

Brecha digital y juventud en Cochabamba. Desigualdades en el acceso y uso de nuevas tecnologías

Youth and Digital Divide in Cochabamba. Unequalities in Access and Use of New Technologies

Marlene Choque Aldana

Boliviana, comunicadora social y socióloga, Magister en Ciencias Sociales (FLACSO, México) y candidata a doctora en Sociología (El Colegio de México). Afiliada a CIUDADANÍA, Comunidad de Estudios Sociales y Acción Pública. Responsable del Proyecto "Educación ciudadana en derechos humanos de jóvenes en el proceso de reformas institucionales" (Ciudadanía).

marlenech1@gmail.com

Resumen

El artículo discute las conceptualizaciones de la brecha digital como acceso diferenciado a las tecnologías de información y comunicación. Sintetiza las dimensiones que expresan con mayor claridad las brechas de acceso y manejo de las tecnologías en los jóvenes de Cochabamba a partir de una encuesta sobre "Usos del tiempo libre y acceso a nuevas tecnologías por parte de jóvenes". Las tecnologías devinieron una herramienta imprescindible y de uso cotidiano para la mayor parte de la juventud, pero a la vez expresan, reproducen y producen desigualdades sociales. La brecha adopta diversas figuras o avatares que se arraigan en elementos socioeconómicos (una conectividad desigual), en aspectos de género (hay usos diferenciados de la tecnología por género) y de edad (todavía las nuevas tecnologías son "de los jóvenes"), entre otros.

palabras clave: brecha digital, TICs, juventud, sociedad de la información

Resumo

O artigo discute a definição da brecha digital como o acesso desigual às Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). Analisando os dados coletados pelo survey (ou pela pesquisa) "Jovens, usos do tempo livre e acesso às novas tecnologias", sintetiza os elementos que expressam com maior clareza as brechas de acesso, conhecimento e uso. Ainda que as TICs ficaram convertendo-se em uma ferramenta imprescindível e de uso cotidiano para a maioria dos jovens, expressam, reproduzem e produzem desigualdades sociais. A brecha assume diversas figuras ou avatares aprofundados em elementos socioeconômicos (uma conectividade desigual), em aspectos de gênero (usos diferenciados para homens e mulheres) e de idade (hoje as tecnologias são ainda "dos jovens"), entre outros.

palavras chave: brecha digital, TICs, juventude, sociedade da informação

Abstract

The article discusses the conceptualization of digital divide as unequal access to Information and Communication Technologies. Analyzing the data collected by a survey called: "Youth in Cochabamba, Bolivia. Their leisure time and their access to information and communication technologies", it synthesizes the issues that express most clearly access, knowledge, and use divides. Although ICTs became an indispensable tool for everyday life for most youngsters, they express, reproduce and produce social inequalities. The digital divide adopts diverse avatars that plant their roots in socio-economic grounds (unequal connectivity), gender ("screen fright" and differentiated uses), and age issues (new technologies are still youth technologies), amongst others.

keywords: digital divide, ICTs, youth, information society

Introducción

El epígrafe fue extraído de una canción que responde a algunos comentarios que los usuarios de YouTube dejaron sobre la música de uno de los más conocidos *reguetoneros*. Años antes, el mismo artista publicó un disco, llamado *El disco que nunca salió*, en Internet; la casa disquera no tenía intenciones de hacerlo. El material podía obtenerse gratuitamente. Los beneficiarios de esta decisión fueron jóvenes de treinta países, que combinaban el gusto por el *reguetón* y la disponibilidad de conexiones de Internet lo suficientemente capaces de “bajar un disco” sin dificultades.

La red de información continúa extendiéndose por el mundo. Es posible asistir “virtualmente y en tiempo real” a acontecimientos que ocurren en las latitudes más lejanas. Podría decirse que el mundo gira en los circuitos electrónicos; con mayor rapidez, si la conexión tiene suficiente ancho de banda; con más seguridad, si la protección contra virus y *malware* está actualizada; más sólidamente, si el *hardware* y el *software* se conjugan adecuadamente; con más fluidez, en fin, si uno conoce el funcionamiento de los programas y sabe optimizar su uso. Uno de los rasgos más definitorios de la globalización es la interconexión, la posibilidad de usar las redes para fines económicos, políticos, académicos o sin un fin en particular.

En este artículo nos ocuparemos de una pequeña parte de este mundo globalizado o en persistente globalización. Nos interesa ver hasta qué punto las consignas de la utopía de la sociedad de la información (Cf. CASTELLS 2001) toman sentido en la ciudad de Cochabamba cuando analizamos a una población que debería ser la más sensible a los cambios en la tecnología personal: los jóvenes. ¿Es plausible hablar de “generación digital”, “generación punto com” o “generación arroba” para caracterizar al acceso que tienen y el uso actual que los jóvenes cochabambinos hacen de la tecnología? Para abordar esta interrogante se recuperan parte de los resultados de una encuesta levantada en abril y mayo de 2009 por el centro CIUDADANÍA.¹ Para poder mantener criterios comparativos con información nacional e internacional se definió operacionalmente a la juventud como la edad entre los 15 a 29 años. El tema del uso de la tecnología ya fue abordado en otra investigación realizada en Cochabamba (Cf. UBERHUAGA et al. 2005); en nuestro trabajo se hace énfasis en la brecha digital en varios lugares.

La brecha digital (*digital divide*, en inglés) alude en una primera acepción a la diferencia que existe entre

las personas, comunidades, estados o países con respecto al acceso a las Tecnologías de Información y Comunicación, TICs. Una de las primeras definiciones propuesta por Martin R. Hilbert (2001) señalaba que se ubicaba “entre aquellos que tienen acceso a las tecnologías digitales y aquellos que no”. Desde entonces se plantearon numerosas definiciones más amplias,² incluyendo a veces las capacidades necesarias para usar las tecnologías (una dimensión de analfabetismo digital, sumada a la privación o pobreza digital referida a los medios materiales) y no siempre considerando las causas de la brecha o su relación con otras desigualdades socioeconómicas. Aquí se recupera la definición propuesta por Ricardo Monge (2002: 5): “el término brecha digital se refiere al acceso diferenciado que tienen las personas a las Tecnologías de Información y Comunicaciones (TICs), así como las diferencias en la habilidad para usar tales herramientas, en el uso actual que les dan y en el impacto que tienen sobre el bienestar”.

Jan Van Dijk (2008) propone un modelo de cuatro dimensiones: motivacional, acceso material entre otros accesos físicos, habilidades digitales (*operativas*, manejar software y hardware; *informativas* de buscar, seleccionar y procesar información; y *estratégicas*: capacidad de usar la computadora y fuentes de redes) y usos (tiempos, programas, usos de banda, uso creativo). En fin, exclusión digital está mediada por el acceso a la infraestructura tecnológica pero también por factores motivacionales o de propósitos (VAN DIJK, 2008, DIMAGGIO y HARGITTAI 2001) y por factores que facilitan o dificultan el desarrollo de habilidades y competencias para un uso más adecuado de los recursos tecnológicos. Más allá, el uso de tecnologías es indispensable para ingresar a la “cultura de la convergencia”, en la que no

solamente se consumen contenidos (Cf. JENKINS 2008), e inclusive para desarrollar movimientos sociales (Cf. WRAY 1998, CRITICAL ART ENSEMBLE 1996, RIBEIRO 1998). Además plantea la necesidad de un concepto dinámico porque advierte que la brecha digital está en constante evolución, gracias al desarrollo tecnológico y a sus usos innovadores.

La brecha digital doméstica es un fenómeno multidimensional que presenta distintos niveles. En su manifestación más aparente adopta diversas figuras o avatares que se arraigan en elementos socioeconómicos (una conectividad y acceso desiguales), en aspectos de género (conocimientos, usos, gustos y prácticas diferenciadas) y de edad (competencias, habilidades y apropiaciones). Estos aspectos serán analizados desde la mirada de tres manifestaciones de las brechas que más destacan en la juventud cochabambina: la brecha de estrato, la brecha de género y la brecha generacional.

1. Brecha de acceso a las nuevas TICs

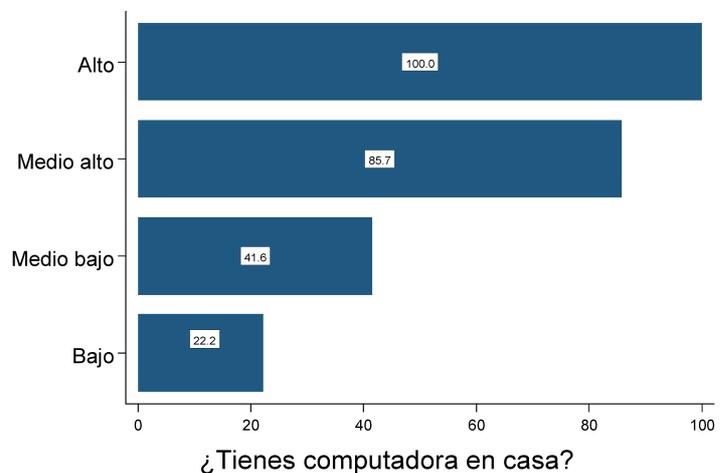
Una de las primeras dimensiones estudiadas de la brecha digital (en un principio entendida como *la brecha digital*) es conocida como *brecha tecnológica*; se circunscribe al acceso a las telecomunicaciones y a la informática, y más específicamente a la red Internet (Jijena, 2007), a la conectividad, a la tenencia y disponibilidad material de las nuevas tecnologías.

Una de las primeras dimensiones estudiadas de la brecha digital (en un principio entendida como *la brecha digital*) es conocida como *brecha tecnológica*; se refiere a la conectividad, a la tenencia y disponibilidad material de las nuevas tecnologías.

Los indicadores básicos en los enfoques tradicionales incluyen la posesión de una computadora en casa y la conexión a Internet. Se intentará ir más allá analizando otras características del acceso a las TICs indagando las alternativas que los jóvenes desarrollan para acceder a ordenadores y a los servicios de Internet (mediante el cibercafé), o para comunicarse (a través de las cabinas públicas); las frecuencias de acceso y horas de uso, etc. que nos permitirán conocer la relación entre las condiciones socioeconómicas y las oportunidades digitales.

En el gráfico se observa la gran brecha de acceso (de más de 80 puntos) que existe entre los diferentes estratos de los jóvenes cochabambinos (los estratos fueron definidos por las diferencias de acceso a bienes materiales en el hogar entre los que no se incluye la computadora). El acceso va desde el 22% de los jóvenes de sectores bajos hasta el acceso pleno que disfrutaban los que pertenecen al estrato alto (Gráfico 1). Destaca el hecho de que más de la mitad de la población de los estratos bajos todavía no tiene acceso domiciliario a una computadora, lo cual marca uno de los primeros rasgos de acceso inequitativo por parte de la población juvenil.

Gráfico 1. Tenencia de computadora en casa por estrato



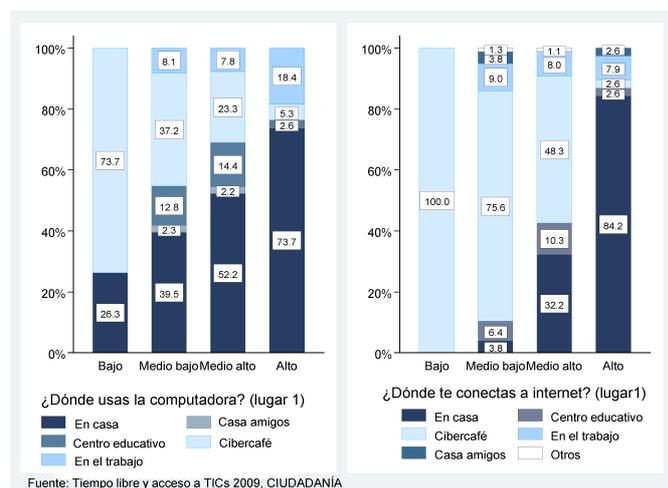
Fuente: Encuesta Tiempo libre y acceso a TICs 2009, CIUDADANÍA

No obstante, dado que la computadora se convierte en un bien básico e imprescindible para una población en etapa formativa o en sus primeros años de trabajo, se observan diferentes estrategias para acceder a su uso, en la casa, en el lugar de estudio o de trabajo o en lugares públicos como los cibercafé. El acceso a

las computadoras está condicionado por las posibilidades económicas. A medida que sube el estrato, una mayor proporción de jóvenes informan hacer uso prioritario de las computadoras en sus propios hogares (Gráfico 2a). El cibercafé es el segundo lugar donde los jóvenes pueden usar la computadora, adquiere mayor importancia a medida que se baja en el estrato socioeconómico, siendo la primera opción de acceso y uso para el estrato bajo (74%). El cibercafé se convierte en un espacio clave de inclusión digital en términos de acceso para los jóvenes cochabambinos de estratos bajos.

Del total de jóvenes encuestados, menos de la tercera parte informaron tener conexión domiciliaria de Internet, lo cual significa que más de dos tercios (los de los estratos más bajos) deben buscar otras alternativas para conectarse a la red. Para estar conectados a la red (*plugged*), estos jóvenes acuden en primera instancia al cibercafé (única opción para todos los de estrato bajo y para 76% de los de estrato medio bajo), cuya importancia disminuye a medida que se avanza hacia los otros estratos aunque sigue siendo la primera opción para la generalidad de los jóvenes cochabambinos (Gráfico 2b). En segundo lugar está la conexión en casa, que adquiere importancia creciente para los sectores altos. A gran distancia están el trabajo y los centros de enseñanza que tienen cierta importancia para los estratos medios.

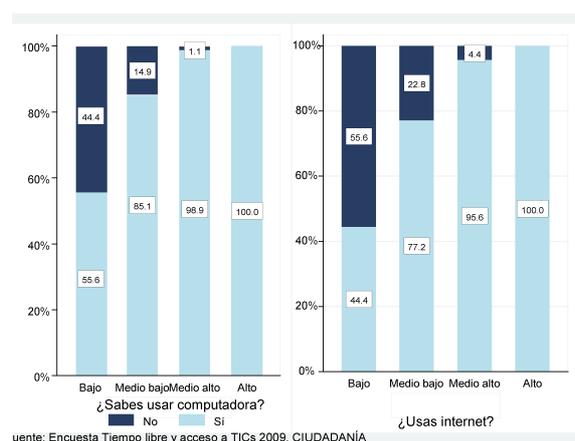
Gráfico 2a y 2b. Lugares de uso de la computadora y de conexión a internet por estrato



En consonancia con la disponibilidad de Internet domiciliaria, todos los entrevistados de estrato alto afirmaron que saben usar computadora y que usan Internet; en situación parecida se encuentran los de

estrato medio alto. La mayor brecha se da con el sector más bajo: solamente 56% de estos jóvenes saben usar computadora y 44% acceden a la red con regularidad (Gráfico 3a y 3b).

Gráfico 3a y 3b. Jóvenes que saben usar computadora y usan Internet por estrato

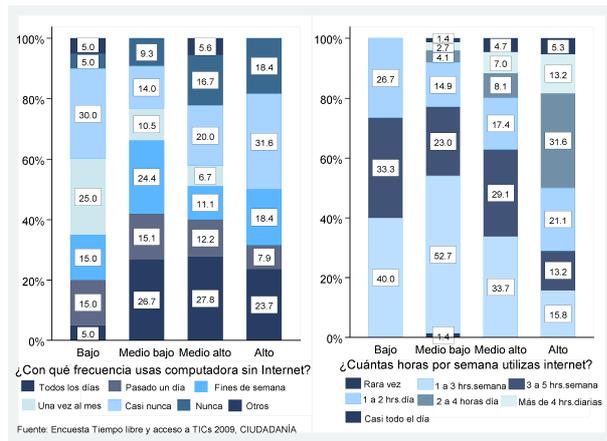


El uso de la computadora sin Internet por parte de los jóvenes también muestra un comportamiento diferenciado socialmente. Hay mayor frecuencia de uso de computadoras cuando el estrato sube. Casi la mitad de los jóvenes del estrato más bajo no usan computadora; la otra mitad pueden hacerlo por lo menos una vez al mes o, en menor proporción, una vez a la semana o día por medio. Se observa una cierta nivelación en los sectores medios con el sector alto; aproximadamente la mitad usan computadora por lo menos con una frecuencia semanal, mientras que el uso diario es casi similar en todos los estratos (Gráfico 4a).

En el caso de Internet hay una relación clara entre las posibilidades de acceso y el estrato socioeconómico. A medida que aumenta el estrato, los jóvenes tienen más acceso a Internet, en horas promedio diarias o semanales. Los sectores bajos sólo pueden hacerlo por poco tiempo (menos de una hora diaria). El acceso en horas

va aumentando al avanzar hacia los sectores altos (Gráfico 4b). Se observa una diferencia significativa entre el sector medio alto y alto, pues casi la mitad de los jóvenes de estrato alto ya pueden acceder hasta dos horas promedio diarias, mientras que la otra mitad tienen accesos que pueden llegar inclusive a todo el día.

Gráfico 4a y 4b. Frecuencia de uso de la computadora y de acceso al Internet por estrato



Los usos que los jóvenes de todos los sectores dan a la computadora y al cibercafé son diversos; se concentran básicamente en tres áreas: actividades relacionadas al estudio, socialización virtual y entretenimiento. Se observan coincidencias y algunas diferencias por estrato. “Hacer trabajos” es el primer uso que todos los jóvenes dan al ordenador y al cibercafé, con predominancia de los estratos altos (a la computadora) y de los sectores medios (al cibercafé). Le siguen las actividades de socialización virtual (chatear, correo electrónico, comunicación) y luego otras vinculadas a tareas estudiantiles (navegar, buscar información), ambas actividades son más prioritarias para los estratos altos; bajan su importancia para el estrato alto en el cibercafé, mientras suben para el estrato medio alto (gráficos 5 y 6). Llama la atención el uso lúdico prioritario que los jóvenes del sector

bajo dan a la computadora, en estos sectores adquieren importancia otras dos actividades: imprimir y los juegos en red. Como se vio con anterioridad, el cibercafé adquiere importancia para los jóvenes de los sectores medios, para quienes las tareas escolares o académicas y la socialización son los usos prioritarios, mientras que decae su importancia para los sectores más bajos, ya sea porque no tienen condiciones económicas para acceder al cibercafé o no está entre sus prioridades.

Gráfico 5. Usos de la computadora por estrato

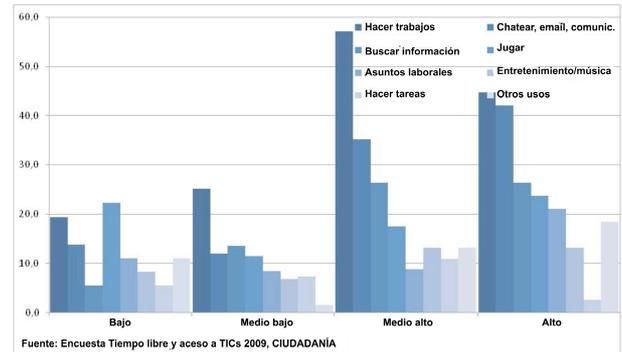
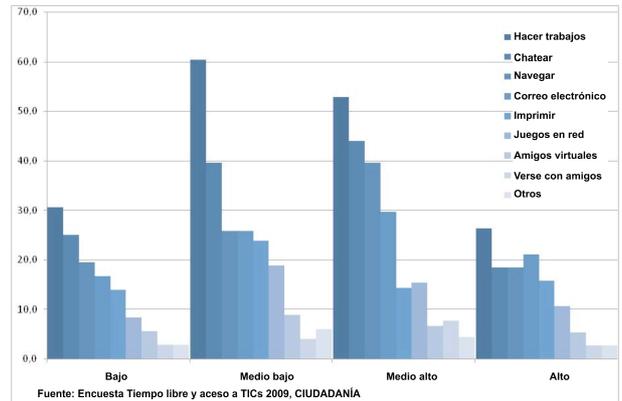


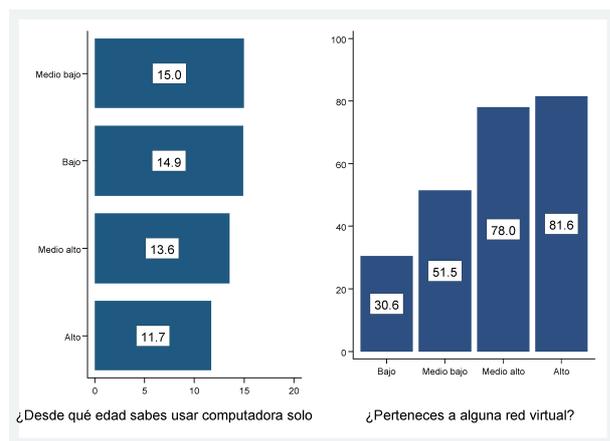
Gráfico 6. Usos del cibercafé por estrato



El uso de la computadora no sólo tiene que ver con habilidades sino con las posibilidades concretas de aprender el uso de algunos programas básicos. El análisis cruzado de la edad promedio de aprendizaje del uso de la computadora por estrato muestra que existe una diferencia de casi tres años. Este dato es determinante para analizar las posibilidades de inclusión digital o por los menos de inicio del proceso de alfabetización digital (Gráfico 7a). Por otro lado, también se pueden ver otras dimensiones del acceso a partir de la apropiación y uso efectivo que realizan los jóvenes de la red y su participación voluntaria en comunidades virtuales. Estas comunidades se conforman por grupos de individuos que se comunican a través de medios electrónicos y

comparten intereses sin tener contacto físico o pertenecer a una determinada etnia (Kardaras, Karakostas y Papathanassiou, 2003). Si bien la suscripción a redes sociales virtuales inicialmente es un servicio abierto y gratuito, en los hechos es una cuestión de estrato social. La brecha de acceso por estratos sube a 50 puntos porcentuales (Gráfico 7b).

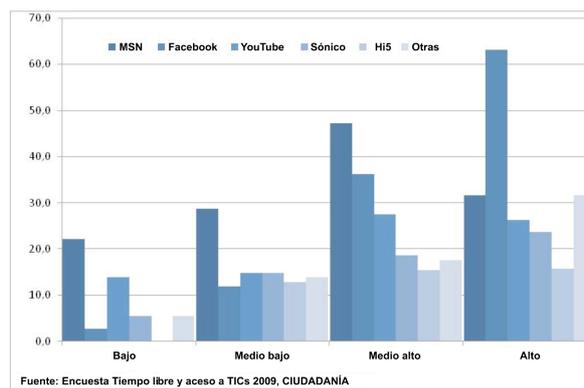
Gráfico 7a y 7b. Edad de aprendizaje del uso de computadora y pertenencia a alguna comunidad virtual por estrato



En el mundo virtual parecen reproducirse las desigualdades sociales y de consumo cultural, redibujarse simbólicamente las “fronteras” que definen quiénes pueden “ser parte de” y quiénes están excluidos o no están “autorizados” para conformar ciertas comunidades sociales virtuales. Se observa una clara diferenciación por estratos socioeconómicos en las comunidades virtuales preferidas. Especialmente, en Facebook y en menor proporción en YouTube y Sonico, se observa una participación predominante de los estratos altos; mientras que el servicio de MSN Messenger se caracteriza por ser el más grande y el más inclusivo para los jóvenes de todos los estratos (Gráfico 8). Hay que profundizar sobre la dimensión simbólica de estas comunidades (Cohen, 1985), que podría explicar el desarrollo de sentidos de pertenencia, así como los procesos de autoinclusión o auto y hetero exclusión que se generan en la interacción cotidiana en estas redes virtuales.

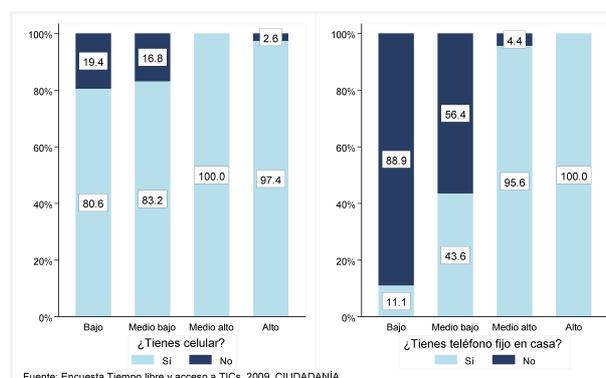
Gráfico 8. Preferencia de comunidades y redes virtuales por estrato

Hace algunos pocos años el acceso a la telefonía móvil era restringido a ciertos sectores privilegiados de la población y era un indicador eficaz de pertenencia a un estrato socioeconómico. En la actualidad en la ciudad de Cochabamba la diferencia



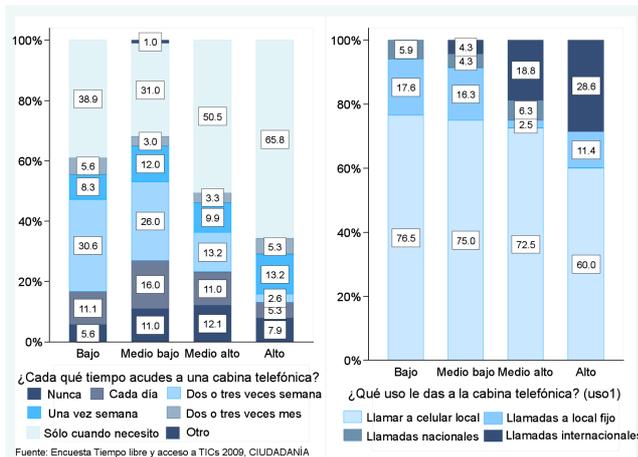
de acceso por estratos es sólo de veinte puntos porcentuales entre los estratos más altos y más bajos (Gráfico 9a). Ésta constituye una de las menores brechas de las tecnologías analizadas. Según datos del último Censo (INE, 2001), sólo el 48,6% de los hogares cochabambinos informaban tener teléfono fijo o móvil. En la muestra utilizada en esta investigación la proporción que cuenta con celular supera el 90%. La tenencia de teléfonos fijos expresa con fuerza la diferenciación socioeconómica. La brecha entre los sectores altos y bajos llega a noventa puntos porcentuales (Gráfico 9b). Este dato es de importancia para un análisis de inclusión digital, ya que la telefonía fija tiene derivaciones en el acceso a otras tecnologías como la red Internet (mediante *dial-up* o ADSL). Ésta sería una determinación tecnológica insoslayable para los estratos bajos.

Gráfico 9a y 9b. Tenencia de celular y de telefonía fija domiciliar por estrato



Las deficiencias de acceso a comunicación telefónica por parte de los estratos bajos se resuelven con la asistencia a las cabinas telefónicas públicas que proliferaron en los últimos años y están al alcance de los sectores populares. Si bien el costo no siempre es bajo y es medido por tiempo, cumplen la función de comunicar a los usuarios de manera inmediata y, en general, eficiente. La frecuencia de uso de las cabinas está claramente diferenciada por estratos. Más de la mitad de los jóvenes de estratos bajos acuden a las cabinas por lo menos una vez a la semana, proporción que desciende a una tercera parte de jóvenes del sector medio alto y a una quinta parte del sector alto (Gráfico 10a). Los usos prioritarios³ de las cabinas se diferencian claramente por estratos. Los estratos medios y bajos las usan preponderantemente para llamar a personas de la misma ciudad (sea a celulares o teléfonos fijos). Los sectores altos las usan para los mismos fines pero también para llamadas a otras ciudades y otros países (Gráfico 10b).

Gráfico 10a y 10b. Frecuencia de asistencia a cabinas telefónicas y uso prioritario por estrato

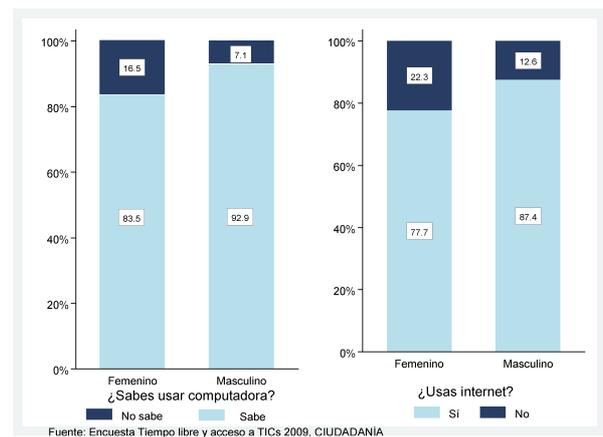


2. Brecha de género o de usos

La exclusión digital está determinada por el acceso a la infraestructura tecnológica, y también por otros factores motivacionales (Dijk, 2008),

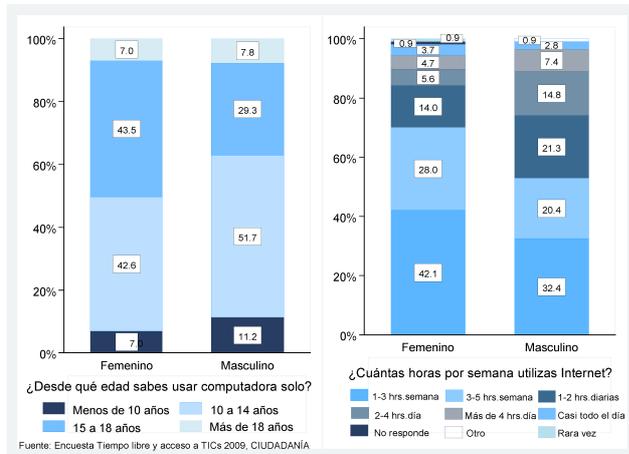
además de factores institucionales y contextuales que facilitan o dificultan el desarrollo de habilidades y competencias para un uso más adecuado de los recursos tecnológicos. En este apartado se analizarán las manifestaciones de esta nueva brecha, es decir, la diferenciación de las prácticas, accesos y usos de las nuevas tecnologías desde una mirada de género. Reconociendo que el género es una construcción social que excede la determinación biológica, se entiende que la brecha digital también puede expresar esta construcción o contribuir a consolidarla o reducirla. Una de las primeras manifestaciones de la inclusión digital diferenciada entre los jóvenes cochabambinos se expresa en los niveles de conocimiento del manejo de computadoras y en el uso que se hace de Internet. En ambos aspectos las mujeres muestran menos competencia en diez puntos porcentuales en comparación con los varones, lo cual muestra las desventajas de partida que aún tienen para su inserción digital (gráfico 11a y 11b).

Gráfico 11a y 11b. Uso de computadora e Internet por sexo



La brecha digital de género se expresa también en la edad en que los jóvenes aprenden a usar computadora de manera autónoma. Casi dos tercios de los varones han aprendido a usar ordenador hasta los 14 años en comparación con la mitad de las mujeres que alcanzan este aprendizaje a esa edad (Gráfico 12a). Hay que destacar el rezago generalizado que tiene el país en términos de alfabetización digital. El tiempo efectivo que los jóvenes usan Internet y el dinero que gastan también revelan la diferenciación por sexo. Los tiempos de acceso son reducidos, la mitad de los varones frente al 70% de las mujeres acceden a la red menos de una hora promedio diaria (Gráfico 12b). Poco más de un tercio de los varones pueden acceder más de una hora promedio diaria.

Gráfico 12a y 12b. Edad en que aprendieron a usar computadora y cantidad de horas de uso de Internet por sexo



En los usos de la computadora y la Internet se reproducen algunas peculiaridades de los jóvenes. Al analizar los usos por estrato ya se vio la estructura de usos de los jóvenes, aquí sólo se visibilizarán las diferencias más notables por sexo. Las mujeres suelen chatear y usar el correo electrónico más que los varones, con diferencias de diez puntos. Esta diferencia se duplica entre la proporción de varones que juegan en la computadora y que van a jugar al café. Como se puede ver, en la virtualidad se expresan peculiaridades atribuidas socioculturalmente a los géneros: mientras que las mujeres priorizan la socialización y comunicación con amistades o familiares, reproduciendo el “cotilleo femenino” a través de medios virtuales, los varones privilegian los juegos (Gráficos 13 y 14).

Gráfico 13. Usos de la computadora por sexo

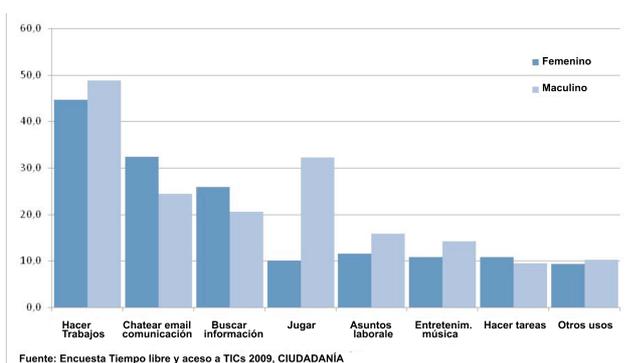
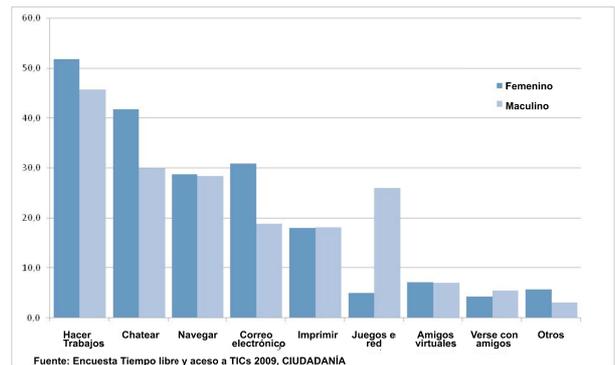


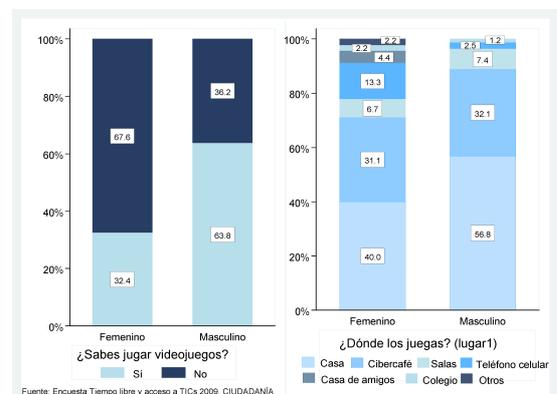
Gráfico 14. Usos del cibercafé por sexo

Finalmente, el ámbito del entretenimiento es donde se observa mayor diferenciación de usos entre géneros.



Casi dos tercios de los varones saben usar videojuegos, a la inversa de las mujeres. Los varones triplican el porcentaje de las mujeres que usan Internet para jugar (Gráfico 15a). El juego es una actividad tan asumida por los varones que más de la mitad informan hacerlo en sus propias casas. La tercera parte de jóvenes de ambos sexos recurren al cibercafé (Gráfico 15b).

Gráfico 15a y 15b. Jóvenes que saben usar videojuegos y lugar prioritario por sexo



3. La brecha de edad: rezagos y apropiaciones

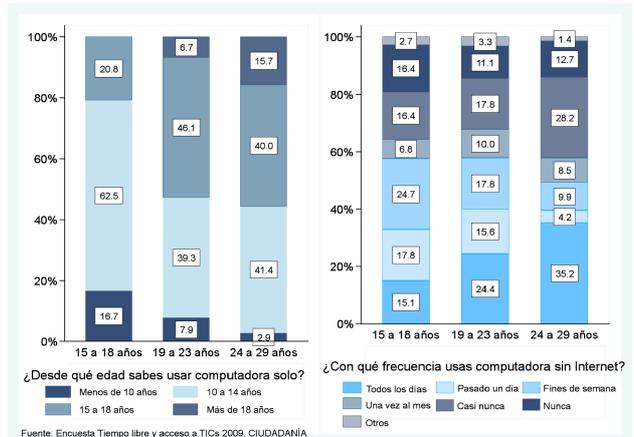
Más allá de la conexión, el acceso y uso de TICs problematiza las condiciones socioeconómicas y culturales de los jóvenes. Cuando se analizan los aspectos básicos de inclusión o alfabetización digital considerando grupos de edad, se observa una nivelación aparente. La brecha de usos por edad es una de

las más pequeñas y no tiene relevancia estadística (de 3 a 4 puntos en el uso de computadoras, y de 8 puntos en el uso de internet). Los jóvenes reportan porcentajes elevados de conocimiento del uso de ordenadores y de Internet (superiores al 85% y 77%, respectivamente). No obstante, hay que tener en cuenta que esta relativa homogeneidad escondería una desigualdad con los jóvenes de mayor edad. Éstos deberían tener mejores condiciones de inclusión digital y responder así a las crecientes exigencias del mercado laboral.

Las desigualdades se hacen más evidentes cuando se indaga sobre otros aspectos del uso de las nuevas tecnologías. Se observa un rezago de los jóvenes de edades más altas en el aprendizaje del uso de computadora. La mayoría de los jóvenes del menor grupo de edad aprendieron a usar ordenadores a una edad de 14 años o menos (Gráfico 16a). Menos de la mitad de los mayores de 19 años aprendieron a usar computadora hasta esa edad. Inclusive un porcentaje reducido aprendieron teniendo más de 18 años. Esto constituye una desventaja importante en una sociedad que exige competencias digitales y procesos mínimos de alfabetización digital a edades tempranas.

Se observa un uso creciente de la computadora sin acceso a Internet a medida que aumenta la edad de los jóvenes. Más de la mitad de todos los jóvenes usan la computadora sin conectarse a Internet por lo menos una vez por semana. Los jóvenes del grupo de edad más alto son los que más usan la computadora todos los días (más de un tercio). Esto muestra frecuencias bajas de uso tratándose de la población juvenil, denominada generación digital y que teóricamente debería ser la más cercana y asidua al consumo de nuevas tecnologías (Gráfico 16b).

Gráfico 16a y 16b. Edad promedio de aprendizaje del uso de computadora y frecuencia de uso sin Internet por edad



La computadora y el cibercafé cubren una serie de demandas diferenciadas por grupos de edad. Los jóvenes se apropian de estos recursos en función de sus gustos y prioridades. Las actividades estudiantiles o laborales (hacer trabajos), ocupan el primer lugar para todos los grupos de jóvenes y aumenta en importancia a medida que disminuye la edad en el cibercafé. La segunda actividad vinculada a los servicios de Internet (chatear, buscar información, navegar o correo electrónico) tienen un comportamiento más o menos parecido en todos los grupos; en el cibercafé la importancia del chat desciende con la edad, mientras que navegar y el correo electrónico aumentan. La tercera actividad se refiere a los juegos en red, que constituyen un atractivo especial para los de menor edad y que duplica los porcentajes de los otros sectores. Mediante observación se constató que algunas veces estas dos actividades se realizan de manera simultánea o complementaria (Gráfico 17 y 18).

Gráfico 17. Usos de la computadora por edad

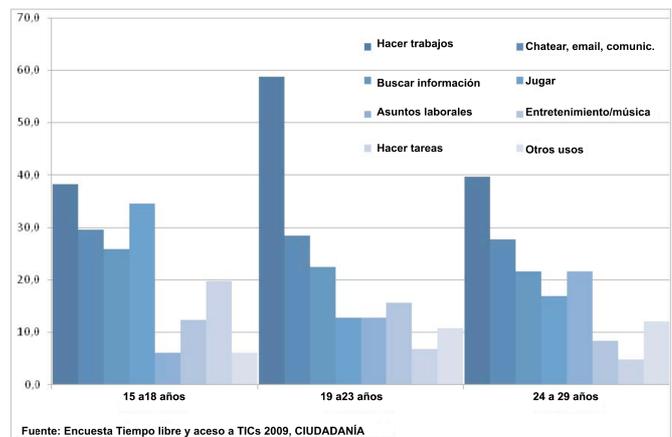
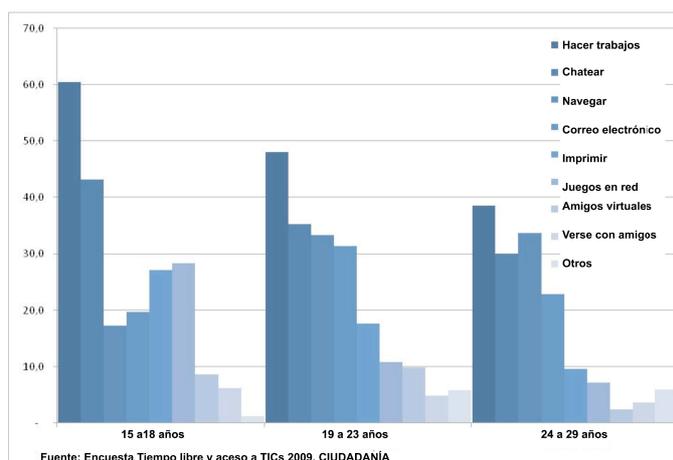
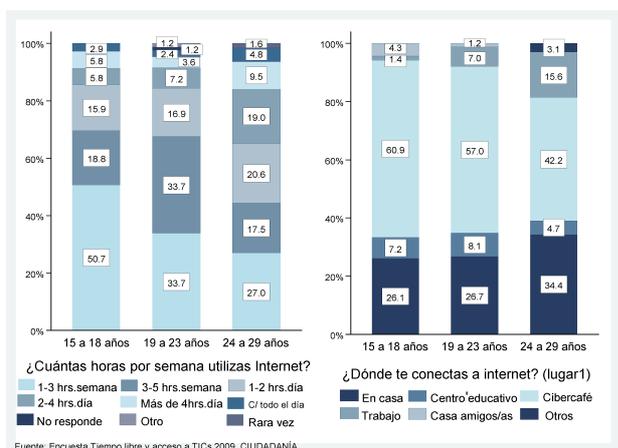


Gráfico 18. Usos del cibercafé por edad



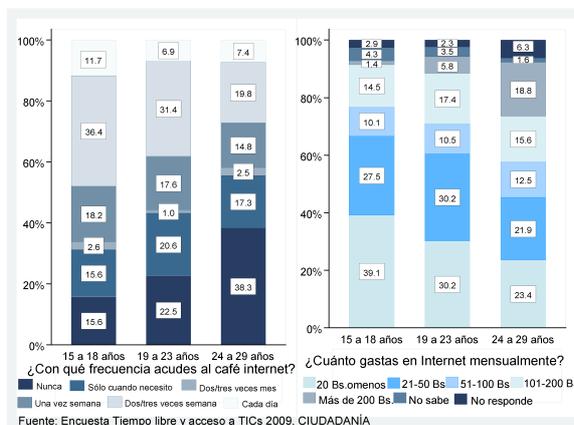
En relación con el acceso a Internet, se observa una mayor cantidad de horas a medida que sube la edad. Dos terceras partes de los grupos de menor edad acceden a Internet menos de una hora al día, mientras que menos de la mitad del grupo de mayor edad están en esta situación (gráfico 19a). El resto de los jóvenes de mayor edad tienen acceso de una a cuatro horas diarias, mientras que sólo una quinta parte de los de menor edad pueden tener este acceso. Esto tiene relación con los lugares donde acceden a la red. La principal opción para más de la mitad del total de los jóvenes es el cibercafé (54%); es clave para la conexión del 60% de los más jóvenes, porcentaje que disminuye a medida que aumenta la edad, a la vez que crece levemente la conexión domiciliaria y aparece a distancia la conexión en el trabajo (Gráfico 19b).

Gráfico 19a y 19b. Cantidad de horas de uso y lugar prioritario de conexión a Internet por edad



El cibercafé es un espacio eminentemente juvenil, y sobre todo de los menores. La frecuencia de asistencia diaria y semanal aumenta claramente a medida que baja la edad. Aproximadamente la mitad de los jóvenes de los dos grupos de menor edad acuden al café internet por lo menos una vez a la semana; la mayoría lo hacen dos o tres veces a la semana, mientras que sólo la tercera parte de los de mayor edad lo hacen con esta frecuencia (Gráfico 20a). El gasto en Internet depende de la cantidad de horas que los jóvenes se conectan a Internet, que a su vez se vincula con la edad. Dos tercios de los jóvenes de los dos grupos menores sólo gastan hasta 50 bolivianos. Aproximadamente una cuarta parte de los jóvenes de todas las edades gastan entre 51 y 200 bolivianos. Sólo la quinta parte de los jóvenes mayores informan gastar más de 200 bolivianos (28 dólares estadounidenses) (Gráfico 20b).

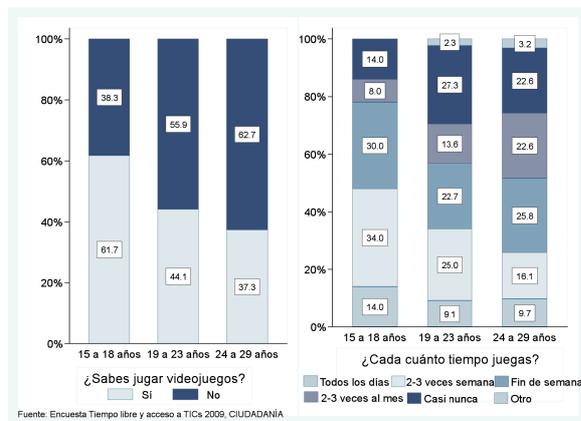
Gráfico 20a y 20b. Frecuencia de asistencia al cibercafé por edad y gasto mensual en Internet por edad



La brecha digital de edad es claramente visible cuando se indaga en el uso de las tecnologías para entretenimiento y más concretamente en relación con los videojuegos. Casi dos tercios de los jóvenes de menor edad saben jugar, porcentaje que prácticamente se

invierte para el grupo de mayor edad (Gráfico 21a). Esta diferenciación también se observa al analizar la frecuencia con la que juegan. Más de dos tercios de los jóvenes de menor edad juegan con frecuencia semanal. El porcentaje se reduce a la mitad en los jóvenes de los otros grupos de edad. La otra mitad de estos jóvenes sólo juegan con frecuencia mensual o casi nunca (Gráfico 21b).

Gráfico 21a y 21b. Frecuencia de jóvenes que saben usar video juegos y del lugar prioritario donde juegan por edad



Reflexiones finales

¿Se trata de una sola brecha?

Las tecnologías devinieron una herramienta imprescindible y de uso cotidiano para la mayor parte de la juventud; a la vez, expresan, reproducen y producen desigualdades sociales. A partir del análisis de los resultados presentados se constata que cuando se habla de brecha digital, se debe superar la idea de un concepto singular y unívoco, como si se tratara de una sola brecha o como si tuviera las mismas características en cualquier tiempo o espacio social. Se propone superar el sesgo *tecnologicista* de la brecha digital y pensar desde su multidimensionalidad para hablar de brechas digitales, en sus varios

avatares que, como se pudo ver en el caso de la juventud cochabambina, aparecen estrechamente vinculados a la condición de socioeconómica, al género y la edad

¿Cuál es la relación entre la brecha digital y las brechas sociales?

El hecho de hablar de “brecha” involucra diferencias *reales* que influyen en la presencia y desempeño de las personas en *un ámbito social realmente existente* —el de las tecnologías de información y comunicación— y que este ámbito, a su vez, influye objetivamente en la calidad de vida de las personas, al margen de sus gustos u orientaciones particulares. La brecha de acceso es la que tiene una relación más directa con el estrato socioeconómico. Hasta ahora el acceso a las TICs en los jóvenes y familias cochabambinas se resuelve preponderantemente de manera privada y familiar, por eso ciertas diferencias socioeconómicas tienden a reproducirse en el ámbito digital. Los jóvenes de estratos altos tienen posibilidades de acceso privado; mientras los de estratos bajos no pueden acceder desde sus hogares a los servicios básicos digitales (a un ordenador o a la red). Éstos buscan alternativas de conectividad y uso de TICS en lugares públicos pagando por dichos servicios, lo cual limita su acceso y uso. No obstante, esto no es determinante ya que como se vio estas condicionantes se mitigan e imbrican cuando intervienen las variables de sexo y edad, dando lugar a las brechas de motivaciones, habilidades y usos.

Desde una mirada del acceso y uso de las TICs, el cibercafé o café internet deviene en un espacio clave de inclusión digital sobre todo para los jóvenes de los sectores medios y bajos, para resolver sus necesidades escolares o académicas y de socialización. Finalmente, entre la juventud cochabambina hay un sector que se encuentra totalmente excluido de los bienes y servicios de la era digital, comprenden el grupo de los pobres digitales extremos o los desconectados de la red (*unplugged*).

Las brechas digitales no son necesariamente los avatares tecnológicos de las desigualdades socioeconómicas. Más que adoptar una visión determinista de causa-efecto entre las condiciones económicas, sociales y culturales y las brechas digitales —lo cual llevaría a conjeturar que las diferencias en el acceso y uso de las tecnologías incrementarán las diferencias sociales previas, al brindar mejores oportunidades de acceso a los que ya las tienen (ricos digitales) en detrimento de quienes tienen menos (pobres digitales), y en círculo vicioso

profundizarán así las brechas preexistentes—, se ve que hay una recursividad de la relación entre las TICs y el desarrollo y que ésta puede ser positiva o negativa (ya sea contribuyendo a disminuir las otras brechas del desarrollo o reforzando las otras desigualdades existentes). No obstante, también hay intersticios donde el “mundo digital” tiene cierta autonomía —en otras palabras, la brecha digital no es lo mismo que las diferencias socioeconómicas materiales— y es posible identificar algunas imbricaciones que avizoran posibilidades de cierre de algunas brechas.

En esta breve síntesis se pudo ver que hay condicionantes y algunas determinaciones en el uso de las TICs; que más que semejanzas predominan los usos diferenciados (por estrato socioeconómico, por sexo y por edad). No obstante, interesa destacar las apropiaciones que están realizando los jóvenes, que alumbran posibles salidas de esta relación circular. Para analizar sólo un caso, si bien los jóvenes más

jóvenes usan la computadora y el cibercafé para jugar, es allí donde ensayan y desarrollan habilidades y competencias digitales que implican la superación del “pánico de pantalla” y facilitan y aceleran su proceso de alfabetización e inserción digital. Las tecnologías no son buenas ni malas; son simplemente necesarias. Al igual que los medios masivos, han llegado para quedarse y sus virtudes aparecerán más rápido en los jóvenes, niños y adultos mientras más pronto éstos puedan manejarlas y apropiárselas, más allá de *aprender a consumir* o cumplir solamente con las exigencias de la sociedad de la comunicación, tejer sus propias redes, produciendo e intercambiando informaciones, proyectos, sueños, confidencias o preferencias.

Notas

1. La investigación se realizó en el marco del proyecto “Educación ciudadana en derechos humanos de jóvenes en el proceso de reformas institucionales”, ejecutado entre 2008 y 2009 con la participación de jóvenes de varias organizaciones y entidades educativas urbanas (Cf. CHOQUE y CÓRDOVA 2009).
2. Cf. Monge y Chacón (2002), que aluden a la capacidad de las computadoras y a los servicios de Internet y telefonía. Cf. ALADI (2003), que se refiere a acceso y capacidades, o Kemly Camacho (2005), que incluye diferencias de acceso, uso y calidad de uso.
3. En algunas preguntas de la encuesta se especifican las prioridades de uso.

Referencias Bibliográficas

1. Agencia para el Desarrollo de la Información en Bolivia, <http://www.adsib.gov.bo>
2. ALADI (2003). *La Brecha Digital y sus Repercusiones en los Países Miembros de la ALADI*, Asociación Latinoamericana de Integración – ALADI. Disponible en [http://www.aladi.org/nsfaladi/titulare.nsf/5c424a97a14f01e0032568e00046db1b/fa8db613acb8beee03256d74004dcd3a/\\$FILE/157Rev1.doc](http://www.aladi.org/nsfaladi/titulare.nsf/5c424a97a14f01e0032568e00046db1b/fa8db613acb8beee03256d74004dcd3a/$FILE/157Rev1.doc). (Acceso 14/10/2008).
3. BARRANTES, Roxana (2007). *Pobreza digital. Las perspectivas desde América Latina y El Caribe. Análisis de la demanda por TICs: ¿Qué es y cómo medir la pobreza digital?* Lima: DIRSI, IDRC-CRDI.
4. CAMACHO, Kemly (2005). “La brecha digital” extracto de en *Palabras en Juego: Enfoques Multiculturales sobre las Sociedades de la Información* (coord. Alain Ambrosi, Valérie Peugeot y Daniel Pimienta) C & F Éditions. Disponible en: <http://vecam.org/article550.html> (Acceso 07/03/2009).
5. CASTELLS, Manuel (2001). *The Internet Galaxy. Reflections on the Internet, Business, and Society*. Oxford: Oxford University.
6. CHOQUE, Marlene (2009). “Tiempo libre y acceso a las nuevas tecnologías en la juventud cochabambina. Informe final de investigación”. Cochabamba: CIUDADANÍA.
7. CRITICAL ART ENSEMBLE (1996). *Electronic Civil Disobedience*. Nueva York: Autonomedia.
8. DiMAGGIO, Paul y Ezster HARGITTAI (2001). *From the ‘digital divide’ to ‘digital inequality’. Studying Internet use as penetration increases*, Working Paper 19, Centro Woodrow Wilson, Universidad de Princeton.
9. Instituto Nacional de Estadística, <http://ine.gov.bo>
10. JENKINS, Henry (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

11. COHEN, Anthony Paul (1985). *The symbolic construction of community*. Chichester, UK: Ellis Horwood.
12. JIJENA, Renato (2007): "Brecha + Digital: ¿Cuánto de brecha y cuánto de digital?", *Revista de Derecho Informático*, nº 107, junio del 2007. Alfa-Redi. Disponible en <http://www.alfa-redi.org/rdi-articulo.shtml?x=9327>
13. HILBERT, Martin R. (2001). *From industrial economics to digital economics*. Santiago de Chile: CEPAL.
14. KARDARAS, Dimitris, Bill KARACOSTAS y Eleutherios PAPATHANASSIOU (2003) «The Potential of Virtual Communities in the Insurance Industry in the UK and Greece». *International Journal of Information Management*, Vol. 23.
15. MONGE, Ricardo y Federico CHACÓN (2002). *Cerrando la brecha digital en Costa Rica*. Costa Rica: Fundación CAATEC.
16. Noticias de tecnología y telecomunicaciones de Bolivia, <http://telecombol.blogspot.com>
17. RIBEIRO, Gustavo Lins (1998). "Cybercultural politics. Political Activism at a Distance in a Transnational World". En S. Álvarez, E. Dagnino y A. Escobar, *Cultures of Politics. Politics of Cultures. Re-visioning Latin American Social Movements*. Boulder: Westview.
18. UBERHUAGA, Patricia, Orlando ARRATIA y Mariela GARCÍA (2005). *Jóvenes.com. Internet en los barrios populares de* 17.
VAN DIJK, Jan (2008). *The Digital Divide in Europe*. The Handbook of Internet Politics. London and New York: Routledge.
19. WRAY, Stefan (1998). "Rhizomes, Nomads, and Resistant Internet Use". Disponible en: <
<http://www.thing.net/~rdom/ecd/rhizomatic.html#>>. (Acceso: 05/05/2005).

Recepción: 2/09/2009
Aprobación: 16/12/2009