



unife

INVESTIGACIONES UNIFE

# INVESTIGACIONES UNIFE

Centro de investigación

UNIVERSIDAD FEMENINA DEL SAGRADO CORAZÓN  
LIMA - PERÚ







INVESTIGACIONES  
UNIFÉ

Centro de investigación

UNIVERSIDAD FEMENINA DEL SAGRADO CORAZÓN  
LIMA - PERÚ

Universidad Femenina del Sagrado Corazón

Centro de Investigación

**Investigaciones Unifé**

Lima 2015

206 pp.

Investigaciones Unifé

©Universidad Femenina del Sagrado Corazón  
Centro de Investigación

Universidad Femenina del Sagrado Corazón  
Centro de Investigación  
Av. Los Frutales N° 954 Urb. Sta. Magdalena Sofía - La Molina  
Teléfonos: (51)1 – 436-4641 / (51)1 434-1885 – Anexo (248)  
FAX: (51)1 436-3247 / 435-0853 Anexo 248  
cinv@unife.edu.pe

Primera edición, noviembre 2015  
Tiraje: 300 ejemplares

Impreso en el Perú  
Diseño de caratula y diagramación:  
Grafimag S.R.L.  
Jr. Ica 713 - Lima 1

Reservados todos los derechos. Queda Prohibida, sin la autorización escrita de los titulares del Copyright, bajo las sanciones establecidas en la ley, la reproducción total y parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, incluidos reprografía y el tratamiento informático.

ISBN: 978-612-4296-01-7

Hecho el Deposito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2015-16979

# Índice

Presentación .....	7
Espiritualidad en estudiantes de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón Fernando Elgegren Reátegui, Elizabeth Bazán Gayoso rscj., Rosa Carrasco Ligarda, Eulalia Calvo Bustamante .....	11
Consumos tecnológicos electronales y sus consecuencias: análisis de las redes sociales y los videojuegos on line Jerjes Loayza Javier .....	79
La experiencia de los procesos de autoevaluación y acreditación de los institutos de educación superior tecnológica Mónica Escalante Rivera .....	165



# PRESENTACIÓN

El libro *Investigaciones Unifé* reanuda, después de algunos años, la edición de obras de investigadores. Conscientes de que la investigación es un indicador no solo de la actividad intelectual sino de la presencia de los docentes y de la UNIFÉ en el mundo académico, asumimos la edición de nuestras investigaciones, lo cual permite visibilizar aportes que contribuyen a ampliar la mirada de nuestra realidad que demanda respuestas y esclarecimiento sobre temas de diversa índole. Dentro de ese espíritu, el Centro de Investigación de la UNIFÉ tiene el compromiso de impulsar la ejecución de investigaciones inter y multidisciplinarias.

Las tres investigaciones que presentamos abordan temática diferente; dos de ellas se aproximan al mundo de los jóvenes. La primera se centra en su mundo subjetivo, mientras que la segunda revela facetas de sus relaciones interpersonales a través de las redes sociales. La tercera investigación ofrece una visión de la experiencia de los institutos tecnológicos en aras de concretar estándares de calidad.

A partir del tema *Espiritualidad en estudiantes de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón*, se presenta una aproximación a la percepción de las estudiantes universitarias mujeres sobre sí mismas, sobre su entorno familiar y sobre el país. Una de las virtudes de la investigación es dar a conocer las inquietudes, intereses y la valoración de la realidad en la que viven actualmente las jóvenes. Esos puntos de vista se enriquecen por la diversidad de los sectores de los que provienen las personas encuestadas, por la multiplicidad de sus experiencias de mundo y de su formación. Esa diversidad hace más valiosas las coincidencias de resultados que aproximan a perfiles sociales compartidos como el deseo manifiesto por las jóvenes de vivir en una sociedad que se rija por valores, que supere sus falencias y que logre una convivencia solidaria, justa y humana.

Desde una perspectiva personal, es decir, a partir de las respuestas individuales de las jóvenes sobre su propio quehacer, los resultados de la investigación revelan las presiones a las que se ven sometidas debido a las demandas propias de la complejidad del mundo moderno, por ejemplo, toma de decisiones desde muy jóvenes y retos que deben afrontar al insertarse en un mundo laboral competitivo y no siempre honesto y justo. También perfilan su profunda valoración al respeto a la libertad, a la persona, a la familia, a la naturaleza y a la formación religiosa, que se constituye en un soporte de sus vidas que contribuye a cimentar su posición y a encontrar respuestas.

Los resultados de la investigación dimanan de una posición optimista frente al futuro y de una actitud esperanzada en las posibilidades de una transformación social positiva que concrete un desarrollo sólido del país.

El texto *Consumos tecnológicos electrónicos y sus consecuencias: análisis de las redes sociales y de los video juegos on line*, de Jerjes Loayza Javier, proporciona una mirada al empleo de los medios en sus mensajes. El nuevo tipo de diálogo que existe entre los jóvenes, realizado a través de las redes sociales, contribuye a la inmediatez, pero desvanece el diálogo directo cara a cara, donde la persona pierde su consistencia física real concreta, para asumir una presencia relativizada por la tecnología. Así, el mensaje virtual pasa a tener una consistencia total, lo cual genera un nuevo tipo de relaciones interpersonales, más efectivas por la magnitud de personas incluidas y por la diversidad de circunstancias en las que es posible establecer una relación dialógica que se presenta con características de mayor horizontalidad, en la medida en que el concepto de autoridad se hace más flexible por la capacidad de consulta a través de los medios, por la certeza de que absolutamente nadie domina todo el saber y porque existen diversas posibilidades de evaluar una situación en consultas inmediatas, todo lo cual revela nuevas formas de diálogo interpersonal que multiplican la posibilidad de comunicación.

La investigación *La experiencia de los procesos de autoevaluación y acreditación de los institutos de educación superior tecnológica*, de la magíster Mónica Escalante Rivera, es un estudio sobre la demanda que se exige a las instituciones educativas de alcanzar mayores estándares de

calidad. Ese proceso que conduce al reconocimiento de su calidad significa un esfuerzo llegar a mayores logros en cada una de las actividades que despliega la institución en forma conjunta, donde el trabajo sistémico y orgánico sea el mecanismo que lleve al reconocimiento de su calidad.

El presente texto es expresión del compromiso de Centro de Investigación de la Unifé de contribuir con la producción del conocimiento e innovación. Como lo señala la Dra. Elizabeth Bazán Gayoso RSCJ en su discurso en la Asamblea Universitaria 2015: “¿...¿ la investigación disciplinaria o multidisciplinaria en trabajo corporativo es respuesta a nuestra voluntad de crecer y profundizar en la investigación y una manera de visibilizar a nuestra universidad”. En consonancia con sus palabras, sabemos que la investigación se constituye en un eje fundamental de la actividad universitaria y como un pilar que sustenta el desarrollo, línea asumida con perseverancia por el Centro de Investigación, que se orienta a concretar nuevas investigaciones y publicaciones en aras de alcanzar los más altos logros, dado que nuestra meta es avanzar con la convicción de posicionarnos en niveles de excelencia académica. Esa motivación impulsa cualquier crecimiento, y particularmente el nuestro, con perspectivas de logros presentes y futuros.

Agradecemos a las autoridades de la UNIFÉ en la persona de la Rectora Dra. Elizabeth Bazán Gayoso rscj, a los investigadores y a quienes han contribuido con la edición de la presente obra, en particular a la señora María Angélica Gago, asistente, y al señor Ezequiel Maguiño, impresor.

Rosa Carrasco Ligarda  
Directora del Centro de Investigación  
de la UNIFÉ



# ESPIRITUALIDAD EN ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD FEMENINA DEL SAGRADO CORAZÓN

Fernando Elgegren Reátegui  
Elizabeth Bazán Gayoso rscj.  
Rosa Carrasco Ligarda  
Eulalia Calvo Bustamante



## INTRODUCCIÓN

El Centro de Investigación de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón - UNIFÉ convoca hacia fines del 2013 a la realización de un estudio sobre la espiritualidad de las estudiantes universitarias.

El presente estudio es una aproximación a las posiciones que asumen las estudiantes con respecto a diferentes expresiones o dimensiones de la espiritualidad: la primera, mediante creencias, vivencias de la fe y las prácticas de espiritualidad; la segunda, a través de la formación y desarrollo de la personalidad, centrada en la autoconciencia-autonomía; la tercera, en las relaciones interpersonales y la cuarta, mediante opiniones que configuran representaciones sobre la sociedad peruana, la familia, la espiritualidad en sí, la religión y sobre el ser joven en nuestros días.

El estudio se articula en cinco capítulos. El planteamiento del problema de investigación está tratado en el primer capítulo en el que se describe la situación problemática, la justificación e importancia de la investigación, la formulación del problema y los objetivos.

El capítulo segundo sustenta el Marco Teórico mediante una breve revisión de la literatura pertinente, el señalamiento del antecedente que motiva el estudio y la exposición de las bases conceptuales. El tercer capítulo trata sobre la metodología en tanto se detalla el tipo, nivel y diseño de la investigación, la población y la muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de la información y características de la muestra. En el cuarto capítulo se presenta los resultados, de acuerdo a los objetivos del estudio; y siguiendo las afirmaciones sobre las dimensiones de la espiritualidad, las opiniones respecto a la sociedad peruana, la familia, la espiritualidad, la de ser joven hoy y la religión. En el quinto capítulo se discute y analiza los resultados, relacionándolos e integrándolos en función de los objetivos.



## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1. Descripción de la situación problemática

Junto al bienestar y las bondades traídas por la ciencia y la tecnología se han gestado nuevos enfoques para responder a interrogantes siempre abiertos a la mente humana. Asimismo, las conquistas del pensamiento van reforzando la conciencia de poder y autonomía del hombre actual de tal manera que este siente que puede controlar el mundo cada vez más, muy a pesar de las experiencias que muestran la irracionalidad a la que puede llegar el ser humano desbordado en genocidios, exterminios poblacionales y depredación del planeta.

El bienestar material, impactante en algunos espacios y grupos humanos, pero con grandes desequilibrios en otros, da la impresión de estar encontrando la ansiada felicidad en la posesión de cosas. La felicidad parece estar identificada con el tener y el disfrutar al punto que, satisfechos los “deseos inmediatos”, no hay espacio psicológico para deseos más profundos.

Otro aspecto a tener en cuenta es la atracción que ejerce el mundo exterior en la persona; hay como una ruptura entre el mundo interior y exterior, entre interioridad y exterioridad; parece muy difícil abrir un diálogo entre estas dimensiones.

El deslumbramiento de las cosas, imágenes, modelos, luz, color, aromas que se ofrecen, no deja espacio para encontrarse a sí mismo; de la misma manera el presentismo que suscita la rapidez de comunicación, para obtención de lo que solicitamos recorta la capacidad de “espera”; se quiere todo al momento, por lo que es difícil hacer cortes al activismo, darse espacio para el silencio, para la reflexión, para el propio conocimiento, para darse cuenta de lo que nos está pasando; por lo tanto, vivir el presente a como viene en su vorágine no da lugar para plantearse metas ni prioridades de algún tipo.

Estas, entre otras muchas situaciones reales, concretas, nos convierten en personas muy pragmáticas, individualistas, materialistas, con una visión del mundo, de la vida y de nuestra propia existencia sin horizontes. Esto va de la mano con la idea que Dios no hace falta, lo que puede unirse a una propuesta religiosa poco cercana a la vida y por lo tanto pierde su sentido. También se percibe cierto desencanto.

Sin embargo, es evidente que las propuestas religiosas con acento riguroso también encuentran aceptación en grupos de jóvenes y cuyas razones convendría explorar.

Es necesario reconocer que de manera latente hay en muchos jóvenes inquietud por proyectarse en servicio a personas necesitadas, así como solidaridad, compasión, necesidad de encontrar sentido a su vida. En otros hay cierta atracción por lo misterioso, lo oculto, lo esotérico. Ciertos indicios de aspirar hacia lo trascendente.

Estando en contacto con jóvenes universitarias, que provienen de distintos contextos sociales, que traen formación previa de centros educativos particulares, algunas de ellas de entidades religiosas, otras de centros educativos estatales y municipales; unas de Lima, otras de provincias; con situación económica diversa, nos preguntamos si tienen en su vida un soporte espiritual que las ayuda afrontar los retos que ponen en cuestión su propia razón de ser, su intimidad y sus relaciones personales.

¿En qué consiste este soporte espiritual? ¿Hay una intuición y experiencia personal de Dios? ¿Cómo influye en su vida personal? ¿Influye en su relación con los otros? ¿Qué soportes espirituales tienen los jóvenes universitarios? ¿Son soportes espirituales religiosos? ¿Hacen referencia a Dios? ¿Cómo viven esta espiritualidad?

Para una mejor comprensión del alcance y sentido de las respuestas a estas interrogantes será necesario construir un perfil sobre *la espiritualidad (creencia-fe-práctica)* de las jóvenes universitarias, cómo se perciben a sí mismas en su desarrollo personal (*autoconciencia*) y en sus *relaciones interpersonales*

Por otro lado, frente a la problemática planteada será necesario conocer y valorar lo que piensan las estudiantes de la UNIFÉ en relación a la *realidad nacional, la familia, la religión, la espiritualidad en general* y sobre el hecho de *ser joven hoy*.

## **2. Justificación e Importancia de la Investigación**

Las respuestas a las preguntas formuladas en la descripción de la situación problemática serán de gran valor para todos los que estamos convencidos que la juventud es la forjadora del presente y futuro de la sociedad, que los jóvenes actualmente están desprotegidos porque pareciera que les falta soportes fuertes para resistir contracorrientes y emprender cosas grandes de manera sostenida. Del mismo modo, conocer las intuiciones de los jóvenes, sus aspiraciones profundas, vacíos o sueños, será de gran ayuda para revisar nuestras propuestas de formación.

## **3. Formulación del Problema**

### **3.1 Problema General**

¿Cómo perciben y expresan su espiritualidad las estudiantes universitarias del III al IX ciclo de estudios de la UNIFÉ?

### **3.2 Problemas específicos**

1. ¿Cómo manifiestan las estudiantes universitarias su creencia-fe-práctica?
2. ¿Cómo expresan las estudiantes universitarias su autosuficiencia-autonomía?
3. ¿Cómo expresan su espiritualidad las estudiantes universitarias en sus relaciones interpersonales?
4. ¿Cuál es la percepción de las estudiantes universitarias sobre la sociedad peruana, la familia, la espiritualidad, ser joven en nuestros días y la religión?

## **4. Objetivos**

### **4.1 Objetivo General**

Identificar cómo perciben y expresan su espiritualidad las estudiantes universitarias así como las características de las representaciones que construyen en relación a la sociedad peruana, la familia, la espiritualidad, la religión y la juventud.

### **4.2 Objetivos específicos.**

- 4.2.1 Identificar el sentido ontológico de espiritualidad, manifestado en creencias, vivencias y prácticas de fe de carácter religioso.
- 4.2.2 Caracterizar las expresiones psicológicas de la espiritualidad que perfilan un proceso de crecimiento y maduración de la personalidad.
- 4.2.3 Describir la fenomenología de la espiritualidad manifestada en las vivencias interpersonales personales así como en las representaciones mentales sobre la sociedad peruana, la familia, la espiritualidad en sí, la religión y ser joven hoy.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 1. Revisión de la literatura

Anthony James, estudiante graduado del Departamento de Desarrollo y Estudios de la Familia de la Universidad de Missouri, en Columbia (USA), presenta en junio de 2010, en Northwestern Black Graduate Student Association Conference, su *Preliminary Finding on qualitative exploration of Children and youth's conceptualization spirituality*. Este estudio busca determinar el impacto de la espiritualidad en el desarrollo positivo de los jóvenes, incluyendo la autoestima y el comportamiento pro-social, así como si la espiritualidad reduce los comportamientos juveniles negativos o de riesgo.

Según James, ante la pregunta “¿Qué significa ser un joven espiritual?”, las respuestas describen el comportamiento espiritual en términos de 6 categorías relacionadas con el desarrollo personal y social. Ser espiritual engloba: 1. Tener un propósito; 2. Mantener vínculos con un poder superior, con otras personas y con la naturaleza; 3. Tener una base de bienestar que incluya la alegría y la plenitud, la energía y la paz; 4. Tener una firme convicción; 5. Tener confianza en sí mismo; 6. Tener un impulso para la virtud, es decir, tener la motivación para hacer lo correcto y decir la verdad.

James añade una séptima categoría: “incapaz de definir” que incluye respuestas del tipo “no estoy seguro” o “no se” de quienes se definen espirituales pero que no podían explicar en qué consiste toda vez que la espiritualidad no es un concepto fácil de articular y definir.

James encuentra también que a las personas les cuesta separar espiritualidad de religión; sin embargo, las diferencias entre ambas son importantes para comprender el comportamiento y el desarrollo individual.

La Federación Internacional de Estudiantes Evangélicos en Europa–IFES, da cuenta de un estudio hecho entre el 2011 y 2012 por 5 organizaciones afiliadas en Bélgica, Portugal, Croacia, Albania y Rumanía sobre espiritualidad a base del “*Sondeo Europeo de Valores*” (SEV 2008), una herramienta estandarizada de libre acceso y del cual se seleccionó un set centrado sobre cómo viven los estudiantes su espiritualidad. Contestaron el cuestionario unos 200 estudiantes universitarios en cada uno de los cinco países. El cuestionario incluía ítems sobre familia, trabajo, amigos, religión y descanso (tiempo libre).

Cabe destacar entre las conclusiones del estudio que los estudiantes europeos creen mantener el control sobre sus vidas; rechazan la religiosidad tradicional pero se consideran espirituales; no creen que haya un bien y un mal absolutos aunque sí confían mayoritariamente en la existencia de algún tipo de divinidad. Por lo demás, la familia sigue siendo lo más valioso en la vida: 91% en Albania; superior al 85% en Croacia, Portugal y Rumanía. En Bélgica la familia se ve superada en importancia por los amigos (75%). El trabajo y el tiempo libre tienen un segundo nivel de prioridad. La religión solo es importante entre estudiantes de Rumanía (42%), por delante de los amigos. La mayoría siente tener capacidad de tomar decisiones libremente y controlar su propia vida. En cuestiones más relacionadas con la visión moral de sus vidas, el 47% postula un relativismo moral que se hace extensivo también a la religión: “*no existe una religión verdadera, pero todas las grandes religiones contienen alguna verdad básica*”. No se practica la religión pero sí se ora; la mayoría no asiste a actos religiosos, pero sí tienden más a la oración cuando están solos.

Considerando la importancia que tiene la familia para los encuestados, el estudio anima a valorar a una evangelización más comunitaria y relacional.

Josué Edison Turpo Chaparro (2011), en *Espiritualidad y rendimiento académico: un estudio comparativo entre alumnos internos y alumnos externos de la Universidad Peruana Unión*, presenta como objetivo general explorar los comportamientos más notorios que se observan al establecer el grado de asociación entre las variables de hábitos de estudio,

rendimiento académico y espiritualidad de los alumnos internos y externos de la Universidad Peruana Unión de Tarapoto. La muestra estuvo conformada por 152 estudiantes de cinco diferentes carreras. Se aplicaron dos cuestionarios uno para obtener información sobre espiritualidad y el otro para evaluar los hábitos de estudio de los estudiantes. En los resultados no se halló correlación entre las variables estudiadas, pero sí había diferencia significativa a favor de los alumnos internos frente a los externos.

La investigación de Walter Arias; María Alejandra Masías; Emmanuel Muñoz y Mayumi Arpasi (2013) *Espiritualidad en el ambiente laboral y su relación con la felicidad del trabajador* Universidad Católica San Pablo, Arequipa, Perú, tiene como objetivo general demostrar la relación entre la espiritualidad y la felicidad en un contexto laboral. La muestra representativa fue de 72 trabajadores (24 administrativos y 48 docentes) de la referida Universidad. Se les aplicó el Cuestionario de Espiritualidad en el Trabajo, así como la Escala de Felicidad de Lima. Resultados: se encontraron altos niveles de espiritualidad en los administrativos y los profesores, además de relaciones estadísticamente significativas entre la espiritualidad y el sexo, el sexo y la realización personal, así como entre el estado civil y la satisfacción con la vida y la realización personal en los trabajadores administrativos, mas no en el personal docente. En general, las relaciones entre espiritualidad y felicidad son mayores y más fuertes entre los trabajadores administrativos que entre los profesores.

Sandra Morales Arroyo (2014) en su investigación sobre la *Relación entre la espiritualidad, el bienestar físico y el bienestar psicológico de los estudiantes universitarios* (Pontificia Universidad Católica de Puerto Rico) presenta como objetivo general determinar la relación entre la espiritualidad, el bienestar físico y el bienestar psicológico de los estudiantes de primer año que estudian en dos universidades de la región oeste de Puerto Rico. La muestra de estudio estuvo conformada por 387 estudiantes de primer año de universidad: 181 estudiantes de la Pontificia Universidad Católica de Puerto Rico y 206 estudiantes de la Universidad Interamericana de Puerto Rico. Se les aplicó un cuestionario sobre espiritualidad, bienestar físico y bienestar psicológico. Los resultados evidenciaron una correlación positiva

media entre las variables de estudio. Se encontraron diferencias significativas entre el nivel de Espiritualidad de las mujeres respecto a los varones. Revista Griot (ISSN 1949-4742) Volumen 7, Número. 1, Noviembre 2014.

## **2. Antecedente**

En setiembre de 2013 tuvo lugar en la Universidad Buenaventura de Colombia el Segundo Seminario Taller de la Red de Investigadores de la Diversidad Religiosa y de las Culturas en América Latina y el Caribe, en el que participaron representantes de Universidades de Perú, Uruguay, Ecuador, Chile, España y Colombia.

La Universidad Femenina del Sagrado Corazón -UNIFÉ- estuvo representada por la Directora del Centro de Investigación, Dra. Rosa Sonia Carrasco Ligarda, quien expuso sobre “La investigación interdisciplinaria e internacional”, teniendo en consideración que el objetivo central estaba orientado a *“consolidar de manera colaborativa, sucesiva y prospectiva, la Red de Investigadores de la diversidad religiosa y de las culturas en América Latina y el Caribe, a través de un ejercicio académico-virtual de elaboración de proyectos de investigación, útiles para estudiar y comprender el campo religioso, su diversificación y consecuentes demandas dirigidas al trabajo interdisciplinar, interinstitucional y transnacional”*

Los temas de las conferencias como “La investigación religiosa en Colombia”, “La diversidad religiosa y las culturas” y “Cómo se trata el tema de la diversidad religiosa mundialmente y cuáles son las agendas de investigación continentales”, sirvieron de marco para acordar por consenso en mesas de trabajo la elaboración de una investigación interdisciplinar e internacional sobre las búsquedas espirituales de los estudiantes universitarios.

La Dirección de Investigación de la Universidad asumió el compromiso de llevar adelante lo acordado conformando un equipo multidisciplinario, que en reuniones semanales comenzaron a intercambiar ideas para dar forma y contenido al estudio.

### 3. Bases conceptuales

“*Ser hombre*, afirma Lobato (1997), *es caminar en la vida de la inteligencia*” (p.92), pero también es un andar en la vida de todo su ser, en el modo de entender y vivir la corporeidad, las relaciones interpersonales, la historia personal y social, la apertura a un Ser Trascendente. Ello implica la autoconciencia, el dominio de sí mismo, la autodeterminación de lo que libremente uno decide ser como presencia de sí mismo, ante sí, ante los seres de la naturaleza y ante otras personas, en su mundo de relaciones. Bien dice Lobato que “*la nobleza del hombre le viene de su espiritualidad*” (p.80).

De Fiores y Goffi (1983), al presentar el *Nuevo Diccionario de Espiritualidad*, señalan que hoy en día es muy necesaria una espiritualidad que motive la vida cotidiana; que el hombre actual no se resigna a una vida cerrada en el tiempo, sin horizontes y sin esperanzas, toda vez que se siente empujado a tomar decisiones frente a diferentes opciones de vida. Decidir, en primer lugar, por la espiritualidad como actitud orientadora, decisiva y unificadora o por una vida mediocre, reducida a una cadena superficial de acciones desprovistas de significado. En segundo lugar, puede optar por una espiritualidad como escucha del Espíritu que habita en el hombre o por el confinamiento en el universo material y en el torbellino de la técnica sin alma de una sociedad consumista. En tercer lugar, puede decidir ente una espiritualidad como encuentro vivo con Cristo, fuente de libertad, comunión y vida eterna o la condena al absurdo y a la desesperación.

Segundo Galilea (1989) en *El camino de la espiritualidad* plantea que si bien la palabra espiritualidad ha caído en sospecha, sin embargo hoy en día se habla más de la misma en medios cristianos, particularmente en América Latina, en donde se ha venido presentando la renovación pastoral, teológica, institucional de la Iglesia. “*La espiritualidad – afirma Galilea – no es una ciencia o una praxis más en la Iglesia. Es la savia de la pastoral, de la teología y de la comunidad, cualquiera que sea su modelo*” (p.19)

A lo largo del presente estudio se sostiene que la espiritualidad de lo humano se descubre primero en la constitución ontológica de la persona

(como *ser ontológico*); segundo, en el desarrollo de su personalidad (*como ser psicológico*) y tercero, en la fenomenología de sus relaciones con la naturaleza y con otras personas (*como ser relacional*).

La espiritualidad de la persona como manifestación ontológica se fundamenta en la subsistencia y la unicidad de su ser así como en su apertura a Dios.

En este sentido Elizabeth Bazán (2008) afirma que “la espiritualidad es una manera ser y de vivir, abiertas al espíritu de Dios que dinamiza la totalidad de la persona y la historia” (p. 59).

Si como señala Tomás de Aquino en la *Suma Teológica* (I.29,3) que *la persona es la realidad más digna de cuantas existen*, lo es justamente por su naturaleza espiritual, con la cual sella la libertad que le es propia en cuanto autodominio y orientación hacia el fin debido. La condición ontológica espiritual del hombre posibilita su gran apertura hacia Dios, el cosmos y el mundo de las personas.

Lucas (1999) sustenta que la apertura del hombre a Dios es la constitución fundamental del hombre. Es la condición que hace que el hombre sea lo que es, puede aceptarla o rechazarla. “*La espiritualidad del hombre - afirma- es positividad: un Yo, una persona que existe como sujeto único e inconfundible abierto a un Tú que también es persona*” (p.293). “*La persona se constituye fundamentalmente como un ser que existe en sí mismo y está abierto al SER ABSOLUTO*” (p.294)

Según Lobato la palabra “espiritualidad” causa cierto rechazo porque está cargada de muchos significados; sin embargo, hay que reconocer que su significado de uso prevalente es “*para designar la vida de las relaciones del hombre con Dios, de los modos de traducir esa relación en la historia de la pietas*” (p.80)

La espiritualidad de la persona en su manifestación psicológica se entiende como principio de actividades con las que va moldeando y desarrollando su personalidad. Los filósofos de la modernidad insisten en la subjetividad del hombre. La espiritualidad de la persona es

examinada desde su interioridad, desde su conciencia, tanto que algunos llegan a concebir la persona solo como un orden estructurado de actos de conciencia en los que se realiza continuamente a sí misma, según la identificación que hace Lucas (1999) con respecto a los representantes y principios generales de la teoría actualista.

El mismo Lucas sostiene que la persona tiene un significado ontológico que la constituye como existente a título propio, por sí y en sí, pero, asimismo existe una constitución psicológica en cuanto consciente de sus actividades. *“Cuando hablamos de constitución psicológica de la persona -afirma- nos referimos al mismo ente sustancial humano, en cuanto ‘consciente’ de sus actividades...; para indicar la constitución psicológica se utiliza el término ‘Yo’ o bien ‘sujeto psíquico’ (p.270). ‘El Yo se descubre como Yo, como sujeto autoconsciente, allí donde el objeto de conocimiento es el Yo mismo...’ (p.271).* Es pertinente puntualizar con Lucas que la autoconciencia concebida como la capacidad del sujeto de volver sobre sí mismo, *‘es un acto inmaterial y espiritual’ (p.139)*

Además, añade Lobato (1997) *“La condición espiritual de la forma humana lleva consigo la exigencia de libertad. En ella va implicada no solo la autoconciencia, sino el dominio de sí mismo para ejercer la autodeterminación. El ser espiritual tiene una circularidad por la presencia de sí a sí mismo” (p.93).* En la perspectiva de Lobato desde la personalidad se puede observar la más alta excelencia de lo humano, su singularidad única e irrepetible, su valor de fin y su apertura ilimitada.

Finalmente, la espiritualidad de la persona se manifiesta en las formas de expresión de su ser relacional con el universo social y el mundo físico natural. Lo que uno es en lo más íntimo, las potencialidades y limitaciones individuales, se develan y descubren en la convivencia con la naturaleza y las personas. Por su misma condición de ser natural la persona forma parte de un único universo en el que vive y se desarrolla como humano a la par que convive comunicándose en diferentes redes sociales.

Como lo reconoce Lucas (1999) en la sociedad *“se desarrollan los valores más sublimes de la vida personal espiritual: el conocimiento y*

*el amor... Darse espiritualmente no es empobrecerse sino enriquecer el propio ser hombre*" (p.249). La persona descubre y enriquece su ser espiritual en el modo de posicionarse en la naturaleza y en su convivir diario.

Vásquez Borau (1997) subraya las siguientes notas de la espiritualidad formuladas por E. Mounier, fundador del Personalismo: la persona sumergida en la naturaleza traspasa a la misma, se personaliza comunicándose, puede conseguir la libertad y se realiza en el compromiso, en la acción.

Javier Garrido (1988) precisa que *"personalizar quiere decir que algo que hasta el momento no era 'tuyo' lo haces 'tuyo'"* (p.19). Luego añade que *"el sentido de la vida no se aprende en la comunicación ideológica. Se respira desde niño, al contacto con las personas que nos aman y educan, según las actitudes básicas que uno va adoptando"* (p.23).

La presente investigación explora la espiritualidad de las estudiantes de la UNIFÉ en relación a su apertura a una realidad que sobrepasa la conciencia personal. Espiritualidad expresada en creencias, en diferentes maneras de experimentar y vivir fe y en prácticas que caracterizan a las estudiantes universitarias en relación a lo divino o trascendente.

Podríamos afirmar también que la espiritualidad de la persona se define por su peso ontológico y por su peso psicológico en tanto presencia en sus actos y modos de ser persona, en el desarrollo de su personalidad.

Es pertinente advertir que al enfocar la espiritualidad en perspectiva psicológica se corre el riesgo de reducir la vida espiritual a estados de conciencia. Como señala Garrido (1988) *"Vivimos una época en que la racionalidad práctica (el arte de relacionar medios y fines) ha penetrado incluso en lo religioso. Peligro de confundir la experiencia de la fe con el proceso de autoconciencia"* (p.9).

En la investigación sobre espiritualidad de mujeres universitarias se da un peso especial a elementos estructurales de la personalidad de las estudiantes en relación al modo como la vida es entendida y vivida. Sin embargo, a fin de no caer en un mero psicologismo, se ha cuidado que en

las afirmaciones relacionadas con la autoconciencia y autonomía se tome en consideración la intencionalidad u objeto sobre el cual está orientada y centrada la personalidad de la estudiante.

La idea de espiritualidad entendida como la apertura de la persona en el orden del ser ontológico, del ser psíquico y del ser relacional lo sintetiza magistralmente Lobato (1997) cuando afirma que *“la persona puede conocer; y se abre lo mismo que el ente, conoce lo otro y se conoce a sí misma. Puede salir de sí y amarse y amar a las personas por sí mismas, y todo lo demás en orden a las personas”*. (p.112)



## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

#### 1. El tipo, nivel y diseño de la investigación

El presente estudio de investigación es de tipo aplicado porque tiene por finalidad la búsqueda y consolidación del saber y la aplicación de los conocimientos para el enriquecimiento del acervo cultural (Cazau, 2006), así como resolver un determinado problema o planteamiento específico.

Es de nivel descriptivo por que se selecciona una serie de conceptos o variables con el fin de describirlas. Estos estudios buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno. El énfasis está en determinar cómo es o cómo se manifiesta el fenómeno (Cazau, 2006), cuyo diseño es descriptivo explicativo ya que trata de evaluar las diferentes percepciones de la estudiantes universitarias.

#### 2. Población y muestra

La población total de estudio fue de 2,007 estudiantes de pregrado matriculadas en el semestre agosto-diciembre de 2014, pertenecientes al III al IX ciclo de estudios. La muestra seleccionada fue de 757 (31,1%) la que se obtuvo a través de un muestreo estratificado (Tabla 01)

Tabla 1  
Distribución de la muestra

	Ni	f%	ni	f
Psicología	514	26%	188	25%
Educación	330	16%	169	22%
Nutrición	207	10%	54	7%
Traducción	236	12%	63	8%
Ciencias de C.	117	6%	43	6%
Arquitectura	243	12%	100	13%
Derecho	157	8%	51	7%
Adm.Neg. Int.	203	10%	89	12%
TOTAL	2007	100%	757	100%

### 3. Técnicas e instrumentos de recolección de la información

La técnica utilizada fue una encuesta y el instrumento un cuestionario elaborado por los investigadores el que se denominó CUESTIONARIO SOBRE ESPIRITUALIDAD aplicado a estudiantes del III al IX ciclos de las carreras de Psicología, Educación Inicial, Educación Especial, Educación Primaria, Nutrición y Dietética, Traducción e Interpretación, Ciencias de la Comunicación, Arquitectura, Derecho y Administración de Negocios Internacionales.

El Cuestionario sobre Espiritualidad consta de 75 ítems, los cuales fueron divididos en tres dimensiones:

**Dimensión ontológica (creencia-fe-práctica):** necesidad de trascendencia; identificación de su contenido; sentido de la creencia y fe; valoración de la creencia-fe en la vida personal y social; posición frente a ciencia-fe; diferenciación e identificación conceptual de prácticas espirituales y religiosas; descripción de prácticas espirituales y religiosas personales; necesidades espirituales. Esta dimensión comprende los ítems:

Creencia (I. 1-8-10-23)  
Vivencia de la Fe (I. 2-7-9-24)  
Práctica (I. 3-4-5-6-11-19)

**Dimensión psíquica (autoconciencia-autonomía):** desarrollo de la personalidad; toma de decisiones desde referentes de valor; esfuerzo por crecer en libertad y por amar cada vez mejor; valoración de la vida desde la concepción; satisfacción consigo misma; valoración de sí misma. Comprende los ítems: I.15-18-22-25; II.1- 2-3-4-6-7-10-12-13-14-15-16-19-21-22-23-25 y III.9-10-11

**Dimensión relacional (fenomenológica):** relaciones interpersonales; apreciación sobre los problemas humanos actuales; actitudes frente a los problemas; configuración de escala de valores personales; actitudes hacia grupos tradicionalmente excluidos; actitudes hacia grupos religiosos. Comprensión y posicionamiento sobre inclusión social; auto percepción de carencias relacionales; participación en grupos / organizaciones y

compromisos sociales. Cuidado de la naturaleza. Representaciones sociales sobre la sociedad peruana, la familia, la espiritualidad, la religión y ser joven en nuestros días. Incluye todos los ítems restantes. Comprende los ítems: I.12-13-14-16-17-20-21; II.5-8-9-11-17-18-20-24 y III.1-2-3-4-5-6-7-8-14-17-18-21.

#### **4. Características de la muestra**

La participación de las estudiantes ha sido voluntaria y con las garantías de confidencialidad y resguardo de la información. El Cuestionario ha sido aplicado en aula por los docentes en sitio de diferentes asignaturas, en el tiempo de una semana de clases.

El Cuestionario de Espiritualidad incluye datos generales de orden académico y socio-demográficas: carrera profesional y ciclo que estudia, edad, colegio de estudios secundarios de procedencia, estado civil, religión, persona con quien vive, trabajo, otros estudios superiores, financiamiento de estudios y pertenencia a organizaciones.



## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Se presenta el análisis descriptivo en primer lugar del perfil socio demográfico de las entrevistadas, en segundo término de las dimensiones de la espiritualidad y en tercer lugar de lo que se piensa sobre la sociedad peruana, la familia, la espiritualidad, el ser joven hoy y la religión.

#### 1. Perfil socio demográfico

Respecto a las **carreras** profesionales que estudian las encuestadas, el 25% es de psicología, seguidas por las educación (22%), Arquitectura (13%), Administración de Negocios Internacionales (12%), Traducción e Interpretación (8%), Nutrición y Dietética (7%) Derecho (7%) y Ciencias de la Comunicación (6%). (tabla 02 y gráfico 01)

Tabla 2

Distribución de estudiantes por carrera profesional

Carrera Profesional	F	f%
Psicología	188	24,8
Educación	169	22,3
Nutrición y Dietética	54	7,1
Traducción e Interpretación	63	8,3
Ciencias de la Comunicación	43	5,7
Arquitectura	100	13,2
Derecho	51	6,7
Adm. Negocios Internacionales	89	11,8

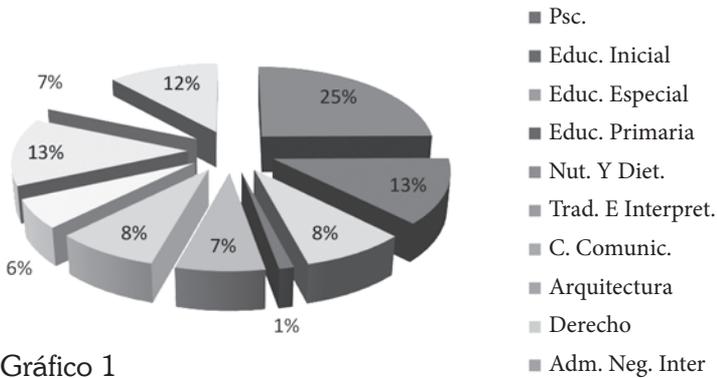


Gráfico 1  
Carreras Profesionales

En relación al **colegio de procedencia** el 48 % es de una entidad educativa particular, el 37% es de colegio público estatal y el 15% proviene de colegio parroquial (tabla 03 y gráfico 02).

Tabla 3  
Distribución de estudiantes por tipo de colegio

Tipo de Colegio	f	f%
Parroquial	114	15,06
Particular	360	47,56
Público	283	37,38
	757	100

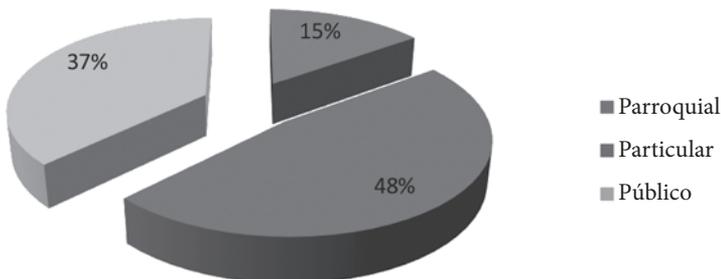


Gráfico 2  
Tipo de colegio

Con respecto al **estado civil** de las encuestadas, el 94% de ellas es soltera, el 3% es casada, el 2% es conviviente y menos del 1% es divorciada o separada (tabla 04 y gráfico 03)

Tabla 4  
Estudiantes según estado civil

Estado Civil	f	f%
Casada	20	2,64
Conviviente	18	2,38
Divorciada	4	0,53
Separada	2	0,26
Soltera	713	94,19
Total	757	100,00

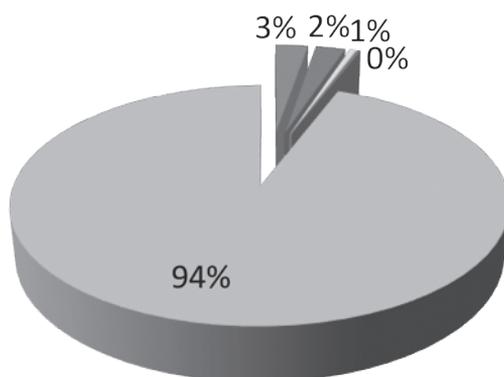


Gráfico 3  
Estado Civil

En cuanto a profesar una **religión** el 78% declara ser católica, el 12% es cristiana no católica y el 2% es de otra religión a las señaladas. El 8% no profesa religión alguna (tabla 05 y gráfico 04)

Tabla 5  
Distribución de las estudiantes por religión

Estudiantes por Religión	f	f%
Católica	594	78,5
Cristiana No Católica	93	12,3
Otra	13	1,7
Ninguna	57	7,5
<b>Total</b>	<b>757</b>	<b>100,0</b>

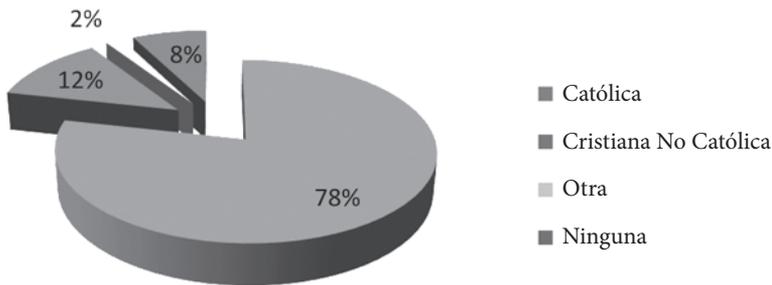


Gráfico 4  
Estudiantes por tipo de Religión

En la tabla 06 y gráfico 05 se aprecia que el 53% **vive** junto con sus padres, el 19% con la madre, el 17% con familiares, el 5% vive sola, 3% vive con el padre, el 2% con el esposo y en la misma proporción con la pareja.

Tabla 6  
Distribución de las Estudiantes por persona con quién vive

Distribución de estudiantes	f	f%
Persona con quién vive		
Ambos Padres	401	52,9
Sola	35	4,6
Esposo	13	1,7

Familiares	126	16,6
Madre	143	18,9
Padre	26	3,4
Pareja	14	1,9
<b>Total</b>	<b>757</b>	<b>100,00</b>

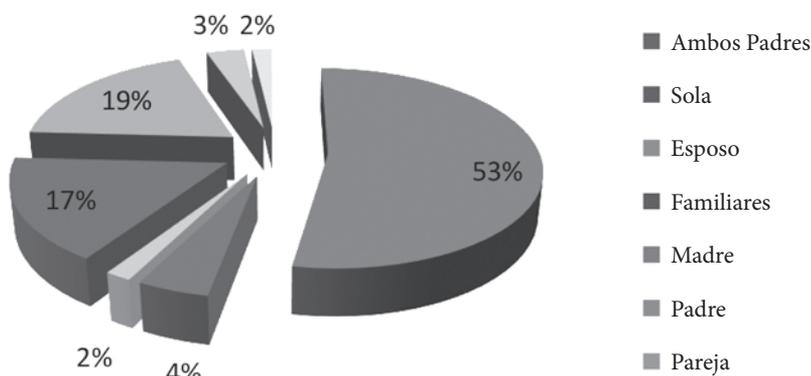


Gráfico 5  
Personas con quién vive

Respecto a la **situación laboral** de las encuestadas, el 80% no trabaja (tabla 07 y gráfico 06)

Tabla 7  
Distribución de las Estudiantes por situación Laboral

Situación Laboral	F	f%
Trabaja	150	19,82
No trabaja	607	80,18
<b>Total</b>	<b>757</b>	<b>100,00</b>

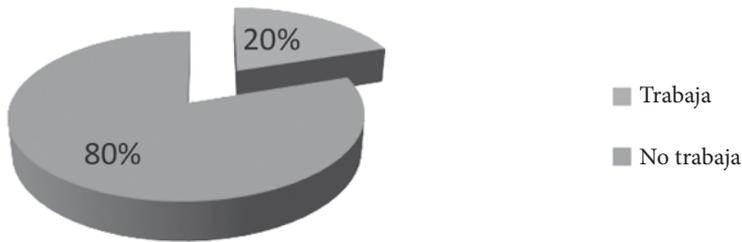


Gráfico 6  
Estudiantes según situación Laboral

La tabla 08 y gráfico 07 muestran que el 87% de las participantes en la investigación señalan seguir **estudios superiores** únicamente en la Unifé.

Tabla 8  
Distribución de las estudiantes por estudios superiores

Estudios Superiores	F	f%
En otro Centro Superior	101	13,34
Sólo en UNIFE	656	86,66
Total	757	100,00

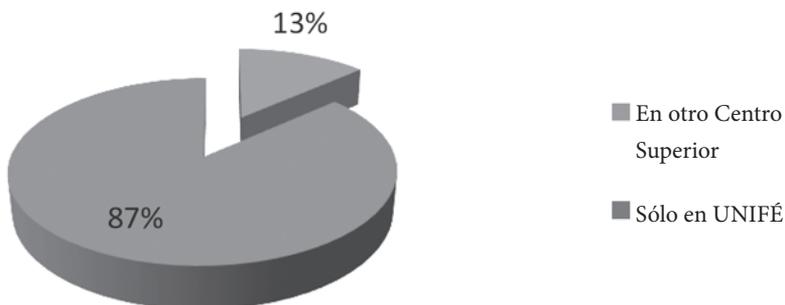


Gráfico 7  
Estudiantes por estudios Superiores

Se aprecia asimismo que para el 40% son ambos padres los que financian los estudios profesionales de las entrevistadas, seguido del padre únicamente en un 31% o solo por la madre en un 17%. En un 6% es el esposo (2%), algún familiar (2%) u otro (2%). El 5% de las encuestadas especifica ser ella misma la que financia sus estudios. (tabla 09 y gráfico 08)

Tabla 9  
Distribución de las estudiantes por persona con quien vive

Financiamiento de estudios	F	f%
Ambos Padres	304	40,16
Autofinanciamiento	39	5,15
Esposo	14	1,85
Familiares	18	2,38
Madre	130	17,17
Padre	238	31,44
Otro	14	1,85
<b>Total</b>	<b>757</b>	<b>100,01</b>

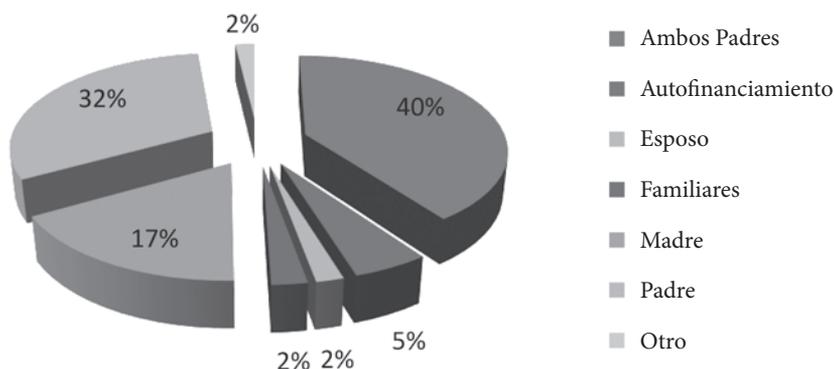


Gráfico 8  
Estudiantes por financiamiento

En cuanto a **pertenecer** a una organización o grupo social el 48% no identifica alguna pertenencia; el 13% forma parte de grupo de voluntariado; el 8% pertenece a algún club social; el 8% también a un grupo parroquial y asimismo el 8% declara pertenecer a algún grupo religioso; el resto identifica pertenencia a grupo estudiantil (5%), grupo deportivo (4%), grupo político (2%) y otras (4%) (tabla 10 y gráfico 09)

Tabla 10  
Distribución de las Estudiantes por pertenecer a una organización o grupo social

Organización o Grupo Social	f	f%
Club Deportivo	30	3,9
Club Social	62	8,2
Grupo estudiantil	39	5,2
Grupo Parroquial	60	7,9
Grupo Político	12	1,6
Grupo religioso	60	7,9
Grupo Voluntario	98	12,9
Otras	30	3,9
Ninguno	336	48,4
<b>Total</b>	<b>757</b>	<b>99,9</b>

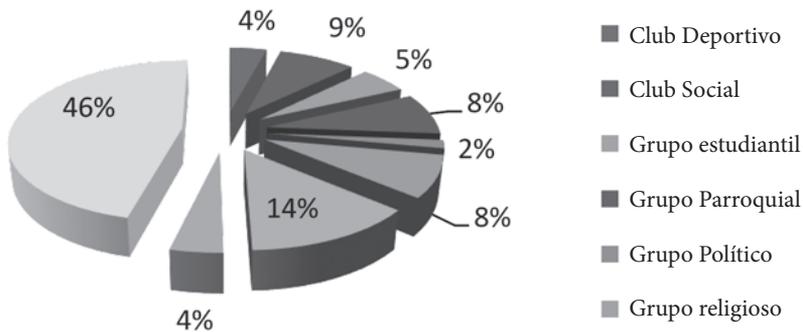


Gráfico 9  
Estudiantes por Organización o Grupo Social

En base de la información socio demográfica se puede afirmar que las estudiantes participantes en el estudio sobre espiritualidad se caracterizan por ser mayormente solteras en estado civil, sin ocupación laboral y que viven con sus padres, de quienes dependen económicamente para seguir sus estudios universitarios. Son católicas e identifican escasa pertenencia a organizaciones y grupos sociales.

## 2. Sobre las dimensiones

Se presenta como resultado la descripción por cada una de las dimensiones investigadas. Se considera como logro en la dimensión la suma de “siempre” y “casi siempre”. El 70% es el criterio para determinar si la dimensión obtuvo un nivel de logro importante, a la vez que se destacan el o los ítems relevantes.

### 2.1 Dimensión ontológica (creencia-fe-práctica)

#### Creencia

La dimensión ontológica evaluada por los ítems de creencia arrojó los resultados que se indican a continuación:

Tabla 11  
Creencia

Ítems	A Veces	Casi Siempre	Siempre
1. Necesito de Dios, de alguien trascendente	15,9 %	18,2%	61,4%
8. Dios, en quien creo, es misericordioso y compasivo	5,6%	8,7%	81,2%
10. Tengo clara conciencia de que Dios conduce mi vida	14,8%	18,1%	60,2%
23. Mi fe me ayuda a decidir quién soy	19,6%	31,8%	43,2%
<b>Promedio</b>	13,9%	19,2%	61,5%
	<b>Logro</b>	<b>80,7%</b>	

De acuerdo con la tabla 11 las creencias en Dios alcanzan un nivel de logro importante en 80,7%, destacando el ítem “Dios, en quien creo, es misericordioso y compasivo” (81,2% siempre)

### Vivencia de la fe

Los ítems de vivencia de la fe dan cuenta de los siguientes porcentajes:

Tabla 12  
Vivencia de la fe

Ítems	A Veces	Casi Siempre	Siempre
1.2 Me comunico de alguna manera con Dios	22,9 %	30,9%	42,5%
7.Cuando me arrepiento de mis pecados siento que Dios me perdona	15,6%	23,8%	56,4%
9.Cuando medito siento la presencia de Dios	21,3%	24,8%	46,4%
24. Mi fe está integrada a mi vida	16,0%	29,5%	49,1%
<b>Promedio</b>	19,0%	27,3	48,6%
	<b>Logro</b>	<b>75,9%</b>	

En la tabla 12 se observa que la vivencia de Fe en sus vidas cotidianas es de nivel importante lo cual se evidencia con el 75,9% de logro promedio. Entre los indicadores destaca “cuando me arrepiento de mis pecados siento que Dios me perdona” (56,4% siempre)

### Práctica

Los resultados obtenidos en cuanto a práctica muestran lo siguiente:

Tabla 13  
Práctica

Ítems	A Veces	Casi Siempre	Siempre
I.3. Me doy tiempo para orar sin necesidad que alguien me obligue	31,2 %	26,2%	35,0%
4. Rezo a Dios en compañía de otras personas	49,3%	14,4%	12,6%
5. Cuando rezo, pido también por otras personas	9,0%	20,3%	66,2%
6. Rezo no solo para pedir, sino para agradecer	12,4%	19,4%	61,8%
11. Me gusta leer la palabra de Dios( Biblia)	53,3%	15,6%	10,8%
19. Me doy espacio de silencio para ponerme en contacto con mi yo interior	52,3%	29,6%	32,5%
Promedio	34,6%	20,9%	36,5%
	<b>Logro</b>	<b>57,4%</b>	

En la tabla 13 se ve que las estudiantes universitarias llevan a cabo una práctica moderada de la religión con el 57,4% de logro promedio.

## 2.2 Dimensión psíquica (autoconciencia-autonomía)

La dimensión psíquica de la espiritualidad fue evaluada por ítems que expresan autoconciencia y/o autonomía obteniéndose los resultados que se indican a continuación:

Tabla 14  
Autoconciencia-Autonomía

Ítems	A Veces	Casi Siempre	Siempre
I.15 Disfruto compartir con otras personas que creen lo mismo que Yo	19,7%	29,1%	46,8%
18. Busco desarrollarme espiritualmente	30,1%	32,0%	31,2%

22. Disfruto escuchando música que me da paz	24,7%	26,2%	49,9%
25. Evito perder el tiempo en asuntos inútiles	44,1%	29,9%	22,1%
II.1 Creo en mí y tomo mis propias decisiones	8,6%	35,0%	55,9%
2. Mis decisiones tienen como referencia mis valores y principios	4,5%	25,8%	69,1%
3. Actúo bajo mis convicciones y normas asumidas en mi vida	7,4%	47,0%	63,4%
4. Suelo expresar mis sentimientos y emociones	23,4%	32,8%	42,0%
6. Me esfuerzo por crecer en libertad	7,3%	24,7%	68,4%
7. Me hago responsable de las consecuencias de mis acciones	5,3%	25,8%	68,6%
10. Me considero una persona empeñosa y persistente	11,0%	35,4%	52,8%
12. Me siento contenta conmigo misma	9,6%	29,7%	59,4%
13. Valoro mis cualidades	8,5%	24,8%	65,9%
14. Reconozco mis limitaciones	9,2%	32,6%	57,1%
15. Encuentro sentido en lo que hago	10,0%	32,1%	57,1%
16. Estoy desarrollando una manera propia de ver la vida	9,1%	31,0%	58,1%
19. Intento coherencia entre lo que digo y hago	7,4%	42,4%	49,4%
21. Veo el futuro como una manera propia de ver la vida	5,3%	28,5%	65,4%
22. Me esfuerzo por ser cada día mejor persona	4,5%	25,6%	69,4%
23. Aprendo de mis errores	8,5%	32,4%	58,7%

25. Evito sustancias y prácticas que dañan mi salud	15,1%	23,1%	59,7%
III.9. Sé escuchar a los demás	5,5%	29,2%	64,7%
10. Soy agradecida con las personas	4,4%	18,2%	76,5%
11. Necesito tener un vínculo emocional fuerte con las personas	31,4%	35,4%	28,5%
12. Me alegro con los éxitos de mis compañeras/os	5,3%	26,6%	67,5%
13. Me indignan las injusticias especialmente con los más débiles	2,6%	17,3%	79,1%
15. Me desagrada el trabajo en grupo	33,4%	7,5%	6,2%
16. Me gusta ser una persona autosuficiente	15,2%	30,1%	50,7%
19. Me gusta servir a la gente	17,2%	32,6%	48,6%
20. Cuido no excluir a las personas	9,6%	32,4%	56,7%
22. Intento ser justa en mis decisiones	7,3%	36,5%	55,2%
23. Soy sincera con mis compañeras	7,0%	32,1%	59,8%
24. Soy exigente con los demás	25,2%	33,2%	39,4%
25. Administro mi dinero en forma responsable	29,7%	33,9%	30,9%
<b>Promedio</b>	<b>15,1%</b>	<b>29,7%</b>	<b>55,5%</b>
	<b>Logro</b>	<b>85,2%</b>	

En la tabla 14 se muestra que las estudiantes en lo referente a su autoconciencia y autonomía tienen un logro promedio importante de 85,2% lo que significa un muy alto nivel de formación personal, siendo el indicador “me indignan las injusticias especialmente con los más débiles” el que más destaca (79,1% siempre), seguido por “soy agradecida con las personas” (76,5% siempre), “me esfuerzo por ser cada día mejor persona” (69,4% siempre), “mis decisiones tienen como referencia mis valores y principios” (69,1% siempre), “me hago responsable de las consecuencias de mis acciones” (68,6% siempre) y “me esfuerzo por crecer en libertad” (68,4% siempre).

### 2.3 Dimensión relacional (fenomenológica)

La dimensión relacional evaluada por el instrumento muestra los resultados que aparecen a continuación:

Tabla 15  
Autoconciencia-Autonomía

Ítems	A Veces	Casi Siempre	Siempre
I.12. Mis compañeras se dan cuenta que soy creyente	35,9%	22,5%	18,5%
13. Perdono las ofensas que me hacen	23,8%	43,1%	30,3%
14. Mis compañeras reconocen que algo superior conduce mi vida	34,9%	22,3%	15,9%
16. Realizo acciones en bien de los demás	22,2%	40,6%	35,9%
17. Me involucro en acciones para cuidar el medio	30,9%	29,9%	23,1%
20. Trato de vivir en armonía con la naturaleza	17,4%	37,8%	42,4%
21. Trato de apoyar a los más necesitados	24,0%	38,8%	35,5%
II.5. Respeto la dignidad de las personas	3,2%	18,9%	77,5%
8. Me duele el sufrimiento que hay en el mundo	12,4%	24,0%	62,7%
9. Protesto ante la corrupción	22,6%	28,5%	42,5%
11. Valoro la vida humana desde su concepción	6,9%	16,0%	76,0%
17. Busco proteger la vida	8,9%	22,2%	67,9%
18. En mi relación con las personas soy honesta y responsable	5,5%	33,3%	60,8%

20. me informo sobre los problemas del mundo	32,5%	40,0%	24,4%
24. Reconozco posibilidades en las situaciones difíciles	13,2%	37,6%	47,8%
III.1. Respeto a personas de diferentes creencias	2,4%	10,6%	86,8%
2. Respeto las opiniones de los otros	2,5%	18,6%	78,6%
3. Comparto información profesional con mis compañeras/os de carrera	11,6%	31,6%	55,9%
4. Apoyo la iniciativa de los otros	8,2%	31,7%	59,2%
5. Fomento las buenas relaciones	4,9%	27,9%	66,7%
6. Trabajo en colaboración con los demás	7,0%	30,6%	61,6%
7. Busco soluciones a los conflictos	7,0%	36,3%	55,7%
8. Me gusta ayudar a las personas en dificultad	7,4%	26,9%	65,0%
14. Perdono las ofensas recibidas	21,3%	40,6%	35,4%
17. Busco fortalecer relaciones con otras personas	11,2%	34,7%	52,3%
18. Realizo acciones solidarias con personas necesitadas	22,5%	31,8%	43,5%
21. Digo la verdad sin herir	25,4%	41,5%	30,5%
<b>Promedio</b>	<b>15,8%</b>	<b>30,3%</b>	<b>50,1%</b>

**Logro 80,4%**

En la tabla 15 la muestra en estudio evidencia que ellas establecen unas buenas relaciones con el 80,4% de nivel promedio, siendo el indicador “respeto a personas de diferentes creencias” el que más destaca (86,8% siempre), seguido de “respeto las opiniones de los otros” (78,6% siempre) y “respeto la dignidad de las personas” (77,5% siempre).

### 3. Sobre lo que piensan las estudiantes universitarias

#### 3.1 Sobre la Sociedad Peruana

De 757 opinantes se ha tomado una muestra de 280 que representa al 37%. De esta muestra el 87% simplemente da su opinión; el 13% restante emite opinión y al mismo tiempo señala algún curso de acción o propuesta de solución.

Cabe destacar que la opinión de una estudiante contiene una o más representaciones sobre la sociedad peruana. El examen de contenido arroja la siguiente frecuencia por tipos de representaciones:

Tabla 16  
Tipos de representaciones sobre la sociedad peruana

Representaciones	Frecuencia	%
Sociológicas	118	27
Psicológicas	92	21
Éticas	92	21
Axiológicas	64	15
Históricas	32	7
Otras	39	9
<b>Total</b>	<b>437</b>	<b>100</b>

La tabla 16 muestra que las estudiantes universitarias inciden más en representaciones psicosociales (48%), seguido de representaciones de carácter ético-valorativo (36%)

Los problemas consensuales, contruidos como representaciones colectivas en las que se reconocen inmersas las estudiantes universitarias, son de orden psicosocial y axioéticos, destacando:

**La inseguridad ciudadana y la violencia.** Así dicen: “hay mucha delincuencia, asesinatos”; “actualmente estamos en un tiempo en el cual en la sociedad existe mucha delincuencia e inseguridad ciudadana. Es un gran problema”; “cada vez está

peor, hay más delincuencia”; “creo que en los últimos años la sociedad se ha tornado más peligrosa...es más común oír sobre asaltos, asesinatos, violaciones”; en nuestra sociedad hay mucha delincuencia, en la cual uno no está seguro ni en su propia casa; “es una porquería, tanto delincuente que hay por allí, violador y más”

La **discriminación**: “hay desde inseguridad, discriminación racial y sexual”; cada vez hay más discriminación... por alguna razón los medios de comunicación hacen influenciar”; “es una sociedad en donde la discriminación es pan de cada día”; “la discriminación se mantiene latente”; “discriminación en cada esquina”

Las actitudes prevalentes de **desconfianza, individualismo, y trivialidad**: “somos muy desconfiados el uno del otro”; “nadie cree ya en nadie”; “cada persona baila con su pañuelo”; “el que es vivo gana”; “cada uno camina con su propio pié”; “las personas se interesan más por temas triviales”; “la juventud de ahora suele ocuparse por temas poco importantes”

La **corrupción**: “cada vez se vuelve peor la situación del país, solo se ve corrupción”; “es una sociedad que está llena de mucha corrupción”; “demasiada corrupción, incluso con las personas que tienen un alto cargo”; “nuestra sociedad está cada día más metida en la corrupción”.

Las propuestas frente a las características señaladas sobre la sociedad peruana inciden también en aspectos psicosociales y en dirección axiológica, que van desde exigir leyes más drásticas hasta inculcar valores a nuevas generaciones, pasando por las motivaciones personales de cambio y la práctica de valores como la solidaridad, el apoyo mutuo, la honestidad y la responsabilidad.

El pensamiento sobre la sociedad peruana que construyen las estudiantes universitarias corresponde a una sociedad insegura, violenta, discriminatoria y corrupta.

### **3.2 Sobre la familia**

En lo referente a los resultados de la encuesta sobre la percepción de “Familia” que tienen las estudiantes universitarias de UNIFÉ, se obtuvo diversas respuestas según su vivencia y su sentir personal, evidenciando que esta institución sigue siendo un pilar esencial de su formación pues la valoran y la consideran como el núcleo más importante, como el lugar donde se cimenta el proceso de socialización, como un lugar de apoyo incondicional, en donde se sienten seguras y queridas y en donde se encuentra también amor, paz, confianza, y también severidad.

En palabras de las estudiantes “allí se forman las buenas personas”; “es el núcleo de la sociedad”; “es donde se enseñan valores”; “es donde acudo en los momentos difíciles”; “es el sentido de mi vida”; “me siento agradecida por mi familia”.

Esto es en lo positivo pero también hay opiniones encontradas: “estamos acomplejados por creer que familia es papá , mamá e hijos, cuando hay familias formadas por abuelos tíos etc, lo que importa es que haya amor significativo entre un grupo de personas bajo un mismo techo”; “la familia es uno mismo porque al final te quedas sola como viniste al mundo”; “la familia de hoy está en proceso de extinción por los divorcios múltiples y las infidelidades y además promovido por los medios de comunicación en las novelas”; “apoyo el otro tipo de familia entre homosexuales”; “es una institución no protegida”; “el padre saca la vuelta”; “ no tengo una familia, mi familia es mi madre y mis amigas”.

### **3.3 Sobre la espiritualidad**

Sobre una muestra de 263 estudiantes, 6 universitarias responden no saber qué es la espiritualidad, 2 se declaran no creyentes y algunas otras lamentan que la juventud descuida la espiritualidad. Se ha sistematizado las respuestas en dos aspectos. En el primero se presenta lo que piensan las universitarias sobre la espiritualidad y en el segundo se muestra la valoración que hacen sobre la espiritualidad.

La concepción de espiritualidad que tienen las universitarias de UNIFÉ expresa cómo se comprenden a sí mismas como personas. La espiritualidad constituye la esencia de la persona; por lo mismo es irrepetible; es la explicación más profunda que la persona puede encontrar de sí misma es interioridad y ser persona supone interioridad, ser espiritual. Según algunas *“no necesariamente tiene que ser algo religioso”*

Al ser esencia de la persona, no es sólo una vivencia cognitiva, intimista, limitada al yo, sino que estructura a la persona en sus diferentes dimensiones, *“refleja lo que la persona es, lo que la define”*. Es vida y una determinada forma de vida testimonial, por lo mismo la espiritualidad es relación. *“Vivir una espiritualidad o forma de vida es una guía para fortalecernos como personas, para saber quiénes somos, hacia dónde vamos y compartirla con el testimonio que es una constante diaria”*

Es una manera de relacionarse la persona consigo misma, le permite conocer lo que es, quién es, por qué existe, qué siente. *“Es conocer nuestro interior y saber qué es lo que somos y sentimos”*. Se constituye pues en espacio de reflexión sobre los propios actos: *“implica el espacio que tiene una persona para reflexionar sobre sus actos analizar y conducir su vida a un estado de goce”*.

Asimismo, la espiritualidad lleva a la persona más allá del yo, del sujeto en su realidad de ser autónomo, lo abre a la conciencia de su trascendencia en el mundo, la cual identifica con la búsqueda de vida plena, de felicidad: *“Nos ayuda a buscar trascender, es una fuerza interna independientemente de la religión que profesamos, que nos impulsa a actuar por el bien supremo y sobre todo es energía movilizadora”*. *“En las personas no creyentes la espiritualidad la definen como hacer el bien a los demás, respetando a la sociedad”*

En la mayoría de las respuestas la espiritualidad se relaciona con la fe en Dios: *“es la búsqueda de Dios que clama con fuerza en nuestro interior porque fuimos creados por El”*. *“Es lo más profundo de nosotras, que nos llena el corazón, nos hace sentir la felicidad, es un anhelo de Dios que tiene el hombre”*.

La espiritualidad es praxis, como energía y fuerza interna, impulsa a dar lo mejor, a creer y actuar por el Bien Supremo. Implica las actitudes, decisiones y acciones; humaniza a la persona: *“Es la imagen y personalidad de la persona, su máxima intimidad, que sólo ella conoce, es el lado sensible, humano y real que existe en cada uno”*

Según las jóvenes, la espiritualidad crece con la práctica, se cultiva, se alimenta con las buenas acciones, la oración y la palabra de Dios, y se va formando desde pequeñas en base a principios. *“Es trascender en virtud, convertirte en uno mejor, conocer acerca de uno mismo y entrar en contacto con el otro”*. *“La espiritualidad se siente en el acto compasivo, es sentimiento de amor y de fe entre otros.”*

Considerando la valoración que hacen las universitarias de la espiritualidad se destaca en primer lugar que el conjunto de las jóvenes tienen una concepción muy positiva de la espiritualidad; la consideran esencial para su desarrollo y para ser mejores personas, porque lleva a ser humanos. Vivir la espiritualidad humaniza a la persona, *“ayuda a no perder de vista las metas y los ideales de la vida”*. Sus expresiones revelan que la espiritualidad es en ellas una vivencia: *“genera paz, y sentirse bien consigo misma, da equilibrio interior y armonía”*; *“ayuda de forma gratificante, da apoyo para seguir adelante, es una base para ser buena y honesta. Lleva a la superación y trascendencia, ayuda a luchar contra el sin sentido de la vida y la injusticia y permite apreciar la belleza espiritual. Una vida sin espiritualidad no es vida.”*

En segundo lugar reconocen que la espiritualidad es tan necesaria para la vida personal como para la convivencia en la sociedad y hace falta vivirla con prioridad, porque hay hambre de Dios: *“Sin ella hay vacío, no hay límites ni esperanza, ni amor ni felicidad. “Es el fundamento, cimiento básico en la vida”*.

### **3.4 Ser joven hoy**

De acuerdo a la encuesta aplicada en la UNIFÉ, las estudiantes universitarias tienen una valoración positiva de la etapa de la juventud. Su visión es de posibilidades y retos que pueden cumplir y superar. Consideran que el esfuerzo que deben desplegar se justifica por los logros

que alcanzarán, así el esfuerzo fructifica en la búsqueda de concreción de logro de objetivos y expectativas.

Los jóvenes consideran la juventud como el momento en el cual pueden desarrollarse y capacitarse para llegar a ser profesionales y puedan realizarse dentro de la actividad laboral. Aunque son conscientes del mundo competitivo del trabajo, de la demanda de una preparación continua y de la necesidad de competentes en otros saberes como informática e idiomas. Un punto que produce inquietud en los jóvenes es su posición frente al mundo laboral a partir de las posibilidades que se les ofrece y de las demandas que se les exige.

Si bien es cierto que hay un espíritu de apertura y jovialidad, también se percibe cierta aprehensión por los problemas que no ha resuelto la sociedad y por su incongruencia entre los valores que propicia y los hechos concretos. También suscita inquietudes su libertad, aunque en general consideran que todo es factible de ser asumido con una formación en valores y con el apoyo de personas que les ayuden a salir adelante.

### **3.5 La religión**

De acuerdo a la encuesta aplicada a las estudiantes de la UNIFÉ sobre la percepción de la religión las respuestas apuntan hacia un consenso sobre su trascendencia y sobre la necesidad de una comunicación con Dios en el diario vivir. Consideran que la creencia se empalma con la formación espiritual con el fin de conocer la fe y alcanzar un mayor desarrollo espiritual. Desarrollo que no queda en ellas mismas, sino que se traduce en obras que buscan el apoyo al prójimo. De esa manera, se concibe una fe dinámica, en crecimiento continuo personal, pero con una mirada abierta a los demás.

También consideran que dentro de un mundo en el que las relaciones humanas se mediatizan por la tecnología, sienten que la religión las acompaña y ayuda a no sentirse solas. Además, les ayuda a vivir en armonía y a desarrollarse en todos los planos tratando de ser mejores personas. Las jóvenes consideran que la religión les permite ver la realidad de una manera particular, es decir, valorar lo bueno que existe en la vida y les

ayuda a superar lo negativo. Además, un punto que consideran importante es que la religión pone límites, sobre todo por la permeabilidad de la sociedad. Todo ello les ayuda de encontrar cauces que orienten su vida dado que brinda valores que orientan la vida y contribuyen a generar un perfil positivo de su persona. De esa manera pueden tener paz interior y tranquilidad.

Un punto de coincidencia en la opinión de las jóvenes es que la religión debe ser elegida libremente con respeto y tolerancia a la diversidad de creencias.

Desde otra vertiente, dentro de un plano de libertad, se manifiesta que cada uno decide si cree o no. Esto se debe a que algunas estudiantes manifiestan ser agnósticas, pero respetuosas de las creencias de los demás.

## CAPÍTULO V

### DISCUSIÓN

Al abordar la presente investigación planteamos conocer la existencia y características del soporte espiritual de las jóvenes universitarias al afrontar los retos del mundo actual que ponen en cuestión su propia razón de ser; para lo cual diseñamos un perfil sobre la espiritualidad como manifestación de sí mismas en las dimensiones de su fe, en el desarrollo de su personalidad y en sus relaciones interpersonales, las cuales son confrontadas e integradas con lo que piensan en relación a diferentes contextos de su entorno, como son la sociedad, la familia, la espiritualidad, la juventud y la religión.

La estudiante universitaria de la UNIFÉ como persona creyente, que tiene una fe y la practica, vale decir, su espiritualidad en sentido ontológico, como la manera de ser y de vivir, abierta hacia Dios, según lo expresado por Bazán (2008) manifiesta en un porcentaje significativo sus creencias y vivencias y en menor proporción sus prácticas de fe. El 92% reconoce tener una religión, siendo en su mayoría católicas. El estudio muestra una gran valoración de las creencias. Como esta percepción se va formando desde la niñez y se va convirtiendo en vivencia y en práctica más o menos consciente, se puede afirmar que tienen una base religiosa fuerte. No solo queda a nivel de la creencia, sino de fe. Sus expresiones en general son explícitamente cristianas. Hacen referencia al Dios de Jesucristo. Asimismo, expresan comunicarse con Dios y orar; tienen conciencia de caminar acompañadas por Dios, no están solas, que su fe se hace vida y, por tanto, su espiritualidad constituye una manera de ser, de insertarse en la realidad.

La experiencia de Dios en la vida la describe Nolan (2007) como una transformación de las personas que se traduce en felicidad. Esta felicidad en definitiva es un Dios que es amor, que cuida a la persona. Por consiguiente, la espiritualidad es relación permanente, confiada, amical con Dios y con los demás; es relación de amor, se pone en el lugar del otro y lo ayuda. Es así mismo, relación con el medio. Es algo de Dios que

lleva a la confianza, a vivir las creencias con libertad y pone a la persona en un punto de equilibrio.

Una característica específica de esta espiritualidad se descubre al examinar los ítems sobre las creencias y vivencias de la fe. En efecto, llama la atención el sentido de Dios misericordioso y compasivo (81%) y la vivencia del perdón (56%). Mientras que en los ítems de práctica destaca la oración por otras personas (60%).

Comparando los ítems de la espiritualidad en su dimensión del ser es notorio que el logro de práctica (57%) religiosa (ir a misa, leer la palabra de Dios) es bastante menor que el de creencias (81%) y el de vivencias de la fe (76%). Esto podría explicarse por la dedicación y exigencias de la labor académica de las estudiantes universitarias que limita sus posibilidades para orar por ejemplo en compañía de otras personas, para leer la palabra de Dios, para encontrarse en silencio consigo misma.

Por otro lado, al examinar los resultados desde la dimensión psíquica de la espiritualidad se observa que las estudiantes universitarias muestran un perfil de su personalidad con características definidas: su sensibilidad frente a las injusticias, especialmente con los más débiles (79% siempre); su disposición de gratitud con respecto a las personas (77%) y, la toma decisiones teniendo como referencia los propios valores y principios (69%), acompañado del esfuerzo por ser cada día mejor persona (69%), el hacerse responsable de las consecuencias de las propias acciones (68%) y el esfuerzo por crecer en libertad (68%).

Si bien los porcentajes de logro indican que hay que trabajar más en estos atributos de la personalidad de las estudiantes universitarias, sin embargo es pertinente ponerlos en relieve porque responden a lo esperado por la formación axiológica en la Universidad; porque es coherente con la percepción de sí mismas y de la sociedad peruana.

Las estudiantes, no perciben los problemas estructurales de la sociedad peruana, tanto que no elaboran imágenes de conflictos socioeconómicos entre las diferentes clases sociales. Así se entiende que el universo consensual que constituye el rasgo distintivo de las representaciones que

tienen sobre la sociedad peruana y que tiñe de significados su preparación profesional actual gira en torno a problemas coyunturales que son, como afirma una encuestada, “*el pan de cada día*”, los mismos que son exacerbados por los medios de comunicación y en las redes sociales. Es por ello que en la percepción que tienen sobre la sociedad peruana actual destacan problemas que los hemos denominado psicosociales y axioéticos, como son la violencia, la discriminación y la corrupción, entre otros (ver Anexo n° 3)

Finalmente, siendo que la mayoría, por no decir todas las estudiantes, dependen de su entorno familiar para mantenerse y seguir estudios universitarios, lo esperado es una actitud abierta al agradecimiento, a la gratitud.

Otros rasgos de la personalidad que se pueden observar en las estudiantes encuestadas son la expresión de sentimientos y emociones, intentan ser coherentes, tener vínculo emocional fuerte con las personas, ser exigente consigo mismas. Podemos afirmar, entonces, que la espiritualidad configura la personalidad.

Finalmente los resultados de los ítems referidos a la espiritualidad expresada en las vivencias de las relaciones interpersonales muestran de manera muy clara la intencionalidad manifiesta en el valor del respeto como exigencia esencial de la convivencia humana. Los mayores logros se centran en el respeto a personas de diferentes creencias (87%), respeto a las opiniones de los otros (79%) y el respeto a la dignidad de las personas (78%).

Los jóvenes forman parte de un sector dinámico dentro de la sociedad, de ahí que se les adscriba el deseo de concretar metas con fe en el futuro.

La encuesta aplicada a las estudiantes sobre lo que significa “El ser joven hoy” implica un distanciamiento de su realidad, dado que se implican el sujeto y el objeto del análisis. Esa mirada personal resulta fundamental e incide en una riqueza y diversidad de respuestas que dependen de la experiencia personal, de la capacidad para manifestar la aprehensión del perfil personal, de las motivaciones subjetivas y de las coordenadas de su contexto.

La auto percepción de las jóvenes demuestra sus proyecciones personales que operan en su vida y orientan los pasos que debe dar para concretarlos; por otra, de la conciencia de la presión de la sociedad que demanda respuestas para insertarse en la vida nacional y responder en forma autónoma. Todo ello implica responsabilidad y proyección al futuro. Todo ello exige oportunidades para poder expresarse y ser escuchado también con respeto.

Para las estudiantes la espiritualidad, por la propia dinámica de la vida universitaria, las pone en conexión con los problemas del hombre actual, de la sociedad peruana y del entorno físico-natural y social.

Creemos que una espiritualidad centrada en la relación con Dios y que ayude a la persona a ser cada vez más humana y cada vez más humanizadora en sus relaciones con los otros y con la creación, habrá encontrado un sentido a su vida.

## CONCLUSIONES

Las conclusiones que se derivan del presente estudio son:

La espiritualidad se expresa como vivencia y práctica de fe, que se cultiva en el desarrollo de la personalidad y se testimonia en las relaciones interpersonales.

Las estudiantes universitarias atribuyen una gran valoración a las creencias, especialmente asociadas a la imagen de un Dios misericordioso y compasivo. Sin embargo, los niveles de logro relacionados a las vivencias y práctica de la fe son moderadas.

La dimensión psíquica de la espiritualidad de las estudiantes universitarias es la que alcanza el más alto porcentaje de logro en comparación a la dimensión ontológica y relacional.

Las estudiantes universitarias muestran un perfil definido de crecimiento y maduración de su personalidad lo cual se manifiesta en su posición frente a situaciones injustas, su predisposición para la espiritualidad agradecer y asumir las consecuencias de las propias acciones que constituyen su propia fortaleza.

La dimensión relacional de las estudiantes demuestra una importante valoración respecto a las diferentes creencias, a las opiniones de otros y a la dignidad de las personas que se manifiesta en perdonar las ofensas, realizar acciones en bien de los demás y respetar la dignidad de las personas.

La estudiante universitaria durante su estancia en la UNIFÉ tiene oportunidades para discernir y profundizar en la valoración de sus creencias, de su fe y prácticas. La dinámica

de los estudios contribuye a tener conciencia de los alcances del autodomínio y la autodeterminación en el desarrollo y maduración de su personalidad y, asimismo, ensaya y perfila su vocación profesional de servicio para los más necesitados.

Cabe reconocer el éxito de la institución, en el sentido de difundir sus principios fundacionales a las personas que lo integran, que se traduce en profesionales con vocación para lograr una sociedad más justa, solidaria e incluyente.

Sin embargo, se evidencia también la necesidad de profundizar la espiritualidad de las universitarias que se expresa como vivencia y práctica de fe, que desarrolla la personalidad y fortalece la calidad de las relaciones interpersonales.

Para ello, se sugiere diseñar metodologías y organizar talleres y actividades diversas para sustentar, reforzar y canalizar oportunidades y medios para vivenciar la fe cristiana y su expresión en las prácticas de fe, especialmente relacionadas con la eucaristía, lectura de la palabra y la oración.

## REFERENCIAS

Aquino, T. de (1958-60). *Suma Teológica*. Madrid: Católica.

Arias, W; Masías, M.A; Muñoz, E; Arpasi, M (2013) *Espiritualidad en el ambiente laboral y su relación con la felicidad del trabajador* Revista de Investigación 4(9-33). Arequipa, Universidad Católica San Pab

Bazán Gayoso, Elizabeth (2008) *Desafiados a la esperanza desde la espiritualidad que identifica a nuestra institución*. En: PHAINOMENON (ISSN 1819-1983) Volumen 7 n° 8. Enero-Diciembre 2008 Revista del Departamento de Filosofía y Teología. Facultad de Psicología y Humanidades. Lima, Universidad Femenina del Sagrado Corazón.

Castillo, José M. (2008) *Espiritualidad para Insatisfechos*. Madrid, Trotta

Cazau, P (2006) *Introducción a la investigación en ciencias sociales*. Modulo 404 REDPSICOLOGÍA ONLINE - WWW.GALEON.COM/PCAZAU . Buenos Aires, Argentina.

Federación de Estudiantes Evangélicos de Europa-IFES (2013) *Universitarios europeos: más espiritualidad relativista y menos religión*. WWW.protestantedigital.com

Fiores, Stefano de; GOFFI, Tulio (1989) *Nuevo diccionario de Espiritualidad*. Madrid, Paulinas.

Galilea, Segundo (1989) *El camino de la espiritualidad*. Santiago de Chile, Paulinas.

Garrido, Javier (1988) *Una espiritualidad para hoy*. Madrid, Paulinas.

Instituto Nacional de Estadística e Informática – INEI (2014) *Compendio Estadístico Perú 2014*. Lima, INEI T.I

James, Anthony (2010) *Preliminary Finding on qualitative exploration of children and youth's conceptualization spirituality*. WWW.tendencias21.net Universidad Pontificia Comillas-Madrid. Cátedra de Ciencia, Tecnología y Religión

Jodelet, Denise (1989) *Representations Sociales: un domaine en expansion*. En: *Les Representations Sociales*. Paris, PUF

Lobato, Abelardo (1997) *Dignidad y aventura humana*. Madrid, EDIBESA

Lucas Lucas, Ramón (1999) *El hombre espíritu encarnado. Compendio de Filosofía del Hombre*. 2ª edic. Salamanca, Sígueme.

Morales Arroyo, Sandra (2014) *Relación entre la espiritualidad, el bienestar físico y el bienestar psicológico de las estudiantes universitarias*. Revista Griot (ISSN 1949-4742) Volumen 7, N° 1, Nov. 2014. Puerto Rico. Pontificia Universidad Católica.). Recuperado de [http://revistagriot.uprrp.edu/archivos/Rvista\\_Griot\\_Vol\\_7\\_No\\_1\\_2014.pdf](http://revistagriot.uprrp.edu/archivos/Rvista_Griot_Vol_7_No_1_2014.pdf)

Nolan, Albert (2008) *Jesús hoy: una espiritualidad de libertad radical*. Barcelona, Sal Terrae

SPINCK, Mary Jane (1993) *Qualitative Research of Social Representations*. En: *Papers on Social Representations*. Vol.2 (1)

Turpo Chaparro, Josué E. (2011) *Espiritualidad y rendimiento académico: un estudio comparativo entre alumnos internos alumnos externos de la Universidad Peruana Unión*. [http://www.academia.edu/2387827/H%C3%A1bitos\\_de\\_estudio\\_espiritualidad\\_y\\_rendimiento\\_acad%C3%A9mico\\_un\\_estudio\\_comparativo\\_entre\\_alumnos\\_internos\\_y\\_alumnos\\_externos\\_de\\_la\\_Universidad\\_Peruana\\_Uni%C3%B3n](http://www.academia.edu/2387827/H%C3%A1bitos_de_estudio_espiritualidad_y_rendimiento_acad%C3%A9mico_un_estudio_comparativo_entre_alumnos_internos_y_alumnos_externos_de_la_Universidad_Peruana_Uni%C3%B3n)

Vásquez Boreau J. L (1997) *Espiritualidad*. En: Moreno Villa, Mariano, Dir. *Diccionario de Pensamiento Contemporáneo* Madrid, San Pablo

## ANEXO N.º 1

### CUESTIONARIO SOBRE ESPIRITUALIDAD

Agradecemos su colaboración para responder este cuestionario que permitirá conocer la espiritualidad de las jóvenes. La información será confidencial.

**INSTRUCCIONES:** Por favor, sírvase marcar con un aspa (x) en el recuadro que corresponde a su respuesta:

1. Programa Académico en el que se encuentra matriculada:

- |   |                                       |  |
|---|---------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> Administración de Negocios Internacionales | <input type="checkbox"/> Arquitectura | <input type="checkbox"/> Ciencias de la Comunicación   |
| <input type="checkbox"/> Contabilidad y Finanzas                    | <input type="checkbox"/> Derecho      | <input type="checkbox"/> Educación _____ (Especifique) |
| <input type="checkbox"/> Nutrición y Dietética                      | <input type="checkbox"/> Psicología   | <input type="checkbox"/> Traducción e Interpretación   |

2. Ciclo académico en el que se encuentra matriculada:

- III     IV     V     VI     VII     VIII     IX

3. Edad \_\_\_\_\_ año

4. Tipo de colegio en el cual concluyó su quinto grado/año de educación secundaria:

- |                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> Público    | <input type="checkbox"/> Privado (Particular / cooperativo u otro) |
| <input type="checkbox"/> Parroquial | <input type="checkbox"/> Municipal                                 |

5. Estado civil:

- |                                   |                                     |                                      |
|-----------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Soltera  | <input type="checkbox"/> Casada     | <input type="checkbox"/> Conviviente |
| <input type="checkbox"/> Separada | <input type="checkbox"/> Divorciada | <input type="checkbox"/> Viuda       |

6. Religión que profesa:

- |                                    |  |  |
|------------------------------------|--|--|
| <input type="checkbox"/> Católica  | <input type="checkbox"/> Cristiana no católica | <input type="checkbox"/> Judía                       |
| <input type="checkbox"/> Anglicana | <input type="checkbox"/> Islámica              | <input type="checkbox"/> Otra _____<br>(Especifique) |
| <input type="checkbox"/> Ninguna   |  |  |

7. Persona con quien vive:

- |                                 |                                 |                                       |                                   |
|---------------------------------|---------------------------------|---------------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Madre  | <input type="checkbox"/> Padre  | <input type="checkbox"/> Ambos padres | <input type="checkbox"/> Familiar |
| <input type="checkbox"/> Esposo | <input type="checkbox"/> Pareja | <input type="checkbox"/> Amigo(a)     | <input type="checkbox"/> Sola     |

8. Situación laboral:

- Trabaja actualmente  Sí  No

9. Estudios superiores:

- Únicamente en UNIFÉ  También en otro centro superior

10. Financiamiento de estudios:

- |                                 |   |   |                                   |
|---------------------------------|---|---|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Madre  | <input type="checkbox"/> Padre              | <input type="checkbox"/> Ambos padres                 | <input type="checkbox"/> Familiar |
| <input type="checkbox"/> Esposo | <input type="checkbox"/> Autofinanciamiento | <input type="checkbox"/> Otros _____<br>(Especifique) |                                   |

11. Pertenencia a una organización y/o grupo social actualmente. (Puede marcar más de una categoría):

- |  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> Club social                     | <input type="checkbox"/> Club deportivo             | <input type="checkbox"/> Grupo vecinal         | <input type="checkbox"/> Grupo político               |
| <input type="checkbox"/> Grupo parroquial                | <input type="checkbox"/> Grupo religioso organizado | <input type="checkbox"/> Grupo de voluntariado | <input type="checkbox"/> Otros _____<br>(Especifique) |
| <input type="checkbox"/> Grupo estudiantil universitario | <input type="checkbox"/> Ningún grupo               |  |   |

## ESPIRITUALIDAD

Nº	Indicadores	A veces	Casi siempre	Siempre	Nunca
1.	Necesito de Dios, de alguien trascendente				
2.	Me comunico de alguna manera con Dios				
3.	Me doy tiempo para orar sin necesidad de que alguien me obligue				
4.	Rezo a Dios en compañía de otras personas				
5.	Cuando rezo, pido también por otras personas				
6.	Rezo no sólo para pedir, sino para agradecer				
7.	Cuando me arrepiento de mis pecados siento que Dios me perdona				
8.	Dios, en quien creo, es misericordioso y compasivo				
9.	Cuando medito siento la presencia de Dios				
10.	Tengo clara conciencia de que Dios conduce mi vida				
11.	Me gusta leer la palabra de Dios ( <i>Biblia</i> )				
12.	Mis compañeras se dan cuenta que soy creyente				
13.	Perdono las ofensas que me hacen				
14.	Mis compañeras reconocen que algo superior conduce mi vida				
15.	Disfruto compartir con otras personas que creen lo mismo que yo				
16.	Realizo acciones en bien de los demás				
17.	Me involucro en acciones para cuidar el medio ambiente				
18.	Busco desarrollarme espiritualmente				
19.	Me doy espacio de silencio para ponerme en contacto con mi yo interior				
20.	Trato de vivir en armonía con la naturaleza				
21.	Trato de apoyar a los más necesitados				
22.	Disfruto escuchando música que me da paz				
23.	Mi fe me ayuda a decidir quién soy				
24.	Mi fe está integrada a mi vida				
25.	Evito perder el tiempo en asuntos inútiles				

## ESPIRITUALIDAD

Nº	Indicadores	A veces	Casi siempre	Siempre	Nunca
1.	Creo en mí y tomo mis propias decisiones				
2.	Mis decisiones tienen como referencia mis valores y principios				
3.	Actúo bajo mis convicciones y normas asumidas en mi vida				
4.	Suelo expresar mis sentimientos y emociones				
5.	Respeto la dignidad de las personas				
6.	Me esfuerzo por crecer en libertad				
7.	Me hago responsable de las consecuencias de mis acciones				
8.	Me duele el sufrimiento que hay en el mundo				
9.	Protesto ante la corrupción				
10.	Me considero una persona empeñosa y persistente				
11.	Valoro la vida humana desde su concepción				
12.	Me siento contenta conmigo misma				
13.	Valoro mis cualidades				
14.	Reconozco mis limitaciones				
15.	Encuentro sentido en lo que hago				
16.	Estoy desarrollando una manera propia de ver la vida				
17.	Busco proteger la vida				
18.	En mi relación con las personas soy honesta y responsable				
19.	Intento coherencia entre lo que digo y hago				
20.	Me informo sobre los problemas del país				
21.	Veó el futuro como una manera de realizarme y proyectar				
22.	Me esfuerzo por ser cada día mejor persona				
23.	Aprendo de mis errores y los corrijo sin que nadie me obligue				
24.	Reconozco posibilidades en las situaciones difíciles				
25.	Evito sustancias y prácticas que dañan mi salud				

## ESPIRITUALIDAD

Nº	Indicadores	A veces	Casi siempre	Siempre	Nunca
1.	Respeto a personas de diferentes creencias				
2.	Respeto las opiniones de los otros				
3.	Comparto información profesional con mis compañeras/os de carrera				
4.	Apoyo la iniciativa de otros				
5.	Fomento las buenas relaciones				
6.	Trabajo en colaboración con los demás				
7.	Busco soluciones a los conflictos				
8.	Me gusta ayudar a las personas en dificultad				
9.	Sé escuchar a los demás				
10.	Soy agradecida con las personas				
11.	Necesito tener un vínculo emocional fuerte con las personas				
12.	Me alegro con los éxitos de mis compañeras/os				
13.	Me indignan las injusticias especialmente con los débiles				
14.	Perdono las ofensas recibidas				
15.	Me desagrada el trabajo en grupo				
16.	Me gusta ser una persona autosuficiente				
17.	Busco fortalecer relaciones con otras personas				
18.	Realizo acciones solidarias con personas necesitadas				
19.	Me gusta servir a la gente				
20.	Cuido no excluir a las personas				
21.	Digo la verdad sin herir				
22.	Intento ser justa en mis decisiones				
23.	Soy sincera con mis compañeras/os				
24.	Soy exigente con los demás				
25.	Administro mi dinero en forma responsable				

## ESPIRITUALIDAD

Diga lo que piensa, en un máximo de 4 líneas, sobre:

1. La sociedad peruana


2. La familia


3. La espiritualidad


4. Ser joven hoy


5. La religión


iiiGracias por su participación!!!

## ANEXO N.º 2

### LA SOCIEDAD PERUANA

La sociedad peruana se caracteriza a grandes rasgos por su dinámica poblacional de rápido crecimiento especialmente desde la segunda mitad del siglo pasado. De seis (6) millones de habitantes en 1940 crece tres veces más en cuarenta años sobrepasando los 18 millones hacia 1988. La población proyectada al año de aplicación de cuestionario bordea los 31 millones. Esta transición demográfica ha significado un proceso de cambios en la sociedad peruana, siendo el más espectacular el proceso de urbanización: las tres cuartas partes de la población es urbana, estando en Lima, ciudad capital, la mayor concentración (41.5%).

La propia dinámica demográfica ha caracterizado una población especialmente joven en la sociedad peruana: el 46.8% constituye una población joven menor de 24 años; así también caracteriza una población con empleo informal del orden al 73.7%. Por área de residencia, el empleo informal urbano asciende al 66.5%. El ingreso promedio mensual proveniente del trabajo está alrededor de los 400 dólares americanos.

Desde las recomendaciones de la CEPAL en 1962 sucesivos gobiernos han intentado modernizar a la sociedad peruana aplicando el modelo de industrialización por sustitución de importaciones cuyos resultados han llevado a calificarlo de modernización frustrada.

El *Compendio Estadístico Perú 2014* del Instituto Nacional de Estadística –INEI- es la fuente de los datos que hemos señalado. Ahí mismo se destaca en relación a la salud que un 17.5% de niños padece de desnutrición crónica (patrón de referencia OMS), ascendiendo al 32.3 % en el área rural. Se registra un médico para 468 habitantes y una enfermera para 440; asimismo 15 camas hospitalarias por cada 10,000 habitantes. El 65.5% de la población cuenta con algún seguro de salud.

El INEI señala al 2013 un 23.9 % de la población en situación de pobreza monetaria y un 4.7 % en situación de pobreza extrema. Asimismo, el 38.8 % respecto del total de la población de 15 y más años de edad

han sido víctima de algún acto delictivo. De 268,018 casos registrados, el 67 % son contra el patrimonio, tráfico ilícito de drogas, el 13% es contra la seguridad pública (que incluye tráfico ilícito de drogas, micro-comercialización, tenencia ilegal de armas, entre otros), el 11% es contra la vida, el cuerpo y la salud y el 5% contra la libertad (sexual, personal, de la intimidad, de domicilio). Al 2913 se reporta 831 casos registrados de acciones subversivas efectuadas por Sendero Luminoso (p.677)

En cuanto al acceso a tecnologías de información y comunicación el 82.5% de hogares tienen al menos un televisor y en similar proporción se encuentran los hogares con al menos un miembro que tiene celular; el 32% de hogares tiene al menos una computadora; el 39.2% de la población de 6 y más años de edad hace uso del servicio de internet.

En los últimos cinco años los diferentes medios de comunicación masivos, las redes sociales y las encuestas de opinión reportan como problemas sin visos de solución el incremento de la inseguridad ciudadana y la corrupción a diferentes instancias de gobierno, sea a nivel central, regional o local.

### ANEXO N.º 3

#### REPRESENTACIONES SOBRE LA SOCIEDAD PERUANA

Asumiendo con Jodelet (1989) que una representación social es una forma de conocimiento elaborado y compartido que concurre a la construcción de una realidad común a un conjunto social, se ha buscado identificar las producciones simbólicas, los significados y el lenguaje de las estudiantes de la UNIFÉ contenidos en sus opiniones en relación a la sociedad peruana, obteniéndose como resultado los mapas de representaciones siguientes:

<b>REPRESENTACIÓN SOCIOLÓGICA</b>	
Sociedad con problemas DELINCUENCIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>inseguridad</i></li> <li>- <i>violencia</i></li> </ul>
Sociedad DISCRIMINATORIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>pan de cada día</i></li> <li>- <i>marginación</i></li> <li>- <i>pobreza</i></li> <li>- <i>exclusión</i></li> <li>- <i>racismo físico y cultural</i></li> <li>- <i>machismo</i></li> </ul>
Sociedad DIVERSA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>mixtura cultural</i></li> <li>- <i>pluricultural</i></li> <li>- <i>sin identidad</i></li> <li>- <i>dividida</i></li> </ul>

REPRESENTACIÓN <b>PSICOLÓGICA</b>	
MENTALIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>con conciencia</i></li> <li>- <i>sin conciencia de lo que pasa</i></li> <li>- <i>abierta</i></li> <li>- <i>cerrada</i></li> <li>- <i>prejuiciosa</i></li> <li>- <i>estereotipada</i></li> </ul>
ACTITUDES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>desconfianza: nadie cree en nadie</i></li> <li>- <i>individualismo: cada uno baila con su pañuelo</i></li> <li>- <i>conformismo: dejar pasar; nadie hace nada por salvar la situación</i></li> <li>- <i>facilismo: lograr ganancias con el menor esfuerzo</i></li> <li>- <i>indiferencia</i></li> <li>- <i>trivialismo: chismes mediáticos</i></li> <li>- <i>pesimismo</i></li> <li>- <i>hipocresía</i></li> </ul>
COMPORTAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>luchador/trabajador</i></li> <li>- <i>dejado</i></li> <li>- <i>empeñoso</i></li> <li>- <i>falta de empuje</i></li> <li>- <i>cálido/acogedor</i></li> <li>- <i>egoísta</i></li> <li>- <i>emprendedor</i></li> <li>- <i>falta de ánimo</i></li> <li>- <i>desarrolla capacidades</i></li> <li>- <i>no explota creatividad</i></li> </ul>

<b>REPRESENTACIÓN AXIOLÓGICA</b>	
PERCEPCIÓN GLOBAL DE VALORES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>pérdida</i></li> <li>- <i>carencia/escasez</i></li> <li>- <i>crisis</i></li> <li>- <i>antivalores</i></li> </ul>
PERCEPCIÓN ESPECÍFICA DE VALORES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>respeto: ignorancia/pérdida/carencia</i></li> <li>- <i>honestidad: carencia</i></li> <li>- <i>solidaridad: pérdida</i></li> </ul>

<b>REPRESENTACIÓN ÉTICA</b>	
SOCIEDAD CORRUPTA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>manda el dinero</i></li> <li>- <i>olvido de educación moral</i></li> <li>- <i>lo bueno es malo</i></li> <li>- <i>aumento de maldad</i></li> <li>- <i>moral por los suelos</i></li> </ul>
LIBERTAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>sociedad de muchas libertades</i></li> <li>- <i>conservadora</i></li> <li>- <i>sin responsabilidad</i></li> </ul>
JUSTICIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>injusticia</i></li> </ul>

<b>REPRESENTACIÓN HISTÓRICO-TEMPORAL</b>	
Sociedad en CAMBIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>en desarrollo</i></li> <li>- <i>en todo aspecto: económico/social/cultural</i></li> <li>- <i>proceso: positivo/negativo</i></li> </ul>
Sociedad que AVANZA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>crecimiento</i></li> <li>- <i>progreso: tecnológico/industrial/cultural</i></li> <li>- <i>evolución: mejora/empeora</i></li> <li>- <i>diferencias abismales</i></li> </ul>

<b>OTRAS REPRESENTACIONES</b>	
Con sentido POSITIVO	Con sentido NEGATIVO
<ul style="list-style-type: none"> <li>-tiene recursos</li> <li>-es auténtica</li> <li>-lucha por difundir conocimientos morales</li> <li>-hay más educación</li> <li>-más importancia en inversión en educación</li> <li>-gran potencial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-dañada por la economía</li> <li>-caótica, desordenada, a la deriva</li> <li>-falta mucha información</li> <li>-inestable</li> <li>-centralista</li> <li>-ignorancia de problemas sociales</li> <li>-clase política no piensa en bien común</li> <li>-representantes aprovechan de nuestras necesidades</li> <li>-gobernados por personas de bajo nivel</li> <li>-programas de TV no ayudan a crecimiento moral, mental, espiritual</li> <li>-la contaminación es problema social</li> </ul>

REPRESENTACIONES DE <b>PROPUESTAS</b> FRENTE A PROBLEMAS	
ÉTICAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- leyes más drásticas</li> <li>- mayor responsabilidad y esfuerzo</li> <li>- gente responsable y comprometida</li> <li>- hacer las cosas bien, sin dañar nadie</li> </ul>

POLÍTICAS	<ul style="list-style-type: none"><li>- <i>gobierno debe poner más orden</i></li><li>- <i>saber elegir</i></li><li>- <i>necesidad de líderes</i></li></ul>
PSICOLÓGICAS	<ul style="list-style-type: none"><li>- <i>poner nuestra parte para cambiar</i></li><li>- <i>comenzar por uno mismo a cambiar</i></li><li>- <i>ser menos conformistas</i></li><li>- <i>cambiar de mentalidad desde niño</i></li><li>- <i>aprender de los errores</i></li></ul>
SOCIALES	<ul style="list-style-type: none"><li>- <i>debe haber oportunidades para todos</i></li><li>- <i>desarrollo por educación</i></li><li>- <i>conocer más nuestra cultura</i></li><li>- <i>cambiar las costumbres para bien</i></li><li>- <i>apoyo mutuo para desarrollar</i></li><li>- <i>mejorar en educación, cultura</i></li></ul>
VALORATIVAS	<ul style="list-style-type: none"><li>- <i>ser más solidarios, honestos, buscar la verdad</i></li><li>- <i>hacer respetar nuestros derechos</i></li><li>- <i>aprender más sobre los valores y saber aplicarlos</i></li><li>- <i>necesidad de cambio en sentido espiritual</i></li><li>- <i>integrarse más</i></li><li>- <i>inculcar valores a nuevas generaciones</i></li><li>- <i>respetar y valorar a la mujer y la diversidad cultural</i></li></ul>

## ANEXO N.º 4

### **SOBRE LA UNIVERSIDAD FEMENINA DEL SAGRADO CORAZÓN – UNIFÉ**

La UNIFÉ ofrece en la actualidad carreras profesionales y estudios de posgrado, así como estudios de complementación y de segunda especialidad. Las estudiantes que siguen una carrera profesional se consideran que están en el nivel de pregrado. En el segundo semestre del 2014 se registra 2,434 estudiantes matriculadas distribuidas en 12 carreras: Psicología, Educación Inicial, Educación Especial, Educación Primaria, Nutrición y Dietética, Traducción e Interpretación, Ciencias de la Comunicación, Arquitectura, Derecho, Ingeniería de Sistemas y Gestión de Tecnologías de Información, Administración de Negocios Internacionales y, Contabilidad y Finanzas. Las estudiantes de Psicología y de Derecho egresan después de haber aprobado 12 ciclos o semestres académicos; todas las demás completan 10 ciclos de estudio; en ambos casos los primeros cuatro ciclos corresponden al nivel de estudios generales y preespecialidad; los ciclos restantes corresponden a los estudios de formación profesional, reservándose, por lo general, los últimos ciclos para la práctica pre profesional intensiva.

La malla curricular de todas las carreras incluye asignaturas del área axiológica. Con algunas variantes propias por la extensión de los ciclos de formación, el área axiológica comprende los cursos de filosofía y teología (I y III ciclo), lógica (III), Doctrina Social de la Iglesia (IV), Antropología Filosófica (V o VII), Axiología (VIII) y Ética Profesional (IX).

Por lo general, en el segundo semestre académico las estudiantes siguen las asignaturas que corresponden a los denominados ciclos pares (II, IV, VI, VIII, X y XII).

En el presente estudio se ha aplicado la Encuesta sobre Espiritualidad a estudiantes de pregrado, excluyendo a las estudiantes de un programa especial integrado por mujeres con experiencia laboral (PROMEL) que siguen los estudios de Psicología (199), Nutrición y Dietética

(49), Traducción e Interpretación (44) en horario diferenciado, en las noches, precisamente porque trabajan regularmente en el día y son de mediana edad.

Asimismo, se ha aplicado la encuesta a estudiantes matriculadas del III al IX ciclo, en el entendido que al tercer ciclo ya han realizado el 50% de los estudios generales y han experimentado las exigencias de los estudios de nivel superior y también conocen y participan de actividades de pastoral universitaria, de proyección y responsabilidad social y están en condiciones de elegir y ser elegidas en los órganos de gobierno de la Universidad, llámense Consejo de Facultad, Consejo Universitario y Asamblea Universitaria. De otro lado, se ha excluido de las encuestas a las estudiantes de las carreras de Contabilidad y de Ingeniería de Sistemas y gestión de tecnologías de información. A las primeras porque corresponden a una carrera nueva en la Universidad y a las segundas por no contar con matriculadas entre el tercer y noveno ciclos de estudio. También no han sido incluidas en el estudio las estudiantes de los ciclos X, XI y XII según el caso, en razón de las prácticas pre profesionales que generalmente se llevan fuera del claustro universitario.

Cabe mencionar que todas las estudiantes de la UNIFE desarrollan un perfil profesional sobre la base de una malla curricular que, además de los cursos de filosofía y teología del área axiológica, comprende también un conjunto de signaturas de las áreas de cultura general, investigación, preprofesional y profesional. Una estudiante del III ciclo ya ha seguido o está siguiendo cursos sobre Historia Universal, Historia de la Cultura Peruana, Realidad Nacional, Ecología, Sociología, Liderazgo Personal y Profesional, entre otros.

Las actividades educativas y de formación en la UNIFE responden a su MISIÓN de “procurar la formación integral de la persona, dotándola de una sólida capacitación científica, humanística, cristiana y tecnológica, que se traduzca en profesionales cabales, con vocación de servicio, en permanente búsqueda de la verdad y como agente de cambio e innovación en la solución de los problemas más acuciantes de la sociedad peruana y latinoamericana”.



# CONSUMOS TECNOLÓGICOS ELECTRONALES Y SUS CONSECUENCIAS: ANÁLISIS DE LAS REDES SOCIALES Y LOS VIDEOJUEGOS ON LINE

Jerjes Loayza Javier



## INTRODUCCIÓN

Se viven nuevos tiempos que han generado tecnologías que invaden cada pequeño espacio de nuestra cotidianidad, o más precisamente, se viven nuevos tiempos gracias a aquellas tecnologías que hemos de concebir como mediadores que han sido capaces de transformarnos psíquica, material y socialmente. Sin embargo, el complejo impacto que la técnica demuestra hoy ha venido dándose desde hace muchos años. Esí, una constante histórica: el invento de Gutemberg y la imprenta, nos llevó a concebir el mundo desde la lectura, desde los libros, desde los ojos y la reflexión. Si bien la escritura ya se había descubierto, no fue sino con la masiva reproducción de textos escritos que el modo de ver el mundo cambiaría para siempre. La oralidad sería relegada poco a poco para las muchedumbres analfabetas europeas en donde las desigualdades sociales empezaron a tener la educación como un modo de clasificar a las personas, ya que se reservaba para los grupos pudientes. Poco a poco la oralidad fue reservándose a cuestiones cotidianas, sin importancia, relevándose el rol de la escritura.

Sin embargo, con el avance de la técnica, acaeció sobre la humanidad un supuesto atraso: tiempo después, la radio y la televisión introdujeron nuevamente al mundo de la oralidad, del oído, de las frases entrecortadas, de la superficialidad comunicativa. Eran tiempos en que los inventos eléctricos asombraban a todos. Para muchos pensadores regresábamos a un mundo más confiable y menos frío como el de la escritura, para otros era un retorno a la barbarie. El debate no influenciaría para lo que vendría cincuenta años después. La técnica se abrió paso entre la vida de las personas y generó verdaderas revoluciones de la comunicación a través de internet. Hoy el debate es más agudo que nunca, pero sus consumidores poco o nada quieren saber al respecto, siempre que puedan conectarse para continuar sus vidas de la mano con aquellos apéndices

orgánicos. Sin embargo, ¿estamos más unidos que nunca gracias a una nueva oralidad (que llamaremos electronalidad) que ha conquistado el planeta? ¿Aquella aldea global que algún día postularía Mc Luhan se hizo posible? ¿No será que navegamos por redes sociales que nos alejan de una noción colectiva de las cosas? ¿Las creaciones han terminado por rebasar a sus hacedores?

## METODOLOGÍA

La discusión de resultados a continuación forma parte de una investigación más amplia realizada durante los años 2008 al año 2013, en donde a través de entrevistas, del análisis de contenido y de la etnografía virtual, se analizó el rol que desempeñaban las nuevas tecnologías de socialización virtual en dos contextos diferenciados. Se analiza, por un lado, el impacto que viene teniendo el chat en los y las jóvenes entre los 15 y 20 años de edad mediante comparaciones del chat en lo que fue el Messenger entre los años 2008 al 2011 y del Facebook entre los años 2012 al 2013. Se escoge para ello tres entrevistas a profundidad, así como el análisis de contenido de diversas conversaciones facilitadas por los propios protagonistas. A ello se añade la exposición de una serie de imágenes producto de la etnografía virtual realizada en los últimos seis años de investigación continua y sistemática. Por otro lado, se accede a juegos on-line, con especial énfasis en aquel con mayor éxito en los años 2008-2011, Halo 3, Halo ODST y Halo Reach, juegos exclusivos para la consola Xbox-360 —la cual explotó la posibilidad on-line por encima del Play Station 3, su principal competidor—. Dicho acceso implicó diversas sesiones durante el año 2010 y 2011, en las cuales se participó como un usuario más. Se mantuvo diversas conversaciones con *gamers* en toda Latinoamérica y Estados Unidos.

Dichos diálogos fueron de dos tipos: los diálogos en pleno juego on-line, compartiendo desafíos, triunfos y derrotas, interactuando con toda clase de *gamers*, y los diálogos sostenidos fuera del juego, vía on-line en plena interfaz, realizando entrevistas semiestructuradas a diversos *gamers*<sup>1</sup>. Se jugó un aproximado de 605 horas a lo largo de los tres años en que se realizó la recolección de datos etnográficos, desde el mes de Julio en el año 2009, hasta agosto del año 2011, tal como se aprecia en el siguiente cuadro:

---

<sup>1</sup> El trabajo etnográfico que se emprende posee elementos innovadores y nada comunes, ya que si bien el investigador recolecta la información, se sirve de un “doble” artificial, el cual se desenvuelve

Año	Mes	Cantidad de horas aproximadas por mes	Total de horas
2009	Julio - diciembre	25	125
2010	enero - diciembre	20	240
2011	enero - agosto	30	240
Total de horas jugadas en línea			605

Cuadro 1. Total de horas jugadas a lo largo de los años y meses en que se realizó la recolección de datos etnográficos.

Aunque se citan los testimonios de diez gamers de diversos países, la etnografía realizada da cuenta de la observación y recolección de testimonios de más de cien jugadores con quienes se dialogó,

en el videojuego, enrumbándose hacia objetivos concretos, colaborando con unos y enfrentando a otros. Así, el investigador accede como *gamer* a las intersubjetividades virtuales en una doble instancia: dialogando con los diversos *gamers* entrevistados vía audio; y como representación virtual proyectada en el videojuego, que deberá emitir un lenguaje simbólico por intermedio del desenvolvimiento corporal de su representación virtual. Si bien, al existir una interpretación de la realidad de primer orden, realizada por los actores en sus mundos de la vida cotidiana, el investigador accede a una comprensión de segundo orden en donde interpreta aquella realidad ya interpretada inicialmente. Ahora bien, a nivel virtual, estas características son trastocadas: existiría un primer orden tanto on - line, como real, en el que los usuarios manejan a su antojo aquel personaje en línea que enfrenta a otros. Estos titiriteros manejan aquella proyección, gestionando actitudes en constante interacción con el otro. El investigador accedería no solo a una doble hermenéutica –es decir, interpretar una realidad ya interpretada por los sujetos– ya que, para investigar aquel primer orden, será necesario acceder al orden virtual y por consiguiente, a la interacción de sensibilidades y emociones que yacen en aquella frontera entre lo real y lo virtual. Para recolectar información en estas fronteras intersubjetivas, no será suficiente conectarse a la red y conversar con unos y otros: si no hay una consideración mínima, la atención prestada será nula. Para conseguir esta consideración se deberá ser un *gamer* con destrezas suficientes que le permitan ser, sino un líder, uno con altas puntuaciones. De otro modo, no solo no responderían algunas inquietudes ni corresponderían una potencial amistad virtual: depositarían su ira contra el jugador lego o inexperimentado. Esta problemática nos lleva a la encrucijada entre o bien el compromiso o bien distanciamiento que es preciso tomar al momento de la investigación (Elías, 1983). Si bien Elías supone un necesario compromiso al momento de conocer desde dentro cómo experimentan los seres humanos, que a diferencia de las ciencias naturales, esto no puede conocerse sin participación activa y compromiso –y capacidades lúdicas en nuestro particular caso–, será necesario adquirir un dominio sobre las pasiones en la percepción de los acontecimientos que pueden ocasionar prejuicios a partir de ideas pre-concebidas. Este tipo de rodeo científico (Elías, 1983:41) si bien será analítico, no se apartará de la comprensión de la frontera lúdica entre lo real y lo virtual de la cual se desprende.

intercambiando opiniones y temas en común. Los resultados de esta sistematización se pueden encontrar a lo largo de la parte dedicada a los videojuegos, cuyo desarrollo y conclusiones están basadas en el cuaderno de campo de los años 2009, 2010 y 2011. El cuadro a continuación da cuenta de los testimonios citados en el presente artículo, así como las características de tales entrevistados, para lo cual se ha evitado mencionar sus nombres verdaderos o aquellos que utilizaban al momento de jugar.

Jugador	Edad	Origen social	Origen geográfico	Tipo de entrevistas a profundidad
Peruano 1	19	Clase media baja	Villa El Salvador, Lima.	Entrevista on-line en el juego.
Mexicano 1	24	Clase media alta	México D.F.	Entrevista on-line en el juego.
Peruano 2	25	Clase media	Jesús María, Lima.	Entrevista on-line fuera del juego.
Mexicano 2	23	Clase media alta	México D.F.	Entrevista on-line en el juego y fuera del juego.
Peruano 3	16	Clase alta	La Molina, Lima.	Entrevista on-line fuera del juego.
Norteamericano 1	20-25 años	Clase media	EE. UU.	Entrevista on-line en el juego.
Norteamericano 2	17-23	Clase media	EE. UU.	Entrevista on-line en el juego.
Norteamericano 3	20-25	Clase media	EE. UU.	Entrevista on-line en el juego.
Canadiense	25-30	Clase media	Toronto, Canadá.	Entrevista on-line en el juego.
Mexicano 3	19	Clase media	EEUU, California.	Entrevista on-line en el juego y fuera del juego.

Cuadro 2. Entrevistados on-line en el juego y fuera del juego.



## 1. DILUCIDANDO LAS CONSECUENCIAS DE LOS NUEVOS USOS ELECTRONALES TECNOLÓGICOS

### 1.1 A la búsqueda de un análisis historizante de la tecnología

Para reflexionar sobre la magnitud de las consecuencias de los medios de comunicación en estos aspectos, se puede ensayar la comparación entre una computadora que funcione correctamente, como un caso de intermediario, y una conversación banal a través de ella. Esta última puede convertirse en una cadena compleja de mediadores donde se bifurcan a cada paso pasiones, las opiniones y las actitudes (Latour, 2008, p. 63), es decir la propia máquina desdibuja nuestros mensajes, los transforma y los adecúa insertándose en una comunicación que antes era de a dos personas: los mediadores intervienen en el contenido de nuestros mensajes. Se viven nuevos tiempos que si bien urgen de nuevos enfoques, estos relativizan nuestros esfuerzos en la medida que nos afecta directamente obnubilando cualquier juicio crítico:

*Hoy, en la era electrónica de la simultaneidad, ha sido necesario invertir los términos comenzando por una nueva tendencia hacia la descentralización y el pluralismo (...) esta es la razón de que ahora resulte tan fácil comprender la lógica dinámica de la imprenta como una fuerza centralizadora y homogeneizante. Porque todos los efectos de la tecnología de la imprenta están ahora en enérgica oposición a la tecnología electrónica (McLuhan, 1985, p. 272)*

Aquel profeta dijo aquello hace cincuenta años, y si algo podemos aprender de ello es la urgente acción de invertir las categorías aceptando el pluralismo como un aliado, antes que como un enemigo. Nuestra tecnología electrónica está tan inserta en nuestros tiempos que se hace un verdadero reto hablar de ella sin dejar de pensar desde una perspectiva tan limitada como sugestionada, menos aún cuando quien escribe estas líneas ha aprendido a ser quien es en buena medida gracias a aquella tecnología del internet que hoy se atreve a analizar: busqué muchas información diversa en la web, platiqué e intercambié información con amigos y amigas mediante el chat, estuve siempre atento al celular para coordinaciones diversas, etc. Aunque tal vez no sea del todo negativo,

pues para proponer una *metafísica alternativa* el científico social, primero debe involucrarse en las actividades con las que hacen aquellas personas a quienes está estudiando (Latour, 2008, p. 87).

Propongo sostener un diálogo entre el análisis histórico del pasado y de lo que viene aconteciendo, me refiero a una re-interpretación, re-creación y re-composición de cuanto nos legaron, con añadiduras que puedan no solo renovarlas, sino transformarlas en nuevos enfoques teóricos, aunque nuestra época nos inste a cruzar barreras, borrar antiguas categorías y explorar de todas las formas concebidas (McLuhan, 1983). Quién sino un artista de las letras lo pueda expresar mejor: “Yo recojo las enseñanzas de los viejos y creo en los límites de lo que va desapareciendo. Vanguardia y retaguardia no tienen para mí ningún sentido: lo importante es ser fiel a mis impulsos y transmitir, simplemente, el rumor de la vida” (Ribeyro, 1986, p. 7). El análisis histórico de los acontecimientos del pasado, nos permitirá la comprensión de un presente en cuyo seno sobrevive una historia tan viva como recurrente: el estudio de la tecnología requiere una entrada necesariamente historizante.

Comprendamos el devenir histórico: si la tecnología eléctrica hace más de 50 años promovía y estimulaba el involucramiento, lo que hoy provocan los mediadores electrónicos es aún más colosal: *es imposible comprender los cambios sociales y culturales si no se conoce el funcionamiento de los medios* (Mc Luhan, 1983). Para Benjamin (2003, p. 114) si bien la vida de las masas ha sido decisiva siempre para el rostro de la historia, habría percibido ya por la década de 1930 cómo las masas expresaban de manera consciente, y como si fueran los músculos de ese rostro, una mímica del mismo, un fenómeno completamente nuevo que es capaz de hacerse patente de muchas maneras. Sin embargo, el reto no es sencillo, más aun partiendo de sus propios usos y estilos que resultan tan contradictorios tales como la comunicación mal escrita, los iconos incomprensibles, la exposición pública de lo privado, las ironías racistas y machistas, entre otros fenómenos.

La arremetida tecnológica es capaz de resignificar los discursos y las prácticas sociales, siendo de capital importancia para las ciencias sociales un análisis de tipo transversal. Ello se refuerza si hablamos

de consumidores que han hecho de este contexto virtual la principal base de su socialización. Lo más preocupante no tendrá que ver con la socialización en cuanto a formas, sino a contenidos (Ángeles, 2010), una lógica del debe ser que es arremetida por una realidad cada vez más rebelde e incierta. La curiosidad y el conocimiento sin límites es uno de los motores de su acceso a la red. Para algunos las comunidades en el ciberespacio surgen en parte debido a la desaparición de espacios públicos informales en la vida real (Huber, 2002). Pareciera, más bien, que los espacios públicos informales han pasado a ser también espacios virtuales. Más aun, lo real y lo virtual funciona a modo de complemento, reforzándose y retroalimentándose.

## **1.2 Mensajero trastoca mensaje: del mundo oral al electrónico**

Si bien las nuevas tecnologías de información cada vez tienen un rol más importante, no solo en los procesos de aprendizaje, sino en la socialización de pares ahora adultos, y no solamente juveniles. ¿Por qué considerar los artefactos que nos insertan al mundo virtual como importantes en la práctica social? En lugar de respuestas, la gama de preguntas se vuelve aún más impertinente: ¿cómo es que un simple chat puede recrear el trasfondo de nuestros discursos? ¿Cómo es que el uso o abuso de las redes sociales nos puede llevar a sentir tan diferenciadamente a nuestros padres con sus limitadas tecnologías de antaño? Para ser más exactos aún, ¿cómo es que estos mediadores son capaces de cambiarnos a nosotros mismos si el mensaje es lo que debería interesarnos y no el mensajero? Mc Luhan pudo encontrar la respuesta a estas preguntas, ya que se dio cuenta de cómo es que nuestros sentidos corporales funcionaban como sistemas capaces de traducirse unos a otros en la experiencia de la conciencia. Aquel autor plantearía el modo en que las prolongaciones de nuestros sentidos, herramientas, tecnologías, habían sido en el transcurso del tiempo sistemas cerrados incapaces de interacción o conciencia colectiva. Llegaría a esta conclusión a través del análisis de la era eléctrica que se vivió durante la primera mitad del siglo veinte:

*Hoy, en la era eléctrica, el propio carácter instantáneo de la coexistencia entre nuestros instrumentos tecnológicos ha originado una crisis sin precedentes en la historia de la humanidad. Esas*

*extensiones de nuestras facultades y sentidos constituyen ahora un particular campo de experiencia que reclama que aquellos se hagan patentes a una conciencia colectiva (MacLuhan, 1985, p. 12)*

Los mediadores se transformarían en el verdadero mensaje, ya que aquellos soportes que considerábamos como inertes e insignificantes de por sí, terminarían por recrear el sentido de lo social. Para Latour (2008) el intermediario transporta significado o fuerza sin transformación: definir sus datos de entrada basta para definir sus datos de salida. Esta funciona como unidad aunque la compongan muchas partes. Las ciencias sociales tendrían interés en estos artefactos toda vez que se transformen en mediadores. Estos, a diferencia de los intermediarios no pueden considerarse solo uno, pueden funcionar como uno, nada, varios o infinito. A decir de Latour, sus datos de entrada nunca predicen bien los de salida; su especificidad debe tomarse en cuenta cada vez. De este modo, los llamaremos mediadores en la medida que sean capaces de transformar, traducir, distorsionar y modificar el significado o los elementos que se supone deben transportar:

*No importa lo complicado que sea un intermediario, puede representar para todo propósito práctico, una unidad o incluso nada porque puede ser fácilmente olvidado. Por simple que pueda parecer un mediador, puede volverse complejo; puede llevar en múltiples direcciones que modificarán todas las descripciones contradictorias atribuidas a su rol (Latour, 2008, p. 63)*

Para McLuhan (1983), la tecnología de la imprenta creó el público, así como la tecnología eléctrica creó la masa; en esta categorización el público consistiría en individuos aislados que van de un lado a otro con puntos de vista separados, fijos. Con la nueva tecnología sobre nosotros, cabe abandonar el lujo de esta postura, este enfoque fragmentario, nos dice McLuhan. Es así que el entramado de mediadores virtuales no podría ser tratado únicamente como un medio de comunicación. Consiste y se manifiesta como una relación social plena, internacional, supraindividual y suprafuncional, con reciprocidad entre los sexos, generaciones y culturas, en la que se mezcla todo lo que constituye la vida social, a través del cual se expresan las instituciones adoptando formas de interacción, prestación

y distribución, a lo que se añaden a su vez fenómenos estéticos (Ángeles, 2010, p. 219)

Al momento no deja de ser celebrada una era enriquecida por las potencialidades de las redes digitales, bajo banderas como la Cibercultura, la inteligencia colectiva o la reorganización rizomática de la sociedad (Sibilia, 2008, p. 13). Encontramos hoy en día “realidades virtuales” o, si se quiere, “virtualidades reales” por todos lados: hay comunidades virtuales, universidades virtuales, política virtual y hasta sexo virtual, cambiando el modo en que experimentamos la realidad (Huber, 2002, p.16). Aquellos mediadores son capaces de transformar sin retorno la vida cotidiana en todos los niveles de observación del sistema social, es decir, desde las manifestaciones microestructurales hasta las nimias y fugitivas microescenas (Urresti, 2008). ¿El mensajero trastoca los mensajes? Vayamos directo al artefacto más inmediato, el celular.

Para Biondi y Zapata (2006, p. 51), por ejemplo, no solo las computadoras personales, sino los teléfonos celulares son parte del entramado mediador capaz de cambiar los mensajes: ciertamente aproximan a la gente, pero a la vez posibilitan el distanciamiento aun de aquellos que como el núcleo familiar permanecían antes próximos. Nada mejor que una caricatura, entre tantas, que circula en las redes sociales para asociar nuestras hipótesis a la realidad:



*En la caricatura se aprecia una típica forma de transmitir mensajes en las redes sociales, en donde se contrasta la experiencia discursiva subjetiva con la realidad objetiva, considerada esta última como verdad absoluta. Caricatura del mes de noviembre del 2013, en el grupo de Facebook Psicólogos Perú.*

Los propios usuarios de las redes sociales proponen en esta imagen una serie de opiniones, en donde respaldarán aquella propuesta: somos esclavos del celular, es decir, somos prisioneros de aquellos artefactos que se suponen existen para servirnos. Más allá de sostener una dicotomía insalvable limitada a lo bueno o malo que puede ser el celular, veamos las opiniones más destacadas en el Facebook a propósito de esta caricatura:

**Yoselin:** Mmmmm creo que es la pura realidad, somos esclavos de unos dispositivos que aparentan ser tan, pero tan, insignificantes, pero en realidad nos ha robado el tiempo, la atención, y la convivencia muchas veces en familia solo por los celulares.

**Sheila:** totalmente cierto, podemos pensar por un momento que nosotros tenemos el control de la tecnología, sin darnos cuenta que en realidad es todo lo contrario. Buena imagen para reflexionar.

**Vale:** Si, a veces... nos dejamos dominar por ese aparatito... y sí parecemos esclavos... No tiene que ser así... para todo hay tiempo...

**Rosario:** Las cosas nos poseen a nosotros.

**Graciela:** Lamentablemente sí, sobre todo con la mayoría de los jóvenes aunque no lo admitan. Hubo quienes escribieron sobre este fenómeno social hace alrededor de 35 años y la mayoría creyeron que era ficción...

**Jesús:** No estoy tan de acuerdo con esa realidad porque en mi caso y el de unos conocidos que tengo usamos el celular y las bondades de la tecnología según nuestras necesidades, muy diferente a estudiantes-en el que algunos (y no la mayoría)-sí. Los noto pegados a sus juegos, Facebook, etc., como si fuera un vicio, pero no es como la realidad planteada en la imagen que sí me parece exagerada. Es mi opinión, por cierto.

Estas apreciaciones, de jóvenes que no rebasan los 20 años de edad, podrían reflejar lo dicho por Mc Luhan (1985, p. 190) hace un par de décadas: *las nuevas tecnologías lo impulsan hacia una necesidad de interdependencia humana total*. Rosario es enfática: “Las cosas nos poseen a nosotros”. Para Jesús este tipo de animismo (darle vida a las cosas inertes) no nos lleva a ningún planteamiento serio, ya que tanto él como sus amigos gozan del celular como una herramienta capaz de corresponder a la razón más utilitarista. Él mismo lo dice, algunos están “pegados” a sus juegos o al Facebook. Sin embargo, dicha racionalidad, por más positiva que parezca, está alejada de ser cierta. En principio, razón y emoción no están disgregadas una de la otra, se corresponden al cuerpo mismo. No hay lugar para planteamientos binarios o polarizados. Además, estas opiniones son parte de una reflexión que arranca a los jóvenes de su realidad más inmediata: el yo en su sentido más fenoménico, más íntimo y más personal.

La capacidad de los mediadores en ser actores o, más precisamente, *participantes* en el curso de acción a la espera de que se les dé figuración, producto de lo cual las cosas pueden servir de telón de fondo, pudiendo autorizar, permitir, dar recursos, alentar, influir, bloquear, hacer posible, prohibir, etc. (Latour, 2008, p. 107). La reflexión de Mc Luhan (1983) nos llama una vez más a la reflexión, todos los medios son prolongaciones de alguna facultad humana, psíquica o física. Siendo el mundo del oído, un mundo de relaciones simultáneas (McLuhan, 1983), un mundo hiperestésico y caliente, a diferencia del mundo de la vista que es un mundo relativamente neutro y frío (McLuhan, 1985:29), analicemos, entonces, detenidamente el caso de ese “aparato”, el celular, desde sus propios jóvenes actores quienes, a la larga, tienen la última palabra en este intenso debate.

### **1.3 Ensamblaje entre lo humano y lo no humano en el celular**

El teléfono celular representa actualmente un elemento constitutivo del ser humano, inclusive de las personas que llegan a una avanzada edad. Son pocos aquellos que se muestran reticentes hacia el celular, más por evitar ser dependientes de dicho artefacto, que por la incapacidad de saber

utilizarlos. El celular es, además, una extensión de las tecnologías de las redes virtuales gracias a los aditivos provenientes del internet. Este instrumento viene jugando desde su aparición masiva a inicios de los años dos mil al día de hoy un papel preponderante en la socialización del individuo. Gracias a esta tecnología las juventudes, en busca de su emancipación, evitaron el molesto intermediario que representaba el teléfono fijo, dejando a un lado la amenaza que representaban los padres, hermanos; o de ser una familia extensiva, tíos, primos o abuelos, entre otros. Además, podían ubicar a quien se quisiera en cualquier lado y a cualquier hora. De esta forma, las juventudes se independizaron aún más, pudiendo tejer redes cada vez más amplias e itinerantes por un lado, como superficiales y aparente por otro.

Estamos frente a un fenómeno muy particular de redes sociales. Al abrirse al mundo desconocido de lo lúdico y lo erótico, el usuario en mención conocerá una serie de nuevos pares, con quienes intercambiará su número celular, y de quienes recibirá una serie de *mensajes de texto*<sup>2</sup> para responderlos al instante de acuerdo al interés que posea. Estos funcionaban con mucho arraigo como una variante del chat, es decir a modo de pequeñas notas reducidas que mantienen al usuario conectado constantemente a sus redes. Pero, si bien los mensajes de texto cumplían ese rol, serán las redes sociales a través de la conexión a internet las que tomarán la batuta en esta función: Facebook, Twitter y WhatsApp, entre las más importantes, serán las que permitirían la mágica comunicación en tiempo real, intercambio de fotos y archivos en general, así como atisbar la vida privada de los demás con la entera complacencia de estos. Todo ello dejó de constituir una mera herramienta, llegando a ensamblarse al propio cuerpo humano, a sus emociones y sensibilidades más profundas. Se vivía el auge de los medios, que al modificar el ambiente, suscitarían en nosotros percepciones sensoriales de proporciones únicas. Una vez

---

<sup>2</sup> Me refiero a los mensajes que llegan al celular, los cuales no pueden poseer más de 160 palabras por mensaje, escritos desde algún celular o desde Internet. María Teresa Quiroz destaca cómo gracias a los mensajes de texto se producen transformaciones en el lenguaje. Las múltiples emociones que pueden expresarse a través del lenguaje en código amplían las fronteras de las comunicaciones interpersonales superando los constreñimientos del lenguaje escrito, estándar. No deja de ser sorprendente por ello, remarcando cómo la escritura ha penetrado en el territorio del teléfono celular, el instrumento oral por excelencia (Quiroz, 2008).

más la prolongación de cualquier sentido modificaría nuestra manera de pensar y de actuar, nuestra manera de percibir el mundo (McLuhan, 1983)

No es nada difícil pensar el que los celulares hoy en día vienen ocupando un lugar privilegiado en la vida de los y las jóvenes. Y no es un secreto, ya que por doquier puede verse, leerse u oírse que la dependencia hacia el celular, tanto en su función auditiva como escrita vía el chat, es eminente y masiva. Si tal como hemos analizado anteriormente, el celular no solo trajo consigo la facilidad de la comunicación, sino que fue capaz de reacomodar nuestro comportamiento, nuestros hábitos e inclusive la corporeidad de nuestras emociones, cabe analizar el modo en que viene creando cierto ensamblaje<sup>3</sup> entre lo humano y lo no humano. Sus usuarios ríen solos frente a la pantalla de sus Smartphones, caminan extraviados del mundo que los rodea sosteniendo entre sus manos la conexión al mundo virtual que sostiene sus experiencias de felicidad inmediatas. Existen a través de las redes, a través de sus publicaciones y de las publicaciones ajenas. Incorporan en sí la compleja tecnología que día a día se acomoda a las necesidades de sus exigentes consumidores.

Lo irónico de los celulares radica en que si bien conectan a unos y otros, lo hacen a la distancia, suplantando la relación cara a cara con una mediación de ese artefacto: *los celulares permitirían a los que se conectan mantenerse a distancia* (Bauman, 2007, p. 85). Bauman dice:

*Comunicarse por e-mail y hablar por teléfono celular tienen la misma función manifiesta (establecer contacto), pero también muy diferentes funciones latentes. La función latente de los celulares, que al e-mail le falta irremediablemente, es que le permiten a quien habla desentenderse del lugar en el que están corporalmente sumergidos en ese momento: estar en otro lado, ser “extraterritoriales”, libres de las ataduras del espacio físico que sus cuerpos ocupan, sin embargo, también les ofrecen a quienes hablan la facilidad de manifestar y hacer de conocimiento público su descompromiso, donde y cuando les es más necesario hacerlo.* (Bauman, 2004, p. 190)

---

<sup>3</sup> Mi agradecimiento a Guillermo Nugent por la sugerencia de esta categoría en el análisis de mis datos.

Tentación electrónica que declara su propiedad sobre la libertad humana: una vez que usted tiene su celular, ya nunca está afuera. Uno siempre está adentro, pero jamás encerrado en ningún lugar (Bauman, 2007, p. 84). Tenemos así, una gama muy compleja de tecnologías que podrían establecerse en dos modalidades: de un lado el teléfono móvil como nexo de libertad de conexión alguna con la esfera parental, y por otro como microuniverso autónomo, de apertura al mundo e identificación; y ambos relacionados como “medios amigos” de interacción e integración permanente con los pares. (Ángeles, 2010, p. 206)

En palabras de Mc Luhan asimilamos *el contenido de un texto por medio de una especie de masticación que le saca todo su sabor (...) gustarlo con palatum cordis o en ore cordis. Toda esta actividad es, necesariamente, una oración: la lectio divina es una lectura piadosa (...) cuando se lee, déjalo buscar el sabor, no la ciencia.* (McLuhan, 1985, p. 113). Pero no limitemos esta tecnología a oralidad de nuestros oídos, ya que el resto de nuestras extremidades también participan, como es el caso de nuestras manos. En el caso de la función del chat o mensajería instantánea, los dedos pasan a ser complementos de nuestro artefacto, llevándonos a escribir durante todo el día una serie de mensajes vía el chat del WattsApp o acaso vía el chat del Facebook, inclusive a través de Tweets.

Las críticas del maestro lingüista Luis Jaime Cisneros resuenan muy inquisitivamente: *Si la escritura nos permite adquirir una dimensión diacrónica de la cultura y transitar por sus espacios temporales, los mensajes electrónicos nos insertan en un aquí y un ahora inmediatos, sin tiempo para recorrer y auscultar sus antecedentes y sin preocupación alguna por su porvenir* (Cisneros, 2006 p. 24). Nadie discute el carácter oral con que adviene esta cultura electrónica, sin embargo, analicemos más fondo cómo es que se desarrolla. Sí, en efecto, con el advenimiento del internet la comunicación vía chat se hizo sumamente fluida, dejando en un segundo plano por momentos, inclusive, la comunicación sonora de la telefonía celular.

Y es que, como establece Cisneros (2006 p. 24), *aquella oralidad ni siquiera se servirá de las palabras, sino de las imágenes, las cuales simbolizarán en un modo mucho más complejo y sugestivo lo que los*

*usuarios desean transmitir.* Con ello nos referimos a las fotografías, a los íconos, a los guiños virtuales, iconos sonrientes o tristes, envió de besos, entre otras maromas iconófilas de un mundo que cada vez deja a un lado las composiciones más complejas para adecuar la comunicación en textos breves, concisos, y a la larga, de una oralidad indiscutible. Es así como el fluir acústico del lenguaje (aparentemente escrito únicamente) es ingeniosamente elaborado a fin de mantener atento el oído mediante el eco fue reordenado con arreglo a unas estructuras visuales creadas por la esmerada atención del ojo (Havelock, 1996, p. 33). Esto es lo que llamaremos la intrusión de la oralidad en la escribaldad. Analicemos esto.

#### **1.4 ¿De regreso a la oralidad?: Las limitaciones de la electronealidad**

Hemos discutido brevemente cómo es que el celular ocupa un lugar privilegiado en nuestras vidas, o más específicamente en nuestros cuerpos. A partir de la propuesta de los medios como mensajes (es decir, de cómo los medios se convierten en mediadores que trastocan los mensajes iniciales de un emisor hacia un receptor) Mc Luhan argumentó que la tecnología electrónica, tan acendradamente acústica, reintrodujo una forma de comunicación y de experiencia no lineal y más rica, resucitando formas que habían existido, según insinuaba, antes de que la comunicación humana se amorteciera a manos de la imprenta (Cit. En Havelock, 1996, p. 50). Los jóvenes, una vez más, serían los potentes usuarios de aquella oralidad inicial en los medios de comunicación detentada por la radio y la televisión. La cultura de la masa, sería resultado de aquellos mediadores eléctricos que nos habrían devuelto la utilidad de aquellos otros sentidos enterrados en el olvido, en la separación misma *de la facultad visual y el resto de los sentidos en su interacción, condujo al rechazo por la conciencia de gran parte de nuestra experiencia y a la consecuente hipertrofia del inconsciente* (McLuhan, 1985, p. 301). Mc Luhan habría estado convencido de aquella dicotomía oralidad-escritura llevándolo incluso a una perspectiva que ponga en tela de juicio el propio conocimiento científico:

*¿Si podemos discurrir un medio conveniente para traducir todos los aspectos de nuestro mundo al lenguaje de un sentido*

*solamente, tendremos entonces una distorsión que será científica, porque es consecuente y coherente? (...) El predominio de uno de los sentidos es la fórmula de la hipnosis. Y una cultura puede ser encerrada en el sueño de cualquiera de los sentidos. El durmiente despierta cuando es requerido por cualquier otro sentido (Mc Luhan, 1985, p. 94)*

¿Acaso no hay una superior elaboración de la conciencia humana a través de los sentidos que se desprenden de la vista? ¿Acaso habríamos rehuido durante muchos años de las bondades del oído? ¿Hoy por hoy estaríamos retomándolo gracias a una electronalidad tan sugestiva como seductora? Lo cierto es que dicho optimismo no habría tenido la suficiente resonancia en la amenaza que muchos ven en el regreso de la oralidad, convirtiéndose en un peligro capaz de atentar contra la razón más fecunda:

*Lo trascendente se ha convertido en solo lo puntual. Verdad es que la palabra vuela, pero ocurre que esta palabra es recibida ahora simultáneamente por la multitud y surte efecto inmediato en una vasta audiencia de indiscriminada (e indiscriminable) capacidad de discernimiento. La cultura (...) resulta ser a veces una comunicación eventual y entrecortada (Cisneros, 2005. p, 25)*

Para ejemplificar este punto, al referirse a la televisión, Sartori (1998) denunció la pérdida de la capacidad de abstracción que estaba provocando la exposición de los niños a las imágenes en la pantalla televisiva. Para este autor se va creando un ser video-dependiente que se traga las imágenes sin masticar, saltándose el proceso de la razón y la crítica. El niño perdería así, concluye Sartori, de la visión que le ofrece la lectura de la palabra escrita sumergiéndose en un mar de complacencia sin aplicar el más mínimo sentido crítico<sup>4</sup>. Asimismo, Benjamin da cuenta

---

<sup>4</sup> Incluso hay quienes son aún más críticos al referirse a los medios de comunicación como modos de opresión cultural: Del mismo modo que debemos saber que ciertos productos son comida chatarra, que no alimenta y que debemos evitar ser parte de la civilización del desecho, que nos está inundando de basura, es importante reconocer que buena parte de lo que se da en la escuela o en Internet no es sino basura: no tiene sentido adquirirla y mucho menos conservarla. (Esteva, 2011, p. 172)

del modo en que las secuelas de la tecnificación habían desatado ya, por la década de los treinta, tensiones que rayaban en lo psicótico. Aunque nos proponía un análisis pormenorizado del cine de aquella época, que empezaba a generar gustos repetitivos en masas cada vez mayores, podemos servirnos de dicho planteamiento:

*Se llega al reconocimiento de que esta misma tecnificación ha creado la posibilidad de una vacuna psíquica contra tales psicosis masivas mediante (...) un desarrollo forzado de fantasías sádicas o alucinaciones masoquistas es capaz de impedir su natural maduración peligrosa entre las masas. La carcajada colectiva representa un estallido anticipado y bienhechor de psicosis colectivas de este tipo. Las colosales cantidades de sucesos grotescos que se consumen (...) son un agudo indicio de los peligros que amenazan a la humanidad. (Benjamin, 2003, p. 88)*

Benjamin decía esto poco antes del estallido de la cruenta segunda guerra mundial. Sin embargo, este análisis ha perdido un elemento importante. Hoy por hoy no son las masas las que siguen enunciados comunes: los usuarios de la comunicación son tan individualistas que se sirven de sí mismos para hallar el placer en una tecnificación autárquica. Sus carcajadas son vividas al unísono pero a una considerable distancia física, gracias a la ilusión de estar muy cerca a través de la tecnología, que resulta cada vez más audaz, cada vez más engañosa. La comunicación oral se apodera de la interacción socializadora más básica con estrategias tan placenteras como seductoras.

Es así que, como establecimos líneas atrás, la comunicación vía chat (ya sea desde la computadora, laptop, tablet, o celular) al ser “entrecortada”, es decir tan básica como puntual, disminuye la capacidad de “discernimiento”, algo así como que se escribe pensando, un rasgo típicamente oral en que se habla lo que se piensa. Para escribir algo inscrito en el campo de la escribaldad, se debe reflexionar lo suficiente para amalgamar pensamientos, ideas, salir de sí pensando mínimamente lo que se ha de construir.

Sin embargo, Mc Luhan había rechazado estas ideas años atrás, sosteniendo que no se puede sobrevivir si uno enfoca su ambiente, el

drama social, desde un punto de vista fijo, inmutable (como lo puede ser la vista a través de la escritura): *la estúpida respuesta reiterativa ante lo que no se percibe* (McLuhan, 1983). Irónicamente nos dice *ahora todo el mundo es un sabio* (McLuhan, 1983) en respuesta a la limitada visión de la propia vista que se siente empoderada de todo conocimiento digno de ser considerado como único, alejado de la atrasada oralidad. Su propuesta es tan convincente como atrevida:

*El predominio de lo visual, en detrimento de los otros sentidos, creó por doquier unidades homologadas, un universo lineal y desmenuzado, encapsulado en categorías analíticas, unilateral. El sentido visual extendido a partir del alfabetismo fonético (creó) la costumbre analítica de captar un solo aspecto de la vida de las formas* (Mc Luhan, 1985, p. V)

Sin embargo, nos preguntamos, retomando una idea suelta que propusimos al final del acápite anterior, *¿es la comunicación oral el instrumento de una mentalidad oral, de un tipo de conciencia notablemente diferente de la mentalidad alfabetizada?* (Havelock, 1996, p. 47). Antes que una disociación, creemos que la oralidad habría encontrado cierto lugar en el desarrollo tecnológico eléctrico en los últimos cincuenta años sin suprimir la escritura como despliegue de un conocimiento cultural, capaz de convivir con el resto de sentidos. La ecuación oralidad-escritura no es acorde a lo que se viene experimentando. *Se trataría de unas segundas nupcias de los recursos de la palabra escrita y la hablada, matrimonio que reforzó las energías latentes de ambas partes (...) la tecnología que ha reavivado el uso del oído ha reforzado, al mismo tiempo, el poder del ojo y de la palabra escrita que es vista y leída* (Havelock, 1996, p. 58).

Para analizar lo que ha venido ocurriendo en los últimos años podemos partir del *Messenger* como emancipador de las relaciones cara a cara, el cual fue capaz de animar a sus usuarios y usuarias a renovar los lenguajes, comportamientos y valores sociales juveniles durante los años que mantuvo su hegemonía<sup>5</sup>. El *Messenger* rebasó los límites concebidos hasta aquel

---

<sup>5</sup> Nos referimos al periodo aproximado 2004-2011, ya para el año 2013 éste desapareció por completo fusionándose al *Skype*, otro modo de chat que incluye entre sus bondades la comunicación a través de videoconferencias.

momento, gracias a que el lenguaje le permitiría a la inteligencia, *pasar de un punto a otro con mayor facilidad y rapidez y con una implicación cada vez menor* (Mc Luhan, 1996, p. 97), es decir, aludía a recursos orales en donde se puede ir de un contexto a otro sin mayor remordimiento. A medida que los años han pasado, una serie de formas y representaciones lingüísticas se han venido desarrollando, creando códigos y dialectos totalmente independientes de las reglas lingüísticas más básicas, en una sintonía acorde a la jerga, suspende giros y efectos, anula consecuencias y trayectos, renueva posturas e imposturas (Hevia, 2008, p. 19).

¿La escritura se sirve de la oralidad? ¿O es que acaso la oralidad se sirve de la escritura para potenciar aún más aquel sentimiento presentista del acontecimiento inmediato? Pareciera que *la musa de la oralidad, cantora, recitadora y memorizadora, está aprendiendo a leer y escribir; pero al mismo tiempo continúa también cantando* (Havelock, 1996, p. 45). La oralidad nos golpea con la fuerza de la verdad y de la historia, admite Cisneros (2006), es capaz de removernos, y al penetrarnos, nos convoca a la hora inicial de la lengua. *La escribaldad, en cambio, nos obliga a descifrar y nos propone una representación de equilibrado cálculo* (Cisneros, 2006, p. 26). ¿Quién quiere detenerse a tales esfuerzos en contextos en los cuales hasta memorias externas se venden por doquier? Si ni siquiera queremos recordar las mínimas cosas, ¿cómo se puede suponer que desearemos desaprovechar las bondades de la oralidad?

Para rastrear las formas de oralidad en los últimos años, tomemos como ejemplo a los *nicknames* que existieron durante la época en que el Messenger monopolizó la comunicación en tiempo real (más conocida como chat). Estos son los nombres con los que se presentan los usuarios ante el resto, es lo que antecede a lo que se dirá a continuación. Sin embargo, eran pocos los que colocaban un nombre o un simple sobrenombre. Los *nicknames* o *nicks* publicaban diversos mensajes, los que podían ser visualizados por todos los “contactos” del usuario.

Hoy en día, ello ha sido exportado hacia el Facebook de un modo más complejo: una cotidianidad expuesta a todo el público a través de los

“estados” es decir del modo en que uno se siente emocionalmente o en que se declaran las actividades que se vienen ejerciendo. Es una simbología que permite al resto saber qué dice el otro, pero sin decirlo. Los amigos y amigas la respaldarán estructurando aún más este discurso a través de comentarios diversos, en su mayoría acompañadas de imágenes. De este modo *el lenguaje hace posible, con los medios “adquiridos”, un discurso distinto, permite un uso inhabitual de lo habitual, saca a la luz la originalidad en lo que, aparente y realmente, arrastra por doquier, que en su prostitución universal puede siempre encontrar una virginidad intacta* (Castoriadis, 1989, p. 90).

Para la lingüista Caravedo, quizás lo interesante del propio lenguaje reside en dar el salto de las normas ideales, ajenas o desajustadas, a las normas realmente aceptadas o, por lo menos, reconocidas como propias de la comunidad (Caravedo, 1989, p. 12). Partiendo de dicha premisa, encontramos en todas las construcciones escritas con inspiración oral una serie de informalidades que definen estilos etarios y estratificados. La virtualidad se servirá de todos los sentidos, y no se limitará en la búsqueda del placer de sus consumidores.

Será capaz de transformar las propias cimientos de la comunicación más convencional, estallando en una anarquía compartida por una generación desinteresada en lo que opinen los otros. La oralidad se hace patente aun con mayor fuerza hoy en día: *La musa cantora se trasmuta en escritora: ella que requería a los hombres que la escucharan los invita ahora a leer. Es justo asignarle ambos papeles. ¿No se inventó el alfabeto bajo su égida, cuando su canto aún imperaba? ¿Acaso hemos de negarle el mérito del invento y “de saberlo usar ella misma”?* (Havelock, 1996, p. 94).

Contra todo supuesto por las instituciones educativas o por los dogmas academicistas más puristas, la electrónica ha propiciado procesos de reoralización de sociedades escribales, lógicamente sin que esto signifique la desaparición de la palabra escrita (Biondi y Zapata, 2006, p. 61). La oralidad se adueña de las redes sociales menospreciando la lentitud y premiando la velocidad. Para Cisneros esto no tendría nada de positivo:

*Esta irrupción tecnológica, y su incontenible avance, y su demencial imperio, han terminado por conmover los valores que creíamos más estables, han generado una acongojante desazón espiritual, han maltratado la precaria fe que alimentaba nuestra condición humana, han confundido los límites de la inteligencia y han propiciado que mucha gente transitara naturalmente de la oralidad hacia la electrónica, sin pasar conscientemente por la escritura. (Cisneros, 2006, p. 24)*

Acudiríamos a los bordes de la reflexión, que en el sentido oral cobra formas simultáneas a diferencia de la escritura que limitaba nuestros sentidos a la visualidad. Según sostiene McLuhan *lo visual es lo explícito, lo uniforme, lo secuencial (...) los modos analfabetos son implícitos, simultáneos y discontinuos sea en el pasado primitivo o en el presente electrónico* (McLuhan, 1985, p. 75). Veamos el siguiente testimonio anónimo en donde se puede analizar cómo es que piensa escribiendo, es decir, se actúa oralmente sin que el usuario se detenga un momento a reflexionar sobre lo que escribe con lo cual la oralidad ingresaría triunfal por las puertas de las innovaciones tecnológicas, por las puertas de la virtualidad:

*Normalmente escribo lo primero que pienso y varias veces me meto en problemas ante ello, pero como conozco a la persona con la que estoy hablando y tengo una base sólida de amistad y confianza, puedo bromearlo con respecto a una chica de mi carrera que le gusta. Por eso, en cada pequeña oportunidad que tengo de molestarlo, lo hago<sup>6</sup>.*

### **1.5 Escribes pensando, publicas pensando: lo electrónico vuelto amenaza**

Es inevitable negarlo mediante una serie de sermones o de huidizas y circunstanciales maniobras conservadas para evitarlo. Las consecuencias

---

<sup>6</sup> Testimonio recogido en el año 2013, en un joven usuario de 18 años del distrito de Chorrillos, estudiante de Arquitectura de una universidad privada.

de la oralidad en lo electrónico nos lleva a una inmediatez espacial y temporal, un aquí y ahora, *aun cuando se hable del pasado, se suele emplear el presente histórico* (Biondi y Zapata, 2006, p. 60). En el juego identitario del Internet, el “otro” (destinatario y remitente de mensajes) queda reducido a su núcleo duro de instrumentos manipulables para la reconfirmación personal, despojado de todos o casi todos los rasgos irrelevantes para la tarea que todavía se toleran en una interacción *off line* (Bauman, 2007, p. 157). Se reduce al otro hasta convertirle en lo único que realmente importa: instrumento de la propia autoconfirmación.

No hay modo de reflexionar sobre aquello que se piensa instantáneamente, son formas simultáneas que escapan a las explicaciones, porque difícilmente dejan rastro. ¿Qué es, a fin de cuentas, la oralidad si no la actuación de la boca de una persona que se dirige al oído de otra persona y escucha con su propio oído personal la respuesta personal espontánea? (Havelock, 1996, p. 96). La oralidad se apoderó de las redes sociales, sin desvincularse de la vista, aunque si rebajándola la mayoría de las veces. Para Mc Luhan (1985, p. 42) *como la electricidad crea unas condiciones de extrema interdependencia a escala global nos movemos velozmente hacia un mundo auditivo de sucesos simultáneos y conocido de extremo a extremo.*

En este punto propondremos una hipótesis que nos llama al análisis de dichas comunicaciones: La oralidad a la que nos referimos no solo se explicaría desde simbolismos e imágenes, sino a partir del aquí y el ahora. La oralidad expresada en las redes virtuales publica al mismo tiempo que piensa. No hay una secuencialidad de pensar y escribir. Es escribir pensando, o mejor dicho, publicar pensando. La oralidad es acción y no mero ideal o principio. En palabras de Havelock (1996, pp. 109-110) *la acción requiere a su vez unos agentes que estén haciendo algo o diciendo algo acerca de lo que están haciendo, o a quienes se les esté haciendo algo. Parece que un lenguaje de la acción, no de la reflexión, es requisito previo de la memorización oral.* Después de todo, las formas tecnológicas de vida son demasiado rápidas para la reflexión y demasiado veloces para la linealidad. En las redes sociales podrán leerse reflexiones en “voz alta”, pensadas al mismo momento en que se publicaron. Aparentemente no dejarían rastros, aunque ciertamente lo hacen. Esa oralidad no es

tan oral como creemos y es capaz de producirnos problemas personales y laborales, tal vez no al día siguiente, pero sí en algún momento de nuestras vidas.

No se está al servicio de los demás, sino de uno mismo: se publica pensando, se existe publicando. Otorga el poder de aislarse, es un estar con los demás sin estar con los demás. Una oralidad engañosa y quisquillosa. La musa de la oralidad que aprendió a escribir, también aprende a engañar. Para Mc Luhan, si bien la imprenta hiptonizó al mundo occidental mucho tiempo atrás, el hechizo del sentido visual ya no es más lo que fue con el advenimiento de la electricidad, ¿estamos acaso bajo los efectos de un nuevo hechizo? ¿Sería mejor hablar de supuestos o parámetros o estructuras de referencia como él señala?:

*No importa cuál sea la metáfora, ¿no es absurdo que los hombres vivan involuntariamente alterados en su vida interior por alguna simple extensión tecnológica de sus sentidos íntimos? el Cambio de proporción entre nuestros sentidos provocado por la exteriorización de ellos, no es una situación ante la que hayamos de sentirnos impotentes. Los computadores pueden ser programados ahora para toda posible variedad de proporciones de los sentidos (McLuhan, 1985, p. 217)*

Mc Luhan no pudo ver los límites de su propuesta, ya que estos tiempos son mucho más de lo que la ficción pudo prever. Los mediadores han transformado nuestra realidad social a través de la era de la información, a través de la globalización. La oralidad cunde en las redes virtuales, y nuestro entorno amical exige ver nuevas publicaciones al mismo modo que nosotros debemos continuar publicando. Ello nos recuerda lo que Elías sostenía como fantasías colectivas:

*Existe una amalgama de observaciones realistas y fantasías colectivas, en donde una imagen realista expresada en público puede debilitar la cohesión y el Sentimiento de solidaridad del grupo, y, con éstos, su capacidad de supervivencia. De hecho, en todos estos grupos existe un grado de distanciamiento que ninguno de sus miembros puede sobrepasar sin aparecer*

*a los ojos del grupo como hereje (y convertirse en tal), sin importar que sus ideas o teorías concuerden con los hechos observables y se acerquen a aquello que llamamos “verdad” (Elías, 2002, p. 43).*

Poner en tela de juicio todo eso que sostiene la sociabilidad virtual sería corromper la racionalidad que ha venido construyéndose desde hace unos años. La oralidad traiciona nuestras propias formas de comportarnos. Arranca modos informales que se perennizan en la web, de la cual muchos terminan aprovechándose. Parecerían meras expresiones inofensivas en complicidad con la virtualidad oral, que si bien aparenta esconderlo *todo*, a la larga lo publica *todo*. Entiéndase que si bien cada sujeto piensa y escribe aquello que desea en la soledad de su cuarto, seguirá formando parte de una relación social en la que uno se dirige a otras persona y, al mismo tiempo, a la propia persona y en la que uno controla el hecho de dirigirse a otras persona gracias a la reacción hecha al propio gesto (Mead, 1990, p. 173). Atentar contra todas estas fantasías colectivas sirviéndose de las razones más cuerdas y objetivas, de poco o nada vale. Habrá que rescatar el valor de la expresión sentido común. No es, como alguien podría suponer, conocimiento ligero. Es consecuencia y expresión de un sentido compartido. Arraigado en largas prácticas de argumentación oral practicadas por las sociedades en el manejo mismo de la lengua (Biondi y Zapata, 2006, p. 49)

## 2. LAS REDES SOCIALES Y SU PROCESO SOCIALIZADOR EN EL PERÚ

### 2.1 Hacia una emancipación alejada del panóptico educativo y político

En los años 1999 al 2004 el *Messenger* como medio de interacción en tiempo real se popularizó en la ciudad de Lima, reemplazando a la comunicación telefónica por momentos, volviéndose una verdadera forma de interacción capaz de reemplazar la relación cara a cara. Aunque en sus inicios era utilizado solo por usuarios de elevado poder adquisitivo, la proliferación de cabinas públicas por doquier, incluyendo zonas periféricas y populares que fueron alcanzado altos niveles de desarrollo comercial, así como un mayor acceso a los precios de las computadoras y al uso del internet, posibilitó que dicha herramienta de la información sea de cotidiano y continuo uso, democratizándose hacia el año 2005.

Junto a este fenómeno, aparecieron una serie de características a las cuales los y las jóvenes de todos los estratos rápidamente se amoldaron, entre ellos destaca el *Messenger*, que irrumpió contra todo tipo de barrera valorativa o estigmatizadora. Trajo como gran aporte a la socialización vía internet, la no existencia de prejuicios por el cómo nos veamos frente al otro o la otra, al ser invisibilizados mediante el *Messenger* el prestigio o discriminación perdía consistencia para aquel entonces<sup>7</sup>. Ya no existían prohibiciones de acudir a lugares reservados para cierto tipo de personas: se empezó a navegar virtualmente por donde se deseaba, sin límites de espacios ni tiempos. Eran tiempos de un optimismo que perdía la noción de cualquier cambio o transformación futura. Sin embargo, apenas era el comienzo.

---

<sup>7</sup> Nos referimos a que ya no se dependía de como uno se vestía o los lugares que se visitaba, o, acaso, los espacios de consumo elitistas. Esta vez se inauguró un ágora que iría construyendo sus propias formas de segregación social mediante el lenguaje, los foros y la utilización de redes sociales. Sin embargo era apenas el inicio y nada de ello se esperaba por el momento.

Lo cierto es que las prohibiciones de las instituciones educativas quedaron relegadas. El desafío de los más jóvenes no cesó, se hizo cada vez más y más patente en los nuevos medios de comunicación (Véase imagen 1). La juventud comprendía casi instintivamente el ambiente actual, tal como lo hizo hace más de cincuenta años con el drama eléctrico: vive míticamente y en profundidad (Mc Luhan, 1983). No existía ningún control sobre los usuarios, ni siquiera la institución familiar accedía en sus inicios a normativizarla, ya que eran mundos desconocidos para los anacrónicos adultos que sufrían cada día más con traducir difíciles códigos de comunicación virtual.

Esteban<sup>8</sup> de 16 años recuerda “Fue en el año 2010 en que empecé a usar Facebook, me sentí como si fuese mayor, ya que mis padres no podrían controlarme ahí”. Parecían repetir las palabras de los personajes teatrales de Béneke en su intento por controlar lo incontrolable: “¿crees que me atendería?, no, los jóvenes ya no aceptan consejos, están encallecidos; siempre les negamos confianza y ahora son ellos quienes la niegan a nosotros” (Béneke, 1956, p. 55). Al igual que él muchos jóvenes pudieron rebasar el control social que generaciones anteriores no pudieron evadir tan fácilmente. Hoy estos códigos son fuente de publicidad juvenil y los adultos han ido concibiendo y tolerando este tipo de idiomas juveniles: los nuevos adultos entienden mejor estos aspectos y están empezando a agregar a sus propios hijos a sus redes sociales, aunque el proceso de aprendizaje sea tedioso.

En este punto se da cuenta del modo en que para el año 2010 aún existían barreras entre profesores y alumnos en la utilización de redes sociales. En la imagen N.º 10,<sup>9</sup> Ignacio se burla de la profesora de computación, porque ella no era consciente de que no tenía nada que enseñarles, ya que las riendas de la virtualidad estaba en manos de ellos. Las redes sociales a través del internet prometían una continua y sempiterna emancipación juvenil.

---

<sup>8</sup> Estudiante de una universidad privada, vive en Jesús María. Entrevista del año 2013.

<sup>9</sup> Imagen tomada por el autor en un colegio particular de San Borja en el 2010.



Mario Vargas Llosa lo dice así: “Aunque no soy un usuario entusiasta de Internet, reconozco que su aparición ha hecho crecer de una manera notable la libertad de expresión en el mundo e infligido un golpe casi mortal a los sistemas de censura que los gobiernos autoritarios establecen para controlar la información e impedir las críticas” (Diario La República). Por ejemplo, para el año 2008 podíamos ver a través de medios de comunicación de todo el mundo cómo los hackers se habían apoderado de los sistemas de información más seguros del planeta: el desafío se había profesionalizado y esta vez declaraba la guerra informática a toda forma que restringiera la libertad de expresión.

Las protestas en las calles bajo una máscara característica de dicho colectivo anónimo, del cual cualquier persona se sintió parte, fueron constantes. Más allá de que no haya sido necesariamente una protesta identificada con una causa juvenil, las juventudes del mundo entero se sentían oír a través de este tipo de ataques, ya que eran ellos y ellas sus principales consumidores y sus más asiduos especialistas. Se organizaron vía internet, a través de plataformas que buscaban un mayor impacto desde las redes sociales en Internet. Nadie los podía atrapar pues no había un culpable o culpables: su accionar era parte de aquella virtualidad inasible lejos de los panópticos y del control. Bajo el lema “El conocimiento es libre. Somos Anónimos. Somos Legión. No perdonamos. No olvidamos. ¡Espérennos!” su amenaza se hizo sentir de tal forma que las legislaciones en contra de todo tipo de terrorismo informático recrudecieron en todo el mundo. La advertencia ya estaba hecha a través de un empoderamiento espeluznante.

Atendiendo íntegramente a las juventudes en Latinoamérica, es notable lo que significó el movimiento Número 132, el cual marcaría una gran diferencia en el contexto político mexicano en el año 2012, como consecuencia de la indignación juvenil frente a la corrupción de la política y de los medios de comunicación. Lo que nos llama a la reflexión es el modo en que lograron la movilización estudiantil según nos lo explica Castillo (2013): utilizaron las nuevas tecnologías de comunicación como una alternativa real de encuentro entre los ciudadanos, poniendo en evidencia que el ensanchamiento de las redes de comunicación han forzado a la democratización de las mismas. Enfrentaron y retaron a los

medios tradicionales construyendo la fórmula de redes sociales vs. Redes tradicionales (Facebook, Twiter). Producto de este fenómeno podríamos plantear aspectos de la virtualidad que rebasen el simple hedonismo, preguntándonos en palabras de Castillo:

*Los nuevos tipos de comunicación globalizada, alimentados por cientos de millones de usuarios: ¿pueden cambiar nuestra manera interpersonal de comunicación? Y un poco más allá de esto: ¿pueden generar cambios trascendentales en las formas tradicionales de organización y estratificación social? (Castillo, 2013, p. 163)*

Para Castillo este cambio ya se dio, pero está en vías de ser socializado aún. Ello desvirtuaría críticas que buscan menospreciar las bondades de las redes sociales en la virtualidad inserta en los mundos juveniles, en donde se sostendrá que tenemos “gente no entrenada para la actitud crítica, depuradora de los mensajes masivos de la sociedad de consumo, gente que solamente ofrece su calidad de mero receptor y no alcanza a sentirse modulada por la experiencia” (Cisneros, 2006, p. 24). Todo ello nos lleva a una serie de reflexiones ¿qué impacto viene provocando toda la tecnología que no solo rodea a las juventudes, sino que se ensamblan a sus propias vidas?

La virtualidad y las redes que allí se cuecen manifestarán sus múltiples consecuencias en la socialización y en la propia construcción de los afectos intersubjetivos llevándonos a una serie de contingencias e inseguridades. Vayamos de la mano de sus propios actores para explorar lo que viene sucediendo, intentando en lo posible rebasar los prejuicios. Recordemos que si “se trata de descender hacia el estudio de las prácticas concretas por las que el sujeto es construido en la inmanencia de un dominio de conocimiento” (Foucault, 1990, p. 32) nuestro análisis debe ir más allá de la explicación, para detenerse en la comprensión de sus propios actores.

Anonymous representó la máxima escala de desafío hacia el Estado y toda forma de control social. A partir del control de la red atacó desmedidamente a cuanto enemigo de la libertad de expresión identificaba. No actuaba solo, era una especie de colectivo amparado

en el anonimato de una sociedad que se sintió parte de tal iniciativa. La voz de la virtualidad se tornaba cada vez más amenazante y era hora de parar. Las legislaciones no se hicieron esperar. En la imagen 2 se les aprecia en una protesta en New York. Data de octubre del año 2013.

Figura N.º 2  
Anonymous y su presencia global



Fuente: Imagen disponible en <http://gadgets.ndtv.com/internet/news/13-members-of-anonymous-hacking-group-indicted-by-us-court-427649>

## 2.2 La virtualidad y sus consecuencias en la socialización

En la continua interacción en sociedad, el individuo procura presentarse desde un ángulo que lo favorezca, sin embargo se le puede dividir en dos partes que exterioriza: una parte que al individuo le es relativamente

fácil manejar a voluntad —principalmente sus aseveraciones verbales—, y otra sobre la cual parece tener poco interés o control, derivada sobre todo de las expresiones que él emite. Goffman explica que los otros pueden usar entonces lo que se consideran aspectos ingobernables de la conducta expresiva del individuo en mención, para controlar la validez de lo transmitido por los aspectos gobernables (Goffman 1997, p. 19).

Al no tener un control sobre ambas partes, esto conlleva a una asimetría en el proceso de comunicación, sin embargo, cuando es capaz de controlarla a sabiendas del examen del cual forma parte, la simetría vuelve al poder del individuo, propiciando un juego de la información, materializado en un ciclo potencialmente infinito de secreto, descubrimiento, falsa reverencia y redescubrimiento (Goffman 1997, p. 20). En el mundo interactivo del chat y de las redes sociales, a diferencia de la relación cara a cara, dicha fachada de consenso pierde valor al ser invisibilizados a través del monitor de la computadora o del celular, entre los mediadores más importantes.

No existe obligación alguna en armonizar ambas partes del individuo, por lo que si bien es cierto creará contraposiciones y contradicciones, a la vez otorgará al individuo una apropiación sobre sí mismo al tener la total libertad de mostrar todo tipo de expresiones corporales diversas, ya que no es observado en modo alguno. Foucault (2000) en el “pensamiento del afuera” expone las diferencias entre el “yo” que habla se fragmenta, desparrama y dispersa hasta desaparecer; y el del lenguaje hablado, el cual es soberano y nada lo limita. A este último:

*Nada tiene derecho a limitarlo, -ni aquel al que se dirige, ni la verdad de lo que dice, ni los valores o los sistemas representativos que utiliza-; en una palabra, ya no es discurso ni comunicación de un sentido, sino exposición del lenguaje en su ser bruto, pura exterioridad desplegada; y el sujeto que habla no es tanto el responsable del discurso (aquel que lo detenta , que afirma y juzga mediante él, representándose a veces bajo una forma gramatical dispuesta a estos efectos), como la inexistencia en cuyo vacío se prolonga sin descanso el derramamiento indefinido del lenguaje (Foucault, 2000, p. 11)*

Podemos aunar ambas propuestas teóricas: aquella en que planteo la pérdida en buena medida de aquella fachada de consenso a través de la comunicación virtual, lo que restringe aquellas interacciones cara a cara, hacia nuevas concepciones de comprender la socialización; del mismo modo podemos establecer esta división como aquella soberanía del lenguaje emitido a través de las redes, del control que pudiera detentar el “yo” que las expresó. En el mundo de las redes virtuales todo vale y no hay tiempo para pensar, dejamos hacer aquello que decimos o colgamos de un modo en que gracias a ello nos sentimos más vivos, un modo de no morir. Béneke ya había identificado hace casi sesenta años aquel sentimiento colectivo en la juventud: “No sé, no me daba cuenta, para saberlo hubiera tenido que detenerme a reflexionar, y no tenía tiempo. Detenerme era morir; yo era como un corazón” (Béneke, 1956, p. 70). El dramaturgo salvadoreño hablaba desde aquella generación juvenil posterior a la segunda guerra mundial tan decepcionada que poco deseaba saber de compromisos y de ideales.

Es así como las interacciones indirectas vía la web, de la mano con unas ansias poderosas de libertad transforman los procesos clásicos de socialización, se trastocan continuamente exigiéndonos nuevos planteamientos. Nótese por ejemplo un cambio importante en un lapso relativamente corto: tras un boom de las cámaras webs en las PCs hacia los primeros años del nuevo milenio, estas cayeron en desuso para el 2007 en adelante, a pesar de que otorga mayores posibilidades de cercanía en las conversaciones en tiempo real. Aunque se utilice en comunicación directa como con Skype —software que permite comunicación de texto, voz y video—, ello es ocasional y no constante. Solo se utiliza para fines laborales, o de dos personas que ya tienen conocimiento y confianza el uno del otro —como es el caso de las familias o parejas que están distanciadas. En palabras de Augé (1988), se trata de vincular el no lugar, que representa aquel espacio de interacción con objetos procurando cierto aislamiento, con el lugar que nos permite cierta dependencia de los demás en una consecuente socialización cara a cara. Véase el siguiente diálogo<sup>10</sup>:

---

<sup>10</sup> Conversación entre Maricarmen y un hombre de 21 años. Diálogo del año 2013.

<p><u>Maricarmen Maldonado</u> HABLA UN SKYPE INTENSO <u>Clau</u> :(((( Ptmmmmmm &lt;/3 <u>Maricarmen Maldonado</u> .l. no me hables no quiero saber la razón jajaja <u>Clau</u> Tengo que hacer la correccion de mi ensayo Solo entre para contestar a Camilo Y baaang Ahira todos se acuerdan de mi Osea noormalaso</p>	<p><u>Maricarmen Maldonado</u> solo no me quiero sentir sooola <u>Clau</u> Pero me ayudas a corregir mi ensayosh)? <u>Maricarmen Maldonado</u> me voy a quedar toda la noche <u>Clau</u> Really? Yaaaa amorsh Skype intensoo Y salgo de fb por tiii</p>
---	---

Para Maricarmen una comunicación que incluya el video, merecerá el apelativo de “intenso”, ya que percibe en ella una oportunidad de sentirse acompañada, de escapar a aquella tecnología que nos aísla más en el “no lugar”. Clau por su parte no desea mayores intercambios por el chat ya que tiene otros compromisos académicos por atender, aunque lamentará que “todos se acuerden de mí” ya que no cuenta con la posibilidad de responderles. Sin embargo, la súplica de Maricarmen termina por convencer a Clau del verdadero motivo: no sentirse tan sola como muchos se sentirían en el fondo, siempre que dependan de tales tecnologías. Para aclarar el concepto y la relación que posee con este ejemplo citamos al propio Augé:

*Por “no lugar” designamos dos realidades complementarias pero distintas: los espacios constituidos con relación a ciertos fines (transporte, comercio, ocio), y la relación que los individuos mantienen con esos espacios. Si las dos relaciones se superponen bastante ampliamente, en todo caso, oficialmente (los individuos viajan, compran, descansan), no se confunden por eso pues los no lugares mediatizan todo un conjunto de relaciones consigo mismo y con los otros que no apuntan sino indirectamente a sus fines: como*

*los lugares antropológicos crean lo social orgánico, los no lugares crean la contractualidad solitaria (Augé, 1998, p. 98)*

Acudiríamos a la creciente preferencia por el “no lugar”, eludiendo, en lo posible, impertinentes invitaciones al “lugar”:

<p>Carlos: tienes cam?          Angélica: Cama? O camara?          Carlos: camara pe monce          Angélica: Jajajajajajaja si si tengo Xq?          Carlos: esq toi aburrido pe XD          Angélica: Jaja a y quieres verme? Así apreciaras lo bueno que hay en peru.          Carlos: jajajaja tranquila pe chica limones xd          Angélica: Jajajajajajaja ya dime si o si me quieres ver?</p>	<p>Carlos: pon la cam monce xD          Angélica: Jajajaja eso quiere decir que si me quieres ver ahh lo sabia jajajja lo siento pero orita me estan viendo de otros paises lo siento          Carlos: jajajajajajajajaja esta cun xD jajaja          Angélica: Jajaja es enserio no es broma.          Carlos: jaja me pondre a jugar.</p>
--	---

En este diálogo Angélica no desea conectar su cámara a pesar de tenerla, aunque no desaprovecha la oportunidad de incentivar aún más los deseos de Carlos. Él pareciera sentir cierto aburrimiento producto de estar consigo mismo, y al igual que en el Skype, procura sentirse acompañado de alguien más, ya que el intercambio de texto no es suficiente. Al no permitirle, decide jugar consigo mismo. Es así como en su modo cotidiano y efímero las redes sociales descartarían cualquier panóptico para dedicarse a la comunicación sin mayores atavíos, a pesar de las esporádicas expresiones de soledad.

Otro motivo que alejaría a los usuarios de las cámaras radicaría en que se ha perdido el valor de la apariencia real de la persona, cobrando mayor relevancia la fantasía que ambos individuos construyen el uno del otro. Esto cobró fuerza con la foto del “display” con que contaba el *Messenger* en sus inicios. Ejemplo de ello es la imagen 3, 4, 5, 6, 7 y 8. El mundo del *Messenger* hoy no es más que un sueño del que

cada vez menos recordamos, aunque en su momento ocupó un lugar preponderante en las vidas de los y las jóvenes que a sus 12 años ya empezaban a interactuar con todo tipo de personas en tiempo real. María Celeste<sup>11</sup> recuerda cuando empezó a utilizarlo: “habrá sido a los 9 u 8 años, me parecía increíble poder escribirle a una persona en tiempo real, me daban ganas de hablarle a todo mundo”. Hoy a sus 18 años le parece algo difícil de recordar. Son tiempos en que lo vivido no se empoza en ningún lugar, ya que “no hay tiempo para detenerse y reflexionar”.

### Figura N.º 3

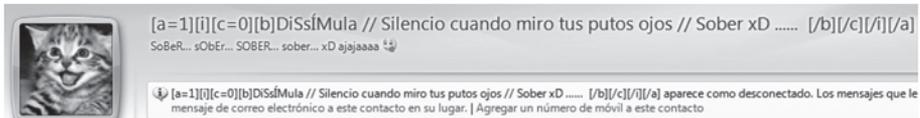
Parte superior del Messenger que permitía ver la foto del usuario con quien uno hablaba, así como un espacio para que este exprese en pocas palabras su sentir. Imagen del año 2010.



Fuente: Red social del Messenger. Acceso desde el perfil del autor. Año 2010.

### Imagen N.º 4

En este caso llama la atención la construcción discursiva de una mujer de 18 años, quien para el año 2009 utilizaba tanto Nick como subnick para expresar sus sentimientos, tan irónicos como emotivos.



Fuente: Red social del Messenger. Acceso desde el perfil del autor. Año 2009.

<sup>11</sup> Entrevista sostenida en octubre del 2013.

### Figura N.º 5

Los nicks y subnicks en el Messenger también servían para colocar el número celular, el cómo se concebía a sí misma la usuaria (chiernita), así como una frase que recomienda a todos (cada corazoncito tiene su persona ideal). Seguidamente ensaya mensajes de cariño con iniciales utilizabas en aquellos años: TAD y TKD (Te Amo Demasiado y Te quiero (Kiero) demasiado). Imagen del año 2009.



Fuente: Red social del Messenger. Acceso desde el perfil del autor. Año 2009.

### Figura N.º 6

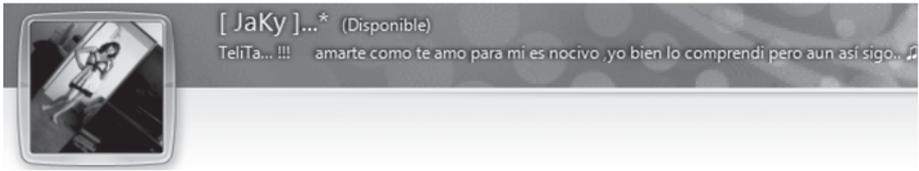
La usuaria en este punto expresa a todos sus contactos (que recuérdese podían ser incluso personas desconocidas que agregaban al averiguar dichas direcciones electrónicas) su condición de sentirse enamorada de alguien, más la advertencia de sentirse en la libertad de actuar sin control alguno. Imagen del año 2010.



Fuente: Red social del Messenger. Acceso desde el perfil del autor. Año 2010.

### Figura N.º 7

Las letras de las canciones fueron, desde el nacimiento del chat, una posibilidad de transmitir los sentimientos hacia el auditorio virtual. Ello se conserva aún hoy en día, identificando en las canciones de moda, sentimientos compartidos. Es un modo de sorprender a todos y todas sin el compromiso de sentirse autor o autora de tales discursos que a veces rayan en lo obscuro. Imagen del año 2009.



Fuente: Red social del Messenger. Acceso desde el perfil del autor. Año 2009.

Figura N.º 8

Con la posibilidad de colocar la foto en el display, empezaron a abundar fotografías en donde los autores de las mismas eran los propios usuarios. Ya no necesitaban de nadie, inclusive sus fotos eran producto de su propia soledad. Imagen del año 2010.



Fuente: Red social del Messenger. Acceso desde el perfil del autor. Año 2010.

### 2.3 Ni yo te veo ni tú me ves: pérdida de la copresencia

Hoy aquellos displays se han reconfigurado como fotografías en las redes sociales ocupando su lugar de modo muy difuso como se verá en el capítulo relacionado al Facebook. Inspiran sus diálogos en los discursos y/o las fotos que muestran los y las jóvenes consumidores. Se patentiza aún más la idea de “gente sin rostro” que se comunica en una red descentralizada que cubre el planeta y disuelve el tiempo y el espacio (Huber, 2002, p. 17). Las fachadas de consenso son, de este modo, arrancadas y guardadas en el armario, listas para ser utilizadas cuando el individuo abandone el escenario virtual para interactuar cara a cara con el resto de la sociedad. Sobre la interacción cara a cara, sostienen Berger y Luckman:

*En la situación cara a cara la subjetividad del otro me es accesible mediante un máximo de síntomas (...) el otro es completamente real. Esta realidad es parte de la realidad total de la vida cotidiana, y en cuanto tal, masiva e imperiosa (...) puede alegarse que el otro, en la situación cara a cara es más real para mí que yo mismo. Por supuesto que yo me conozco mejor de lo que jamás pueda conocerlo a él (...) pero este mejor conocimiento de mí mismo requiere reflexión. No se me presenta directamente. El otro, en cambio si se me presenta directamente en la situación “cara a cara”. Por lo tanto lo que él es, se halla continuamente a mi alcance, lo que yo soy no esta tan a mi alcance (Berger y Luckman 2001, p. 47)*

En la situación cara a cara se comparte un espacio similar, una interacción con los otros, lo cual trae consigo una serie de consecuencias en los individuos interactuantes, sin embargo con el advenimiento de las tecnologías de comunicación vía Internet, la realidad de la vida cotidiana se ve trastocada, siendo reemplazada por tecnologías que multiplican las relaciones entre los individuos, sacrificando el aquí y ahora físico por un aquí y ahora virtual. El otro ya no será más real que yo mismo, su presencia será virtual e indirecta, quedando al desnudo lo que “soy yo”, lejos del alcance del otro, con quien interactúo vía las redes sociales. El otro es un otro ficticio, imaginado por mí mismo a partir de las fotos que exhibe o de lo que dice de sí mismo, de igual forma el otro me imaginará a partir de lo que yo le diga de mí mismo. Aunque sean dos individuos que se conocen, deberán imaginar al otro a partir de lo que escribe: lo imaginarán riendo, ofuscado, alegre, aburrido o en estado de normalidad absoluta. A partir de esta idea del otro, es que ellos escribirán y sostendrán una serie de discursos, por ello es necesario entender que a pesar de la no relación directa cara a cara, su indexicalidad interactiva no deja de perder relevancia y significado profundo. Producto de ello se componen discursos que buscan escapar de la vigilancia amical y de los compromisos amorosos, tal como se verá en el punto correspondiente al celular.

Volvemos a épocas en las cuales recordamos que la esencia y función del humanismo era aquella telecomunicación fundadora de amistades

que se realizaba en el medio del lenguaje escrito (Sloterdijk, 2001, p. 19), solo que ya no es más escrito, sino oral, lo cual nos lleva a un humanismo trastocado que rebasa las esperanzas del invento de Gutenberg. Retomando los cambios en la interacción social, Goffman conceptúa a los gestos impensados como los transmitidos de manera accidental al perder uno momentáneamente el control muscular sobre sí mismo pudiendo resbalar, tropezar, caerse, eructar, bostezar, etc., o cuando transmite la impresión de que está demasiado ansioso por la interacción o desinteresado de ella, pudiendo tartamudear, aparecer nervioso, culpable o afectado, ser víctima de explosiones de risa o ira que lo incapaciten como interactuante; o finalmente cuando el actuante puede permitir que su presentación adolezca de una inadecuada dirección dramática producto de contingencias inesperadas (Goffman, 1997, p. 63). Todos estos gestos caducan en las redes virtuales del internet: puedo hacer todo ello, sin la menor vergüenza, ya que no habrá intromisión alguna en la comunicación con los otros, los cuales no pueden verme ni observarme.

La respuesta de espejo de las actitudes del otro (Goffman, 1997, p. 48) se ve anulada en las expresiones no verbales, tales como las gestuales, tomando mayor relevancia la respuesta verbal, siendo por esto indispensable no solo lo que se escribe, sino el cómo se escribe dicha información comunicativa. No podía vislumbrarse un fenómeno de este tipo con la correspondencia años atrás, ya que ésta “carecía de la presencia inmediata, continua y concretamente real de la expresividad del otro” (Goffman, 1997, p. 48), en efecto mediante las redes sociales soy consciente y capaz de entender la presencia en tiempo real del otro, así como una constante interacción expresiva rica en símbolos y formas. Veamos en la siguiente conversación<sup>12</sup> cómo es que el conocer a otra persona se limitará a cómo escribe: será el nuevo modo de “reconocer” a alguien:

---

<sup>12</sup> Diálogo del mes de junio del 2013 vía Facebook entre Mónica y un joven de 18 años.

<p><b>Monica Gambini</b>          Hola  <b>Carlos Yáñez</b>          que tal ..com estas  <b>Mónica Gambini</b>          Bien  <b>Carlos Yáñez</b>          eres tu?  <b>Mónica Gambini</b>          si          eklnsmlksnfg          jajaja          y tu?</p>	<p><b>Carlos Yáñez</b>          ahh nose.me parecio raro ..tu siempre hablas asi :          holaaaa jasjjajajaja ojfoaonconccxa          aajajaja ..por eso me parecio raro  <b>Monica Gambini</b>          jajajajaa          al principio no era yo          pero ahora si          ajajaja  <b>Carlos Yáñez</b>          jajaja vess ya sabia ...te conosco Monica Gambini</p>
--	---

Los códigos vía chat nos remiten a todo un universo que trata de suplir de algún modo las ausencias físicas de aquel o aquella con quien nos comunicamos. En la búsqueda de experimentar un espacio físico común con la persona al otro lado del celular o del monitor, se ensayarán supuestas acciones que son posibles únicamente en una relación cara a cara. Veamos un caso. Tony decide rascarle la espalda a Vania, y ella a su vez imagina el acto al punto de indicar dónde es que debe rascar: es un modo de dramatizar lo imposible, aunque en la imaginación de los usuarios ello no sea imposible, más aún cuando la confianza entre dos grandes amigos lo permite<sup>13</sup>:

**Vania**  
 me pica  
 la espalda  
 me rascas  
**Tony**  
 sorry honey eso hacen los heteros jajaa  
 no mentira  
 yaya  
 tu me dices dodne  
 :\$  
**Vania**  
 arribita arribita  
 sisisi ahi ahi ahi  
 aaah  
 jajajaja  
 te extraño zorra<sup>14</sup>

<sup>13</sup> Diálogo sostenido entre Vania y un joven de 19 años. Junio del 2013.

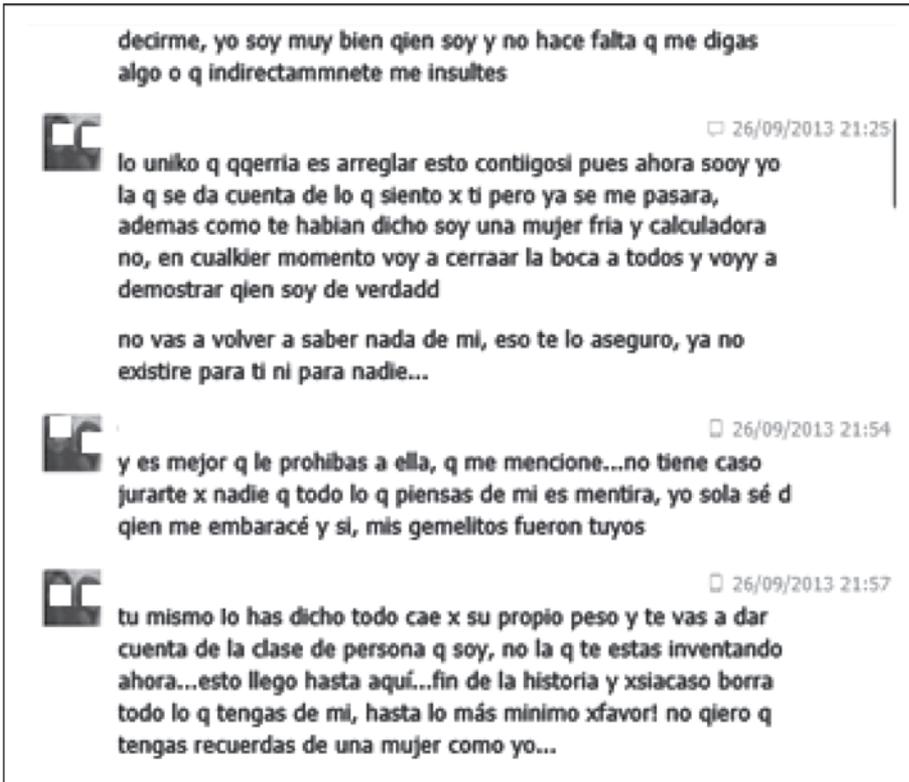
<sup>14</sup> Modo de dirigirse de Vania hacia Tony.

Notemos que Vania finaliza con un “te extraño”. La sola dramatización la lleva a desear estar con aquel amigo a quien tanto añora. El chat que supuestamente tanto aproxima, lo que parece hacer es dar cuenta de cuán alejados están tanto receptor como emisor. Es un modo de valorar los momentos que no necesitan de mediadores, es decir aquellos en que la copresencia los reúne en un solo lugar físicamente reconocible. Nos remontamos, así, a ese otro tiempo, en que los conocimientos de gramática se consideraban en muchos lugares como el emblema por antonomasia de la magia (Sloterdijk, 2001, p. 24), hoy en día esa magia no ha cesado, la gramática de antaño ha evolucionado a estas tecnologías que siguen sorprendiéndonos desde una oralidad incesante que vuelve aún más mítica esta realidad, una oralidad con la cual contrajo ciertas nupcias con el advenimiento de la electricidad y la posterior electronealidad. La musa de la oralidad de Havelock no solo aprendió a escribir, sino a mentir.

Ahora bien, ante la pérdida de la copresencia los temas abordados en el chat no será únicamente superficiales, el chat puede ser un mediador capaz de transmitir los diálogos más dramáticos. Con ello se buscaría cierta economización sentimental: administrar los recursos sentimentales desde la lejanía virtual, ahorrando el sufrimiento que podría producirse en un encuentro cara a cara. Analicemos cuatro ejemplos. El primero es un monólogo por parte de alguien que advierte a Marco de ser el padre de los gemelos que espera. Al ser negativa la confianza de Marco, ella amenazará a través del chat del Facebook, sin necesidad de acercarse a él. Como el propio Marco sostuvo en una entrevista, bastó con ello para desesperarlo. Los tiempos de la electricidad en los que se decían que era mejor conversar los temas más serios en persona en lugar la insulsa vía telefónica no solo han caducado, además se le sumará la vía virtual que a diferencia de la comunicación telefónica pocos recursos tendrá para identificar cómo se siente el otro, excepto por lo que uno pueda leer. Leamos:

Figura N.º 9

Diálogo en el Facebook entre Marco y una mujer.



Fuente: Red social del Facebook. Acceso desde el perfil de Marco. Año 2013.

## 2.4 ¿Quién está al otro lado de la computadora? Migrando hacia el Facebook

Las teorías interaccionistas demostraron cómo es que se experimenta un tipo de anomia debido a la confusión y desconcierto cuando el pequeño sistema social de la interacción cara a cara se derrumba, producto de las dudas sobre la proyección del sujeto, causando vergüenza en el desacreditado, provocando en los demás hostilidad, perplejidad y desconcierto (Goffman 1997, p. 24). Sin embargo, en la interacción

virtual no existen tales peligros: la seguridad estará garantizada, lo cual abriga de confianza al usuario. Señala Goffman:

*La sociedad está organizada sobre el principio de que todo individuo que posee ciertas características sociales tiene un derecho moral a esperar que otros lo valoren y lo traten de un modo apropiado. En conexión con este principio hay un segundo: que un individuo que implícita o explícitamente pretende tener ciertas características sociales, deberá ser en la realidad lo que alega ser (Goffman, 1997, p. 25)*

El derecho moral que se desprende del primer principio se hace mucho más sencillo de realizar, debido a que el esfuerzo que desenvuelve el individuo, no será el mismo que en la interacción cara a cara, su atención se enfocará en lo que escribirá y en cómo lo escribirá. Precisamente la conveniencia se basa en la nulidad del segundo principio, ya que no tendrá que alegar lo que en realidad es. Al menos así fue ser al principio. Por ejemplo, un hombre de 35 años podrá interactuar con mujeres de 20 años colocando fotos de jóvenes menores que él, sosteniendo una falsa identidad. Es lo que se conoce como tener un perfil falso. Sin embargo, todo llegará a su fin al momento de conocer físicamente a la persona en mención. Marco, tenaz y persistente en salir con mujeres que iba conociendo en las redes sociales, nos cuenta un caso reciente a través del Facebook:

*Ingresé al Facebook y tenía ganas de agregar y envié de cinco solicitudes y me aceptaron dos, en la cuales había una chica que le pondría unos 26 años, y le hice la conversación, ya pasando dos semanas quedamos en salir y conocernos, me citó por Magdalena, en un parque. La espere casi 10 minutos, y me llama, por donde estaba me pregunta y le respondí que estaba en el lugar donde me había dicho, me preguntó cómo estaba vestido, y también le pregunto lo mismo, entonces pasaron 5 minutos y aparece ella, no me percate porque no era la chica de la foto, era una señora de 40 años, pero no me paltí. Le pregunté que porque me mintió, me dijo que se avergonzaba de su edad, y le respondí que para la amistad no hay edad, bueno pase una tarde*

*muy chévere, dialogamos de todo, y así se pasó hasta la noche, me llevo hasta su casa y me retire, pero fue una experiencia, bueno todo lo que trae el Facebook.*

Ello llevó a Marco a dudar siempre de aquellas mujeres con las cuales desea salir una vez contactadas en las redes sociales. ¿Quién está al otro lado de la computadora? Las redes que refuerzan el conocimiento de unos sobre otros es la única garantía que permitiría a unos confiar en aquellos otros que desean hacerse de una nueva amistad e inclusive de una nueva relación amorosa. Es por ello que Marco desconfiará constantemente en su búsqueda de nuevas mujeres a quienes conquistar:

*A veces no me da ganas ya de salir porque aparecen personas con fotos de lo que no son, son mentiras, y uno está pendiente en ver si es verdad o no, pero así es la vida de la redes, ahora todos ponen fotos de que no son de ellas sino otras, pero es bueno experimentar y también por la curiosidad que da.*

Uno de los motivos que llevó al Messenger a su fin, fue precisamente la desconfianza de la persona que se tenía al otro lado, inclusive con aquellos y aquellas que ya se conocía surgía ese vacío de no saber dónde se depositaban las inquietudes del “yo”.

#### Figura N.º 10

Aunque muy pequeña, se puede observar la lista de contactos que se podía tener en el Messenger. Aparecían sus nicks y subnicks por lo cual ocupaba un lugar muy largo. Se veía quiénes estaban conectados y quiénes no. Puede verse la gran cantidad de símbolos, llevándonos a mediaciones del tipo oral antes que escrita.



redes que refuerzan la seguridad del usuario o usuaria al momento de entablar diálogo con sus amigos y amigas. Se pueden tener hasta cuatro ventanas abiertas a la vez, y otras en espera, evitando la sobrecarga del espacio que se veía en el Messenger. Al lado derecho aparece la lista de personas conectadas. Al lado izquierdo se pueden observar las conversaciones a modo de historial.



Fuente: Red social del Facebook. Acceso desde el perfil de una usuaria de 18 años. Año 2013.

En el Messenger los contactos desconocidos tenían una vida limitada, ya que acababan por ser eliminados. Las redes sociales le han alargado la vida, aunque ello no implica que terminen siendo bloqueados ¿Se reduce la repulsiva necesidad de establecer vínculos y compromisos duraderos inevitables en las batallas off line por el reconocimiento, quedando así eliminadas o al menos reducidas a su mínima expresión? (Bauman, 2007, p. 157). A la larga, ya lo decía Buchheim en su teoría del poder, para aumentar o despertar el interés de los demás en uno mismo, uno tiene que invertir tanto como sea necesario a fin de poder aumentar la propia capacidad de influir socialmente (Buchheim, 1985, p. 13). Cada vez hay mejores y mayores técnicas en que sobrevivan aquellos parásitos sociales de la web, que buscan insertarse en la vida de otros y de otras, en un modo de vida cada vez menos parasitario y más común, espectacularizando su privacidad y la de los demás.

Aquella noción parasitaria con los años se ha transformado, ya que a través de las redes sociales cada nodo reforzará a quienes observe, y no porque exista un conteo de “vistas” de perfil como si existía en el HI5, sino porque comentarán, pondrán likes, entre otras acciones más. Lo más importante es que saltará de la virtualidad a la realidad, propiciando un mundo del no lugar hacia el lugar. Pero ni todo ello arranca una experiencia común entre todos los jóvenes: la comunicación entre dos individuos que sostienen estar haciendo cosas que en realidad no hacen, vistiendo ropas que no visten, o estar en lugares en los que no están. La estancia de una persona en el *Messenger* no garantizaba ninguna de las afirmaciones que sostiene. El Facebook agregó la posibilidad de identificar el lugar en que uno se encontraba —siempre y cuando uno lo permita— gracias al celular que integraba este dispositivo. Un motivo más para confiar.



### 3. Aproximaciones teóricas al mundo de los videojuegos

Los videojuegos, en lo que va de la última década, tienen una importancia cada vez mayor en la interacción y aprendizaje de niños, adolescentes y jóvenes, siendo ejercitado como una herramienta lúdica que ocupa grandes espacios de la vida cotidiana. De este modo, se ha dejado entrever formas cada vez menos convencionales de socialización por intermedio del internet, con arraigo masivo en todo el mundo. Tanto videojuegos como internet, vienen desarrollando una de sus virtudes más consumidas: los videojuegos on-line (en línea) que amalgaman de algún modo convicciones de socialización en tiempo real, posibilitando la exhibición ante un auditorio de magnitudes mundiales, al estilo de las redes sociales, cumpliendo a su vez la misión de entretener enfrentando a jugadores conectados desde diversas locaciones del planeta. Los diálogos sostenidos se suman a las actitudes de las proyecciones lúdicas del usuario en la pantalla, y las sensibilidades se manifiestan en enfrentamientos a muerte y en colaboraciones colectivas en pos del triunfo. Con este proceso, se crean redes de *gamers* —jugadores— que poseen un impacto importante en el consumo de videojuegos. En este contexto de consumos mundiales, Latinoamérica, aunque aún es un mercado de videojuegos aún por explotar, crece cada vez más gracias a las redes que los consumidores vienen desarrollando en sus respectivos países, a través de foros, grupos y la propia interconexión on-line, que tiende puentes entre unos y otros. Si bien este crecimiento consumista no se da mayormente por intermedio de publicidad televisiva ni a carteles publicitarios en Latinoamérica, el poder de las redes ha permitido el crecimiento de ventas, expectativas y comunidades de gamers en diversos países de Latinoamérica, con especial énfasis en México. Es así que la búsqueda de sitios web que ofrecen las últimas noticias, videos y proyectos de los juegos que prometen acaparar la atención de millones, crece desmedidamente.

A continuación se propone una aproximación a dicho fenómeno en Latinoamérica, a pesar que no alcanza el consumo desmedido de América del Norte o de Europa. La importancia de Latinoamérica como escenario de nuestros objetivos, yace en que viene atravesando una etapa de crecimiento consumista cada vez mayor, lo que nos lleva a pensar en estas tecnologías como primordiales escenarios de socialización infantil

y juvenil. Así, se propone analizar las consecuencias de los videojuegos en línea, los cuales acapararían funciones elementales del internet de computador, y a su vez proporcionaría funciones totalmente innovadoras de intercambio intersubjetivo. Dichas consecuencias serán estudiadas desde dos ámbitos. Por un lado desde las redes que van forjándose en cada país de Latinoamérica, propiciando un auto reconocimiento de comunidades de *gamers* en cada localidad, y por otro lado desde la óptica de cómo se desenvuelven los *gamers* en sus respectivas interacciones simbólicas. Para ello se reconocen y comprenden las sensibilidades y emociones juveniles, a través del análisis del ejercicio lúdico virtual, yendo más allá de las identidades racionales e intelectuales, para aterrizar sobre *la importancia social contingente* (Sen, 2007, p. 55)

Los videojuegos on-line los que originarían una condición innovadora, ya que ofrecen lo que la computadora on-line ofrecía, es decir jugar, para después interactuar: los videojuegos permiten interactuar jugando, con usuarios del propio país y de todo el mundo, rebasando fronteras geográficas e idiomáticas. Se trata de una condición que, por un lado, permite la inserción al Internet como micro universo autónomo, de apertura al mundo e identificación (Ángeles, 2010) y, por otro lado, aproxima cada vez más jóvenes al mundo de las emociones y sensibilidades lúdicas a través de la incorporeidad de los videojuegos en línea.

Ya en 1978 Castoriadis exigía la transformación técnica televisiva para que los individuos se comuniquen y participen en una red de intercambios, en lugar de aglomerarlos pasivamente alrededor de algunos polos emisores (Castoriadis, 2007, p. 33). Por ello, a diferencia de lo que la televisión logró en las multitudes, los videojuegos son capaces de propiciar una interactividad que depende esencialmente de las acciones del jugador (Quiroz y Tealdo, 1996). El usuario tiene la posibilidad de moverse en un ambiente, si bien intangible, que le permite interactuar con objetos, ofreciéndole cierta ensoñación de plasmar en este mundo “real” la fantasía corporizada donde pensar y sentir son la misma cosa (Silva, 2008). Experimenta sensaciones que lo radicalizan del aquí y ahora, hacia una interfaz en el videojuego mismo, produciéndose una transvivencia empática, a través de la génesis de un personaje que es él

mismo, para desplazarse por ese universo paralelo adquiriendo el poder de articular su propio destino, decidiendo sus acciones e interacciones (Marcos y Martínez, 2006). Es la capacidad de duplicar el mundo: la biologización de la máquina (Silva, 2008). Asistimos a un fenómeno en donde las tecnologías son parte integral de la vida del ser humano. Cada vez actuamos más como interfaces de humanos y máquinas: conjunciones de sistemas orgánicos y tecnológicos (Lash, 2005).

Más allá de una aparente fusión que convierta al ser humano en cyborg, se trata de un ser humano que enfrenta el medio ambiente en interfaz con los sistemas tecnológicos, como una forma tecnológica de vida natural (Lash, 2005), aproximándose cada vez más a aquellos cuerpos electrónicos incorpóreos e inmateriales, pero con fuerza referencial que se anidan con fortaleza e ilusiones futuristas en nuestra imaginación contemporánea (Silva, 2008). De este modo las formas tecnológicas sobrepasan los metarrelatos, al ser discontinuas y no lineales dirigiéndose hacia varias direcciones a la vez (Lash, 2005). Son capaces de arrancarnos de nuestro tiempo y nuestro espacio: se pierde tanto la noción del tiempo, como la noción de la realidad cotidiana al saltar a esas otras realidades con las que se puede uno identificar y que se puede manejar en una curiosa complicidad hombre-máquina (Del Portillo, 2004). A través de los videojuegos se borran las fronteras históricas, espaciales, temporales y políticas (Adam y Perales, 2006). Como explican Adam y Perales (2006), el juego tiende en mayor medida hacia la libertad de acción y a la diversidad, a diferencia de la tiranía, la división y subordinación de clases.

A estos atractivos se añade la situación generacional permanentemente adultocéntrica, cuyo pensamiento tiene al comportamiento adulto como paradigma a seguir, subordinando a los jóvenes y adolescentes, concibiéndolos como simple moratoria social. En Latinoamérica dicha subordinación posee características que subyugan a los jóvenes, debido a que, como explica Reguillo, los Estados latinoamericanos solo apuntan “*la incorporación a como de lugar*” a un modelo que los excluye y margina, ya que el modelo educación-trabajo-ciudadanía no está al alcance de la población juvenil (Reguillo, 2004, p. 50), llevándolos a aceptar empleos mal remunerados, capacitación instrumental que los atará a una desigualdad insuperable, negociación de su fuerza electoral y renuncia a

sus emblemas identitarios en función de un lugar en la sociedad (Reguillo, 2004, p. 51). Soportan una estigmatización constante, generalizados por el imaginario de la delincuencia juvenil, a pesar de la menor cuantía de jóvenes y adolescentes en estos procesos de violencia urbana, Países como Perú constantemente impulsarán paradigmas de control social hacia los jóvenes, que aunque sea de menor cuantía su participación en pandillas, tiende a generalizarse el prejuicio hacia ellos. En Colombia, Ecuador y Venezuela se viven situaciones similares.

Todo ello trae consigo un endurecimiento de las políticas punitivas de los gobiernos y la consiguiente distribución e culpas a los jóvenes acusándoseles de hedonistas y carentes de interés (Reguillo, 2004), solo son vistos como una realidad inacabada y futura, por lo que sus propuestas, expectativas, proyecciones y problemas que provienen de sus experiencias, son rechazadas en pos de llevarlos por el camino de la *dirección correcta* (Leyton, 2009, p. 51), las juventudes son catalogadas por tanto, como indicaría Bergua, en términos de falta, de no ser (Leyton, 2009). Las y los jóvenes reaccionarían a las numerosas amenazas que se ciernen sobre la subjetividad, la política y las formas técnicas que envuelven la comunicación (Urresti, 2008) que tiende a magnificarse durante la adolescencia, una etapa que como explica Urresti (2008) está signada por los cambios, la inseguridad y los ensayos provisionarios. Y no es para menos, vivimos una presente globalizador de infinitas incertidumbres que ofrecen respuestas a corto plazo, capaces de caducar al poco tiempo de ser enunciadas. La fragmentación de la realidad les parecería tan grande a las y los jóvenes, que está lejos de ofrecerle algún asidero o palanca para actuar: de ahí la fuerza de atracción de la temática del vacío y de la impotencia, la crisis del sentido se manifiesta en una discrepancia mal vivida entre el concepto y la realidad. (Laidi, 1997)

#### 4. LOS VIDEOJUEGOS ONLINE EN LATINOAMÉRICA

Tenemos así un importante caldo de cultivo para que las tecnologías jueguen el rol de liberalizador democrático, al propiciar una especie de ágora virtual juvenil. Así, Ángeles (2010) al realizar una exhaustiva revisión bibliográfica, definirá a las generaciones juveniles digitales como Generación @, Nativos digitales, Net-generation, Generación interactiva, *Internet Generation* (Generación I), generación Z o Byte –estas tres últimas, explica Ángeles para aquellos nacidos entre 1994 y 2004. Si bien el consumo de los videojuegos era regularmente individual, en donde las relaciones se daban en función al juego sin tener como punto de partida a la persona (Quiroz y Tealdo, 1996), hoy en día gracias a los juegos on-line, el “otro” es más que una abstracción mental, existe y forma parte del grupo aliado con quienes se conseguirán triunfos apremiantes, o por el contrario, para deberá ser aniquilado y vencido debido al azar virtual que lo propuso como antagonista.

Ya no se juega más contra la fría y distante máquina o contra aquel inanimado disco duro del computador, esta vez la interacción es entre seres humanos que tienen como interfaz a la consola, que sirve de mediador entre unos y otros. Siguiendo a Latour (2008, p. 107) más allá de servir de telón de fondo de la acción humana, este tipo de actor no-humano –la consola y sus múltiples aristas tecnológicas que permite la interconexión virtual– es capaz de permitir, dar recursos, alentar y hacer posible una serie de interacciones, múltiples y complejas para con el mundo entero.

La “*bedroom culture*” (cultura del dormitorio) no es suficiente para explicar este fenómeno (Ángeles, 2010, p. 208), pues se deja de ser un jugador aislado abriéndose primero a un mundo representacional lúdico y complejo que lo conecta a un universo ilimitado de pares virtuales, para luego pasar al espacio del universo real. El efecto on-line permite multiplicar las redes dentro y fuera de un país, pero lejos de hacer grandes amistades, construyendo comunidades en las que se conoce a más gente (Martínez, 2007), las redes amplias y diversas, superficializan las relaciones y las inmediateizan a meras necesidades lúdicas, pues los equivalentes líquido-modernos de antaño no tienen asidero hoy con el tiempo ni con el

espacio, sino con la velocidad y la aceleración (Bauman, 2004). Se trata de conexiones que no limitan la libertad de elección pero, que por el contrario: *“Sí propician una mayor laxitud de las relaciones personales y una mayor fragilidad de los vínculos humanos, disminución de las obligaciones y las salvaguardias. De modo que vivimos una paradoja de hallarnos “desentendidos”, al tiempo que en estrecha intimidad comunicativa”* (Ángeles, 2010, p. 205).

Estas redes representan una rearticulación de los lazos en las típicas ceremonias sociales de encuentro colectivo (Urresti, 2008) que se caracterizan por su agilidad, su inmediatez y su corto tiempo de existencia. Se crea un medioambiente en el que dichas redes crecen sin distancias, ni sospechas, con la evidencia indudable del dato inmediato, una suerte de segunda naturaleza que en este caso les resulta propia (Urresti, 2008). Las lealtades pierden sus referentes de antaño, el poder de seducción/movilización descansa justamente en su desvinculación del espacio, por ello dichas redes simbolizan la perpetua continuidad de un viaje infinito, y no la finalidad de la llegada (Bauman, 2004).

En este contexto, los juegos de computadora fueron los primeros en incursionar en el mundo de los videojuegos en línea, sin embargo, este privilegio pertenecía a los pocos que podían costear la sofisticada parafernalia, como por ejemplo los periféricos, tarjetas de sonido y de video, un buen adaptador, entre otros. Las consolas de videojuegos entonces decidieron ensayar los videojuegos online, abaratando costos gracias a significar un procesador único sin necesidad de mejoras constantes como en la computadora. Amplió la oferta y multiplicó la demanda. Los tiempos en que los usuarios se limitaban a jugar con amigos y amigas en casa, o en que solos se encerraban un fin de semana entero a finalizar una serie de retos virtuales, han caducado: hoy en día las posibilidades se proyectan infinitamente. Eran tiempos en que se creían que los juegos en línea eran un privilegio muy costoso, inimaginable en la casa de una familia latinoamericana de clase media.

Hoy en día solo es necesario tener una consola, los juegos, el internet y pagar anualmente entre 30 y 65 dólares, en el caso de la consola Xbox-

360 de Microsoft, o no pagar nada para el Play Station 3, de Sony<sup>15</sup>. El éxito de los videojuegos on-line se debe también a las posibilidades que ofrecen las consolas. En la interfaz de los juegos en línea es posible ver un menú muy amplio y lo suficientemente entretenido para quien estaba acostumbrado solo a lo clásico. La posibilidad de crear una propia imagen de uno mismo, el colocarle la ropa que se desee, lentes, peinados, zapatillas de marca y a la moda, todo es posible con la construcción de los denominados “avatares”<sup>16</sup>. Por ejemplo, en la interfaz de Xbox-360, es posible comprar en línea películas o videojuegos, así como tener acceso al Facebook o al Twiter. Las actualizaciones son constantes siendo las posibilidades ilimitadas, incluyéndose canales de you tube gratuito y acceso a series y películas en línea, previo pago mensual.

De este modo, no solo se va ampliando su consumo doméstico, también empieza a alquilarse en diversos sitios. Colombia, Perú, México y otros países de Latinoamérica, según comentan los usuarios, empiezan a ver con buenos ojos el negocio de los videojuegos en línea. El efecto on-line otorga un auditorio mundial que legitima los logros de un usuario desde su localidad latinoamericana. Por ejemplo, uno de ellos comenta:

*Yo no tocaba los juegos de guerra, sin embargo me dije ivamos a probar en línea! ¡Y ahora quiero seguir subiendo de level, ganar más armas... es una manía! (Cuaderno de campo, 2009).*

Un *gamer* en Latinoamérica se inicia entre los 15 y 20 años<sup>17</sup>, y se les puede encontrar hasta los 30 años, sin lugar a dudas, hablamos de adolescentes y jóvenes en una etapa de ensayo y práctica constante frente a una sociedad con muchos prejuicios y pocas oportunidades para

---

<sup>15</sup> La consola que fue la pionera en ventas para juegos en línea fue la Xbox 360, que a diferencia del Play Station 3, se adelantó a las posibilidades on-line.

<sup>16</sup> En los últimos meses Xbox decidió capitalizar dichos gustos, poniéndole precio a cada prenda. Para considerarlo desde la perspectiva de un país latinoamericano como Perú, una tarjeta de puntos que en Estados Unidos puede costar 20 dólares, en Perú costaría 65 dólares. Esta tarjeta equivale a 1600 puntos. Esta denominada *actualización lucrativa de gamers* exige prendas que cuestan desde 3 a 8 dólares. Véase [www.republicadegamers.com](http://www.republicadegamers.com)

<sup>17</sup> En Norteamérica se encuentran *gamers* desde los 7 años, abundando aquellos entre 10 y 15 años, conectados desde sus casas. Ello no es común en Latinoamérica (Cuaderno de campo, 2010).

ellos. Asimismo, se visualiza cierta perennidad a la incorporación del mundo lúdico y tecnológico de aquellos usuarios más antiguos, quienes lejos de apartarse —debido a los compromisos laborales y/o familiares— continúan siendo adeptos a los videojuegos on-line, aunque con cierta prudencia, debido a las responsabilidades adquiridas en el tiempo. ¿Se puede hablar de una nueva generación que ha incorporado nuevas formas de sentir la vida? Al igual que los celulares, dispositivos de música y de almacenamiento, la comunicación en tiempo real y las redes sociales, los videojuegos on-line se suman a una larga lista de materialidades, figurando la vida de los usuarios. Incluso como entidades textuales, los objetos desbordan a sus hacedores (Latour, 2008, p. 125).

Aunque, a excepción de los videojuegos de fútbol, la gran mayoría de videojuegos sea para una persona —exceptuando aquellos en los que se divide la pantalla— las posibilidades del on-line multiplican la participación a números que ascienden hasta los 16 usuarios en el caso de los videojuegos Halo 3, Halo ODST o Halo Reach, cada uno desde su respectiva consola. Prueba del crecimiento del efecto on-line es que en el periodo navideño del 2009 se registró un miembro cada segundo y más de 2.2 millones de usuarios o miembros conectados simultáneamente en línea, de un aproximado de 20 millones de usuarios en todo el mundo<sup>18</sup>. Las interacciones no se realizan solo entre latinoamericanos<sup>19</sup>, los canadienses y norteamericanos abundan en la red, propiciando una imposición del inglés como idioma común. Cada usuario del Xbox live, nombre con el que se conoce al videojuego en línea en la consola del Xbox 360, tendrá un *gamertag*, que funciona como documento de identidad frente a la red mundial. No utilizarán sus nombres originales, sino apelativos vinculados a héroes de dibujos animados, o a distorsiones de sus propios nombres, o acaso adjetivos superlativos que resaltan sus capacidades lúdicas e incluso siniestras.

#### **4.1 La imagen proyectada y su relevancia ontológica**

Halo ha representado en los últimos siete años la puerta hacia los juegos en red desde una consola, sin embargo no es sino hasta la salida de

---

<sup>18</sup> En <http://www.gameprotv.com/xbox-360-llega-a-los-39-millones--noticias-7576.html>

<sup>19</sup> En el mapa de los usuarios a lo largo de Latinoamérica, el mercado más próspero es el mexicano.

Halo 3 en el año 2007 para la consola XBOX 360, en que se difundió masivamente las bondades “on-line” por intermedio de una consola, y no de una computadora. A ello siguió Halo ODST en el año 2008 que no difería de Halo 3, sino en la suma de nuevos escenarios a los ya conocidos en Halo 3, y Halo Reach en el año 2010 que significaría un cambio de escenarios y formas de juego. Elegimos estos videojuegos gracias a su alcance mundial, incluyendo a Latinoamérica, y por su representatividad gracias a su condición innovadora como primer videojuego de consola en tener arraigo on-line a nivel mundial. Las partidas tendrán inicio al momento de buscar y encontrar usuarios que compartan la experiencia virtual, para lo cual se dividirán los equipos en dos colores: rojo y azul. Las imágenes proyectadas que representarán al usuario en línea serán soldados de élite uniformados de pies a cabeza, bajo una apariencia cyborg. Pese a dicha apariencia representarán a seres humanos uniformados, ya que sangrarán al ser *asesinados*. Esta condición no-humana, permitiría restarle rasgos de crueldad que puedan censurar el videojuego. Podrán elegir entre esta apariencia o la de una especie extraterrestre que tiene similares características humanas en cuanto a extremidades y movilidad, a excepción de su apariencia reptilia. Se podrá utilizar hasta dos tipos de armas, con la posibilidad de sustituirlas con alguna dispuesta en el escenario, que van desde escopetas o bazucas, hasta espadaso francotiradores.

En Halo 3 se podrán elegir detalles importantes del personaje seleccionado, como el emblema que tendrá el personaje en el hombro que le otorgará cierta individualidad y diferenciación del resto. Algunos portarán diversos trofeos como katanas o cascos sofisticados, todo ello producto de logros conseguidos por el usuario en diversas partidas. En Halo Reach se podrán utilizar llamaradas en las cabezas e inclusive existirán aplicaciones en que, al ser asesinado, habrá una explosión colorida con un fondo sonoro de niños vociferando con alegría. Se trata de una característica festiva que busca celebrar la propia muerte, ya que es aquel que muere el que añade dicha característica a su personaje. Son elementos que harán sentir al *gamer* orgulloso frente al universo de sujetos lúdicos virtuales, ya que estas aplicaciones representarán, tanto sus gustos, como sus logros obtenidos con esfuerzo y dedicación. Este tipo de capital simbólico nos lleva a pensar que esta visualidad va acorde con una ontología (Arfuch,

2008) de tipo bélica, con personajes que hacen las veces de mercenarios, fríos y calculadores dispuestos morir por aquel que ve en él representado sus objetivos. Estas imágenes no son solo “cosas”: ocupan múltiples posiciones de sujeto e identidades (Arfuch, 2008), en palabras de Belting: *“El ser humano no es amo de sus imágenes, sino —algo completamente distinto— como “lugar de las imágenes” que toman posesión de su cuerpo: está a merced de las imágenes autoengendradas, aun cuando siempre intente dominarlas”* (Belting, 2007, p. 15).

En suma, se trata de un constructo simbólico que, más allá de representar un cúmulo de elecciones al gusto del usuario, vincula, tanto medio, imagen y cuerpo. Hacemos a nuestra imagen más “nuestra”, desplegando no solo “mis” deseos de vencer, sino “mis” esperanzas, metas, ilusiones y fantasías: dominamos por momentos, nos domina en otros. Se revoca el propio cuerpo “real” que está imposibilitado de ir a “esa” guerra virtual en donde la muerte tiene sabor a superficialidad y en donde matar al “otro” no tiene ningún asomo de crueldad o ilegalidad. Las fronteras entre lo virtual y lo real encuentran su punto neurálgico en esta proyección simbólica auto engendada de la cual no somos ni titiriteros ni títeres, ni amos ni siervos, se es tanto lo uno como lo otro.

## 4.2 En busca de mayores retos virtuales

En Halo 3 y Halo ODST, existen dos modalidades de juego: las “clasificatorias” y las “sociales”. Las primeras elevan el rango del *gamer*, mediante una calificación<sup>20</sup>, las segundas solo le otorgan experiencia en su historial. Serán las partidas clasificatorias, las que acaparen la atención de todos: la tensión será mayor y exigirá una mayor concentración y seriedad por parte de los *gamers*, por lo cual conllevará a una mayor presión y frustración si se es derrotado en varias ocasiones, decreciendo las posibilidades de ascender de rango al ser castigado por la constante

---

<sup>20</sup> Las calificaciones son generalmente entre 23 y 26 para jugadores de mediana experiencia, de 27 a 35 para jugadores de mayores habilidades y de 36 a 50 para aquellos pocos *gamers* que han rebasado las capacidades normales, teniendo altos y admirados rangos. Las partidas se formarán de acuerdo a la igualdad aproximada de estas calificaciones. Los entrevistados figuraban entre 23 y 30 de habilidad, la misma que llegué a poseer como *gamer*.

disminución de puntaje clasificatorio. En efecto, este elemento es lo que la distingue de Halo Reach, que prefirió eliminar la disminución de puntajes, inclusive cuando se perdiera la partida: ganes o pierdas, ascenderás y harás suficiente mérito —inmerecido para algunos— para poder seguir subiendo de rango. Esta es la característica que lleva a muchos usuarios a seguir siendo fieles a Halo 3 y Halo ODST a pesar de su antigüedad, estos señalan que la competitividad les agrada más, así como ganar puntaje para ascender de rango, siempre y cuando lo merezcan. Un gamer mexicano lo explicaría así:

*Halo Reach es un juego de consolación que sacó Bungie —creadores de los videojuegos Halo— para aquellos que se sentían mal cada vez que perdían puntaje por perder en las partidas... aunque yo tengo el disco de Halo Reach no lo juego, no me gusta eso de subir de rangos aunque pierda... no, no me gusta, aquí hay más presión ¿entiendes? (Cuaderno de campo, 2011)*

Si bien Halo 3, con 4 años de existencia mantiene cierta vigencia entre los gamers más competitivos, y entre aquellos que prefieren jugarlo gracias a las habilidades que han ido adquiriendo con los años, hay quienes opinan lo contrario, y que sienten es un alivio. Nos dice un peruano:

*Es lo mejor que pudo hacer Bungie. Es que se dieron cuenta seguramente que a muchos nos hacía sentir pésimamente... cuando bajas de nivel, cuando te degradan te sientes mal, muchos se frustran, se enojan...yo me sentía de lo peor cuando pasaba eso. (Cuaderno de campo, 2011)*

El esfuerzo producido para conseguir mayores puntajes que eleven el rango del usuario, se vería menoscabado al momento de ser degradado. Esto provoca reclamos e insultos a los integrantes con menos puntaje del improvisado equipo que se formó al azar. Como explica un gamer mexicano:

*Muchos se lo toman a pecho, se molestan porque pierden, te dicen cosas como “este no sirve”, se apasionan, o sea son chingones...pero yo creo que este es un juego ¿no? Es para distraerse...además estoy de vacaciones, lo que importa es entretenerse” (Cuaderno de campo, 2010).*

Aunque el citado *gamer* se mostrará muy comprensivo —el comentario lo hizo luego de que a ambos nos bajaron de de puntuación clasificatoria, al perder 4 veces— en la mayoría de las ocasiones los reclamos son muy iracundos contra aquellos que ocupan los últimos lugares y que han sido incapaces de sumar puntos “matando” a los “otros”. Beranuy y Carbonell (2010, p. 141) investigaron las consecuencias de las adicciones de los juegos en línea desde la computadora, encontrando el sufrimiento de cierta modificación del estado de ánimo, como sentimientos de culpa, disminución de autoestima, soledad, depresión, reducción del bienestar psicológico e impotencia al ver como disminuye sus logros y rangos. Si bien los entrevistados no demostraron tener todas y cada una de estas características, es innegable que el sentimiento de culpa, sumado a la impotencia podía desprenderse de sus discursos, los cuales rayaban en el odio hacia los vencedores, o en el cuestionamiento propio “*ino debí seguir jugando!*”, “*ifaltaba poquito para ganar!*” (Cuaderno de campo, 2011).

### 4.3 Sensibilidades intolerantes y etnocéntricas

En este punto podemos detenernos en la interacción al momento de jugar las partidas. Especial mención merece el punto de inicio al momento en que los y las<sup>21</sup> combatientes se encuentran y esperan unos segundos para que se elija el escenario. Muchos restarán importancia a los demás y ensayarán una serie de comportamientos, aprovechando que son oídos por el resto de usuarios. Algunos cantarán, otros pondrán una canción en los auriculares, y otros tantos gritarán frases estridentes para causar molestias a los demás —por lo general se tratará de *gamers* estadounidenses. A la vez que desean ser escuchados, reducirán al resto como meros receptores de sus angustias o deseos, a pesar de lo estafalario de sus intervenciones. Al acabar la partida, luego de los 10 minutos reglamentarios, o de que

---

<sup>21</sup> Si bien no se hace referencias a mujeres *gamers*, que jueguen Halo 3, Halo ODST o Halo Reach, existen aquellas que no solo juegan, sino que poseen tanto nivel como un *gamer* hombre. Sin embargo, son pocas en comparación a los hombres *gamers*. Las que pude conocer vía on-line, nunca hablaron un lenguaje soez o emitieron molestia alguna, fueron comprensivas y tampoco atacaban al otro equipo. Cabe destacar que muy probablemente existan más mujeres *gamers*, pero tal vez en calificaciones por debajo de los 15 o 10 puntos, debido a que podrían ser *gamers* ocasionales, por lo que me fue difícil conocerlas.

alguno de los equipos haya conseguido los 50 puntos, se dispondrá de unos pocos segundos para que los participantes elijan formar equipo nuevamente o retirarse. En aquel momento los bandos de vencedores y de vencidos podrán dialogar. La mayoría propinará una felicitación a su propio equipo que se reduce al “igood game!” —ibuen juego!—, felicitando en alguna medida el esfuerzo colectivo. Pero en la mayoría de las veces unos insultarán a los otros con palabras denigrantes, demostrando tratos intolerantes.

Aunque los latinoamericanos no tengan mayor participación de este tipo de diálogos, por representar un porcentaje menor, serán objeto de vejaciones en múltiples ocasiones, siendo los norteamericanos en un gran porcentaje, quienes generen la violencia verbal y simbólica hacia los hispanohablantes. En los videojuegos on-line los *otros* serán enemigos, y de ser latinoamericanos, tendrán mayores razones para despreciarlos. Martínez sostiene: “Los otros serán enemigos dentro de un concepto racista del nosotros y ellos con elementos belicosos y violentos constantes, que se contemplan como hechos heroicos y excitantes” (Martínez, 2007, p. 255).

Si reconocen algún latinoamericano que, o bien hable español, o bien hable un inglés que denote su no pertenencia a sus mundos de referencia cultural norteamericano, lo menospreciarán con estereotipos que tienen que ver mayormente con la cultura mexicana, ya que para casi una totalidad de *gamers* norteamericanos, los hispanohablantes se reducen a lo que ellos identifican como “mexicans” —mexicanos, en su denominación más común denominarán a un latinoamericano como “fucking mexican”. Debido a esa denigración constante hacia los hispanohablantes, muchos de estos se esforzarán por mejorar su inglés, abandonando su idioma original; otros se limitarán a callar<sup>22</sup>. Deciden cohibirse ante el constante peligro de ser duramente estigmatizados. Un *gamer* de 16 años, relataría su experiencia, sosteniendo que aquellos que insultan al resto por su origen, son capaces de “*matarte con las palabras*”.

---

<sup>22</sup> Alguna, fueron comprensivas y tampoco atacaban al otro equipo. Cabe destacar que muy probablemente existan más mujeres *gamers*, pero tal vez en calificaciones por debajo de los 15 o 10 puntos, debido a que podrían ser *gamers* ocasionales, por lo que me fue difícil conocerlas.

Aunque pueda parecer sorprendente, un gran porcentaje de jóvenes norteamericanos desconocían la existencia de países como Perú, Colombia o Venezuela. Para ellos todo lo que estaba debajo de Estados Unidos geográficamente, también lo estaba simbólicamente, por lo cual no creían tener ningún mínimo deber en saber ese tipo de cosas. Tampoco tenían mayor conocimiento de que otros países diferentes al de México hablaban el español, lo cual demuestra una grave situación de etnocentrismo en tiempos en que la globalización debería romper, al menos, brechas de conocimiento cultural básico. Frases como “no me importa quién diablos hable ese idioma, no tengo porqué saberlo” se repetían sin cesar cuando se les preguntaba si eran capaces de saber que el español se hablaba en otros países diferentes al de México. En un debate intenso entre un peruano que hablaba perfectamente el inglés y un norteamericano, este último sostuvo que su país al ser superior no debía detenerse en nimiedades de pueblos inferiores y bárbaros (Cuaderno de campo, 2010).

Debido a este clima violento, los hispanohablantes se animarán a hablar en la medida que reconozcan otro hispanohablante que les otorgue la suficiente confianza. Según sostenían los norteamericanos que violentaban al resto, el motivo por el cual repudiaban la presencia latinoamericana era que el espacio en el que se encontraban jugando todos los *gamers* era “América” —ellos reconocen esta palabra como sinónimo de su país— y en segundo lugar, sostienen que al ser un juego “nacional”, hecho por y para norteamericanos, se debe hablar en inglés. Analicemos estas dos suposiciones. Si bien, al ser un vacío material el espacio interfaz de la comunicación on-line que no posee una nacionalidad propiamente dicha, y al ser sus puntos de referencia son tan móviles como ellos mismos y efímeros como las lealtades que contraen para identificarse (Bauman, 2004), aquellos que menosprecian a los hispanohablantes simulan bautizar el espacio on-line como propio, jugarlo es “estar” en Estados Unidos de Norteamérica, ellos se sentirán dueños de tales redes. Este discurso se presenta como algo “objetivo”, como si la naturaleza implantara per sé características negativas a los latinoamericanos (Elías, 1983). Elías nos da alcances teóricos importantes para comprender esta situación clara de establecidos virtuales norteamericanos y marginados latinoamericanos.

*Este tipo de estigmatizaciones, tienen el poder de herir en la medida de la conciencia que tenga tanto quien los emplea como a quien se refiere, de que la humillación del último intencionada por quien los emplea, cuenta con el respaldo de un grupo claramente más poderoso con respecto al del receptor, que es un grupo marginal con recursos inferiores de poder (Elías, 1983, p. 96).*

En efecto, los hispanohablantes son vistos como ajenos, intrusos y marginales, por lo cual los *gamers* latinoamericanos que decidan no comunicarse o quitarse el micrófono, cumplirán una especie de condena al silencio, pues no desearán arriesgarse a más diatribas y humillaciones, aceptando con una especie de desconcertada resignación, su pertenencia un grupo de menor valor y respetabilidad (Elías, 1983, p. 83). La libertad de elegir su identidad frente a los demás se vería extraordinariamente limitada (Sen, 2007, p. 58), convirtiéndose este estigma en la imaginación del latinoamericano siendo un estigma más de tipo material, cosificado (Elías, 1983, p. 112). Sin embargo, ello no les impedirá interactuar jugando, pues el factor on-line no ha perdido su atractivo, ya que pueden vislumbrar a otros *gamers* con quienes sí podrá tratar. El gran problema de algunos es que inclusive son identificados, a pesar de su silencio: sus denominaciones de *gamer* los delataban. Nombres hispanos como Robertox99, Julito656, Mexicanpower, peruvian001 o Perromuerto eran sinónimos de un contexto latinoamericano que era preciso castigar.

Aunque las distancias sean lejanas entre victimarios y víctimas, los videojuegos permiten la ilusión virtual de unos cuerpos duplicados a los que también se le doblan las emociones y sus modos de expresar sentimientos: la simulación se vuelve realidad imaginada (Silva, 2008), utilizando no solo las armas para matar al “otro”, sino haciendo gala de “actitudes” dejando en claro su encono. Para analizar esta manifestación lúdica on-line, es necesario comprender las manifestaciones corpóreas de esa imagen que actúa como doble lúdico virtual. Algunos por desear enojar al rival o dar rienda suelta a su doble enloquecido cometerán algunas acciones provocadoras: si lo desean, se pondrán de cuclillas una y otra vez sobre el cadáver del vencido, lo golpearán e inclusive le dispararán. Esta “actitud” se explica, pues el contrincante observará impotente todo esto en el corto tiempo que demorará en

aparecer nuevamente. Su cadáver yacerá inerte durante 5 segundos aproximadamente. Una vez transcurrido el tiempo requerido, el nuevo soldado estará presto para la batalla. Siempre que uno muera, habrá infinidad de dobles dispuestos a cumplir su rol hasta que acabe la partida. Así, los cuerpos van amontonándose por todo el escenario, siendo esta característica muy común en las partidas. Algunos al terminar jugarán a suicidarse y se tirarán al vacío, pues su muerte ya nada significará en el puntaje.

La circunstancia más abominable para un *gamer* es la traición a los compañeros del mismo equipo, algunas veces por estar inconformes con él —lo que sucederá si el atacado es un hispanohablante y el atacante un norteamericano, como sucede en ocasiones en el extremo de la intolerancia— otras veces por solo desear burlarse de lo que una situación real demandaría de él. He ahí el principal foco de violencia, que cobra su más funesta dimensión, no en las palabras denigrantes, ni en los mensajes privados maliciosos que puedan ser enviados, sino en la traición. Aunque sean del mismo equipo, un norteamericano de tendencias etnocéntricas, preferirá perder y aniquilar a un latinoamericano de su propio bando —aun a costa de ser expulsado del equipo al matar dos veces a un compañero y ser castigado disminuyéndosele el puntaje— a veces actuará emitiendo amenazas continuas y discursos de empoderamiento norteamericano y de cierta *infección con la anomia y con la suciedad* (Elías, 1983, p. 100), no importa si se distinguen en su apariencia física o no —recuérdese que las imágenes proyectadas en el videojuego no tienen mayor distinciones étnicas— los marginados tienen que exhibir alguna marca que permitan aquellos sentimientos de aversión, desprecio u odio por parte del grupo establecido (Elías, 1983, p. 105). Muchos de los usuarios entrevistados reconocían en esta circunstancia la peor amenaza a sus esfuerzos por conseguir mayores logros. Y no nos referimos a la traición azarosa que puede ser provocada por estados de ánimo diversos de aquel usuario, sino de aquella traición que cobra formas de genocidio virtual, al tener como único móvil el encono hacia el latinoamericano. Dice un mexicano: “Te empiezan a traicionar y te dejan ahí embarcado, es bien feo” (Cuaderno de campo, 2011). Un peruano por su parte menciona:

*Uno no hace nada, ni dice nada, pero se dan cuenta porque averiguan que eres de un país latinoamericano y empiezan a matarte sin que les hagas nada, y uno solo quiere jugar (Cuaderno de campo, 2010).*

Más allá de lo que pudo prever Levy, si bien la cibercultura brilla por su aspecto participativo, socializante, liberalizador y emancipador, no se trata necesariamente de un remedio que favorece la inteligencia colectiva, menos aun amenaza solo a aquellos que no participan de ella (Levy, 2001: 36), inclusive aquellos que participan de aquélla pueden ser menospreciados y aislados bajo formas de injusta estigmatización. Las identidades que emergen en estos videojuegos en línea, representan lo que Marcús denominó modalidades concretas de juegos de poder, que son más el producto de una diferencia y una exclusión que de lo idéntico (Marcús, 2011, p. 109)

#### **4.4 Más allá de lo lúdico en las redes virtuales**

Los *gamers* juegan a ser irreverentes y faltar a los códigos de honor más sagrados en el mundo real, aunque en esa frontera entre lo virtual y lo real, para algunos, cualquier código ético pierde relevancia. A diferencia del juego emergente, en donde se juega en un entorno “vivo”, permitiendo el desarrollo de dinámicas de juego innovadoras al elegir diversos caminos a tomar, aunque el final sea el mismo (Peinado y Santorum, 2004), si bien los juegos en línea conllevan a un desenlace maniqueo de vencidos o vencedores, otorgan posibilidades que propician emociones y sentimientos diversos, desde la alegría hasta el odio, desde la celebración hasta la vergüenza, desde el desenfreno hasta la ira. En claro contraste a las investigaciones de Beranuy y Carbonell (2010) no se vislumbran compromisos ni fidelidades hacia aquellos quienes recién se conocen en los juegos, pudiendo dejárseles *colgados*, o peor aún, traicionándolos por el simple hecho de sumar experiencia en otras cuentas. Un *gamer* explicaba con gran molestia, que algunos entran a jugar sin importarles si pierden para sumar experiencia y puntaje en otras cuentas, por lo que pueden estar saltando de modo automático, en el mismo lugar, siendo blanco de los enemigos y causa de la derrota del equipo. Pese a ello, las solidaridades se hacen presentes, inclusive cuando la intolerancia

etnocéntrica arremete contra un enemigo. Por ejemplo, al momento de ser vejado un hispanohablante por norteamericanos del equipo enemigo, un canadiense le aconsejó: “Vamos a matar algunas personas, entonces te sentirás mejor” (Cuaderno de campo, 2010).

Comprobamos cómo la violencia virtual da paso a una comprensión fenoménica que escapa a la otra “violencia totalitaria” de cierto universalismo que teme este tipo de fuerza de la animalidad (Maffesoli, 2005), resurgiendo lo que Maffesoli denominó sabiduría demoniaca: “Sabiduría incorporada, más vivida que pensada, que es esencialmente relativista. Es decir que pone en relación todos los elementos constitutivos de la naturaleza, incluidos los más salvajes” (Maffesoli, 2005, p. 56). Frente a la imposibilidad de lo real, un este videojuego permitiría cierta ventana hacia lo prohibido, lo ilegal, lo siniestro y lo oscuro. Dar rienda suelta a lo condenado éticamente, no excluye al *gamer* de cometerlo en cierto modo —ni qué decir de los intolerantes etnocéntricos—. Las fronteras entre lo real y lo virtual trascienden aquella lógica del “debe ser”, de las “almas nobles” (Maffesoli, 2005) que tan duramente criticó Maffesoli, pues velaban cualquier comprensión de lo social. Aunque se pretenda ignorarlo, aunque se aparte la vista, esa violencia está ahí, en las fronteras de lo real y lo virtual: “Este mal denegado, este mal dialécticamente superable, no puede más que resurgir de otra manera, incontrolado, de forma solapada, perversa, encubierta” (Maffesoli, 2005, p. 62)

Ya no son seres creados por la fría e inerte máquina los que se asesinan: son dobles de *gamers* en alguna parte del mundo por ello es que esta tentadora aniquilación de aquellos otros, resulta tan exitosa en su consumo. Para explicar este comportamiento, podemos notar cómo la utilización de nicks o sobrenombres, facilitaría una cierta desindividuación, desinhibición y la pérdida de límites y de pudor (Beranuy y Carbonell, 2010). En efecto, las diferencias entre lo virtual y lo real que remarcan Beranuy y Carbonell radican en la impunidad en donde se destruye, asesina y traicionan sin ningún tipo de penalización; la invulnerabilidad, al no recibir ningún daño físico o real protege al *gamer* (Beranuy y Carbonell, 2010, p. 136).

Si mediante los espacios de la educación, empleo y ciudadanía a esta juventud latinoamericana se le intentó *incorporar a como de*

*lugar*, acallando las voces juveniles con respecto a sus críticas, no siempre explícitas (Reguillo, 2004) no les fue posible a esos discursos adultocéntricos, negarles la capacidad de agencia, que es no solo inherente, sino signo vivificador de las juventudes. Este proceso identitario, a través de los videojuegos en línea, demuestra su valía al demostrar su carácter mutable: si la identidad se constituye en el intervalo entre cierta persistencia de los rasgos personales y la respuesta ética frente a la pregunta del otro (Marcús, 2011, p. 110), la frontera en la que se moviliza el *gamer*, detentaría manifestaciones de lo político como práctica, más que discurso. Estas prácticas corresponden a juventudes que yacen en cierto vaivén que va de cumplir con ciertos compromisos de modo intermitente con aquel *Estado* que pareciera burlarse de ellos, hacia un profundo malestar que habita a jóvenes que Reguillo denominó mutantes: “...Jóvenes mutantes cuya magia estriba en ser capaces de doblegar el dolor que persigue sus cuerpos productivos, nuevos, explotables y, sus ganas de entregarse a un goce intrascendente” (Reguillo, 2004, p. 55)

Por ejemplo, aquella actitud de matar al otro, y no contento con ello, golpear el cadáver, seguir matándolo, nos da pistas de un afán no solo de acabar con el otro, sino de destruirlo hasta en su más honda expresión subjetiva. Para Nilan aunque los riesgos on-line existan — para quienes son insultados, despreciados, o disminuidos por las burlas antes descritas— estos jóvenes irán en la busca de la construcción de sus propias biografías individuales y colectivas, ya que si bien no tienen la garantía alguna del pasado, debido a las rápidas e intensas transformaciones sociales (Nilan, 2004, p. 46) tienen este presente que les otorga un poder práctico, que, explica Silva, podría salirse de control:

*El otro en la dimensión del doble avanza en el nuevo milenio hacia otro desconocido, hacia el otro perturbado, hacia su negación, hacia el delirio de uno igual que yo, el semejante, la especie, digamos, que no se puede o no se quiere reconocer, y entonces el gemelo tiene la misma probabilidad de verificarse en el deforme, en el monstruo, en la criatura feroz creada por los humanos y que podría salirse de control. (Silva, 2008, p. 168)*

Inclusive, a diferencia del chat, y redes sociales diversas (Facebook, Twitter, etc) en los videojuegos on-line se deja la hipersexualización de lado, la cual reviste toda interacción virtual entre unos y otros. Ello nos demuestra la diferencia y especificidad práctica de estas fronteras juveniles. Ahora bien, a la pregunta de Ángeles, estos videojuegos on-line ¿pueden convertirse en una simple distracción alrededor de una “mitología neotecnológica” desvinculada del resto de problemas sociales o en guetos culturales? (Ángeles, 2010, p. 215), aunque no tenga una respuesta única e inmodificable, diré que estas “simples distracciones” son más complejas que simples, y en lugar de distracciones, son nichos culturales que son cimientos simbólicos que no desvinculan, por el contrario engarzan los problemas sociales a aquellas fronteras en donde se es posible estar más seguro, a pesar de las diatribas y de las amenazas, a pesar de la presión por ganar y del coste económico que pueda significar acceder a este tipo de tics.

#### **4.5 Latinoamérica y la emancipación de sus comunidades**

Ahora bien, como se indicó antes, no llegan a establecerse redes suficientemente abundantes entre norteamericanos e hispanohablantes, siendo el idioma y el estigma que pesa sobre estos últimos, el principal motivo. Entre los propios latinoamericanos es difícil tender redes debido al temor que infunde el hablar el propio idioma, permaneciendo en el anonimato la mayoría de veces. Poco a poco las redes se van construyendo muy tímidamente, gracias a que algunos *gamers* invitarán a su red a hispanohablantes de algún lugar de América Latina, a quien conocieron jugando. Estas primeras redes pueden formarse con integrantes de distintos lugares de Latinoamérica. A veces coincidentemente, otras gracias a iniciativa del *gamer* en la búsqueda en foros, conociendo personas como él en su propio país y con especial énfasis, en su propia localidad. Tenemos, por ejemplo, el caso de grupos de diez *gamers* hispanohablantes en el interior de Estados Unidos de Norteamérica, en el Estado de California, en donde muchos de ellos se conocen personalmente e incluso viven cerca el uno del otro (Cuaderno de campo, 2010). En México, y el resto de países en Latinoamérica, sucede lo mismo. La estigmatización y exclusión hacia los latinoamericanos no será suficiente para mantenerlos ajenos (Elías, 1983, p. 86), por

el contrario, serán capaces de organizarse y *establecer* sus propias comunidades on-line. Las redes afianzadas como contactos del *gamer* no serán más de cuarenta o cincuenta miembros<sup>23</sup>. Por ello, las docenas de personas que conoce diariamente en cada partida on-line se limitan a compañeros fugaces, a excepción de aquellos con quienes se entabla algún tipo de afinidad, invitándosele a formar parte de sus contactos.

No se identificará mayor profundidad en las conversaciones entre *gamers* que recién se conocen y que hablan el mismo idioma. La impersonalidad al momento de entablar conversaciones en cada partida es muy notoria, si alguien desea saber algo más del otro o entablar una amistad, será esquivado por el otro *gamer* quien “*solo quiere jugar*”, la cual es una frase que, tanto en español como en inglés, repetían los usuarios (Cuaderno de campo, 2010).

El compromiso es mínimo, primando la impersonalidad en los videojuegos on-line. Como explica Lash (2005) en esta sociedad red, sociedad de flujos y de comunicaciones globales, las redes al ir en varias direcciones a la vez y no por un camino recto, se tornan “difusas” provocando la tenuidad de las redes y de las formas tecnológicas de vida, dando cabida al individualismo, la contingencia, la subjetividad nómada. En palabras de Bauman, se elimina la “repulsiva” necesidad de establecer vínculos y compromisos duraderos, inevitables en las interacciones “off line-cara a cara” por el reconocimiento, quedando así eliminadas o al menos reducidas a su mínima expresión (Bauman, 2007).

Si bien los amigos de mayor confianza son aquellos de un mismo país, ello no quiere decir que discriminen a *gamers* de otros países. Sin embargo, como ellos mismos afirman, socializarán más con los *gamers* de su propio país, con quienes comparten un mismo mercado de consumo lúdico. Se reproduce la situación que solía darse con el Messenger<sup>24</sup> que a la

---

<sup>23</sup> Gracias a este contacto, los *gamers* podrán hablar en línea en las denominadas “parties” — fiestas— en donde varias personas conversan a la vez, sin necesidad de estar jugando lo mismo. Podrán tener conversaciones privadas con la persona que deseen, podrán ver las fotos de su contacto, su perfil y su historial de juegos.

<sup>24</sup> Medio de interacción en tiempo real vía internet.

larga refuerza la relación de las personas ya conocidas con anterioridad. Los motivos de ello radican en que estos *gamers* poseen problemáticas en común, relacionadas al consumo de videojuegos: acuden el mismo mercado, consumen los accesorios que llegan a su país, sufren los mismos costos de los videojuegos y consolas, y por último, comparten el mismo espacio geográfico que es una referencia que los rescata de la incertidumbre del no reconocimiento de aquel con quien se interactúa.

Como algunos norteamericanos afirmaban, cada *gamer* al sentirse a sí mismo en un vacío continuo, siente la necesidad de proyectar a su “doble” en un contexto familiar, es decir en su propia localidad. Lo más común es tener como contactos con una serie de connacionales que aún no conocen personalmente. Algunos decidirán conocerse para intercambiar videojuegos. Ello se debe a que es imperioso encontrar personas con quienes intercambiar juegos o comprar, a costos reducidos, debido a que pertenecer a una red on-line, exige no utilizar videojuegos adulterados. Un videojuego original puede costar entre 60 y 80 dólares en el Perú. Al igual que los videojuegos, las consolas tienen un precio muy por encima del real en los países donde se comercializa con mayor demanda. Quien ose jugar con videojuegos adulterados, se arriesgará a que lo “vaneen”, es decir que le prohíban el ingreso on-line, vetando su consola para siempre, esto restringe a los usuarios a consumir solo productos originales. La salida de algunos usuarios será tener dos consolas, una para jugar on-line y otra para juegos adulterados, de modo que, por un lado jueguen las reglas impuestas por los derechos de autor, y por otro menoscaban cualquier reglamento en pos de su ahorro que le permitiría consumir aun más diversidad de videojuegos.

Sin embargo, los miedos de cualquier encuentro ciertamente anónimo despierta la desconfianza de algunos de ellos, más aun si son menores de edad. Por ejemplo, los bloqueos de quienes fueron contactos amicales en un inicio, son constantes. En cierta ocasión un usuario peruano llegó a despertar las desconfianzas del resto de usuarios debido a sus insistentes preguntas relacionadas con los datos personales como sus direcciones, por lo cual fue bloqueado por muchos de ellos. A pesar de esta circunstancia, el intercambio de información delimitada a los videojuegos es crucial, pues estos a su vez animarán a familiares y/o amigos a comprar consolas y

conectarse a esta red on-line. Asistimos a la creación de redes que articulan las primeras afinidades electivas e intereses comunes a nivel geográfico. En efecto, se demuestra, en palabras de Nilan, cómo las culturas juveniles son *siempre locales, sin ningún género de dudas, a pesar de los detalles derivados globalmente* (Nilan, 2004, p. 42) Los miembros compartirán estilos comunicativos y aspectos de su intimidad, haciendo más amplia la socialidad en los ámbitos más específicos de interacción cotidiana (Urresti, 2008), consumirán los mismos juegos, la misma consola y la misma conexión, pero las adopciones variarán radicalmente a escala local (Nilan, 2004), de acuerdo a sus idiomas, a sus referentes culturales y a sus redes amicales.

La temática que dirige las conversaciones de los *gamers* afiliados a una red amical común, será siempre la de los videojuegos. Aquellas que tratan sobre los logros conseguidos, los nuevos videojuegos adquiridos, comentarios sobre las novedades que se aproximan en aquel mundo lúdico, el cómo vencer ciertas dificultades de algún juego, o coordinar horarios en los que todos jueguen juntos para ganar y tener mayores logros. Serán pocas las ocasiones en que se profundizará sobre la biografía de los gamers. Fuera de los videojuegos, su vida deja de tener importancia, cada uno de ellos existe en la medida que se vinculen con el mundo virtual. Es decir, el no intercambio de información más allá del mundo lúdico virtual, no se debe al cuidado de no herir susceptibilidades, sino por el simple hecho de no poseer interés alguno. Este tipo de mediador virtual demuestra su capacidad para transformar, traducir, distorsionar y modificar el significado o los elementos que ha de transportar (Latour, 2008). Las modas se impondrán, y las novedades de los videojuegos serán noticias de todos los días. Los gamers participarán de blogs y foros diversos, accederán a direcciones diversas de internet donde encontrarán lo que buscan constantemente: información sobre los nuevos juegos. Sus ambiciones y necesidades se convertirán en costumbre, y así se forjará un consumo producto de tales redes de gamers. En palabras de Castells: *“La cultura es una construcción colectiva que trasciende las preferencias individuales e influye en las actividades de las personas pertenecientes a dicha cultura, en este caso, los usuarios/productores de Internet”* (Castells, 2001, p. 51)

Existen páginas web diversas que ofrecen análisis, noticias, videos y demás características lo suficientemente informativas para las necesidades de cada consola de videojuegos. Para los usuarios on-line del Xbox 360 estará dispuesto el privilegio de descargar demos, es decir pequeños avances de los nuevos juegos que son lanzados al mercado, los cuales pueden ser jugados, totalmente gratis, para animarlo a adquirirlo. Más aun, el usuario acude a la web gracias a que usuarios como él lo animan a tal empresa. A través de las redes de usuarios se crea un círculo capaz de anidar expectativas y deseos comunes: se logra lo que los comerciales de televisión y los carteles a todo color no logran por su inexistencia en Latinoamérica: el consumo cada vez creciente de los videojuegos. Los gamers felices de conocer a más personas con gustos comunes y temas afines de conversación, se sentirán en la necesidad de continuar su conexión. Aunque al igual que en el *Messenger*, en la interfaz de los juegos en línea también se posea un Nick y un subnick, este último casi nunca tiene que ver con situaciones personales<sup>25</sup>, sino por el contrario con videojuegos, con logros alcanzados, con novedades, con nuevas adquisiciones de los usuarios entre otras noticias. El punto de referencia discursiva será únicamente el lúdico virtual, no hallándose rastros de situaciones “offline”, lo cual reforzaría el gueto construido por sus usuarios en esa frontera simbólica.

---

<sup>25</sup> Véase el artículo *Una aproximación al impacto de internet en las interacciones juveniles en Lima, Perú* de Jerjes Loayza. Se hace un análisis de las posibilidades del Messenger en adolescentes de Lima.

## REFLEXIONES FINALES

El internet como vehículo del lenguaje que rompe barreras espaciales, empoderándose más allá de los límites impuestos por las instituciones, viene acrecentando su impacto social en las juventudes, haciendo imposible vislumbrar dicha socialización sin la intromisión de dicho mediador. Las consecuencias son diversas, pudiendo ser determinantes en la personalidad de sus usuarios. El aislamiento lejos de todos y todas, ante la mágica perspectiva de tenerlos a todos al alcance de la computadora o del celular, viene representando el fenómeno del no lugar. Atormentado por el narcisismo que implica conectarse a lo lejos, informando de cuando sucede en la propia vida a través de comentarios y fotografías, el chat viene a reemplazar muchas veces las comunicaciones que antaño eran cara a cara.

Mc Luhan creía que la nueva oralidad uniría a todo el planeta al modo en que la oralidad acerca a las comunidades. Creía que seríamos una especie de aldea en donde todos estaríamos tan cerca y que, gracias a lo cual, podríamos entendernos mejor, comprendernos y hasta crear lazos de solidaridad capaces de hacer este un mundo mejor que el del individualizado mundo de la escrituralidad en que cada quien ve el mundo muy a su antojo a través de sus ojos, tan egoístas como escindidos de la comunidad. El oído nos acercaría a todos recreando una aldea a escala global. Sin embargo, es frustrante comprobar que dicha hipótesis, o más aún, dicha profecía, no fue tan cierta.

La tecnología con la que nos comunicamos son mediadores que son capaces de malversar o malinterpretar nuestros mensajes, les otorgan un significado que nosotros mismos terminamos por aceptar, limitándonos a su lógica, a su modo oralizado de ver el mundo. La vida se nos va en frases, en intercambios orales mediante mensajes escritos, en la imposibilidad de redactar más que 3 líneas en donde redactemos cómo nos sentimos y qué sentimos y opinamos. Vivimos el ahora y el presente como única fuente existente de vida, creyendo que es el único camino posible, sin darnos cuenta que la electronalidad y su angustioso “*beatus ile*” o “*memento vivere*” tiene mucho que ver en nuestras decisiones.

La oralidad es patrimonio vivo de muchos pueblos y naciones que conviven con occidente, incluidos en el Perú, lo cual los lleva a solidarias formas de convivir y existir. Pero esta oralidad es extraordinariamente distante de la electronalidad que consumimos. Vivimos en un mundo alejado de todos en donde la socialización como base de la convivencia se ve afectada. Los no lugares parecieran ser el nuevo contexto global. ¿Cómo sería esto posible si nos interesamos tanto en la privacidad de amigos y amigas? ¿Si nos esforzamos por decirle a todos lo que hacemos y sentimos cada minuto? ¿Si chateo horas de horas con docenas de amigos a la vez? ¿Si hoy más que nunca estoy con todos y todas, Mc Luhan tenía razón? Si bien cada actitud tomada mediante los mediadores nos hace creer que estos sirven a nuestras metas más racionales, terminamos por conjurar, de modo sincrético con la máquina, formas de apartarnos de los demás, acudiendo a ellos mediante otros caminos. Ello si bien aleja los cuerpos, más no los sentimientos; pero los sentimientos y las emociones cambian y se transforman de cuando estábamos más cerca. Dependencia, burla, jocosidad y hedonismo se vuelven cada vez más parte de nuestro pequeño mundo entre la tecnología y nosotros.

La desconfianza dio paso a la predilección del chat vía Facebook, en donde existirá la seguridad de saber con quién se habla, definiendo su existencia gracias a sus fotografías, comentarios, y total existencia en la red. Si no existes en la red, no existes en la vida real, pareciera decirse. Ello trae consigo códigos y modos de interactuar entre los jóvenes usuarios dignos de analizarse profundamente, de acuerdo a las localidades, estratos y contextos sociales, aunque todo ocurra en la red, no deja de perder los cánones básicos de toda socialización.

Experimentamos tiempos vertiginosos, en donde el contexto social es propicio para asimilar y enrumbar las tecnologías que día a día van acumulándose en la vida cotidiana de las personas. En este contexto, los jóvenes latinoamericanos vivencian cambios que democratizan las relaciones verticales en las que están sumidos en el mundo “real”. Sus redes virtuales crecen rápidamente, gracias a las posibilidades que ofrecen los videojuegos on-line, legitimando los propios esfuerzos, los logros ganados y las victorias conseguidas. Ya no están en la búsqueda del triunfo frente al espejo de su televisor, están en busca de la proclamación existencial en un

auditorio lúdico mundial. Los videojuegos on-line representarían grandes cuotas de energías y nuevas rutas de socialización, yendo del divertimento individual hacia una identidad colectiva a través de comunidades de jugadores en línea que lo llevan a prácticas simbólicas. Por ejemplo, el poder violentar al otro sin violentarlo o matarlo sin matarlo son muestras de ello.

Se demuestra a partir de la recolección de datos mediante entrevistas y el trabajo etnográfico realizado, cómo este tipo de discursos virtuales encontrarían suficientes motivos para detentar prácticas culturales, que si bien no son explícitas, otorgan pistas no solo de lo que las juventudes vienen construyendo simbólicamente a través de las tics, sino de la inminente avalancha de trascendentales cambios. Estos cambios manifiestos en los y las jóvenes, revelan una sociedad que podría ser moldeada y recreada por ellos y ellas aun con mayor impacto que hoy, pues a aquellos adultos se les van acabando los adjetivos insípidos y repetitivos, convirtiendo sus prejuicios, en categorías desbordadas por una realidad que ni ellos ni el Estado pueden soportar. Si las juventudes latinoamericanas demuestran no solo ser fuente de acción, sino “blancos móviles de una enorme cantidad de entidades que convergen hacia él” (Latour, 2008, p. 73), hemos de detenernos en aquellos mediadores como los videojuegos on-line que apenas hoy asoman un tanto de lo que son capaces de hacer en los próximos años en la región latinoamericana. Para algunos autores (Beranuy y Carbonell, 2010) la condición anónima y el que estas interacciones se encuentren en lo virtual y no en lo real, convierten el tipo de videojuegos on-line en muy riesgosos. No consideran que el anonimato les otorga un tipo de identidad que escapa a nombres y apellidos, que está basada en los logros, los trofeos y las puntuaciones; además no yacen en lo virtual: yacen en esa frontera, oscura para unos e inaccesible para otros, en donde todo es simultaneidad, que, aunque imposible para la lógica heredada, es posible en el libre pensamiento juvenil: podrán ser y no ser, reír y llorar, gozar y sufrir, vivir y morir.

Cabe realizar nuevos y más profundos tratados de socialización que integren los modos virtuales en que los y las adolescentes vienen intercambiando expectativas, en donde influirá tanto el tormento de la desconfianza como el de la necesidad de exponer la vida privada al mundo entero. Se avecina un fortalecimiento de la fantasía inventada de un yo que posa frente a las cámara, sometido a una serie de arreglos vía programas o de forzadas posiciones del propio cuerpo que intenta verse mucho mejor de lo que en realidad podría ser. Acaso a fantasías que lo catapultan a personajes de videojuegos en línea, o sencillamente la adopción de un yo cuya fantasía ocupa el lugar de una realidad que va extinguiéndose poco a poco. Acudimos al intercambio de expectativas cada vez más alejadas de la propia realidad cara a cara.

## REFERENCIAS

Adam, Fred y Perales, Verónica (2006) El contrato natural: Aproximaciones desde los videojuegos, en *Icono* 14 N. ° VIII.

Ángeles, Gil. (2010) Generación digital: patrones de consumo de Internet, cultura juvenil y cambio social, en *La Revista de Estudios de Juventud* N. ° 88.

Arfuch, Leonor (2008) *Crítica cultural entre política y poética*. Buenos Aires: Fondo Editorial de Cultura Económica.

Augé, Marc (1998) *Los no lugares, espacios de anonimato*. Barcelona: Gedisa.

Bauman, Zygmunt (2007) *Vida de consumo*. México: Fondo de cultura económica.

Bauman, Zygmunt (2004) *La sociedad sitiada*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.

Belting, Hans (2007) *Antropología de la imagen*. Madrid: Katz.

Béneke, Walter (1956) *El paraíso de los imprudentes*. San Salvador: Departamento Editorial del Ministerio de Cultura.

Benjamin, Walter (2003) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México D.F.: Editorial Ítaca.

Beranuy, Marta y Carbonell, Xavier (2010) Entre marcianitos y avatares: adicción y factores de riesgo para la juventud en un mundo digital, en *La Revista de estudios de juventud* N. ° 88.

Berger, Peter y Luckmann, Thomas (2001) *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.

Biondi, Juan y Zapata, Eduardo (2006) *La palabra permanente*. Lima: Fondo Editorial del Congreso.

Buchheim, Hans (1985) *Política y poder*. Barcelona: Editorial Alfa.

Castells, Manuel. (2001) *La galaxia Internet*. Madrid: Areté.

Castillo, Manuel (2006) Teoría y conocimiento social: nuevas corrientes en las ciencias sociales, en *La Revista de Sociología* N. ° 16 - 17. Lima: Fondo Editorial de la Facultad de CCSS de la UNMSM.

Castoriadis, Cornelius (2008) *Ventana al caos*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Cisneros, Luis (2006) “Prólogo”, en Juan Biondi y Eduardo Zapata. *La palabra permanente*. Lima: Fondo Editorial del Congreso, 23 - 34.

Del Portillo, Aurelio (2009) Enajenación de la experiencia del tiempo ante la pantalla del videojuego, en *Icono 13* N. ° IV, 2004.

Elías, Norbert (1983) *Compromiso y distanciamiento*. Barcelona: Ediciones Península.

Elías, Norbert (1998) *La civilización de los padres y otros ensayos*. Santa Fe de Bogotá: Norma.

Esteva, Gustavo (2011) “Más allá de la educación”, en L. Meyer y B. Maldonado. Coord. *Comunalidad, educación y resistencia indígena en la era global*. Oaxaca: CSEIIO. 159 - 174.

Foucault, Michel (1990) *Tecnologías del yo*. Barcelona: Paidós.

Foucault, Michel (2000) *Historia de la sexualidad. La voluntad de saber*. México D.F.: Siglo XXI editores.

Goffman, Erving (1997) *La presentación del actor en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.

Havelock, Eric (1996) *La musa aprende a escribir*. Barcelona: Paidós.

Huber, Ludwig (2002) *Consumo, cultura e identidad en el mundo globalizado*. Lima: IEP.

Landi, Zaki (1997) *Un mundo sin sentido*. México: Fondo de Cultura económica.

Lash, Scott (2005) *Crítica de la información*. Buenos Aires: Amorrortu editores.

Latour, Bruno (2008) *Reensamblar lo social*. Buenos Aires: Manantial.

Lévy, Maurice (2001) *Cibercultura*. Santiago de Chile: Dolmen.

Leyton, Daniel (2009) Jóvenes. Una aproximación para abordar los problemas de la inclusión y reproducción social juvenil, en *Intersticios* N.º 1, Vol. 3.

Loayza, Jerjes (2010) Una aproximación al impacto de internet en las interacciones juveniles en Lima, Perú, en *Prisma Social* N.º 3.

Maffesoli, Michel (2005) *La tajada del diablo*. México D.F.: Siglo veintiuno editores.

Marcos, Mar y Martínez, Paz (2006) La dimensión simbólica del jugador de videojuegos, en *Icono 14* N.º VIII.

Marcús, Juliana (2011) Apuntes sobre el concepto de identidad, en *Intersticios* N.º 1, Vol. 5.

Martínez, Remedios (2007) Videojuegos, cultura y jóvenes, en *Comunicación e Xuventude: Actas de foro internacional*.

Mc Luhan, Marshall y Fiore, Quentin (1983) *El medio es el mensaje*. Barcelona: Paidós.

Mc Luhan, Marshall (1985) *La galaxia de Gutenberg*. Barcelona: Planeta.

Mc Luhan, Marshall (1996) *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser Humano*. Buenos Aires: Paidós.

Nilan, Pam (2004) Culturas juveniles globales, en *Revista de estudios de Juventud* N.º 64.

Nugent, Guillermo (2010) *El orden tutelar*. Lima: Desco-CLACSO.

Peinado, Federico y Santorum, Michael (2004) Juego Emergente: ¿Nuevas formas de contar historias en videojuegos?, en *Icono*, N.º 14, p. IV.

Quiroz, María Teresa y Tealdo, Ana Rosa (1996) Los videojuegos y los niños peruanos. Tiempo libre y procesos de socialización, en *Estudios sobre las culturas contemporáneas* N.º 4.

Quiroz, María Teresa (2008) “Jóvenes e relaciones interactivas”. IX *Asociación Latinoamericana de Investigación de la Comunicación*. Disponible en Internet [http://www.alaic.net/alaic30/ponencias/cartas/COMUNICACION\\_Y\\_EDUCACIO/ponencias/GT6-10QUIROZ.pdf](http://www.alaic.net/alaic30/ponencias/cartas/COMUNICACION_Y_EDUCACIO/ponencias/GT6-10QUIROZ.pdf).

Reguillo, Rossana (2004) La performatividad de las culturas juveniles, en *Estudios de Juventud* N.º 64.

Ribeyro, Julio Ramón (1986) *Cuentos populares*. Lima: Munilibros 2.

Sartori, Giovanni (1998) *Homo Videns. La sociedad teledirigida*. Buenos Aires: Taurus.

Sen, Amartya (2007) *Identidad y violencia*. Buenos Aires: Katz.

Shutz Alfred (1993) *La construcción significativa del mundo social*. Barcelona: Ediciones Paidós.

Sibilia, Paula (2008) *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Silva, Armando (2008) *Los imaginarios nos habitan*. Quito: Olachi.

Sloterdijk, Peter (2001) *Normas para el parque humano*. Madrid: Ediciones Siruela.

Urresti, Marcelo (2008) “Ciberculturas juveniles: Vida cotidiana, subjetividad y pertenencia entre los jóvenes ante el impacto de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información” *Ciberculturas Juveniles*. Ed. Marcelo Urresti. Buenos Aires: La Crujía ediciones, 13 - 66.

Vargas Llosa, Mario (2013) *Voces del silencio*. Consultado el 20 de Octubre del 2013. Disponible en <http://independent.typepad.com/elindependent/2013/10/voces-del-silencio.html>



# LA EXPERIENCIA DE LOS PROCESOS DE AUTOEVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LOS INSTITUTOS DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA

Mónica Escalante Rivera



## **INTRODUCCIÓN**

El presente artículo tiene como propósito presentar de manera analíticas los procesos y acciones desarrollados por CONEACES para que los institutos de educación superior tecnológica (IEST= puedan ofrecer un servicio de calidad que contribuya a articular el sector educación con el mundo del trabajo. Para ello, se describe el contexto en el que se dio inicio a los procesos de evaluación y acreditación con la intención de comprender las necesidades y prioridades de la educación superior. Asimismo, se explica con detalle el proceso de diseño, implementación y validación de los estándares y criterios de evaluación para la acreditación de las carreras profesionales de los institutos y escuelas de educación superior tecnológicas y escuelas de formación técnico profesional de los sectores Defensa e Interior. Finalmente, se describe como los procesos de evaluación y acreditación se han desarrollado hasta fines de 2014. En este análisis no se incluye la experiencia de las instituciones de formación docente (IFD) ni de las instituciones de salud.

## **1. IDENTIFICACIÓN DEL CONTEXTO PARA EL DISEÑO, ELABORACIÓN Y VALIDACIÓN DE LOS ESTÁNDARES DE LOS INSTITUTOS DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA**

Al inicio del presente siglo, la necesidad de ordenar y articular la diversidad de instituciones existentes fuera de los patrones universitarios se hizo necesaria. La oferta desregulada de instituciones de educación superior tecnológica impulsó la toma de decisiones orientadas a la regulación y caracterización de ese sector educativo.

En los IEST se observó un significativo incremento en el número de matrículas y de instituciones de baja calidad carentes de aprobación para su funcionamiento. En consecuencia, estas instituciones fueron cuestionadas por la incoherencia entre el alto número de proveedores y los bajos niveles de calidad detectados en su oferta educativa (MINEDU y CNED, 2007; De la Haya, 2005).

Con respecto a la implementación del sistema de aseguramiento de la calidad, el subsistema de educación superior no universitaria estuvo dinamizado durante el periodo 1990-2010 por los proyectos impulsados desde el MINEDU y el Ministerio de Trabajo. Para ello se contó con el apoyo de la cooperación internacional (AECI, UE, BID). Se constituyeron un total de ocho proyectos de mejoramiento de la calidad y fortalecimiento de la formación profesional no universitaria. (SINEACE, 2011)

Los proyectos se desarrollaron de manera independiente, pero no mostraron incidencia sobre las políticas del Estado. A continuación, se describen algunos logros: (SINEACE 2011)

- Diagnóstico general de la oferta de educación técnica y ocupacional del país (MINEDU/GRADE).
- Se diseñó una propuesta de “subsistema de formación profesional técnica, articulado al sistema educativo y vinculado al mundo del trabajo” a partir del proyecto “Diseño del Sistema de Formación Profesional Técnica en el Perú” (MINEDU-AECI).

- Catálogo Nacional de Títulos y Certificaciones, el cual organizó la oferta formativa en función a 20 familias profesionales, con el objetivo de ser un referente flexible de los requerimientos de la economía nacional.

El catálogo representó un esfuerzo significativo por responder a las demandas del sector productivo. Se definieron los perfiles y las competencias profesionales de cada especialidad con la participación de expertos del sector productivo. Se deseaba era desarrollar en los estudiantes las competencias que les permitieran insertarse en el mercado laboral de manera exitosa. La fase experimental del Catálogo concluyó en 2008 y en 2009 se inició su generalización. Sin embargo, este trabajo no se ajustó en un 100% al modelo de sistema de educación técnica y formación profesional propuestos.

Es importante acotar que ya en 2006 se habían publicado los Lineamientos Nacionales de Política de la Formación Profesional mediante el Decreto Supremo (N° 021-2006). Esta norma incluyó políticas y estrategias de formación profesional técnica y constituyó un referente para la formulación de una política nacional de formación profesional. Los lineamientos consideraron: el diálogo social, la concertación y la negociación; la calidad y pertinencia de la formación profesional; la información del mercado laboral y formativo; y la sostenibilidad, cuya finalidad estuvo orientada a:

*Mejorar la calidad de la formación profesional en el Perú, sobre la base del fortalecimiento de los espacios de dialogo social entre los actores; de la calidad y pertinencia de la formación profesional; de la creación, intercambio y sistematización oportuna de información sobre el mercado laboral y formativo; y, de la sostenibilidad de las políticas de formación profesional y promoción del empleo. (SINEACE, 2011)*

A pesar de los muchos esfuerzos realizados, se sigue observando un servicio heterogéneo y una oferta de baja calidad, lo que se evidencia en una difícil inserción laboral. Entre las causas de esta situación se puede mencionar: (Jaramillo, Valdivia y Valenzuela, 2007 y Ángeles, et al., 2012)

- La falta de continuidad de las políticas en el campo de la formación profesional y el desarrollo de capacidades como consecuencia de la débil institucionalidad del sector.

- El equipo técnico responsable, no ha presentado un enfoque claro de formación profesional que implemente los lineamientos de política de formación profesional del Decreto Supremo N.º 021-2006.
- No existe un trabajo articulado entre los sectores educación, trabajo promoción social, lo que redundaría en una capacidad limitada para concretar políticas multisectoriales que vinculen –efectivamente– la formación no universitaria con el mercado laboral.

Sin embargo, se debe destacar la participación de la cooperación internacional, la cual ha sido determinante para promover una formación basada en el desarrollo de habilidades. Gracias a ello, se establecieron políticas piloto, pero luego no fueron implementadas. Ejemplo de estos Programas: (Instituto Peruano de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad de la Educación Básica [IPEBAS, 2011])

- Programa Marco de Formación Profesional Tecnológica y Pedagógica en Perú (FORTE-PE) ejecutado entre 1998 y 2003. El Programa comprendió dos proyectos: Proyecto Horizontal de Formación de Formadores de Educación Tecnológica (PROTEC), y Proyecto de Formación de Maestros en Educación Bilingüe Intercultural de la Amazonia Peruana (PROEBI).
- Programa de Apoyo al Ajuste Social Estructural (PASE) se inició en 1997 con la intención de permitir el ingreso al mundo laboral en corto plazo a jóvenes de áreas rurales
- Programa Piloto de Formación Profesional Técnica (MECEP-BID) se desarrolló entre 2001 y 2005. Tuvo como propósito apoyar el desarrollo de modelos de gestión que vincularan a los centros de formación profesional técnica con las empresas.
- Apoyo a la Formación para la Inserción Laboral en el Perú II (APROLAB II) se ejecutó durante el periodo 2006-2011. Tuvo como objetivo general contribuir a la mayor competitividad y calidad de la fuerza laboral para el desarrollo económico y la reducción de la pobreza en el Perú.

Asimismo, instituciones peruanas, como el CNED, han propuesto articular toda la educación superior para ofrecer un aprendizaje modular y fluido para que los estudiantes puedan avanzar en su educación, sin que la modalidad adoptada al inicio sea una barrera.

Finalmente, si ha habido avances significativos, aún queda mucho por hacer para garantizar la calidad de la educación superior no universitaria, como por ejemplo: (SINEACE, 2011)

- Articular la oferta formativa y la demanda de los perfiles de profesionales desde el mundo laboral.
- Articular y generar sinergias entre la educación superior universitaria y no universitaria.
- Ofrecer información oficial a los estudiantes acerca de la calidad de la oferta de formación.
- Garantizar información confiable acerca de los indicadores del sistema de aseguramiento de la calidad.

Como se puede inferir, si bien las políticas orientadas a mejorar la calidad de la educación superior no universitaria ofrecidas en los IEST no han sido articuladas ni sostenidas, se observó que sí han estado presentes en las agendas de los diferentes gobiernos. Además, se evidencian avances significativos con respecto a la organización de la diversidad de alternativas que se ofrecen: las carreras están organizadas en familias profesionales. Todo lo actuado hasta la fecha por iniciativa del gobierno o de organismos internacionales ha contribuido a preparar el contexto para que los procesos de evaluación y acreditación se instalen y desarrollen en un ambiente democrático, favorable y de participación conjunta: autoridades y comunidad educativa. Los retos son muchos, pero existe la voluntad de trabajar por mejorar la calidad de los IEST.

Sin embargo, algunos IEST de vanguardia ya habían iniciado procesos de evaluación conducentes a la acreditación, ya que eran conscientes de la necesidades de ser reconocidos como instituciones de excelencia. Las primeras experiencias en procesos de evaluación y acreditación en

los IEST en el Perú se iniciaron a principios de la primera década del siglo XXI. Los IEST que tomaron la decisión con la intención de garantizar la calidad del servicio que ofrecían fueron: Instituto Tecnológico Superior TECSUP e Instituto Superior Tecnológico CIBERTEC. Para ello eligieron acreditadoras extranjeras: Accreditation Board for Engineering and Technology (ABBET) y Agencia Alemana que Acredita los Programas de Ingeniería (ASIIN)

A.) Caso TECSUP

- TECSUP inició su proceso de acreditación en el año 2003 y en 2006 logró su primera carrera acreditada: Electrónica y Automatización Industrial. Al 2012 ha logrado acreditar todas sus carreras tanto en Lima como en Arequipa. Como se observa en la Tabla 1

Tabla 1  
Carreras de TECSUP Acreditadas por ABET

TECSUP Arequipa	TECSUP Lima
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mantenimiento de Maquinaria de Planta</li> <li>○ Electrotecnia Industrial</li> <li>○ Redes y Comunicaciones de Datos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Procesos Químicos y Metalúrgicos</li> <li>○ Mantenimiento de Maquinaria de Planta</li> <li>○ Electrotecnia Industrial</li> <li>○ Electrónica y Automatización Industrial</li> <li>○ Redes y Comunicaciones de Datos</li> </ul>

ABBET es una agencia de los Estados Unidos que acredita carreras o programas en Ingeniería y Tecnología. Esta Agencia ha acreditado 3100 carreras en casi 700 instituciones de educación superior en 24 países. TECSUP fue la primera institución educativa en su tipo en el Perú en recibir el reconocimiento de ABET. “La acreditación ABET es la garantía o aseguramiento de que el programa acreditado cumple con los estándares de calidad establecidos para la profesión en la que prepara a sus estudiantes.” (TECSUP, 2014, ¶. 2)

Tabla 2  
Carreras de TECSUP acreditadas por ASIIN

TECSUP Arequipa	TECSUP Lima
<ul style="list-style-type: none"><li>○ Mantenimiento de Maquinaria de Planta</li><li>○ Mantenimiento de Maquinaria Pesada</li><li>○ Electrotecnia Industrial</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Procesos Químicos y Metalúrgicos</li><li>○ Mantenimiento de Maquinaria de Planta</li><li>○ Mantenimiento de Maquinaria Pesada</li><li>○ Electrotecnia Industrial</li><li>○ Electrónica y Automatización Industrial</li></ul>

ASIIN, como se muestra en la Tabla 2, ha brindado a las carreras de TECSUP la acreditación como programas de ingeniería más orientados a la práctica. European Network for Accreditation of Engineering Education (ENAE) reconoce la calidad y el nivel de estas como equivalentes a las especialidades de ingeniería correspondientes al pre grado en el sistema europeo. ASIIN otorgó el sello EUR-ACE que facilitó la posibilidad de estudiar programas de maestría en Europa, así como, trabajar en los 13 países miembros (Alemania, Inglaterra, Italia, Francia, Irlanda, Dinamarca, Suiza, Rusia, Portugal, Bélgica, Rumania, Turquía, Austria).

## B. Caso CIBERTEC

CIBERTEC desarrolló su proceso de evaluación 2009-2010 y en setiembre de este último año recibió la acreditación de ABBET en la carrera de Computación e Informática.

Varios países ya contaban con agencias acreditadoras nacionales para certificar las carreras que ofrecían. En el Perú se contaba con un único sistema de acreditación legalmente instituido: la Comisión para Acreditación de Facultades o Escuelas de Medicina CAFME (Ley N.º 27154).

Una iniciativa privada fue la que tuvo el Instituto de la Calidad en la Acreditación de Carreras Profesionales de Ingeniería y Tecnología (ICACIT). El ICACIT firmó un memorando de entendimiento con

ABET para promover la colaboración en el proyecto piloto de acreditación de carreras de ingeniería y tecnología. El ICACIT conformado inicialmente por la Universidad Nacional de Ingeniería, la Pontificia Universidad Católica del Perú, la Universidad San Martín de Porres, la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas y el Instituto Tecnológico Superior TECSUP incorporó luego a otras instituciones como la Universidad Nacional del Callao, la Universidad Ricardo Palma, la Universidad Tecnológica del Perú, la Universidad Privada del Norte y CIBERTEC. El Instituto cuenta ya con un amplio respaldo de asociaciones de industriales como la Confederación Nacional de Instituciones Empresariales Privadas (CONFIEP), el Instituto de Ingenieros Eléctricos y Electrónicos (IEEE), el Colegio de Ingenieros del Perú (CIP), la Asociación Electrotécnica Peruana (AEP), la Academia Peruana de Ingeniería (API) y la Asociación Peruana de Productores de Software (APESOFT).

## **2. DISEÑO, IMPLEMENTACIÓN Y VALIDACIÓN DEL PROCESO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN**

Con respecto a la elaboración y validación de los estándares de IEST propuesto por el CONEACES, este se sustentó en los lineamientos que articularon lo teórico-conceptual, lo metodológico-operativo del los estándares de los IFD. La transferencia fue realizada luego de un proceso de consultas y experiencias de validación con la participación de los actores directos e indirectos. El fin era generar los mecanismos que facilitarían la implementación de los procesos de evaluación y acreditación de las instituciones de formación no universitaria. No se debe olvidar que instituciones como TECSUP, CIBERTEC ya tenían experiencia con acreditadoras extranjeras y participaron con la mejor disposición en esta primera etapa.

La implementación de los procesos de evaluación y acreditación implicaron la participación de los miembros de CONEACES, directivos, docentes y grupos de interés de los IEST. Se contó con el apoyo político y el interés de las propias instituciones. En 2009 se inició la implementación de los procesos, contando como experiencia previa lo trabajado en los IFD.

### **2.1 Construcción y validación de estándares y manuales**

CONEACES, continuando con su función de promover niveles óptimos de calidad en los procesos de formación profesional, procedió a diseñar, implementar, validar y, finalmente, a publicar los Estándares y criterios de evaluación, con fines de acreditación de las carreras profesionales de los institutos y escuelas de educación superior tecnológicos y escuelas de formación técnico profesional de los sectores Defensa e Interior el 28 de noviembre de 2010. Antes de ello, ya se habían publicado los correspondientes al sector educación (21 de enero de 2009) y salud (26 de junio de 2010). En el caso de los IEST la norma señaló que la evaluación con fines de acreditación era voluntaria; sin embargo, la participación en estos procesos les ofrecía el reconocimiento formal de la calidad demostrada por cada una de las carreras profesionales de los mencionados institutos. El

tipo de acreditación que correspondería a los IEST era acreditación por carrera profesional.

La elaboración de los Estándares y criterios de evaluación para la acreditación de las Carreras Profesionales de los IEST constituyó un espacio donde promotores, directores, docentes, especialistas, los funcionarios y los académicos, considerados actores clave involucrados en la formación de profesionales en los IEST participaron activamente tanto del proceso de elaboración como de validación. Esta experiencia permitió sensibilizar, lograr consensos y trabajar por un objetivo común: lograr la calidad en los IEST. “Contribuyó a establecer consensos sobre la calidad educativa de las carreras profesionales y hacer objetivas y concretas las necesidades de mejora.” (CONEACES, 2010a, p. 3)

El CONEACES procedió a la formulación del Proyecto de Estándares y Criterios de Evaluación para la Acreditación de las Carreras Profesionales de los Institutos y Escuelas de Educación Superior Tecnológicos.

En setiembre de 2009, se dio inicio al proceso de validación, el cual tuvo tres etapas: (CONEACES, 2010b)

A. Primera etapa: estuvo orientada a acciones de sensibilización y validación con la participación de los representantes de los grupos de interés.

Se convocaron a reuniones de trabajo con expertos nacionales de los institutos y escuelas de educación superior tecnológico como: SENATI, CIBERTEC, TECSUP, CISE y Le Cordón Bleu Perú. Estas reuniones se llevaron a cabo en diciembre de 2009. Asimismo, se desarrollaron talleres macrorregionales de febrero a mayo de 2010 en Iquitos, Arequipa, Huancayo, Trujillo y Lima, según se observa en la Tabla 3. Los 450 participantes fueron elegidos considerando la dispersión de los IEST tanto públicos como privados.

Tabla 3

Número de IEST y personas que asistieron a los Talleres de validación de los estándares y criterios de evaluación para la acreditación de las carreras profesionales de los IEST

Sedes	Regiones	IEST	Personas asistentes
Lima	Lima Metropolitana Lima provincias	73	83
Iquitos	Loreto San Martín Ucayali	71	73
Arequipa	Arequipa Cuzco Moquegua Tacna Madre de Dios Apuímac Puno	162	162
Huancayo	Ayacucho Cerro de Pasco Huancavelica Huánuco Junín	76	76
Trujillo	Amazonas Ancash Cajamarca La Libertad Lambayeque Piura Tumbes	55	56
TOTAL		437	450

- B. Segunda etapa: tuvo como propósito recibir aportes relacionados con el aseguramiento de la calidad educativa. Para ello, se convocó a expertos nacionales (representantes de instituciones y personalidades de reconocida trayectoria) quienes con objetividad y criterio ético brindaron sugerencias orientadas a mejorar la propuesta. Un ejemplo de ello fue la reunión realizada el 27 de octubre de 2010, donde se contó con la participación del Viceministro de Gestión Pedagógica, Dr. Idel Vexler Talledo; el Director de la DIGESUTP, Mg. Manuel Solís Gómez; el representante del Directorio del CONEACES, Ing. Guillermo Salas Donohue y los representantes de las organizaciones acreditadoras y certificadoras en Sistemas de Calidad, Bureau Veritas, Estratega Consulting, Germanischer Lloyd, Qualitas del Perú, SGS, AVANTÍA, INCOTEC, CERPER, Pricewaterhouse Coopers, Instituto para la Calidad-PUCP, TUV RHEILAND, CDI – Sociedad Nacional de Industrias, IPSOS APOYO Consultoría e International Zeta Consulting, entre otras. Todas ellas interesadas en contribuir en la mejora de la calidad.

A nivel internacional, se contó con la presencia del doctor José María Ruiz Ruiz experto en análisis de asuntos relacionados con la calidad educativa, procedente de la universidad Complutense de Madrid y miembro de Team Europa. Él manifestó que el modelo era adecuado: “Estos modelos de última generación enfatizan las dimensiones relacionadas con los resultados e impactos del producto educativo en la sociedad” (CONEACES, 2010b, p. 8). Asimismo, indicó que las actividades del CONEACES debían ser flexibles y firmes debido a las asimetrías que existían entre los IEST públicos y privados, urbanos y rurales, locales y regionales. Finalmente, señaló que el Proyecto Educativo Institucional debía evidenciar con claridad la coherencia entre estrategia institucional y la asignación de recursos. Esta actividad se realizó en junio de 2010.

- C. Tercera etapa: tuvo como intención aplicar una experiencia piloto en dos institutos: Instituto de Educación Superior Tecnológico Público “Cueto Fernandini” y el Instituto de Educación Superior Tecnológico Privado CEADEx, uno de gestión pública y otro de gestión privada. Las experiencias permitieron determinar el nivel de operacionalización

de los estándares en un ambiente y condiciones similares al de un instituto o escuela en proceso de autoevaluación.

Finalmente, se publicó el documento final: Estándares y criterios de evaluación aprobados para la acreditación de las carreras profesionales de los institutos y escuelas de educación superior tecnológicos y escuelas de formación técnico profesional de los sectores Defensa e Interior, el cual como parte de la metodología de CONEACES está sujeto a revisión periódica y actualización.

Con respecto al Modelo de Aseguramiento de la Calidad para la Acreditación de los IEST, este se planteó desde un enfoque de procesos como se observa en las Figuras 1 y 2, el cual involucraba retroalimentación, con entradas y salidas claramente definidas para su innovación y mejoramiento. Se definió como holístico y multidimensional.



Figura 1  
Enfoque de procesos del modelo de aseguramiento de la calidad



Figura 2  
Enfoque de procesos del modelo de aseguramiento de la calidad

El propósito era movilizar procesos de cambio que partiesen de una evaluación interna, autoevaluación orientada a la autorregulación y mejora continua, y se dirigiesen a una externa, imparcial y objetiva de su cumplimiento. Por lo tanto, la evaluación obtuvo un carácter progresivo y sistemático, que calificaba la vigencia operativa y temporal, contrastada con los estándares y criterios de evaluación que establecía el CONEACES. El Modelo de Aseguramiento de la Calidad de CONEACES tiene cuatro dimensiones fundamentales (gestión institucional; procesos académicos; servicios de apoyo para la información profesional y resultados e impactos) que se descomponen en 17 factores y 71 estándares específicos orientados a medir el nivel de cumplimiento del estándar de calidad como se observa en la Figura 3.

Dimensión	Factores	Número de estándares
Gestión institucional	4	17
Procesos académicos	6	25
Servicios de apoyo	4	20
Resultados de impacto	3	9
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>71</b>

Figura 3  
Dimensiones, factores y número de indicadores de los estándares de los IEST  
Fuente: CONEACES, 2012, p. 23

Al comparar las dimensiones de los IEST con las del modelo de los IFD, estas se diferencian por un estándar: IFD tiene 70 y IEST 71. Pero al comparar factores y estándares también se observan diferencias: en los IEST se denomina al estándar 1.3.5 a formación y evaluación continua, mientras que en los IFD se le llama formación continua; a nivel de factores se denomina consejería, mientras que en los IFD se les llama tutoría. Finalmente, en los estándares del factor Infraestructura, equipamiento y tecnología se presentan 9 estándares en los IEST y 8 en los IFD. Esto se debe a que en los primeros se diferencian entre local y equipamiento, mientras que en el segundo solo se hace referencia al local. La diferencia se debe a la naturaleza de las carreras que forman ambas instituciones.

Los principios rectores de este proceso fueron la transparencia, la eficiencia, la eficacia, la pertinencia, la responsabilidad, la participación, la objetividad e imparcialidad, la ética y la periodicidad. (CONEACES, 2010b)

## **2.2 Capacitación y monitoreo**

Una vez aprobados los estándares, CONEACES dio inicio a las capacitaciones de los docentes, especialistas y autoridades de los IEST sobre el proceso de evaluación y acreditación y todo lo que ello implicaba. La capacitación fue descentralizada. Las primeras capacitaciones constituyeron una estrategia de acercamiento a los IEST mediante jornadas intensivas de un día en la que se abordaron tres temas clave: (CONEACES, 2013a)

- Modelo de Calidad del CONEACES
- ¿Cómo evaluar los estándares de calidad? (Criterios a tener en cuenta para evaluar el nivel de calidad educativa)
- Procedimientos para la Acreditación

La capacitación incluyó en una primera etapa 60 IEST en doce regiones del Perú (norte: Ancash, Cajamarca, Trujillo y Chiclayo; sur: Ayacucho, Cuzco, Tacna y Moquegua; centro: Apurímac, Pasco, Junín y Huánuco, Lima). En la Tabla 4 se identifican los primeros IEST cuyos comités de calidad fueron capacitados.

Tabla 4

Primeros IEST, cuyos comités de calidad fueron capacitados.

Diciembre 2010	Participación en la capacitación en el Modelo de Aseguramiento de la Calidad al Instituto Superior Tecnológico KIPU del Cusco en el mes de diciembre.
14 - junio 2011	Evento de sensibilización al instituto de Educación Superior Tecnológico del Ejército de Perú, el 14 de junio 2011.
23 y 24 junio 2011	Capacitación de los Comités de Calidad del Instituto de Educación Superior Tecnológico Eleazar Guzmán Barrón de Huaraz, el 23 y 24 de junio 2011.
30 - junio 2011	Evento de sensibilización al Instituto de Educación Superior Tecnológico de la Policía Nacional del Perú, el 30 de junio 2011.
8 - julio 2011	Evento de sensibilización al Instituto de Educación Superior Tecnológico Daniel Alcides Carrión, el 08 de julio 2011.

CONACES (2011, p. 21)

Fuente: CONACES (2011). Reporte de gestión: Febrero - 2008 julio - 2011

A finales del año 2011, 9 IEST habían iniciado su proceso de autoevaluación. CONACES en ningún momento ha dejado de brindar apoyo a las IEST ni de mantener el diálogo con sus comités de calidad. Ese interés de CONACES se debe a que entiende la evaluación como un proceso de mejora continua, donde todos quienes participan desde sus diversos roles deben mantenerse interactuando para retroinformarse y continuar elevando los niveles de calidad. Con esta mira realiza una actividad de apoyo continuo:

En estos cinco años, para promover la acreditación se han visitado 15 Regiones y se han llevado a cabo más de 60 Talleres, logrando la participación de cerca de 1,000 Institutos y Escuelas de Educación Superior de todo el País, con más de 2,000 participantes entre promotores, directores y docentes, obteniendo como resultado que más de 150 Instituciones han conformado sus Comités de Calidad e iniciado la etapa de Autoevaluación. (CONACES, 2013b, 4)

Tabla 5  
Capacitaciones dirigidas a los comités de calidad de los IEST en 2013

Trimestre	Total de actividades	Total de Horas	Total de Institutos		Total por tipo de IES			Total de participantes
			Pub.	Priv.	Ped.	Salud	Otras	
I	03	18	02	01	01	01	01	90
II	05	35	29	02	26	01	04	235
III	19	144	73	36	41	08	60	1010
IV	33	257	304	102	117	25	264	1968
TOTAL	60	454	408	141	185	35	329	3303

549

En 2013 se observó una actividad más intensa en el desarrollo de capacitaciones dirigidas a los comités de calidad. En todo el año se realizaron un total de 60 capacitaciones que ascendieron a un total de 454 horas como se puede observar en la Tabla 5. Dentro de este conjunto de capacitaciones 3303 participantes fueron beneficiados, los cuales pertenecían a 329 IEST. Se observó que en el cuarto trimestre se ofreció el mayor número de capacitaciones, lo que permitió inferir que el interés y el deseo de los IEST por lograr ser reconocidos como instituciones de calidad era latente.

El monitoreo se hizo presente mediante la ayuda técnica que siempre estuvo a disposición para brindar apoyo a los comités de calidad. El interés de los IEST hizo que rápidamente las autoridades viabilizaran estrategias para atenderlos, más aún, si la decisión de acreditarse era voluntaria. Para el efecto, durante 2013 se desarrollaron un número significativo de reuniones de ayuda técnica (62) como se observa en la Tabla 6.

Tabla 6  
Reuniones de asistencia técnica ofrecida a los comités de calidad de los IEST durante 2013

Trimestre	Total de actividades	Total de Horas	Total de Institutos		Total por tipo de IES			Total de participantes
			Pub.	Priv.	Ped.	Salud	Otras	
II	03	15		03			03	30
III	11	56	06	05	02	02	07	169
IV	69	552	43	05	19	03	26	750
TOTAL	83	623	49	13	21	05	36	949
			62	62				

Las autoridades y equipos técnicos de CONEACES siempre se han mantenido cercanos a los IEST y a sus respectivos comités de calidad, muestra de ello ha sido el número de capacitaciones y ayudas técnicas ofrecidas. El éxito de estos procesos está en el acompañamiento que se hizo a las instituciones por vías presencial y, como ya se dijo, virtual.

### 3. PROCESO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

Los procesos de evaluación conducentes a la acreditación se desarrollan y concretan por carrera profesional y tiene carácter voluntario. Para dar inicio a estos procesos se debe cumplir con los siguientes requisitos: (SINEACE, 2014)

- a. Informar sobre el inicio del proceso de autoevaluación con fines de acreditación, por cada carrera profesional de los IEST.
- b. Designar al Comité de Calidad responsable del proceso de autoevaluación con fines de acreditación. En el caso de los IEST tendrán un Comité de Calidad por cada carrera profesional. Su conformación debe incluir a representantes de los grupos de interés y se sugiere que esté conformado por dos directivos, dos formadores, un administrativo, un egresado, un estudiante. Esta designación de la conformación del Comité de Calidad es comunicada al CONEACES.
- c. Capacitar a los miembros del Comité de Calidad en la metodología de autoevaluación propuesta por el CONEACES.

Una vez cumplidos estos tres procedimientos la institución está en condiciones de dar inicio a sus procesos de evaluación.

#### 3.1 Autoevaluación

La autoevaluación está liderada por el Comité de Calidad del programa o carrera profesional, con la participación de los grupos de interés. La autoevaluación se realiza considerando los niveles de cumplimiento de los estándares y criterios de evaluación aprobados y publicados por el CONEACES.

Según SINEACE (2014a), respecto de los IEST, hay 537 carreras o especialidades que están en proceso de autoevaluación, de ellos el 70% son públicas y 30% son privadas. Las Escuelas Superiores de Formación Artística (ESFA) que se encuentran en ese proceso son 17.

En 2014 el número de IEST que han iniciado el proceso acreditación o se han acreditado asciende a 282 instituciones. En la Figura 4 se percibe que este proceso ha sido iniciado en todas las regiones del Perú.

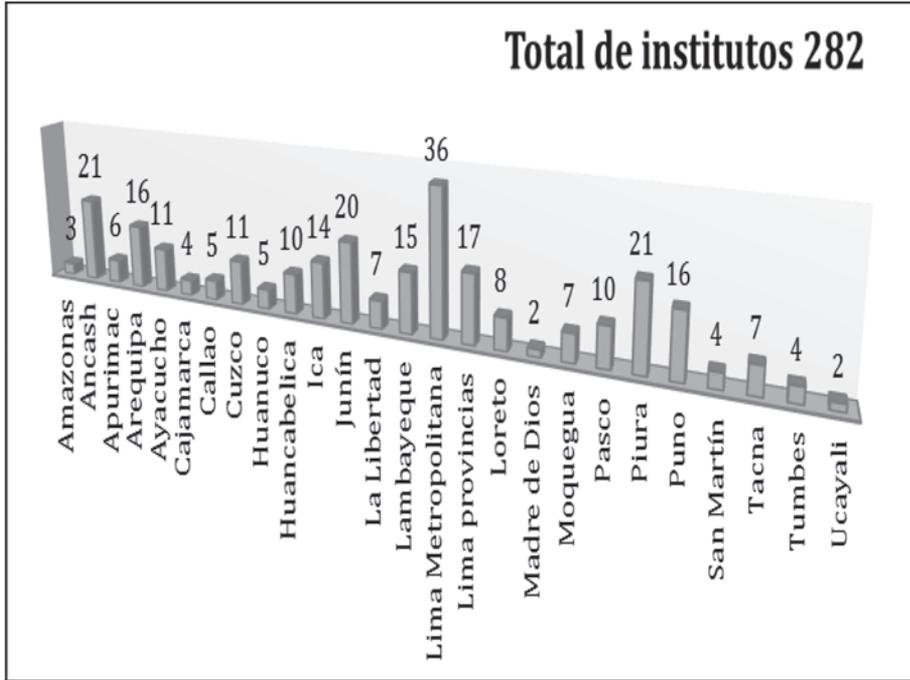


Figura 4: Total de institutos superiores tecnológicos acreditados y en proceso  
Fuente: SINEACE, 2014b, p. 11

En la Figura 5 se observa que 551 carreras ofrecidas por los IEST se encuentran en proceso de acreditación o ya fueron acreditados y que se encuentran distribuidos en todo el territorio nacional.

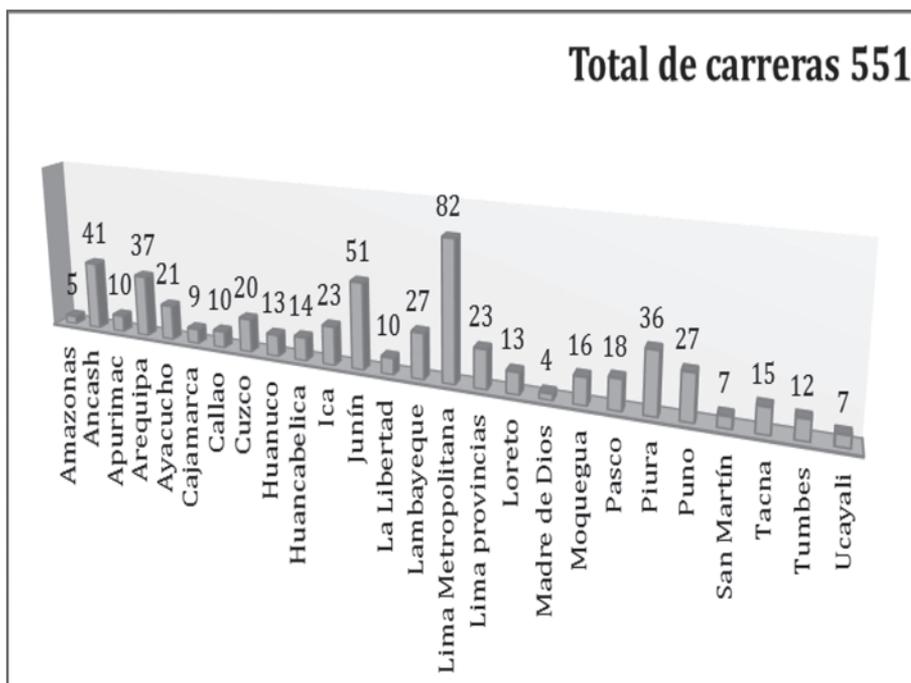


Figura 5: Total de carreras de institutos superiores tecnológicos acreditados y en proceso según regiones

Fuente: SINEACE, 2014b, p. 11

Si bien los procesos de acreditaciones se han generalizado en todas las regiones, las acreditaciones se han concretado en Lima (82 carreras), Junín (51 carreras) y Ancash (41 carreras), como se observa en la Figura 5.

En la Figura 6 se muestra un avance significativo con respecto a los procesos de autoevaluación, evaluación externa y acreditación. Esto evidencia que los IEST en el Perú se encuentran en permanente movilización orientada a lograr la calidad del servicio que ofrecen.

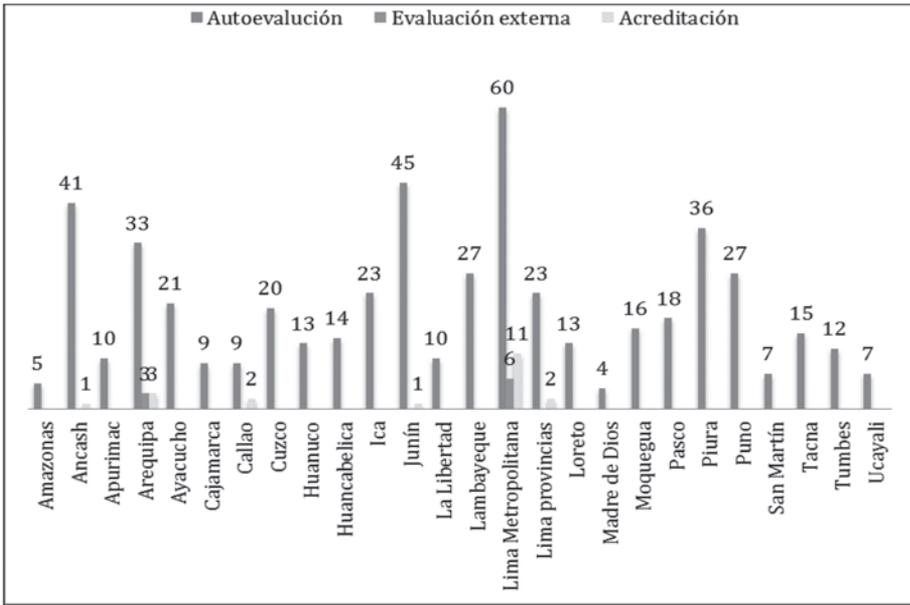


Figura 6. Número de IEST en autoevaluación, evaluación externa y acreditados  
 Nota: SINEACE 2014b, p. 12

Al analizar, los resultados en la Figura 7, se evidencia que si bien el 4% de IEST ya se acreditó, el 2% se encuentra en etapa de evaluación externa y el 94% está dedicado a su proceso de autoevaluación. Estos procesos se han convertido en una práctica generalizada y ya se instalaron en las instituciones.

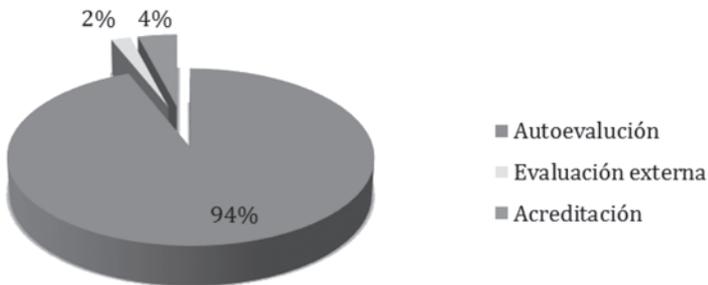


Figura 7. Número de IEST en autoevaluación, evaluación externa y acreditados  
 Fuente: SINEACE 2014b, p. 12

En la Figura 8 se aprecia que el 55% (407) de IEST en proceso de acreditación son privados mientras que el 45% (335) públicos. Sin embargo, las instituciones que en mayor porcentaje han iniciado el proceso de acreditación o ya se acreditaron son las instituciones públicas con un 70% (196 IEST), mientras que las privadas solo un 30% (86).

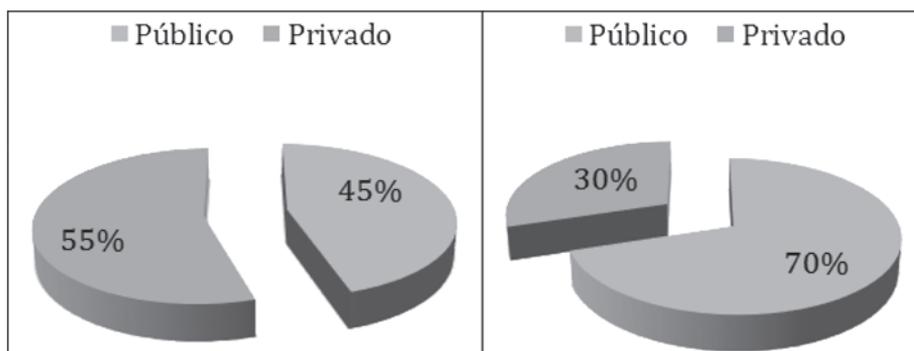


Figura 8. IEST en proceso de acreditación, por tipo de gestión  
Fuente: SINEACE, 2014b, p. 14

En la Figura 9 se observa que de los 282 IEST que iniciaron el proceso de acreditación, el 1% de los IEST públicos alcanzó la acreditación, mientras que en los privados el 13% ha sido acreditado y el 6% se encuentra en la etapa de evaluación externa.

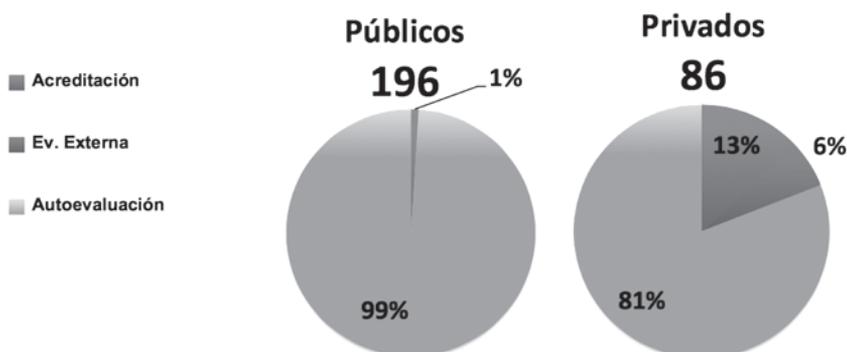


Figura 9. IEST en proceso de acreditación, por tipo de gestión  
Fuente: SINEACES, 2014b, p 15

Con respecto a las familias profesionales, se observa en la Figura 10 que luego de la familia de salud, se encuentran en avance de procedimientos de evaluación y acreditación las familias Administración y Comercio, Computación e Informática y Actividades Agrarias.

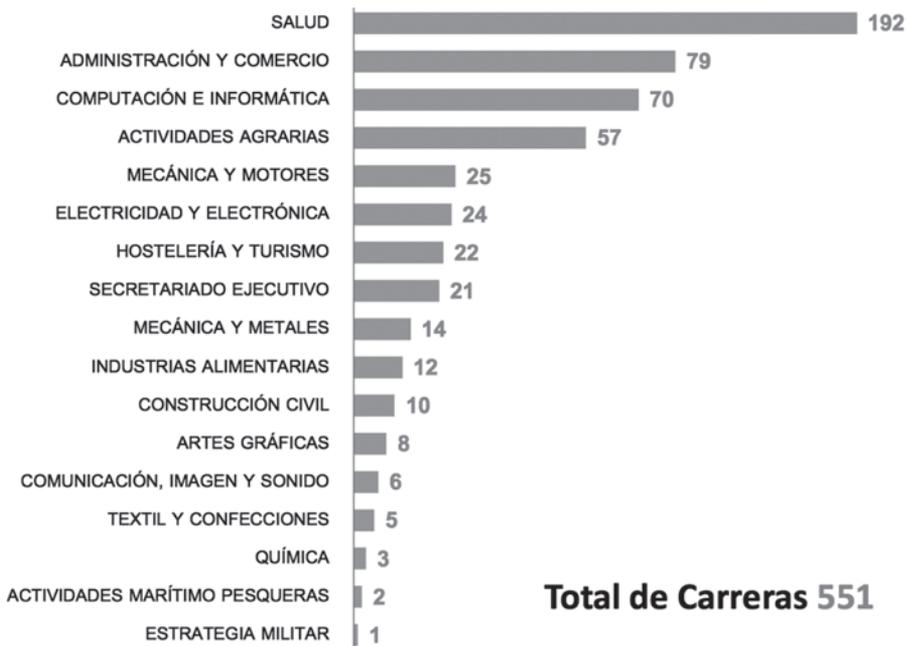


Figura 10. Total de carreras por familia profesional  
 Nota: SINEACE 2014b, p. 16

Las capacitaciones contaron con la colaboración del Proyecto ProCalidad a partir de 2014, el cual fue implementado por el Sistema Nacional de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad Educativa (SINEACE) e involucró a los órganos operadores del SINEACE: CONEAU y CONEACES. ProCalidad constituyó un Fondo de Mejoramiento de la Calidad que brindó estímulos económicos mediante un fondo competitivo para que las instituciones puedan contratar agencias de calidad para la evaluación externa y, además, puedan financiar sus planes de mejora. Este fondo contó con el apoyo del Banco Mundial.

Si bien se ha avanzado de manera significativa gracias al apoyo de las autoridades y el esfuerzo de los IEST, aun queda pendiente: lograr la acreditación de todas las instituciones que se encuentran en proceso de autoevaluación, asegurar los fondos para que este no sea un impedimento y motivar a la práctica continua de estos procesos.

### **3.2 Evaluación externa: Instituciones aseguradoras**

El CONEACES continuó implementando los procesos conducentes a la acreditación. El 21 de mayo de 2010 publica la Guía de procedimientos para la autorización y registro de entidades evaluadoras con fines de acreditación. El 1 de setiembre de 2011 se propone la segunda versión y se oficializa el 6 de diciembre de 2012.

La evaluación externa es: “el proceso de verificación, análisis y valoración, que se realiza a un programa o a una institución educativa, a cargo de una entidad evaluadora, que cuenta con autorización vigente emitida por el CONEACES.” (CONEACES, 2008, p. 27). Esta evaluación tiene como propósito constatar la veracidad de los resultados de la autoevaluación realizada por el comité de calidad de la carrera que desea acreditar el IEST.

El comité de calidad del IEST puede impugnar la composición de la comisión de evaluación, si se observase conflicto de interés con alguno de sus miembros, pues podría afectar imparcialidad del proceso.

La etapa de evaluación externa se inicia con la solicitud de la carrera o programa que haya culminado su autoevaluación. Las entidades evaluadoras externas, previa autorización, conforman un equipo evaluador, realizan la visita de verificación, evalúan el informe y proponen la acreditación. El proceso se grafica en la Figura 11.

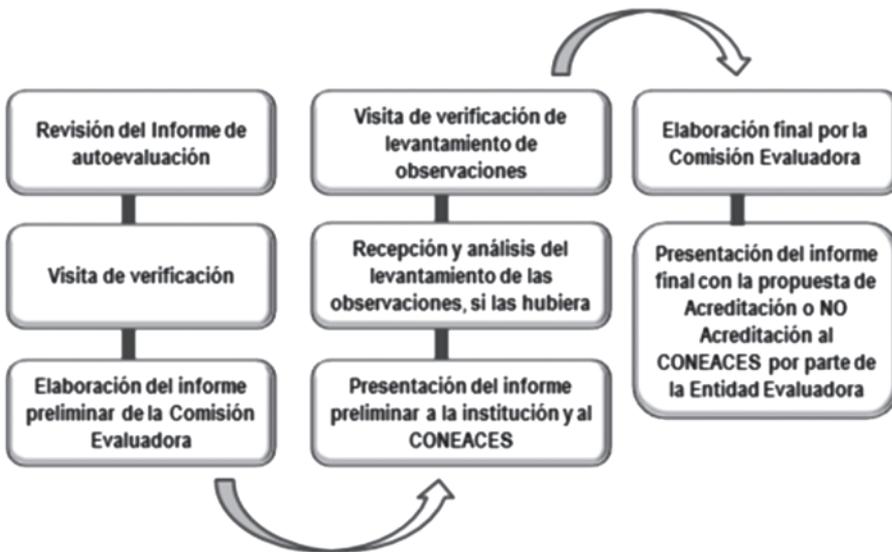


Figura 11  
Procedimiento para la evaluación externa  
Fuente: CONEACES, 2012, p. 43

El SINEACE ha autorizado a las siguientes Entidades Evaluadoras Externas para la verificar el cumplimiento de los estándares de aquellas carreras profesionales que soliciten ser evaluadas para obtener la acreditación.

- International Zeta Consulting  
Resolución: N° 002-2012-SINEACE/P  
Vigencia: Noviembre 2011 a noviembre 2016
- SGS Certificadora de Educación SAC  
Resolución: N° 008-2012-SINEACE/P  
Vigencia: Diciembre 2011 a diciembre 2016
- Beyond Quality Standards  
Resolución:  
N° 037-2014-COSUSINEACE/CDAH-P  
Vigencia: Diciembre 2014 a diciembre 2019.

- International Zeta Consulting fue la primera empresa acreditada por el CONEACES como entidad evaluadora con fines de acreditación.

El CONEACES tuvo acogida por las empresas privadas, las que no dudaron en implementar los procesos necesarios constituirse como entidades evaluadoras. Debe recordarse, que alguna de ellas participó en los procesos de validación de los estándares.

### **3.3 Instituciones acreditadas**

Se publicaron los documentos normativos y orientadores para conducir los procesos de evaluación orientados a la acreditación:

#### A. Estándares

- Estándares y criterios de evaluación para la acreditación de las carreras profesionales de los institutos y escuelas de educación superior tecnológicos y escuelas de formación técnico profesional de los sectores de Defensa e Interior
- Criterios, estándares, indicadores y proceso de evaluación para la revalidación de los institutos y escuelas de educación superior.

#### B. Documentos técnicos

- Procedimiento para la evaluación y acreditación de las instituciones de educación superior no universitaria. (Versión I y II)
- Guía de autoevaluación para la acreditación de los institutos y escuelas de educación superior
- Procedimiento para la emisión de opinión de conveniencia de las carreras profesionales que propongan ofrecer los institutos y escuelas de educación superior
- Guía de procedimiento para la autorización y registro de entidades certificadoras

Asimismo, se desarrollaron los talleres de capacitación a los comités de calidad. Finalmente, en 2012 el CONEACES estuvo en condiciones de proceder a la acreditación.

El primer IESP acreditado fue el Instituto Continental con sede en Huancayo. Este Instituto dedicó un año a acreditar seis de ocho carreras: Administración, Administración Bancaria, Secretariado Ejecutivo, Computación, Diseño Gráfico y Gastronomía y Arte Culinario. La directora del Instituto señaló:

*Para nuestros egresados y nuestros estudiantes ser formados en un instituto que ha sido reconocido por el Estado peruano que está brindando servicios de calidad, les da ventajas de tener mayor recepción en las empresas, en las organizaciones. (RPP Noticias, 2013, p. 7)*

Solo tres institutos superiores han certificado su calidad educativa.

La Asociación de Institutos Superiores Tecnológicos y Escuelas Superiores del Perú (ASISTEPERÚ) es una Asociación que congrega a 21 IEST privados del Perú, los cuales son considerados los más prestigiosos a nivel nacional y tienen el 35% de la matrícula del total del sector privado.

Esta Asociación contribuyó a que sus asociados participasen de los procesos de evaluación conducentes a la acreditación. En el primer trimestre de 2012, los 21 institutos afiliados a ASISTE PERÚ decidieron iniciar voluntariamente el proceso de autoevaluación, para acreditarse en el sistema local. Ellos consideraban que el resultado distingue a las instituciones que cumplen con los estándares. Luego de dos años de trabajo, los institutos siguientes institutos lograron acreditar sus carreras: Instituto de Formación Bancaria (IFB), Instituto Peruano de Administración de Empresas (IPAE), Instituto de Educación Superior Tecnológico Privado Toulouse Lautrec, Le Cordon Blue Perú, y el Centro de Estudios de Aviación Profesional (AVIA).

Hasta 2014 se han acreditado 45 carreras de un total de 18 IEST, se ha llegado a esta cifra de manera progresiva. En la Tabla 7 se muestra la relación de IEST acreditados.

Es importante destacar, que así como ASISTEPERÚ asumió el reto de la acreditación, también lo hicieron instituciones que pertenecían al sector Defensa. Una de ellas fue el Instituto de Educación Superior Tecnológico Naval – CITEN (CITEN). Este Instituto acreditó la carrera de Electrónica en febrero de 2014. El Instituto de Educación Superior Tecnológico Público del Ejército - ETE “Sgto. 2do Fernando Lores Tenazoa” (ETE) acreditó, en junio de 2014, tres carreras: Administración, Telecomunicaciones, Mecánica Automotriz con una puntuación de 305 puntos. Esta fue la tercera institución del sector Defensa en acreditarse. Ambas instituciones continúan preparándose para acreditar todas las carreras y especialidades que se ofrecen en ellas.

Todos los IEST acreditados emiten anualmente un informe sobre los procesos de implementación de mejora. La acreditación tiene una duración de tres años.

Si bien las autoridades de SINEACE viabilizaron el apoyo técnico a los IEST, eran conscientes de que no era suficiente, también se necesitaba apoyo económico. En agosto de 2014 el SINEACE a través de su Proyecto “Mejoramiento de la Calidad de la Educación Superior” (ProCalidad) lanzó el primer concurso de financiamiento para Institutos y Escuelas de Educación Superior con el propósito de impulsar los procesos de acreditación de la calidad educativa. La subvención estuvo dirigida hacia el financiamiento de los planes de mejora de carreras con fines de acreditación, así como para evaluaciones externas con fines de acreditación de carreras con un monto de hasta S/. 350 000 soles. Además, las carreras que ya hubieran logrado su acreditación, pero que estuviesen en búsqueda de mayores logros este fondo, podía financiar hasta S/. 690 000 soles.

Los ganadores del Primer Concurso a nivel IEST, en la primera modalidad fue el IEST Ejército ETE Sgto. 2do Fernando Lores Tenazoa por las carreras de Mecánica Automotriz y Enfermería Técnica. Esta carreras recibieron S/. 134 162 y S/. 346 500 respectivamente. En la segunda modalidad, resultaron ganadores el ISE Pomacanchi del Cusco, recibió un fondo de S/. 700 000 soles.

Tabla 7  
 IEST y las carreras tecnológicas acreditadas hasta 2014

CARRERAS TECNOLÓGICAS ACREDITADAS	
01 Instituto Continental (Huancayo)	01. Computación e Informática 02. Diseño Gráfico 03. Secretariado Ejecutivo 04. Administración Bancaria 05. Administración 06. Gastronomía y Arte Culinario
02 Instituto de Formación Bancaria (IFB)	07. Administración Bancaria (Sede Norte) 08. Administración Bancaria (Sede San Juan de Lurigancho) 09. Administración Bancaria (Sede Principal)(vigencia: 3 años)
03 ISTP María Montessori (Arequipa)	10. Educación Inicial y Primaria
04 CITEN (Callao)	11. Electrónica (vigencia: 3 años)
05 AVIA	12. Administración de Servicios de Hostelería (vigencia: 3 años)
06 Toulouse Lautrec	13. Dirección y Diseño Gráfico (vigencia: 3 años) 14. Arquitectura de Interiores (vigencia: 3 años)
07 IPAE	15. Administración de Negocios (Sede Pueblo Libre) (vigencia: 3 años). 16. Administración de Negocios (Sede Surco) (vigencia: 3 años).
08 Le Cordon Bleu Perú	17. Administración de Hoteles, Restaurantes y Afines (vigencia: 3 años). 18. Cocina (vigencia: 3 años). 19. Gastronomía y Arte Culinario (vigencia: 3 años).
09 SISE	20. Administración de Negocios (vigencia: 3 años).
10 Instituto de Educación Superior Tecnológico Público del Ejército – ETE “Sgto. 2do Fernando Lores Tenazoa”	21. Administración (vigencia: 3 años). 22. Telecomunicaciones (vigencia: 3 años). 23. Mecánica automotriz (vigencia: 3 años).
11 Instituto San Ignacio de Loyola	24. Administración de Hoteles y Restaurantes (vigencia: 3 años)
12 Instituto del Sur (Arequipa)	25. Administración Bancaria y Financiera (vigencia: 3 años). 26. Gastronomía y Arte Culinario (vigencia: 3 años).
13 Instituto CIBERTEC Sede Norte	27. Administración de Empresas (vigencia: 3 años). 28. Diseño Gráfico (vigencia: 3 años). 29. Redes y Comunicaciones (vigencia: 3 años). 30. Computación e Informática (vigencia: 3 años).
14 Instituto de Educación Superior Público Chincha	31. Computación e Informática 32. Gastronomía y Arte Culinario 33. Administración de Empresas 34. Guía Oficial de Turismo 35. Contabilidad 36. Educación Inicial 37. Educación Secundaria: Idioma Inglés 38. Educación Secundaria: Educación Física
15 Instituto de Educación Superior Tecnológico Público Huando (Huaral)	39. Producción Agropecuaria
16 Instituto De Formación Bancaria (IFB) – Sede Norte	40. Administración de Negocios Internacionales
17 Instituto Chío Lecca	41. Diseño de Modas
18 Instituto Superior de Educación Público La Inmaculada (Camaná)	42. Computación e Informática 43. Secretariado Ejecutivo 44. Educación Inicial 45. Educación Primaria

Nota: No se han considerado las carreras de Salud

Además de ellos, también calificaron el IEST Naval CITEN por su carrera de Telemática, al IEST Otuzco de la región La Libertad por su carrera de Enfermería Técnica y al IEST Ejército ETE Sgto. 2do Fernando Lores Tenazoa por la carrera de Mecánica de Producción. En este caso, el primero recibió S/. 321 862; el segundo, S/. 346 500, y el último, S/. 346 420.

La segunda convocatoria estuvo dirigida a universidades. En enero de 2015 se anunció la tercera convocatoria y considera las mismas modalidades y se les ha dado el nombre de: “Iniciación al cambio”, dirigido a aquellos IEST que no han sido acreditados, pero que cuentan con un informe de autoevaluación o de evaluación externa; y “Camino a la excelencia”, para los que ya cuentan con su respectiva acreditación, pero desean encaminarse hacia la excelencia.

Definitivamente, la búsqueda de la calidad se ha convertido en un imperativo para los IEST, las autoridades del sector educación y de la sociedad en general. Se puede afirmar que la calidad es parte de la cultura de las instituciones acreditadas y se evidencia en las diferentes dimensiones que incluye el proceso formativo: gestión, procesos académicos, servicios de apoyo y resultados de impacto. Los profesionales egresados de estas instituciones estarán en condiciones de satisfacer las demandas del mercado laboral, de competir y contribuir en el desarrollo del Perú y su proceso de transformación.

## Reflexión final

Los procesos de transformación experimentados en el Perú en las últimas décadas han generado nuevas demandas para poder continuar con el desarrollo de forma sostenida, y para ello es una prioridad ofrecer una formación de calidad. Al respecto Luce y Morosini (2004) afirman:

*La formación de ciudadanos y profesionales que sean capaces de construir una sociedad más justa e igualitaria; es el compromiso de la sociedad y de sus representantes a partir de la inversión pública y privada en el conocimiento, la ciencia y la tecnología. (Fernández, s.f., p. 35)*

El SINEACE se creó con el propósito de implementar sistemas de evaluación y acreditación que fueran coherentes con sus objetivos de regulación y generasen una cultura de la evaluación como estrategia para la mejora continua de la calidad educativa. Para ello fue necesario articular de manera progresiva el marco legal que le ha dado sustento, esto incluyó desde la Constitución Política del Perú, la Ley General de Educación, entre otras normas, hasta la creación del Sistema Nacional de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad Educativa: Ley 28740 en 2006 y su Reglamento en 2007, donde se nomina a los órganos operadores.

Para atender específicamente a los IEST se implementó el Consejo de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad de la Educación Superior No Universitaria autorizado por Decreto Supremo N.º 018-2007- ED. El CONEACES, desde un inicio, asumió el compromiso de crear en los IEST una cultura de calidad a partir de la mejora continua. No escatimó esfuerzos para convocar a las cerca de 1000 instituciones para que hicieran suya esta intención.

El trabajo realizado por CONEACES se sustentó en los lineamientos que articularon lo teórico- conceptual y lo metodológico-operativo, los cuales permitieron diseñar el modelo de aseguramiento de la calidad que respondiera a la heterogeneidad que caracterizaba a los IEST. Una vez implementado el modelo se procedió a su operacionalización mediante la

construcción de los estándares y criterios de evaluación para la acreditación de las carreras profesionales de los IEST.

El CONEACES optó como estrategia el trabajo participativo y tuvo la capacidad de convocatoria necesaria para involucrar en la implementación de los procesos de evaluación y acreditación a todos los actores relacionados con los IEST: autoridades, promotores, directores, docentes, especialistas, funcionarios, académicos, expertos nacionales e internacionales, es decir la comunidad educativa en pleno. Esta convocatoria fue la fortaleza que contribuyó a sensibilizar con respecto a la necesidad de trabajar con calidad. Evidencia de ello han sido los más de 200 IEST que hasta finales de 2014 se encontraban en proceso de autoevaluación, evaluación externa o se habían acreditado. Lo más seguro es que 2015 sea un año de muchas satisfacciones para CONEACES al acreditar a todas ellas.

Otro elemento que ha contribuido en el nivel de respuesta de los IEST, a pesar de que no estaban obligados a participar de estos procesos, es la disposición a brindarles capacitación y apoyo técnico de forma permanente. Se emplearon todos los canales disponibles presenciales (talleres, reuniones, foros, encuentros, etc.) como no presenciales (periódicos, teléfono, e-mail, página web, blog) Todo canal fue bueno, siempre y cuando se pudiera responder a las inquietudes de los comités de calidad. Es así como se han realizado más de 60 talleres de capacitación a nivel nacional.

El resultado de todo los esfuerzos realizados por CONEACES y los IEST por lograr la acreditación se ve reflejado en la satisfacción de las instituciones que se han acreditado y en los propios miembros del Órgano Operador.

Narda Ybañez, directora del Instituto Continental de Huancayo, manifestó: “Ser el primer Instituto tecnológico en el Perú que acredita 6 carreras, no es producto de la casualidad... es el resultado de más de dos décadas de trabajo... que se releja en nuestros egresados” (2013 , p. 2)

Karen Stiegler Directora de Innovación y Desarrollo de Toulouse Lautrec afirmó:

Los evaluadores de SGS entrevistaron a nuestros docentes, autoridades, alumnos y administrativos y comprobaron nuestra moderna gestión institucional, auditaron nuestros procesos académicos, verificaron los servicios de apoyo a la enseñanza y se sorprendieron con los sobresalientes resultados de impacto en la sociedad que tiene la carrera de Dirección y Diseño Gráfico. (2014, p. 5)

El Comandante General del Ejército del Perú, General de División Ronald Emilio Hurtado Jiménez, Director afirmó, luego de acreditar cuatro carreras del Instituto de Educación Superior Tecnológico Público del Ejército “Sgto. 2do Fernando Lores Tenazoa”.

Todos queremos lograr la calidad educativa y esa calidad se logra siguiendo los procedimientos que nos van a permitir ser más eficientes. Por eso tenemos que ir formalizando todas nuestras carreras y gracias al sistema del SINEACE vamos a seguir avanzando. (Jiménez, 2014, p. 3)

Agregó:

Las acreditaciones ya logradas como un hecho “trascendente e histórico”, ahora que el IESTPE – ETE cumple cuarenta años de funcionamiento, y [es] como el punto de partida de lo que esperan lograr en los años venideros en todas sus instituciones educativas. (Jiménez, 2014, p. 4)

La presidenta del SINEACE, Peregrina Morgan Lora indicó: “Los estudiantes de estos institutos que se acreditan tienen la responsabilidad de ser de los mejores en el mundo laboral, tras haber adquirido competencias técnicas de primer nivel.” (2014, p. 2)

Han sido seis años de trabajo ininterrumpido, cuyo producto se evidencia al contar con el sustento legal pertinente, estándares y criterios de evaluación y acreditación validados, materiales, capacitaciones, apoyo técnico, agencias de acreditación, comités de autoevaluación, IEST acreditados y satisfechos de la tarea realizada, autoridades comprometidas.

En conclusión, CONEACES concilió con todos los actores de la educación superior no universitaria para trabajar juntos para asegurar una educación de calidad para los jóvenes peruanos.

## REFERENCIAS

Ángeles, N., Bacigalupo, J., Bardález, E., Campana, Y., Cuba, E., Diez, A., et al. (2012) La investigación económica y social en el Perú: Balance 2007-2011 y agenda 2012 – 2016. Lima, Perú: Consorcio de Investigación Económica y Social.

Consejo de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad de la Educación Superior No Universitaria. (2010a, 19 de julio) *Estándares y criterios de evaluación para la acreditación de las carreras de salud de las instituciones y escuelas de educación superiores tecnológicas*. El Peruano, pp. 1-12. En [http://www.gacetajuridica.com.pe/servicios/normaspdf\\_2010/Junio/19-06-2010\\_SE\\_EstAndares.pdf](http://www.gacetajuridica.com.pe/servicios/normaspdf_2010/Junio/19-06-2010_SE_EstAndares.pdf).

Consejo de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad de la Educación Superior No Universitaria (2008b) *Estándares y criterios de evaluación y acreditación de las instituciones superiores de formación docente*. En [http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0CCQQFjAB&url=http%3A%2F%2Fwww.minedu.gob.pe%2FDeInteres%2Fextras%2Fdownload.php%3Flink%3Dconeaces\\_estandares\\_presentacion.pdf&ei=rO26VNCINIGkgwTuulGABg&usg=AFQjCNHOEqkhVbliddt-HX-VHuC9pQeinAQ&bvm=bv.83829542,d.eXY](http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0CCQQFjAB&url=http%3A%2F%2Fwww.minedu.gob.pe%2FDeInteres%2Fextras%2Fdownload.php%3Flink%3Dconeaces_estandares_presentacion.pdf&ei=rO26VNCINIGkgwTuulGABg&usg=AFQjCNHOEqkhVbliddt-HX-VHuC9pQeinAQ&bvm=bv.83829542,d.eXY).

Consejo de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad de la Educación Superior No Universitaria. (2011) *Reporte de gestión: Febrero - 2008 julio – 2011*.

Consejo de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad de la Educación Superior No Universitaria. (2012) Taller de Capacitación con Miembros de Comités de Calidad de los Institutos y Escuelas de Educación Superior.: Sede Ica. En <http://es.slideshare.net/coneaccessineace/acreditacion-sede-ica-noviembre-2012>

Consejo de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad de la Educación Superior No Universitaria. (2013a) CONEACES: *Rumbo a la*

*Accreditación: Capacitarán a Institutos y Escuelas de Educación Superior en regiones.* En <http://www.sineace.gob.pe/capacitaran-iest-iesp-en-regiones-para-acreditarse/>

Consejo de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad de la Educación Superior No Universitaria. (2013b) *Cinco años promoviendo la calidad de los institutos y escuelas de educación superior.* En [http://boletinsineace.blogspot.com/2013\\_01\\_01\\_archive.html](http://boletinsineace.blogspot.com/2013_01_01_archive.html).

De la Haya, R. (2005) *Estudio sobre la situación de la educación superior tecnológica en el Perú.* Lima, Perú: IESALC-UNESCO.

Fernández, N. (s. f.) *La educación superior en América Latina y el Caribe y la evaluación y acreditación de su calidad: Situación, problemas y perspectivas.* Buenos Aires, Argentina: Sociedad Andina de Estudios Comparados.

Instituto Peruano de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad de la Educación Básica. (2011) *Dos décadas de formación profesional y certificación y certificación de competencias: Perú 1990 -2010.*

Instituto Superior Tecnológico TECSUP (2014) *Accreditaciones.* En <http://www.tecsup.edu.pe/home/postulantes/acreditaciones/>

Jaramillo, M., Valdivia, N. y Valenzuela, J, (2007) *Políticas de capacitación en el Perú: El rol de los actores nacionales e internacionales.* Lima, Perú: Grupo de Análisis para el Desarrollo.

Jiménez, R. (2014) *Ejército: “Acreditación de nuestras carreras es un hecho trascendente e histórico”.* En <http://www.sineace.gob.pe/ejercito-acreditacion-de-nuestras-carreras-es-un-hecho-trascendente-e-historico/>

Ministerio de Educación (MINEDU) y Consejo Nacional de Educación (CNE). (2007) *Proyecto Educativo Nacional al 2021 del Perú.* Lima: CNE.

Morgan, P. (2014) *La acreditación garantiza el derecho a una educación de calidad.* <http://www.sineace.gob.pe/la-acreditacion-garantiza-el-derecho-a-una-educacion-de-calidad/>.

RPP Noticias. Solo tres institutos superiores han certificado su calidad educativa. (2013, 6 de mayo) *RPP Noticias*. En [http://www.rpp.com.pe/2013-05-06-solo-tres-institutos-superiores-han-certificado-su-calidad-educativa-noticia\\_592232.html](http://www.rpp.com.pe/2013-05-06-solo-tres-institutos-superiores-han-certificado-su-calidad-educativa-noticia_592232.html)

Sistema Nacional de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad Educativa. (2011) *Estudio cualitativo sobre atributos y determinantes de la calidad de la educación superior*. En [http://procalidad.gob.pe/documentos/tabla/Informe\\_final.pdf](http://procalidad.gob.pe/documentos/tabla/Informe_final.pdf)

Sistema Nacional de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad Educativa. (2014a) *Más de 2,500 comités de calidad de instituciones educativas avanzan rumbo a la Acreditación*. En <http://www.sineace.gob.pe/mas-de-2500-comites-de-calidad-de-instituciones-educativas-avanzan-rumbo-la-acreditacion/>

Sistema Nacional de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad Educativa. (2014) *Procedimiento para la evaluación y acreditación de las instituciones de educación superior no universitaria: Versión II*. En [http://www.sineace.gob.pe/wp-content/uploads/2014/10/ProcedimientoAcreditacion\\_IEES.pdf](http://www.sineace.gob.pe/wp-content/uploads/2014/10/ProcedimientoAcreditacion_IEES.pdf)

Stiegler, K. (2014) Toulouse Lautrec recibe reconocimiento de CONEACES. *JC Magacine*. En <http://www.jcmagazine.com/toulouse-lautrec-recibe-reconocimiento-de-coneaces/>

Ybáñez, N. (2013) *Instituto Continental*. En [https://mbasic.facebook.com/instituto.continental?v=timeline&timecutoff=1392762275&page=15&sectionLoadingID=m\\_timeline\\_loading\\_div\\_1388563199\\_1357027200\\_8\\_15&timeend=1388563199&timestart=1357027200&tm=AQDkNTCBsWjMCIVN](https://mbasic.facebook.com/instituto.continental?v=timeline&timecutoff=1392762275&page=15&sectionLoadingID=m_timeline_loading_div_1388563199_1357027200_8_15&timeend=1388563199&timestart=1357027200&tm=AQDkNTCBsWjMCIVN)



*Libro impreso en los talleres de  
Grafimag S.R.L.  
Jr. Ica 713 - Lima  
Telf.: 424-7531  
[grafimag@amauta.rcp.net.pe](mailto:grafimag@amauta.rcp.net.pe)  
[grafimag@gmail.com.pe](mailto:grafimag@gmail.com.pe)*