9 A.

Reforma, Espejo de las Américas, p. 1, 26 de septiembre de 2000.

SITIOS INTERNET

<http://web.mit.edu/sturkle>, 1997.

<http://www.monclovanet.com>, 2000.

<http://web.mit.edu/sturkle>, 2000.

<http://www.cofetel.gob.mx>, 2000.

<http://www.inegi.gob.mx>, 2000.