

RAZÓN Y PALABRA

ISSN 1605-4806

Primera Revista Digital en Iberoamérica Especializada en Comunicología

[Acerca de RyP](#)

[Números anteriores](#)

[Convocatoria](#)

[Directorio](#)

[Política editorial](#)

México Julio 20, 2014

[Inicio](#)

PANORAMAS DIVERSOS JÓVENES, NUEVAS TECNOLOGÍAS Y NUEVOS RETOS

Por [Pablo Mauricio Bustamante](#)
Número 62

Introducción:

Cuando buscamos establecer las pautas para un análisis que involucre las relaciones que surgen entre los jóvenes y las nuevas tecnologías, además de los nuevos retos que esta relación va proponiéndonos como sujetos inmersos no en una “Era de Cambios” sino en “Un Cambio de Era” (como planteara Guillermo Orozco algunos meses atrás, marzo del 2007, en un curso sobre Estudios de Recepción), enfrentamos la dificultad de encontrar no solamente un panorama con diversas facetas sino diversos panoramas que van a establecer la estructura del proceso social en el que nos sumergimos.

Por el motivo anteriormente planteado es que el texto que se desarrolla a continuación está dividido en diversas secciones: La primera corresponde a perfilar algunos elementos que nos permitan identificar al sujeto concebido como joven, posteriormente se presenta una aproximación (a partir del Tiempo y el Espacio como conceptos) a la idea de los cambios en las concepciones del mundo que percibimos, la tercera sección busca sentar las bases para comprender la realidad de las Nuevas Tecnologías como espacios de proyección de la actividad social, a partir de ahí se construye el panorama de interrogantes que plantea el acceso a estos nuevos medios y finalmente los retos que se establecen (especialmente para los jóvenes) a partir de un proceso social del que, por el momento, se tienen más preguntas que respuestas.

1. Jóvenes: Pauteo de un extraño social

La búsqueda de un mapa, que nos permita ubicar al sujeto comprendido como “joven”, es un reto para repensar y reconstruir conceptos que configuran nuestra forma de percibir y (re)construir el mundo que nos rodea. Los jóvenes como habitantes del espectro social estamos diseminados y en constante movimiento hacia diversas direcciones, cada una de ellas presenta características y retos de comprensión diferentes.

Es, quizá, la capacidad dinámica de la identidad una de las características más notorias del sujeto concebido (y auto concebido) como joven.

Repensar la identidad en tiempos de globalización es repensarla como una identidad multicultural que se nutre de varios repertorios, que puede ser multilingüe, nómada, transitar, desplazarse, reproducirse como identidad en lugares lejanos del territorio donde nació esa cultura o esa forma identitaria. De manera que la reflexión sobre la identidad en términos conservacionistas aparece hoy como un intento de forzar los hechos, detener procesos sociales en constante renovación y transformación, embalsamar en un conjunto de rasgos algo que de hecho está transformándose incesantemente (GARCÍA CANCLINI 1997: 80).

Un ser descontento con su entorno, urgido de cambiar constantemente y en búsqueda de espacios donde pueda poner en juego esta incesante mutación, esa capacidad camaleónicas para integrarse y al mismo tiempo diferenciarse de quienes habitan en su entorno. Estas diferenciaciones y “nuevas formas de juntarse” como diría Martín-Barbero (cf. 2002: 337), son concebidas por el ser “adulto” como arrebatos a su orden, irrupciones foráneas de aquellos que “poco o nada saben de la realidad que se vive”. El ser “adulto” tiembla ante el temor que le causa el acceso que hoy tiene el joven a información, especialmente la capacidad de ingresar a realidades que durante toda la existencia humana habían quedado cómodamente bajo el tapete.

El sociólogo alemán Zygmunt Bauman, en su libro *Modernidad Líquida*, desentraña algunos rasgos de la identificación de “extraños” al interior de las comunidades¹, sujetos a los que se busca eliminar de nuestras realidades o, si lo anterior no es posible, al menos quitarles la posibilidad de ser escuchados. “Esto se consigue haciendo que todo lo que puedan decir resulte irrelevante, inconsecuente con respecto a lo que puede, debe y desea hacerse” (BAUMAN 2002: 113).

Nuestras comunidades, durante su existencia, construyen diversos arquetipos para identificar a los “extraños”. El Joven como sujeto “extraño” en una comunidad nacional se enfrenta ante la eliminación, negación, o simplificación de sus acciones; en otras palabras, los jóvenes nos enfrentamos a un proceso donde las comunidades, en pro de la “buena vecindad”, buscan desarticular las expresiones juveniles, luego intentan negar la existencia de las mismas y finalmente acomodan a este sujeto en un sistema demagógico donde teóricamente está siendo escuchado.

El joven (de diferentes temporalidades) adquiere, rechaza y ajusta diversos Marcos de Referencia para, en relación a ellos, configurar su trayectoria y desenvolvimiento social. La selección de estas coordenadas, expresadas normalmente en una forma específica para concebir el mundo, marcarán las pautas que engendran la diferenciación de sujetos al interior del espectro social.

2. Tiempo y espacio: Apuntes sobre rupturas conceptuales²

Un día continúa teniendo veinticuatro horas, cada hora sesenta minutos y así sucesivamente hasta el infinito³. Ante la afirmación inicial, se nos presenta una pregunta necesaria: ¿Por qué hablar de un nuevo tiempo si éste se mantiene igual que siempre?

Físicamente el tiempo no ha cambiado en absoluto, se mantiene y posiblemente se mantendrá⁴, pero los conceptos como toda construcción cultural están destinados a cambiar constantemente, Bauman reflexiona sobre esta característica de la cultura y su relación con el hombre al afirmar que “la cultura está condenada a una continuación eterna de su agonía; de igual modo, el hombre, ya que está dotado con la capacidad de la cultura, está condenado a explorar, a estar insatisfecho con su mundo, a destruir y a crear” (2002a: 175).

Nuestra idea de tiempo se ha reconfigurado conforme ha cambiado el proceso de producción y ejecución de diversos quehaceres cotidianos. Los jóvenes ya no realizan los procesos al igual que los realizaron quienes hoy son adultos. A la par, y en relación con las rupturas temporales, otra de las nociones que se quiebra en torno al uso de las nuevas tecnologías es la del espacio donde realizamos nuestras actividades. La distancia, otrora considerada un fuerte obstáculo, deja de verse como una limitante para la interrelación humana.

La relación entre tiempo y espacio sería a partir de entonces, mutable y dinámica, no predeterminada ni invariable. La conquista del espacio llegó a significar máquinas más rápidas, Los movimientos acelerados significaban espacios más grandes, y acelerar los movimientos era la única manera de agrandar el espacio (BAUMAN 2002: 121).

Estas nociones de tiempo y espacio se acentúan al comprender una complejización del uso de diversos sistemas al unísono, lo cual lleva a una aceleración de nuestra idea y perspectiva de tiempo. Bajo esa idea es posible comprender que las concepciones de tiempo y espacio se han desdoblado y por ello las ideas que se establecen sobre éstas no pueden estructurarse a partir de la estabilidad, sino a partir de comprender “lo inestable”, de reconocerlo desbordante y comprendiendo sus capacidades de mutación.

3. Los ojos del mundo: Nuestras realidades a través de las pantallas

En primer lugar, hay una habitación que puedes ver a través del espejo; se parece mucho a nuestro salón, la única diferencia es que las cosas están al revés. Puedo verlo todo si me subo a una silla, todo menos lo que hay detrás de la chimenea. ¡Oh! ¡Me gustaría tanto poder ver lo que hay allí! [...] Sus libros se asemejan a nuestros libros. Sólo que las palabras están escritas al revés; lo sé porque puse uno de nuestros libros frente al espejo y entonces ellos hicieron lo mismo en la otra habitación (Lewis Carrol – *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí*).

Si levantamos la mirada, y nuestros ojos dan un rápido paseo a través de nuestro entorno, podremos evidenciar que nos encontramos inmersos en un mundo rodeado de espejos que nos van “reflejando” la realidad donde vivimos. Desde pantallas grandes, pasando por pantallas pequeñas y hasta micro pantallas se transforman en los espejos a través de los cuales vamos adentrándonos hacia lo que se piensa, sueña y espera del mundo.

Lo que el paradigma de la imagen inaugura no es entonces el lenguaje audiovisual, sino su tecnificación vía los diversos dispositivos mediáticos, y con ellos su proliferación indiscriminada como referente principal de lo real. Lo que la sociedad informacional “a la Castells”⁵ supone, no es sólo el avasallamiento informativo de datos e imágenes, y la dependencia creciente de ellos para sobrevivir en el mundo real, sino la construcción masiva de representaciones sobre todo audiovisuales y digitales que estos logran del acontecer cotidiano y del devenir humano (OROZCO 2001: 67-68).

El audiovisual (multimedia), teniendo a la imagen como sensual principio para nuestra aproximación a la vida, se establece como un nuevo parámetro, útil para sedimentar nuestras miradas sobre las diversas y zapeadas realidades que recibimos a diario. Cine, televisión, videojuego y el celular, son algunos de los medios que se establecen como soportes para transportar las “realidades” que llegan como propuestas y están en espera de un reconocimiento o en su defecto de un rechazo por parte de las personas. Un elemento que debe ser considerado, es que estos espejos no están reflejando una realidad tal cual, eso quiere decir que uno de los elementos, a partir del que construimos nuestras percepciones del mundo, es producto de un trabajo de múltiple mediación en diversos niveles y que al mismo tiempo producirá una explosión de miradas subjetivas por parte de los sujetos (cf. OROZCO, 1991).

Es importante notar que el trabajo audiovisual, en diversas áreas (entre ellas la cinematografía), ha ido marcando de gran manera los pasos que se van dando en el desarrollo de Nuevas Tecnologías, especialmente en el ámbito de las telecomunicaciones (además del entretenimiento). Estos cambios, normalmente, van ligados a factores económicos en cuanto a una competencia en el ámbito de producción y una demanda creciente que permita solventar proyectos a futuro (cf. ÁLVAREZ En BUSTAMANTE 2003: 89).

En el caso de diversas áreas de trabajo con Nuevas Tecnologías, con el paso del tiempo nuevos ámbitos de consumo se fueron popularizando, llegando así a transfigurar los procesos existentes en cuanto a producción, postproducción y presentación de materiales. Es en este proceso de búsqueda de nuevos espacios que poco a poco nuestra realidad se fue poblando de pantallas, las mismas presentan una problemática doble, ya que mientras llegan a producir una fascinación por sus capacidades y versatilidades, al mismo tiempo estos espejos (multimediatícos) también presentan nuevas interrogantes al momento de pensar en su funcionamiento en el contexto social.

Como Alicia al explorar el mundo que le devuelve el espejo, estas imágenes (a todo nivel: visuales, sonoras, etc.) que día a día nos presentan las múltiples pantallas, deberían enfrentarnos con el descontento, motivar nuestra curiosidad frente a lo que se nos propone a través de ellas, pues es así que se comienza a explorar a conocer y a desentrañar las minuciosas redes que se han tejido para establecer los mecanismos que trabajan para (re)crear las realidades que nos proponen a cada momento.

1. El acceso: una de las principales interrogantes

Al hablar de las Nuevas Tecnologías y las posibilidades que éstas nos abren es realmente fácil caer en un “apasionamiento” por las mismas. Esto se expresa en una ilusión técnico-mediática y termina por entenderlas, ante diversos problemas sociales, como medios que presentan soluciones casi milagrosas: la facilidad de abrir canales de expresión para grupos sociales antes acallados, unir las posiciones encontradas a partir del “diálogo digital”, promover el desarrollo social a partir de la ilusión de “modernidad” que se establece en relación al uso de nuevas tecnologías, etc.

Este planteamiento no busca afirmar que el trabajo con las Nuevas Tecnologías carece de un aporte significativo, pero tampoco hay que olvidar que, como afirma Armand Mattelart:

Los macro-usos de las tecnologías se definen en un contexto político, donde las contradicciones históricas entre el trabajo y el capital siguen y que finalmente también el interés de los propietarios del capital sigue [siendo] fundamental (CLACSO 2003).

En la mente de muchos puede comprenderse que esta falta de acceso se refiere a una carencia de “aparatos” tecnológicos en diversos sectores sociales y una “solución”, que se puede llegar a plantear, pasa por aumentar la cantidad de, por ejemplo, computadoras entre quienes no las poseen, para lograr así que estos sujetos (analfabetos tecnológicos) ingresen a formar parte en la era de la revolución digital. Lamentablemente la problemática del acceso no se define únicamente por la disponibilidad del elemento material, el acceso a Nuevas Tecnologías involucra, primordialmente, la capacidad de manejo, comprensión de lenguajes y formas de lectura que se emplean en la estructuración de los mensajes que aparecen en estos medios (capacidades que hoy quedan relegadas a porciones reducidas de la sociedad).

Es necesario notar que el avance tecnológico, reflejado en el ámbito de la comunicación, ha permitido que se conecten diversos grupos sociales, pero que al mismo tiempo van generando nuevas formas de distinción y segregación de personas (cf. CLACSO 2003). Esto tampoco significa llevar nuestro pensamiento a una comprensión apocalíptica frente a nuestro desenvolvimiento tecnológico, sino que tiene que enfrentarnos a analizar como se ha ido desarrollando el encuentro entre nuestra sociedad y el conjunto de procesos que implica el acceso a las Nuevas Tecnologías.

El reto para el análisis de esta problemática desarrolla en el ámbito de la capacidad de reconocimiento de la realidad más allá del entorno físico (Hardware), eso quiere decir enterrar la concepción de que para una modernidad tecnológica basta con incrementar las posibilidades de acceso material a herramientas electrónicas. Lo importante es buscar los canales para generar una simbiosis entre ese acceso y un conocimiento (Software), en relación a manejo y capacidad de comprensión, de aquello a lo que nos estamos enfrentando.

Lo cierto es que el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación plantea a los gobiernos, a los grandes actores económicos y a los ciudadanos cuestiones económicas, políticas y culturales de alcance general. Esta característica determina la necesidad de pensar en qué y para qué se usarán las técnicas de simulación y comunicación digital (LEVIS 1999: 183-184)

1. Nuevas Tecnologías: Nuevos retos (Más preguntas y menos respuestas)

Aproximarse, especialmente como jóvenes, a reconocer las problemáticas y potencialidades que nos plantean el ingreso de nuevas tecnologías en nuestros panoramas sociales conlleva la responsabilidad de fortalecer el análisis de las variables que éstas van modificando al interior de nuestras formas de integrarnos y participar en el mundo. Erick Torrico, estudioso de la comunicación en Bolivia, al hablar de los esquemas que se construyen para comprender estas nuevas relaciones entre tecnología y sociedad lanza una afirmación alarmante:

Llama, asimismo, la atención la falta de participación latinoamericana en la generación de ideas que está más bien concentrada en gobiernos y autores de los países del norte – Estados Unidos de Norteamérica y Europa – o en algunas agencias multilaterales especializadas de Naciones Unidas (TORRICO 2003: 30)

Más allá de fomentar simplemente un rabioso acceso material a diversas tecnologías que vayan apareciendo en los próximos años, es necesario estructurar espacios de análisis que desde diversas áreas del conocimiento vayan generando y motivando la reflexión sobre las implicancias sociales del advenimiento tecnológico y sus aplicaciones en nuestros contextos. La discusión necesariamente tiene que descentrarse de las mitificaciones con relación a nuevos medios, como también de posibles “tecnofobias”, pues ambos planteamientos no hacen más que entorpecer posibles aproximaciones críticas a este fenómeno. Armand Mattelart, durante una entrevista en el III Foro Social Mundial en Porto Alegre, afirmaba que:

[...] hay que realmente plantearse filosóficamente lo que antropológicamente representa la entrada de estas tecnologías en nuestras maneras de saber, de construir el saber, de difundir, etc. y eso implica un debate democrático (CLACSO: 2003).

Ahí se delinea un panorama preocupante, pues los sujetos que intervienen con mayor facilidad al acceso material de tecnología son, por mucho, los jóvenes, entonces es a partir de ellos y con ellos que necesariamente tiene que empezar el análisis de esta realidad. Pero retomando las perspectivas que planteamos anteriormente sobre los jóvenes, es necesario reconocer que ahí nos enfrentamos a mayores retos, pues se adhiere la dificultad de incluir estos análisis “juveniles” en las agendas sociales al mismo tiempo que sintonizar los conceptos que van marcando las miradas que diversas generaciones van estructurando, esto implica generar espacios de análisis y también lugares realmente visibles para discutir las propuestas que vayan surgiendo.

Los jóvenes, en esa situación, nos enfrentamos a plantear mecanismos para sobrellevar las máscaras de los sujetos “extraños” y transformarnos en ciudadano. En esta ruptura conceptual del sujeto como ciudadano participativo, más allá del simple voto, es donde se encuentran la mayor cantidad de preguntas y donde se obtiene la menor cantidad de respuestas.

BIBLIOGRAFÍA

BAUMAN, Zygmunt

2002 *La modernidad líquida*. FCE – Argentina

2002a *La cultura como praxis*. Paidós – España

BUSTAMANTE, Enrique. Coord.

2003 *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación*. Gedisa. Barcelona

2004 *Comunicación y cultura en la era digital*. Gedisa. Barcelona

BUSTAMANTE, Pablo

2006 *Consumo cultural de videojuegos en red de la ciudad de Cochabamba*. Tesis de Licenciatura en Comunicación Social. UCB. Cochabamba

CARROL, Lewis

2004 *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí*. EDIMAT. Madrid

CASTELLS, Paulino y BOFARULL, Ignasi

2002 *Enganchados a las pantallas*. Planeta. Barcelona

CLACSO

2003 *La batalla de los medios (Entrevista a Armand Mattelart)*. CLACSO.

DARLEY, Andrew

2002 *Cultura visual digital*. Paidós. Barcelona

GARCÍA CANCLINI, Néstor

1997 *Cultura y comunicación: entre lo local y lo global*. EPC. La Plata

LEVIS, Diego

1999 *La pantalla ubicua*. La crujía. Argentina

MARTÍN-BARBERO, Jesús

2002 *Oficio de cartógrafo. Travesías latinoamericanas de la comunicación en la cultura*. FCE – Argentina

OROZCO, Guillermo

1991 *Recepción televisiva: Tres aproximaciones y una razón para su estudio*. Universidad Iberoamericana. México

2001 *Televisión, audiencias y educación*. Norma. Bogotá

TORRICO, Erick

2003 *Conceptos y hechos de la sociedad informacional*. UASB. La Paz

VIDAL-BENEYTO, José. Dir.

2002 *La ventana global*. Taurus. Bogotá

Notas:

¹ Bauman afirma que la “comunidad” es percibida por la sociedad como una “isla cálida” que se encuentra rodeada de peligros y problemas (cf. BAUMAN 2002: 193).

² Esta sección está construida sobre la base de un fragmento del capítulo seis de la investigación: “Consumo cultural de videojuegos en la ciudad de Cochabamba” (BUSTAMANTE 2006).

³ Nótese que esta afirmación se refiere a la posibilidad de subdividir una medida temporal infinitamente.

⁴ Comprendiendo al Tiempo, en esta afirmación, como una magnitud física.

[5](#) Refiriéndose a los planteamientos realizados por Manuel Castells en el volumen uno (“La sociedad red”) su trilogía “La era de la información”.

Pablo Mauricio Bustmante Salinas

© Derechos Reservados 1996- 2010

Razón y Palabra es una publicación electrónica editada por el Proyecto Internet del ITESM Campus Estado de México.