

Jóvenes y consumo digital: discursos, saberes, prácticas

Resumen

El artículo parte del reconocimiento de la crisis de paradigma que envuelve a las instituciones educativas en relación con las emergentes subjetividades juveniles y sus prácticas de consumo digital, que obliga a una revisión profunda de qué dicen y qué hacen los jóvenes frente a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y cómo sus mediaciones transforman el mundo de la escuela, sus esquemas de interacción y las formas en que construyen su identidad. En el sentido anterior, el proyecto se interesó por reconocer y analizar dichas prácticas y discursos de los jóvenes urbanos escolarizados en la ciudad de Villavicencio (Colombia), teniendo en cuenta sus efectos sociales y educativos, atendiendo a cómo construyen y reconstruyen sus formas de identidad en la cultura mediática. El trabajo de campo desarrolló tareas exploratorias en dos contextos: la escuela e internet a partir de la observación y la observación participante, registrando y haciendo parte de las acercamientos de los jóvenes en esos espacios de ocio, para identificar detección de sitios de reunión, herramientas digitales, quiénes son, qué dicen, qué hacen y cómo hacen uso de estos medios en sus espacios particulares de ocio. La segunda aproximación se hizo a través de cuestionarios para identificar tendencias, preferencias y perfiles de los jóvenes en este medio de consumo.

Introducción

Desde esa perspectiva, la propuesta y el problema a resolver está encaminado a efectuar una revisión acerca de cómo se construyen las nuevas subjetividades en relación con la cultura y las culturas juveniles, de la emergencia de nuevas formas de identidad en la sociedad de la información/sociedad red y el papel crucial que juegan la cultura mediática, e incluso la cibercultura, en esa dinámica.

Para el efecto, se debe reconocer en principio el regreso a una categoría esencial en los estudios sociales: el individuo. Y para ello, siguiendo parcialmente la sugerencia de Michel Maffessoli (2004: 28-41), se hace necesario tomar distancia, en cuanto lo que aparece “esencial” a nuestros ojos requiere de esa necesaria perspectiva compleja y evitar, de esa manera, los reduccionismos del pensamiento simplificante.

Esta “vuelta de tuerca” podría garantizar, o al menos eso se sugiere, una ganancia en términos epistemológicos para evitar “el prejuicio ontológico de nuestra tradición cultural” (íbid) que estigmatiza y limita, coarta y segmenta, en una vertiente de innegable raigambre positiva que se ha instalado, muy cómodamente hay que decirlo, en las instituciones educativas y en las dinámicas de nuestra sociedad respecto de los temas siempre reveladores de la juventud en nuestro país.

Lo anterior pretende, evidentemente, constituirse en un elemento fundamental de la presente reflexión, por cuanto partimos del hecho de que la emergencia de remozadas prácticas juveniles presume una reorientación, un rechazo, un realinderamiento a los esquemas de la

tradición occidental. En palabras del autor francés, se trata ni más ni menos que de “una distancia, dicho de una manera un tanto irónica, entre los propietarios de la sociedad, de la cual formamos parte, esos que tienen el poder de decir y hacer, y entre aquellos que viven esta sociedad. Este es un artificio del cual conviene, evidentemente, tomar conciencia” .

Ello se asocia con la certeza de los tiempos actuales, que ha puesto sobre la mesa de todos los debates el hecho de que, como lo afirma Prensky(2001) refiriéndose a uno de los mayores malestares de la educación en Estados Unidos, “Our students have changed radically. Today’s students are no longer the people our educational system was designed to teach”. Con ello, acuña para los tiempos actuales el concepto nativos digitales para referirse a los cambios que han sufrido los estudiantes en la sociedad de la información, lo que genera enormes discontinuidades y singularidades que son evidentes en esta, la primera generación que prospera en el marco de la nueva tecnología y que creció rodeada en el uso generalizado de computadores, videojuegos, reproductores digitales de música, videocámaras, teléfonos celulares y muchos otros juguetes y herramientas de la era digital.

Este medio ambiente ubicuo de información y sus procesos de interacción generan que nuestros estudiantes, en palabras de Prensky, “piensen y procesen la información de forma fundamentalmente diferente que sus predecesores”, diferencias que van mucho más allá de los profesores creemos o sospechamos y que han generado la seguridad de que “diferentes tipos de experiencia conducen a diferentes estructuras cerebrales”. Para Prensky (2001), nuestros estudiantes hoy son “hablantes nativos” del lenguaje digital de computadores, videojuegos e internet.

En esta relación, la investigadora argentina Rossana Reguillo (2003), en un artículo en el cual propone incluir las culturas juveniles como un campo de estudio en los estudios sociales , llama la atención acerca de dos “supuestos” de trabajo con los cuales se encuentra el investigador social al abordar la situación: por un lado, el “que se asume como punto de partida, es el de la enorme diversidad que cabe en la categoría “jóvenes”: estudiantes, bandas, punks, milenaristas, empresarios, ravers, desempleados, sicarios, pero todos hijos de la modernidad, de la crisis y del desencanto”, con lo que la categoría “joven” no se podría fácilmente asimilar a un concepto cerrado y definible orgánicamente, y por el otro, “lo constituye el contexto en tanto referente-mundo en el cual habitan estos nomádicos sujetos: el de un orden social marcado por la migración constante, el mundo globalizado, el reencuentro con los localismos, las tecnologías de comunicación, el desencanto político, el desgaste de los discursos dominantes y el deterioro de los emblemas aglutinadores” .

Como vemos, en el entrecruce de la propuesta de la autora argentina se encuentra tanto los catalizadores siempre presentes de la sociedad global y su arsenal de imbricaciones culturales, los efectos de la sociedad de la información y las rutas designadas por los estertores del informacionalismo y la crisis del Estado-nación, por ejemplo con el adelgazamiento del Estado por vía de la incorporación de los enfoques neoliberales.

Ello requiere, en principio, acordar que la juventud es una construcción social y no únicamente un concepto determinado por la condición etárea de los sujetos que conlleve una determinada esencia condicionante del hecho de ser joven: difícilmente podríamos encontrar similitudes entre los jóvenes hippies de los 60, con su exaltación a favor de la paz y el amor, y el

entusiasmo de los yuppies contemporáneos, para quienes la eficiencia, el éxito y el hiperconsumo señalan normas de valores deseables y acaso insustituibles.

Así que, partiendo del hecho de que la edad no es un determinante de interés en la definición de lo joven, el rumbo que propone Reguillo sugiere pensar en otras formas de acercamiento al discurso sobre lo juvenil: en el caso particular de su propuesta, afirma, “Cobraba (en la posguerra) forma un discurso jurídico, un discurso escolar y una floreciente industria, que reivindicaban la existencia de los niños y los jóvenes como sujetos de derecho y, especialmente, en cuanto a los jóvenes, como sujetos de consumo” . Lo que sugiere, como se podrá observar, una suerte de emergencia de la juventud como sujeto social que, en principio, debería ser retenida por mayores espacios de tiempo en las instituciones educativas antes de que hacer parte de la vida productiva (una suerte de moratoria social, como la definen, entre otros, Carles Feixa Pampols), y en segunda medida ya que la sociedad de mercado descubrió un importante nicho de mercado en los jóvenes que debía ser satisfecho por potentes industrias culturales con bienes exclusivos y sugestivos.

En vista de lo anterior, y siguiendo las pistas de la autora argentina, bien podríamos definir tres elementos que constituyen el sentido y la especificidad a la perspectiva de lo juvenil, más allá de los límites biológicos de la edad: “la realización tecnológica y sus repercusiones en la organización productiva y simbólica de la sociedad, la oferta y el consumo cultural y el discurso jurídico”, atravesados por situaciones particulares.

Todo ello se ve permeado por acotaciones que afectan la irrupción de la denominada ciudadanía cultural, en varios sentidos: debido básicamente a que los avances de la ciencia y la tecnología no llegan a la totalidad de los ciudadanos, menos aún de aquellos que no poseen aún el capital para acceder a su disfrute, por lo que la brecha digital (digital divide) existente entre quienes tiene acceso a ella y quienes no lo hacen tiende a ensancharse, con los efectos apenas naturales de ampliación de las desigualdades no sólo entre los mismos jóvenes sino entre jóvenes y adultos, lo que en parte explicaría las razones por las cuales la población juvenil se ve mayoritariamente afectada por situaciones como desempleo y empobrecimiento estructural. Como ejemplo, en Colombia la cifra de desempleo de los jóvenes a 2011 se encontraba 6 puntos por encima de la estadística similar para los adultos, es decir, 20%.

En una segunda perspectiva habría que plantearse si los 18 años garantizan una edad plena en la que el joven puede realmente verse interpelado por el mundo adulto, y si esas garantías que el Estado debe ofrecerles a sus ciudadanos están dadas plenamente para que, en términos efectivos, se abonen los mecanismos en este duro tránsito. Ya en un tercera vía, es necesario reconocer la importancia que las industrias culturales poseen en la afirmación de los sujetos como jóvenes y en su búsqueda de identidad, o en palabras de Jesús Martín Barbero,

“Lo que el rápido mapa trazado avizora es tanto la des-territorialización que atraviesan las culturas, como el malestar en la cultura que experimentan los más jóvenes en su radical replanteamiento de las formas tradicionales de continuidad cultural: más que buscar su nicho entre las culturas ya legitimadas por los mayores se radicaliza la experiencia de desanclaje que, según A. Giddens, produce la modernidad sobre las particularidades de los mapas mentales y

las prácticas locales. Los cambios apuntan a la emergencia de sensibilidades “desligadas de las figuras, estilos y prácticas de añejas tradiciones que definen ‘la cultura’ y cuyos sujetos se constituyen a partir de la conexión/desconexión con los aparatos”

Para la comprensión de la condición juvenil y adolescente, es necesario coincidir en que al hablar de juventud no lo hacemos desde una condicionante etárea particular (que en la legislación colombiana se ubica entre los 14 y los 27 años), sino desde un complejo de situaciones que la definen como una construcción social en permanente evolución, que se ve afectada por diferentes instituciones reguladoras del orden social, entre ellas, notablemente, la escuela, el entorno social y la familia: estas instancias generan efectos de enorme impacto entre los jóvenes, quienes según Gabelas (2010: 64) se encuentran en una “espiral de crisis” en la que interactúan estos tres ejes, en virtud de los cuales “la escuela no puede ni debe ser el colchón que recoge todos los problemas que la sociedad tiene; con la familia se observa que muchos padres ya han claudicado en gran parte de sus responsabilidades básicas; y el entorno es un poderoso ambientador que somete a una constante e intensa presión y que condiciona las actitudes y el comportamiento de los jóvenes”.

Entorno, familia y escuela se constituyen, de esta forma, en determinantes fundamentales para la definición de juventud en la actualidad, en vista de la multiplicidad de factores que inciden en su representación: ya como seres inmaduros e incompletos (presociales, según algunos) que aún no han definido claramente sus expectativas, ya como una amenaza o afrenta social asociada al desorden, el caos, la indisciplina, las drogas o la delincuencia; o incluso como víctimas de los trastornos sociales, la juventud se ve afectada en forma permanente a diferentes dinámicas que renuevan su formas de reconocimiento dentro de la sociedad, de manera muy especial en sociedades de la información en las que, por vía de la globalización cultural asociada al informacionalismo, la influencia mediática sobre el joven y sobre la juventud, así como sobre su representación social, son de enorme importancia.

Podríamos considerar que lo que está en debate es una nueva realidad surgida de la ausencia de humanidad o vacío antropológico en su más amplio sentido cultural y estético. El ser humano se resiste a morar en un mundo que de manera incesante le está negando su naturaleza, convirtiéndolo, en los umbrales de la espectacularidad, en sujeto de lo superfluo en lo cual afirma la banalidad del mercado, sustitutivo a su vez de un verdadero sentido de la bondad y la belleza, o en objeto, stand o mercancía en medio de la febrilidad “irracional” del consumismo. De tal suerte que asumir proclamas apocalípticas frente a los movimientos juveniles ponga a la sociedad en un desfiladero, pues negándoles la posibilidad de imaginar a las culturas juveniles otros mundos más esperanzadores y menos inhumanos, lo que va a resultar de esa reacción es una irreverencia mayor frente a lo instituido, con marcado acento en la agresión y la violencia. Claro está que habría que contar en estos nuevos campos de confrontación que se advierten, la sutileza del control social que, abandonando la esfera de la violencia física, asume mayores roles en el aconductamiento de cuerpos y conciencias en relación con el estereotipo hegemónico.

De esta forma, adolescencia y juventud constituyen conceptos originados de manera adultocéntrica que se entienden variables y en constante mutación, en los que intervienen

intereses de diferente índole. Por ejemplo, para Elzo (2000) existen tres rasgos definitorios en la caracterización del adolescente:

- . Singularidad, en virtud de que la condición adolescente está asociada a un contexto o momento histórico específico que la determina y que define un contorno diferenciador de cada etapa, de cada momento histórico;

- . diversidad: ya que, contrario al imaginario generalizado, no existe uniformidad en el hecho de ser joven o adolescente, sino lo que se evidencian son rasgos distintivos que se definen según culturas o estilos juveniles; y

- . socialización, ya que, como se dijo anteriormente, las instancias reguladoras del orden social han ido transformándose en forma permanente, con lo que las formas de asociación y adscripción a la socialización con los pares constituyen marcadores definitivos en aspectos tales como convivencia e interacción social.

En su relación con las tecnologías de la información y la comunicación, los escenarios de lo lúdico se amplían con los usos y disfrutes que los jóvenes hacen de nuevos artefactos (computadores, reproductores de mp3, teléfonos móviles y videoconsolas) en prácticas culturales y sociales que se han expandido a un ritmo creciente y vertiginoso, en el que ganan terreno a las actividades analógicas convencionales. De esta manera, las características asociadas al juego -como acto creador, liberador, no finalista, improductivo y placentero (Huizinga, 1996; López Matallana, 1993; Hetzer, 1978; Ortega Ruiz, 1992)- se intensifican por vía de la popularización y la apropiación de las TIC y redefinen sus usos y sus prácticas.

De esta misma forma, es necesario reconocer las importantes funciones en los formatos de interacción social que cumplen hoy día los videojuegos y artefactos móviles, lo que constituye un campo muy interesante para investigadores sociales, ya sea desde el mismo acto de jugar hasta la interacción que se produce con otros usuarios en la red como un placer en sí y un mecanismo de comunicación, de acceso al aprendizaje informal y a la gestión del conocimiento y, en consecuencia, a las relaciones sociales de los usuarios.

La emergencia de las TIC en el escenario social ha redefinido no sólo las formas en que las personas, especialmente los jóvenes, interactúan socialmente, sino cómo se apropian de la tecnología, cómo se informan y cómo se vinculan con el Estado.

De esta forma, en un mundo signado por la tecnología comunicativa digital se debe reconocer la enorme flexibilidad de la tecnología y su inclusión en la sociedad, una suerte de secularización que la incorpora cada vez con mayor arraigo en los procesos individuales y sociales en virtud de elementos como la miniaturización y la tecnificación: en la expansión de la tecnología en la red, las estrechas relaciones entre juventud y tecnología dan por entendido cómo se utiliza la tecnología virtual por fuera de las instituciones educativas y cómo, a su turno, los adultos se “apropian de las opciones tecnológicas que están a su disposición en la red para incorporarlas en su vida cotidiana” (Tully, 2008).

El uso de los artefactos tecnológicos y su contextualización, dependiendo de la perspectiva de cada sujeto, está determinado motivacionalmente por intereses individuales, lo que se puede comprobar con la apropiación lúdica que hacen los jóvenes de las ofertas tecnológicas –a

diferencia del uso que proponen los adultos, totalmente incorporados a sus sistemas de acción-, lo que identifica una variación significativa en los estilos de apropiación de la tecnología para cada generación.

La apropiación de la tecnología, asistemática en los jóvenes (Tully, 2008), también resignifica la importancia de los lugares (vínculos sin lugar concreto), genera formas de exclusión (vía brecha digital), estructura sociedades construidas alrededor de la comunicación, así como disuelve las instancias primarias de socialización (familia, escuela) que en adelante se orienta por las instancias secundarias (compañeros de trabajo, pares, parejas).

Para el sistema educativo es de enorme importancia comprender que la escuela sigue siendo el mayor dispositivo transgeneracional para la transmisión de los saberes cultural y experto, razón por la cual su acción no puede limitarse al diseño de normas generales o la generación de políticas para la dotación de material, dejando a las instituciones educativas la fundamental labor de descifrar los modelos pedagógicos y didácticos con los cuales resolver los entramados de las prácticas de enseñanza. Como responsabilidad de la esfera política, más que modernización por vía de la tecnificación de los entornos de aprendizaje lo que el sistema requiere es cerrar las brechas para la inclusión de los ciudadanos más vulnerables de la sociedad: en Colombia, la cifra de penetración de internet en la sociedad es de 38,5% (2011), ante un 52,7% (2010) de España o un 66% de Argentina, balance que aunque satisfactorio para el gobierno colombiano aún evidencia los importantes esfuerzos que se requiere hacer para satisfacer las necesidades de los más necesitados de nuestra sociedad: comprensión de nuevos formatos culturales, acceso al saber universal, formas otras de vincularse con la sociedad, nuevos escenarios de encuentro, horizontalización de las relaciones vinculantes, y un largo etcétera adicional hacen parte de un repertorio todavía por resolver y que incluye reconocer los cambios que estas tecnologías han generado en las estructuras mentales de los estudiantes (nativos digitales por definición), la irrupción de sociedades de aprendizaje que urgen por nuevos caminos comprensivos hacia nuevas formas de enseñanza, los “desordenamientos” (Orozco, 2004) educativo-comunicativos (en lo lingüístico, en lo institucional, en los tiempos y los escenarios educativos) y toda una complejidad de “saberes mosaico” (Martín Barbero, 2007) presentes en la escuela y que están alterando la centralidad de los saberes centrados en el libro de texto de la escuela de la era industrial.

Material y métodos

La propuesta se inscribe en la perspectiva de la etnografía física/virtual, que apela a recursos cualitativos. Las razones de esta elección de corte cualitativo se explica porque se pretende reconocer por este medio del consumo digital las nuevas formas de identidad (es), su relaciones, el contexto, los discursos, las prácticas, los efectos sociales que dichas experiencias generan en jóvenes escolarizados en la ciudad de Villavicencio.

La triangulación entre métodos rescata el enfoque cualitativo como forma de abordaje, en vista de que esta alternativa contiene técnicas de recolección de datos flexibles y adaptables a los diversos momentos de la investigación. Se requiere al uso de diversas técnicas de recolección de información, según los objetivos trazados en cada etapa de la investigación.

Por la dimensión de este proyecto se apela al enfoque metodológico “etnografía”, que etimológicamente traduce el estudio de las etnias y que significa el análisis de modo de vida de una raza o de un grupo de individuos mediante la observación y descripción de lo que hacen, cómo se comportan y cómo interactúan entre sí, para describir sus valores, creencias, perspectivas y cómo estos pueden variar en diferentes momentos, lugares y circunstancias, es decir, que “describe las múltiples formas de vida de los seres humanos. (Martínez, 1994:10).

La etnografía, en este orden de cosas, puede servir para alcanzar un sentido enriquecido de los significados que va adquiriendo la tecnología en las culturas que la alojan o que se conforman gracias a ella (Hine, 2004: 17), de tal manera que es necesario dar respuesta a los siguientes interrogantes:

¿Quién consume en espacios de ocio? ¿Cómo consumen en estos espacios? ¿Dónde consumen? ¿Cómo desempeñan y experimentan las identidades estos jóvenes urbanos escolarizados en los espacios de ocio? ¿De qué modo afecta Internet a la organización de las relaciones sociales en el tiempo y el espacio? ¿Cuáles son las consecuencias sociales y educativas que se generan a partir de la relación información/sociedad red?

El trabajo de campo en su primera etapa desarrolló tareas exploratorias para reconocer las prácticas y discursos del consumo digital que realizan los jóvenes urbanos escolarizados de la ciudad de Villavicencio, departamento del Meta (Colombia) en dos contextos: la escuela e internet, es decir, espacios y lugares donde confluyen estas manifestaciones, determinando su significado. Esta primera aproximación se establece a partir de la observación y la observación participante, registrando y haciendo parte de las acercamientos de los jóvenes en esos espacios de ocio, para identificar detección de sitios de reunión, herramientas digitales, quiénes son, qué dicen, qué hacen y cómo hacen usos de estos medios en sus espacios particulares de ocio. La segunda aproximación se hace a través de los cuestionarios a jóvenes para acceder a identificar tendencias, preferencias y perfiles de los jóvenes en este medio de consumo digital.

En la segunda etapa del proyecto se efectuaron acercamientos al trabajo de campo, lo que requirió de registros para capturar manifestaciones y acciones en estos espacios digitales, a través de formatos del lenguaje como la comunicación no verbal, las formas de corporeidad, la comunicación asertiva, etc.

El proyecto empleó, adicionalmente, entrevistas abiertas a jóvenes y profesores para determinar los modos en que ellos (los jóvenes) construyen las nuevas formas de identidad en relación con la cultura mediática y la cibercultura, los sentidos sociales, las valoraciones, los efectos sociales y educativos de la relación información/ sociedad red.

Los cuestionarios se aplicaron a diez expertos nacionales e internacionales en temáticas relacionadas con estudios sociales de la juventud, tecnologías aplicadas a la educación y estudios sociales del ocio, la recreación y el tiempo libre. En el ánimo de reconocer orientaciones variadas sobre la cuestión problemática a la que refirió el proyecto, se eligió un grupo de expertos provenientes de diferentes disciplinas del conocimiento en ámbitos diversos como antropología, comunicación, sociología, educación física y pedagogía social, provenientes de diferentes países latinoamericanos: Colombia, Argentina y México. Dicha

diversidad garantiza una mayor posibilidad de entrecruzar las experiencias educativas de dichos expertos, con lo que más que un registro se puede establecer un verdadero “mapeo” de la situación del consumo digital juvenil y sus consecuencias en el terreno de la educación en el subcontinente.

Las inquietudes planteadas se ocuparon de asuntos como los efectos/consecuencias del consumo digital en los jóvenes en cuanto a la atención a los espacios convencionales de interacción en el aula, las estructuras mentales de los sujetos juveniles y sus variaciones por vía de estas prácticas de consumo tecnológico, las modificaciones/transformaciones que sufren las mediaciones pedagógicas –en especial, el libro- por estos nuevos accesos, su aplicación puntual en espacios de clase y, en fin, las prácticas de enseñanza que se podrían modificar en virtud de estos nuevos usos tecnológicos.

De la misma manera, el proyecto elaboró una encuesta dirigida a jóvenes (14-27 años, según la legislación colombiana) diferenciados por estrato social, género, escolaridad y edad. En este sentido, se aplicaron 200 encuestas cuyos resultados se articulan, a manera de triangulación, con las respuestas de los profesores, las entrevistas a profundidad efectuadas a informantes calificados (videogamers) y los resultados de la etnografía virtual efectuada básicamente en redes sociales (Facebook), que incluyó una revisión a sus prácticas discursivas (temáticas habituales, uso de emoticones, microblogging), imagen de sí (uso de avatares, álbumes fotográficos, viajes, familiares, rostros, paisajes, cuerpos, descargas, sociales), publicación de contenidos visuales/audiovisuales; prácticas sociales: adscripción a grupos (políticos, culturales, familiares, académicos), y, por último, periodización de los espacios de conexión/desconexión: sesiones y uso de aplicaciones (juegos y otros).

Resultados

El proyecto inicialmente reflexiona frente a los procesos de atención que, eventualmente, se podrían mejorar con el uso de los juegos de computación. En este aspecto, las respuestas arrojan que los videojuegos desarrollan fortalezas que potencian no sólo nuevas habilidades de pensamiento, distantes de las desarrolladas por otras generaciones, que notablemente están más adecuadas al uso de las nuevas tecnologías. En este sentido, no sólo los usos instrumentales de las tecnologías informáticas sino la forma en que modifican algunas estructuras mentales de los “nativos digitales” son totalmente susceptibles de emplearse como dispositivos encaminados hacia el aprendizaje, porque “la habilidad mental en el juego mejora y ya uno se vuelve digamos que, por decirlo así, experto en estrategias” (Cristian, 20 años).

Adicionalmente, se reconocen importantes modulaciones en cuanto a habilidades sociales, tales como la resolución cooperativa de problemas, la resolución de conflictos, mejorías en la coordinación psicomotriz, concentración en tareas concretas, una mayor capacidad para mejorar la “información visual, auditiva y verbal del mundo actual”, dominio de sí y asunción de roles en entornos vitales. Ello, sin embargo, ha de contrastarse con los intereses de los jóvenes que se “encuentran detrás de la atención”, de las trayectorias de los usuarios y de las dimensiones en las cuales se inscriben, es decir, en el sentido que requiere preguntarse “qué otras instancias de aprendizaje y relación con la tecnología tienen los agentes en cuestión”, pues es claro que los usos difieren sustancialmente de un sujeto a otro.

Para los jóvenes entrevistados, no existe una afectación representativa en los usuarios de videojuegos, por ejemplo, que haya afectado sus dinámicas académicas, pues “hay que tener tiempo para jugar, hay que tener tiempo para estudiar, pues en algún momento de nuestras vidas, uno va a tener que dejar el juego para desempeñar unas responsabilidades de mucho más peso” (Cristian, 20 años). En parte por ello, los jóvenes creen que es una ventaja nacer y crecer bajo una generación que día tras día experimenta cambios vertiginosos -computadores, videojuegos, reproductores digitales de música, videocámaras, teléfonos celulares y muchos otros juguetes y herramientas de la era digital- frente a otras que no lo vivieron en un 83,5%, cifra que se suma al 88% que considera que la masificación de elementos digitales en la sociedad debería ser un bien público al que todos tuviesen acceso. Tarea posterior será comprobar en qué medida esta nueva mediación impacta la idea de cultura común y pública, tan central y definitiva para las responsabilidades de la escuela como institución social de la era industrial.

Frente a los usos que los jóvenes hacen de los artefactos tecnológicos, existe coincidencia en pensar dichas tecnologías como espacios de interpelación determinantes en la construcción de sus representaciones, en parte debido a la crisis que sobre llevan las instancias socializadoras clásicas, esto es, la familia, el Estado, la escuela, entre otras, lo cual constituye una “trama cibernética” que redefine sus posibilidades de interacción:

1. Irrupción de nuevas lógicas, distanciadas notablemente de las legadas por la herencia moderna.
2. Atomización de los colectivos, en una suerte de exilio interior favorecido claramente por la individuación de los consumos, que tiene en los jóvenes actores de preponderancia.
3. La pluralidad de identidades y de sujetos múltiples compitiendo por tener morada en un mismo individuo, en una clara superación de las personalidades introdirigidas hacia una construcción más dinámica e inestable. O, dicho de otro modo, el paso de la identidad monolítica a formas de representación de la subjetividad propia construidas intersubjetivamente, lo que podría confirmar el porqué para los jóvenes encuestados (20,8%) mantenerse en comunicación permanente a través de estos dispositivos es de enorme trascendencia, más allá de la búsqueda de información o la descarga de música, por ejemplo. En este sentido es importante señalar lo que corroboran muchos estudios: que históricamente los jóvenes emplean la(s) tecnología(s) para hacer las mismas cosas que han hecho sin su utilización: entretenerse, relacionarse con los demás (80,77%) y asuntos de orden práctico como buscar información (33,49%).
4. Disolución de los anclajes histórico-geográficos otrora generadores de identidad, y su recomposición ocasionada por la proliferación de inéditos territorios culturales, muchos de ellos virtuales, que desestructuran no sólo las formas del pensamiento lineal, sino que estrechan vínculos interculturales en sociedades globalizadas tecnológicamente: “Incluso hace poco conocí un amigo estadounidense y hablamos y jugamos muy chévere y quedamos de él enseñarme a hablar inglés y yo español, y en medio del juego uno aprende y uno crea sus buenas conexiones” (Michael, 18 años).

5. Por último, el asocio tecnología, calidad de vida y progreso, frente a perspectivas que proponen como tarea esencial de la tecnología una perspectiva más emancipatoria de las condiciones de dependencia. Ello se constata fácilmente con el 92% de sujetos que consideran que el impacto de la tecnología y de sus artefactos en la vida propia es positivo.

Lo anterior, no obstante, requiere entender que estos consumos no son de ninguna manera indiscriminados o poco selectivos, pues los jóvenes saben perfectamente cuál es el escenario de usos y gratificaciones que se derivan de las prácticas de consumo: saber qué hacen mis amigos (32,9%), opinar (12,9%), y solucionar dudas de estudio (12,9%), entre otras opciones, son las consideraciones más relevantes que plantean los jóvenes frente a lo que les permiten las redes sociales. En este sentido, habría que preguntarse acerca de “lo discriminado o lo indiscriminado” de esos usos, más allá de las condiciones socio/económico/culturales que se estructuran en relación con esos usos masivos, y a esas supuestas “urgencias” dentro de las cuales los jóvenes se enmarcan esos usos continuos. En este sentido, es significativo el hecho de que la variable estrato socioeconómico no juegue un papel preponderante si nos atenemos a que un 93% de los encuestados pertenece al estrato socioeconómico medio o bajo, de los cuales un 94% es usuario regular de la red.

En opinión de los expertos, la escuela se ha quedado rebasada en sus intentos por actualizarse y tener una postura de cara en los nuevos contextos que vivimos, por lo menos en lo que respecta a los cambios que se observan en la búsqueda de la soledad para conectarse con el mundo; en segundo lugar, la sustitución de las formas tradicionales de comunicación por el uso de códigos lingüísticos restringidos (en emoticones, en avatares, en imágenes distorsionadas de sí mismos en redes sociales) y su evolución hacia formas complejas de socialidad, complementados con modas, músicas y aficiones acordes con dicho “proyecto” de vida:

“Me gusta (el juego multiusuario) por el motivo que tú juegas con otros jugadores, personas que piensan igual que tú, que tienen sentimientos, que actúan, no contra una máquina que ya está... programada a niveles. A cierto tiempo, hace ciertas cosas. En cambio con personas tú no sabes a qué te puedas enfrentar. El juego arcade es repetitivo, y pues esa repetición aburre. A veces cansa al jugador. (Michael, 18 años).

En términos de la escuela, existe la creencia de que allí reside el fracaso escolar tanto del profesor como del alumno: se han roto los fundamentos dialógicos del proceso pedagógico, según sus mismos actores, a lo que se adiciona la crisis del acto didáctico del uso de la palabra, lo que convierte este en un pasaje dramático para dos actores cuyos libretos son mutuamente incomprensibles. Esta urdimbre en la que se entretajan significaciones y resignificaciones de la realidad individual y social de los sujetos juveniles ha venido a recomponer, incluso, sus estructuras mentales. Estructuras y subjetividades que aún no han sido reconocidas plenamente por las instituciones educativas, verdaderamente anquilosadas ante los embates de la sociedad del conocimiento, ya que se percibe como un espacio que queda lejos de los debates que aquella debe fomentar por el contacto y formación que pretende en las juventudes.

Lo anterior quizás responda a los ecos que desde la formación docente se plantean la posibilidad de adaptar dichas tecnologías a los espacios convencionales de encuentro

educativo: y es que si para el 70,8% de los jóvenes encuestados hay un espacio sostenido para la aplicación y uso de las tecnologías en espacios tanto educativos como laborales, los profesores alternan sus respuestas entre la incredulidad y la sospecha: voces que afirman, entusiasmadas, la necesidad de adaptar dichas tecnologías de forma institucional en los planes de estudio, como parte esencial de los procesos de formación docente, concertando estrategias de uso y aplicación que implican el establecimiento de unas relaciones más horizontales y simétricas, donde aprender y enseñar sean tareas conjuntas y no estratificadas, y en las que las tareas abonadas a la tecnología no sean instrumentalizadas. Por el contrario, entre profesores con mayor “tradicción” dentro de las instituciones existe la creencia de que dichos usos podrían negar la interlocución cara a cara y desvanecer la fuerza argumentativa de la palabra hablada. Por ello, uno de los expertos consultados afirma que “Si una propuesta tecnológica cruza los umbrales de la escuela, ha de ser resultado de una acción reflexiva de parte de sujetos que analizan, contrastan y concluyen. De lo contrario, déjenme asistir de mi sospecha, pues la globalización ha llenado de baratijas los mercados: allí es más importante aparentar que ser, lo cual es más cómodo y posiblemente más rentable; en el mismo orden de cosas, la conciencia así se desdobra en baratija y queda en evidencia el maestro que dice que forma(tea) y el alumno forma(tea)do”.

En cuanto a la afección de las relaciones sociales producto del acceso a los usos de la tecnología, se parte de la idea de reorganizar algunas dimensiones de las relaciones sociales, como también otras transformaciones que nada tienen que ver con internet. Es decir, depende de qué dimensiones de las relaciones sociales hablemos: vida cotidiana, relaciones globales... Porque si hablamos que Internet es un espacio virtual “todopoderoso” que transforma todo tipo de relaciones materiales y simbólicas, tal vez estaríamos perdiendo de vista el proceso (en tanto histórico, y actual, obviamente) que dio lugar al surgimiento (y permanencia) de internet como modo de circulación (y circularidad) global entre sus usuarios. De esta manera se debería ubicar las preguntas en otros sujetos, espacios y acciones para poder responder en qué medida Internet condiciona (y de qué manera) las relaciones sociales, en vista del importante porcentaje de jóvenes que afirma pertenecer una red digital de esta naturaleza: 92,5%.

Por ello, las relaciones sociales simplemente se modifican: anteriormente el concepto del tiempo estaba supeditado a las características particulares del estadio de tiempo en turno, y los órdenes del mundo se construían de esa manera. Hoy el tiempo es otro, el modo de alcanzarlo, de manifestarlo, de concebirlo. Por eso, el uso de Internet sí ha cambiado las relaciones sociales a tal grado que ahora podemos pensar que estamos en otro tipo de mundo, cambiante, veloz, metafórico, distinto al que concebíamos antes. Eso no necesariamente es malo: simplemente hemos cambiado a una velocidad antes inimaginable con lo cual tendremos que vivir de aquí en adelante.

37,5% de los encuestados afirma, en este sentido, no ver afectado su desempeño laboral o académico por la irrupción de estas tecnologías, así como el 32,9% manifiesta que la red social, con 92,5% de usuarios, le permite ante todo “saber qué hacen mis amigos”.

En relación con los tiempos y escenarios que los chicos y chicas prefieren para sus actividades de conexión a internet, 39,2% de los 80 jóvenes que manifestaron ser usuarios de juegos multiusuarios dijeron hacerlo en sus casas de habitación y preferencialmente (28%) en horas

de la noche, que constituyen sus espacios de ocio, y que además incluye usos específicos de la red, empleo del correo electrónico, cuentas de mensajería instantánea y webcams, uso de redes sociales, blogs o fotologs, así como videojuegos (tipo arcade o multiusuario). Estas baterías definen “nuevos estilos de entender e incorporarse a la sociedad y una fuente de oportunidades que describen nuevas pautas de relación, ocio, consumo, formación y empleo; y lo que es aún más importante, de acceso al conocimiento” (Rubio Gil, 2009: 5), con lo que su estudio garantiza una mayor comprensión a las expectativas de muchachos y muchachas y un verdadero desafío de cara a la procesos formativos en sociedades del conocimiento.

Discusión

En principio es necesario señalar que las herramientas que provee la tecnología digital ofrecen para el sector educativo la posibilidad de acceder a mayor y mejor información, con los “desordenamientos” (Orozco, 2004) que ello acarrea –lingüísticos, organizacionales, didácticos, epistémicos-, en el ánimo de generar cambios positivos en las estrategias didácticas y metodológicas que utilizan los docentes en sus procesos de enseñanza y de aprendizaje y así posibilitar un aprendizaje más cooperativo y horizontal, ajeno a las jerarquizaciones de las instituciones educativas convencionales. Sin embargo, se hace necesario de la misma forma estar atentos en lo relacionado con las formas de la atención de los estudiantes, la estimulación del pensamiento crítico, las distorsiones entre la realidad y la virtualidad, los escenarios de socialización utilitaria y la intimidad espectacularizada presente en los fenómenos en red.

Trabajar en una educación inclusiva que propenda hacia la resolución de las brechas sociales, incluida la digital, constituye un imperativo que se debe proponer desde la escuela. El acceso público gratuito a la comunicación en red, a partir del cual se superen –por lo menos parcialmente- las enormes desigualdades que origina esta situación constituye una esperanza de los jóvenes hacia el futuro, corroborado por el 88% de los sujetos encuestados, quienes creen que la masificación de elementos digitales en la sociedad debería ser un bien público, al que todos tuviesen acceso.

La propuesta concluye considerar que existen, notablemente, espacios de ocio que riñen, en términos cuantitativos y cualitativos, con los espacios para el “aprendizaje formal”: tiempos para el juego (considerados socialmente improductivos y deficitarios) y tiempos para el saber formalizado, al que debe anteceder el rigor, la atención, la focalización. En este sentido, se hace necesario reconocer que existen nuevos espacios para el aprendizaje, entre ellos los espacios de ocio (digital), que exigen repensar las prácticas de enseñanza, las formas en que los “nativos digitales” aprenden e incluso los currículos que se requieren para su formación en la sociedad del conocimiento, que dista del aprendizaje acumulativo y memorístico propio de la “educación bancaria” (Freire, 1970) que exigía la escuela de la era industrial.

En este sentido se destacan los usos que los chicos y chicas hacen de dispositivos y artefactos digitales, entre los cuales el videojuego (tipo arcade o en línea) concreta un enorme potencial educativo de necesaria revisión, tanto como formato propicio para el aprendizaje como incluido dentro las prácticas de enseñanza de los profesores: espacialidad, trabajo colaborativo,

pensamiento estratégico, creatividad y el desarrollo de destrezas instrumentales temporales van de la mano de características que posee el juego digital como actividad placentera, ficticia (lo que puede facilitar la acción de pedagogías inmersivas) y regulada, lo cual puede posibilitar satisfactorios resultados en términos de desarrollo motor (ocio digital y ocio digital activo), intelectual, afectivo y social.

Frente a los procesos de subjetivación juvenil, las tecnologías digitales permiten nuevas formas de identificación consigo mismos, con el entorno y con los otros, en una interrelación en la que se despliegan la subjetividad, los vínculos intersubjetivos y la cultura históricamente construida, esto es, un yo construido en un entramado complejo de forma relacional “que abandona la certeza de una identificación única” por la flexibilización de procesos identificatorios que multiplican “ese espejo primitivo en una necesaria red de múltiples espejos familiares, grupales y sociales, entre los cuales los medios de comunicación y la digitalización de los mensajes –en el contexto de la cultura actual- también se sitúan como un ‘otro’ de creciente fortaleza” (Esnaola, 2004). De esta manera, la idea moderna de identidades fijas muta hacia la provisionalidad de subjetividades interactuantes, lo que explica no sólo las atemporalidades y la transitoriedad de esas intersubjetividades juveniles, sino lo nómádico de sus prácticas culturales y sociales. Así mismo el proyecto deja expresada la idea, para análisis posteriores más detallados, de que los videojuegos agenciarían un tipo de conocimiento que se encarna en el cuerpo, conocimiento que estaría en sintonía con las características propias de cada contexto de aplicación en relación con “las percepciones, acciones, opciones, simulaciones mentales de las acciones o el diálogo” de las personas y que se percibe, por ejemplo, en las prácticas cinestésicas de los usuarios en simulaciones de movimiento que involucran todo el cuerpo (Gee, 2007: 79).

Fomentar, entonces, en la formación del profesorado la reflexión y análisis sobre estos aspectos implica reconocer a los estudiantes como sujetos activos de aprendizaje y no como objetos de saberes institucionalmente regulados y administrados de manera dosificada. Se debe enfatizar en el hecho de que ello requiere no sólo compromisos institucionales y un conocimiento profundo de los formatos culturales y sociales de los jóvenes, tanto como una reformulación de los problemas y prácticas de enseñanza, programas y actividades curriculares y extracurriculares, entre las cuales es definitiva la estimulación del trabajo colaborativo entre pares.

La autodependencia y el fomento de la autonomía en la toma de decisiones propias de las sociedades digitales llevan consigo un correlato sobre las relaciones de poder que se despliegan en las personas y sus relaciones: la horizontalización en relaciones no jerarquizadas posibilitan e incentivan el campo de intervención de los individuos en el orden social, en las que, al parecer, se trasciende el ámbito de las sociedades disciplinarias (Foucault, 1975) hacia las sociedades de control (Deleuze, 1996). Lo anterior identificaría nuevas formas de vinculación social centradas en el trabajo cooperativo y la comunicación (Castells, 2009), así como posibilitaría una revisión de los formatos de enseñanza en sociedades del conocimiento, que requieren una importante dosis de creatividad, ingenio, toma de decisiones e innovación. Es necesario reconocer que estos nuevos escenarios de socialización no desplazan a las instituciones en las que se organiza la vida cotidiana de los jóvenes sino que intervienen como resignificaciones de las relaciones off line de los encuentros físicos.

Referencias

- Bauman, Z. (2009). El arte de la vida. De la vida como obra de arte. Paidós.
- Bauman, Z. (2010). Mundo consumo. Barcelona. Paidós.
- Bourdieu, P. (1979). La distinción. Taurus.
- Castells, M. (ed.) (2004). La sociedad red: una visión global. Alianza Editorial, Madrid.
- Deleuze, G. (1990). Pos-scriptum sobre las sociedades de control, Conversaciones.
- Elzo Imaz, J. (2000). El silencio de los adolescentes: lo que no cuentan a sus padres.. Temas de hoy. Madrid.
- Esnaola H., G. (2001). El discurso narrativo del relato electrónico: el caso de los videojuegos. Investigación inscrita en la Universitat de Valencia, Departamento de Didáctica y Organización escolar.
- Espuny, C.; González, J.; Lleixá, M.; Gisbert, M. (2011). «Actitudes y expectativas del uso educativo de las redes sociales en los alumnos universitarios». En: «El impacto de las redes sociales en la enseñanza y el aprendizaje» [monográfico en línea]. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC). Vol. 8, n.º 1, págs. 171-185. UOC. [Fecha de consulta: 16/04/2011]).
- Feixa, Carles. "Tribus urbanas y Chavos banda: las culturas juveniles en Cataluña y México". Nueva Antropología, Revista de Ciencias Sociales. Nº. 47, 1995, pags. 71-93.
- Freire, P. (1970). Pedagogia do oprimido. New York: Herder & Herder.
- Gee, J.P. (2007). Good Video Games + Good Learning. Collected essays on Video Games, Learning and Literacy. New York, Peter Lang.
- Gabelas Barroso, J. A. (2010). La creación de un cortometraje: un proceso de mediación en la promoción de la salud del adolescente. Memoria para optar al grado de doctor, Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias de la Información.
- García Canclini, N. (1995). Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización, México, Grijalbo.
- Grint, K., Woolgar, S. (1997): The Machine at Work, Technology, Work and Organization. Cambridge. Polity Press.
- Grint, K., y Woolgar, S. (1995). "On Some Failures of Nerve in Constructivist and Feminist Analyses of Technology", Science, Technology and Human Values, Vol. 20.
- Hine, C. (2004). Etnografía virtual. Editorial UOC, Barcelona, España.

http://www.almamater.edu.co/Servicios/Integracion_Academica/Diplomado_Cultura_Democratica/Sesiones/Sesion_07/Temas_y_problemas_de_los_jovenes_colombianos_al_comenzar_el_siglo_XXI%20-%20German_Munoz.PDF. (Consultado el 04-04.2010. 19:41)

Huizinga, Johan (2000). *Homo Ludens*. Alianza Editorial

Winocour, R. (2006). Internet en la vida cotidiana de los jóvenes. *Revista Mexicana de Sociología*, Vol. 68, Núm. 3, julio-septiembre,

Lanfant, Marie-Francoise. (1978). *Sociología del ocio*, Ediciones Península, Barcelona.

Maffessoli, Michel. "Juventud: el tiempo de las tribus y el sentido nómada de la existencia", en *Revista Joven-es* No. 20, México D.F., 2004, pp. 28-41.

Martín Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Gustavo Gili. Barcelona.

Martín Barbero, J. (2002). "Jóvenes: comunicación e identidad". En *Revista Pensar Iberoamérica*. No. 0, Febrero.

Martín-Barbero, J. (2007). *La educación desde la comunicación*. México: Gustavo Gili.

Martínez Miguélez, M. (1997). *El paradigma emergente en la ciencia: hacia una nueva teoría de la racionalidad científica*, México D.F., Editorial Trillas, [2ª edición].

Orozco Gómez, G. (2004). *De la enseñanza al aprendizaje: desordenamientos educativo-comunicativos en los tiempos, escenarios y procesos de conocimiento*. *Nómadas* [en línea]: [fecha de consulta: 9 de agosto de 2012] Disponible en: <<http://www.redalyc.org/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=105117678010>> ISSN 0121-7550

Prensky, M. (2001) "Digital Natives, Digital Immigrants, en *On the Horizon*, MCB University Press, Vol. 9 No. 5.

Ramonet, I. (1999). *La tiranía de la comunicación*. Debates, Madrid.

Reguillo, R. (2003). "Las culturas juveniles: un campo de estudio; breve agenda para la discusión", en *Revista Brasileira de Educação* No. 23, pp. 103-118.

Rubio Gil, Á. (2009). *Adolescentes y jóvenes en la red: Factores de oportunidad*. Instituto de la Juventud. Madrid.

Safar, E. (2001). "La comunicación en el pensamiento de Paulo Freire", en: *Anuario Ininco*, nº 13, Caracas.

Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*, Fondo de Cultura Económica, México.

Sunkel, G. (2006). *El consumo cultural en América Latina*, Convenio Andrés Bello.

Tejero, C.M.; Balsalobre, C.; Higuera, E. (2011). Active Digital Entertainment (ADE). Social reality, trends and opportunities of virtual physical activity. *Journal of Sport and Health Research*. 3(1):7-16.

Tully, C. (2008). La apropiación asistemática de las nuevas tecnologías. Informalización y contextualización entre los jóvenes alemanes. *Revista Internacional de Sociología (RIS)*. Vol. LXVI, nº 49. Enero-abril, 61-88.