

La socialización en el presente digital. Informalización y contextualización*

Claus J. Tully  (tully@dji.de)
Deutsches Jugendinstitut, Alemania

En este trabajo se formula la tesis de que la generación de los jóvenes actuales es socializada especialmente a través del uso de la técnica, pero no sólo por medio de ella. Hoy en día, también, el crecimiento tiene lugar en el contexto de la familia, los pares etarios, así como en entornos formales e informales. La condición de niño o la de joven, además, reciben todavía hoy influencias del entorno social. Ello confronta a los niños y a los jóvenes con nuevos mundos de experiencias que los constituyen en una nueva generación. Lo nuevo con respecto al pasado es que niños y adolescentes crecen de manera (tele)comunicativa y conectados a la red, y mediante esta actividad pueden postergar el aprendizaje de otras competencias sociales. La disolución de vínculos claros -esto es, la informalización de las relaciones- se corresponde con la exigencia de desarrollar modos de empleo significativos, mediante formas de uso que requieren iniciativa y determinación propias, esto es, mediante una contextualización individual.

9

Palabras clave: nuevas tecnologías, juventud, socialización, informalización, contextualización.

In this paper we formulate the thesis that the present generation of young people is socialized mainly through the use of technology, but not only by it. Nowadays, too, growth takes place in the framework of the family, the contemporary pairs, as well as in formal and informal environments. The condition of boy or young, in addition, is still influenced by the social environment. This confronts boys and youngsters with new worlds of experience that constitute them in a new generation. The new with reference to the past is that boys and teenagers grow in a (tele)communicative way, and connected to the network, and through this activity they can postpone the learning of other social competences. The dissolution of clear links -i.e. the informalization of relations- is correlated with the demand of developing meaningful usage modes, through ways of use that require self initiative and determination. i.e. through an individual contextualization.

Keywords: new technologies, youth, socialization, informalization, contextualization.

* Versión original en alemán. Traducción de Gustavo Arroyo.

“Y precisamente ahora, mientras usted lee estas líneas, millones de usuarios de Internet de la Generación N toman el mando”.
(Tapscott, 1998: 48)

1. Nota preliminar

El pasaje de Don Tapscott arriba citado podría suscitar emociones irritantes. La Generación N (de “Net”, red en inglés), que en otras publicaciones ha sido denominada como “Generación @” o simplemente “Generación Red”, sorprende, inquieta, interesa, atemoriza o desconcierta a gran parte de la población que no es joven. Tal generación se conecta sin preocupaciones en Internet y utiliza computadoras y otros artefactos como una actividad rutinaria. Domina las técnicas que representan el futuro y el progreso y con ello a la vez, de acuerdo con la opinión común, el futuro social. ¿Qué es, sin embargo, desde el punto de vista de las ciencias sociales, lo característico de esa generación que es socializada en mundos técnicos (Tully, 2003), a diferencia de generaciones pasadas? ¿Qué es lo que hace exactamente y en dónde residen sus fortalezas y debilidades?

La tesis principal que aquí se formula es que la generación de los jóvenes de hoy en día es socializada de un modo especial a través del uso de la técnica, pero no sólo por medio de ella. En la actualidad, también, (tesis 1) el crecimiento tiene lugar, pese a toda la modernización, en el contexto de la familia, de los pares etarios, así como en entornos formales (tales como la escuela) e informales. Allí son recogidas las primeras experiencias y se buscan los primeros consejos ante situaciones problemáticas. La condición de niño o la de joven, además, recibe todavía hoy influencias del entorno social (tesis 2). Se puede decir, teniendo como referencia a Karl Mannheim (1928), que ello confronta a los niños y a los jóvenes con nuevos mundos de experiencias que los constituyen en una nueva generación (tesis 3). Pero no era diferente en el pasado. Lo nuevo es que los niños y los adolescentes crecen de manera (tele)comunicativa y conectados a la red, pueden “desanclarse” y mediante esta actividad postergar el aprendizaje de otras competencias sociales. La disolución de vínculos claros -esto es, la informalización de las relaciones- se corresponde con la exigencia de desarrollar modos de empleo significativos, mediante formas de uso que requieren iniciativa y determinación propias, esto es, mediante una contextualización individual.

2. Crecer en la modernidad reflexiva

Tal como lo hemos aprendido en el estudio de la sociología de Max Weber y Werner Sombart (Weber, 1956; Sombart, 1987), la sociedad industrial es símbolo de relaciones pautadas. Es característico de las sociedades industriales ya consolidadas una individualización programática, una sociedad del consumo conformada de manera capitalista, la explotación de la naturaleza, la racionalización, la “cientificación” y la diferenciación funcional (ver Beck et al., 2001: 20 y ss.; también

Luhmann, 1996 y 1997; Sennett, 2000). De acuerdo con populares diagnósticos sociales, las modernas sociedades europeas occidentales y las de América del Norte se encuentran en un momento fundamental de cambio, el cual se traduce en una especial reestructuración de las relaciones sociales.

Un rasgo característico de la modernidad es la creación de redes, en correspondencia a una individualización avanzada (Castells, 1996; Urry, 2003). Como resultado de una creciente individualización e informalización surgen reacciones. Esto significa que aumentan los esfuerzos individuales de los sujetos por encontrar el propio anclaje. La individualización se corresponde con un actuar en diferentes planos. Los sujetos deben adaptar permanentemente sus formas de comportamiento y de acción y, además, deben tomar la responsabilidad por el propio anclaje social: quien actúa en formas redificadas aprende a pensar de la misma manera. Las redes posibilitan nuevas formas estructurales de relacionarse, son "conexiones distendidas" que no limitan la "libertad de elección" de los sujetos (ver Keupp et al., 2001: 166). La pertenencia social y las obligaciones disminuyen, la propia persona ya no puede, sin embargo, encontrar su propia identidad en determinaciones colectivas.

La modernidad actual, denominada también reflexiva, va de la mano de la globalización, así como del fin de los estados de bienestar social, de los nuevos impulsos a la individualización,¹ de la crisis de la sociedad del consumo y de riesgos ecológicos cada vez mayores (Beck, 1998). Todas las dimensiones recién mencionadas remiten, en realidad, al hecho de que ni la naturaleza ni otros campos vitales pueden ser vistos como manipulables (cfr. Keupp et al., 2001: 22). Con la desaparición de las relaciones claras crece la responsabilidad de los sujetos. Esto vale de manera análoga para los jóvenes, que ya en una fase biográfica temprana deben tomar responsabilidades sobre la configuración de su futuro personal (Jugend, 2006).

Lo crucial es que el crecer en la sociedad moderna ha sufrido tres cambios fundamentales: la modificación de las relaciones familiares, la reestructuración de las fases de la niñez y de la juventud (es decir, una modificación de la vida cotidiana de los niños mediante procesos de desarrollo prematuros y la modificación de la etapa de la juventud a causa de una adolescencia más temprana y de una autonomización más tardía) y un crecimiento continuo de los aparatos técnicos en el día a día. Los niños y los jóvenes crecen cada vez más en ámbitos de tareas domésticas que corresponden de manera típica a dos generaciones diferentes; es cada vez más

¹ Como lo afirman Beck et al. (2001: 22): "El impulso a la individualización ocurrido a partir de los años sesenta sobre la base de una modernización del estado de bienestar social equivale a una erosión de las formas de vida colectivas estáticas y monocromáticas que pierden su significación social, pues la igualdad y la libertad, de manera diferente y al mismo tiempo en un sentido universal, son puestas en cuestión. Como parte importante de los nuevos impulsos a la individualización se observa una revolución de los géneros, que se evidencia en una modificación de las relaciones de familia, como así también una supresión de la división del trabajo específica para cada sexo con efectos que van más allá del mercado laboral".

común encontrar comunidades de padres o de madres solas con chicos. Al mismo tiempo, los niños y los adolescentes dependen materialmente por más tiempo de la casa paterna, debido a una prolongación de la etapa educativa, pero desarrollan ya a edad temprana modelos de consumo y de preferencia. La niñez y la juventud han llegado a ser fases independientes de la vida con estilos de vida fácilmente identificables, en las cuales los aparatos técnicos hacen un aporte que no debe ser desestimado. Con la ayuda de éstos, los niños y los jóvenes se apropian de importantes competencias. Utilizan esos aparatos para encontrar un anclaje en el entorno. La preservación de los contactos y de la comunicación con los pares es posible gracias al uso de celulares. Sin celulares y sin mensajes SMS, el ser joven resulta hoy impensable. El anclaje en un grupo de pares, el estar accesible para los amigos, se sustenta en buena medida en dicha técnica de comunicación. Las competencias y los aparatos técnicos ayudan, además, a diferenciarse de los adultos.

12 Cuando la sociedad piensa en la nueva generación oscila entre la esperanza y la inquietud: es optimista cuando los niños dominan las tecnologías del futuro, pero reacciona de manera escéptica cuando se ve que los niños no han adquirido las destrezas culturales básicas. El concepto de generación de Karl Mannheim, pero también el de Wilhelm Dilthey, resalta el crecimiento en común y la influencia de vivencias colectivas. Generación significa, al mismo tiempo, inclusión y distinción: uno pertenece a una generación y se diferencia así de los antecesores y de los predecesores. El autor estadounidense Ernest Hemingway denomina a la generación de la segunda guerra mundial la “generación perdida”. Sus símbolos característicos eran la bomba, el balde de arena para apagar el fuego, el casco y la pala. A la generación de posguerra le pertenecía el micrófono cromado de Elvis, el *juke-box* o la motocicleta. Los de la generación del ‘68 iban a Woodstock, escuchaban música en grandes altoparlantes y se manifestaban contra las centrales nucleares y contra los misiles. Los adolescentes y veinteañeros actuales conocen prácticamente todos los sistemas de muebles de ensamble manual y, por lo menos de la misma manera, los celulares, internet y la computadora. En cada una de esas cuatro generaciones la experiencia con innovaciones técnicas desempeña un rol fundamental. El concepto de generación de Mannheim requiere, desde un punto de vista actual, una especificación, puesto que las generaciones actuales no se diferencian sólo en base a vivencias, sino esencialmente en base a la utilización que cada una de ellas hace de sus aparatos técnicos y en base a vivencias comunicadas mediante la técnica.

Esta nueva generación se caracteriza, en ese sentido, por dos aspectos: en primer lugar, posee una gran cantidad de objetos. Tiene celular, reproductor de discos compactos, *laptop*, reproductor de mp3, copiadora de CD, hardware de almacenamiento de datos, autos, aparatos de deporte, etc. Y, de manera casi secundaria, utiliza además los artefactos que hay en un hogar con un nivel de bienestar promedio. En segundo lugar, vive la técnica como algo dado sin cuestionamientos y que constituye naturalmente parte de su entorno. La reflexión crítica acerca del uso de la técnica en relación a los efectos de la mente y la comunidad es la excepción. La técnica se ha vuelto una obviedad no natural (Luhmann, 1998): es herramienta de trabajo, es utilizada para la comunicación y, a la

vez, en el empleo de celulares, reproductores de mp3 y artefactos semejantes las funciones son tan importantes como la estética de los objetos. Se busca no sólo la “función”, sino también “la forma y la función”. Crecer significa actuar de manera comunicativa y móvil gracias a las chucherías (o “gadgets”) y aparatos (Tully, 2002). Una importante cualidad de las técnicas modernas está dada por sus múltiples aplicabilidades. Así, la computadora no es como una máquina que sólo fresa o taladra, sino que es una máquina universal. Esto tiene consecuencias importantes para toda generación. Para los jóvenes, las exigencias de los modernos objetos técnicos son algo obvio. Esta obviedad determina una percepción diferente del mundo. Las conexiones con el propio entorno son así definidas. Los artefactos técnicos pierden su valor instrumental y se transforman en aparatos multifuncionales. Su utilización no está predeterminada de antemano, sino que debe ser organizada a partir de ciertos objetivos. Este trabajo de organización debe ser producido por los propios individuos: me gustaría dar a esto el nombre de “contextualización” (Tully, en prensa). Nos referimos con ello a la producción de relaciones significativas. De la diversidad de posibilidades de empleo dadas por la computadora, el celular e internet deben ser escogidas determinadas funciones de uso. A partir de su elección los sujetos llevan a cabo una determinación de funciones: de un espectro de opciones de empleo, determinadas funciones son escogidas y vistas como obligatorias para el actuar individual. Por ejemplo, con el celular no sólo se hacen llamadas sino que además se juega, se ofrecen listas de distribución, se activan y se escriben mensajes de texto, se almacena música e imágenes, uno se asegura estar siempre disponible, etc.

13

Los niños y los jóvenes aprenden, de esta manera, que no hay soluciones definitivas, sino que la solución de problemas depende siempre del tiempo y del contexto. Por este camino, la Generación @ aprende también de paso, sobre todo, a actuar de acuerdo con las circunstancias, aprende que es necesario ser siempre flexible y móvil. La técnica está, por eso, siempre implicada en la formación de generaciones, tanto de manera directa como indirecta.

3. Artefactos en las manos de niños y de adolescentes

Una mirada superficial a las estadísticas deja ver que el uso de la técnica en la edad infantil y juvenil es algo normal. La televisión y el reproductor de DVD se encuentran prácticamente en todos los hogares con niños. Otras técnicas están algo menos expandidas. En Alemania, uno de cada ocho niños y uno de cada dos jóvenes tiene computadora propia (KIM, 2005; JIM, 2005); no obstante, tres de cada cuatro niños y casi el 95% de los jóvenes tienen experiencia en su utilización. La frecuencia de empleo de la computadora aumenta con la edad: en el caso de los jóvenes tendencialmente con más frecuencia que en el de las muchachas. En lo que a la posesión de celulares se refiere, prácticamente no se registran diferencias de género: casi el 90% de todos los jóvenes poseen un teléfono móvil. El uso de internet ha dejado de ser también algo exótico, puesto que la mitad de los niños y el 90% de los jóvenes se conectan a la red de tanto en tanto (KIM, 2005). También aquí los más viejos y los jóvenes llevan (todavía) la delantera. A mayor edad aumenta no sólo la

frecuencia de uso, sino también la duración del uso. Las diferencias de género se muestran en la presentación de los contenidos en las sesiones de internet, dado que las jóvenes utilizan la red de manera más direccionada y orientada a una aplicación específica, si bien en el caso de ellas el elemento lúdico no es tampoco irrelevante. En lo esencial, la navegación se realiza utilizando la conexión a internet de los padres. El Cuadro 1 nos ofrece una visión panorámica de la posesión y el acceso a computadora, Internet y celular en Alemania.

Cuadro 1. Posesión de aparatos técnicos de información de acuerdo a rasgos sociodemográficos escogidos (en %)

| Aparatos técnicos de información | | Nº | Computadora | | | Internet | | | Teléfono móvil | | |
|----------------------------------|---------------|------|-------------|---------------|----------|----------|---------------|----------|----------------|---------------|----------|
| | | | propia | de la familia | no posee | propio | de la familia | no posee | propio | de la familia | no posee |
| Total | | 2064 | 47,3 | 47,3 | 5,4 | 26,1 | 45,7 | 28,2 | 98,8 | 6,1 | 4,1 |
| Género | hombres | 963 | 60,4 | 35,5 | 4,1 | 36,7 | 39,8 | 23,5 | 84,2 | 8,7 | 7,2 |
| | mujeres | 1068 | 35,7 | 57,7 | 6,6 | 16,6 | 51,1 | 32,3 | 95,1 | 3,7 | 1,2 |
| Edad | <16 años | 268 | 43,5 | 51,2 | 5,4 | 24,3 | 42,7 | 32,9 | 91,6 | 3,8 | 4,6 |
| | 16/17 años | 1097 | 44,7 | 49,2 | 6,1 | 24,4 | 46,2 | 29,4 | 89,6 | 6,6 | 3,8 |
| | > 17 años | 658 | 53,3 | 42,5 | 4,2 | 29,6 | 46,3 | 24,1 | 89,9 | 6,0 | 4,1 |
| Escolarización | Hauptschule | 503 | 44,3 | 49,2 | 6,5 | 23,0 | 39,8 | 37,2 | 91,2 | 4,3 | 4,5 |
| | Realschule | 523 | 44,4 | 49,1 | 6,5 | 23,9 | 45,1 | 31,0 | 89,0 | 7,1 | 3,9 |
| | Gymnasium | 523 | 49,0 | 47,9 | 3,1 | 28,7 | 54,4 | 16,9 | 94,9 | 9,6 | 5,5 |
| | Beruf. Schule | 515 | 51,2 | 42,9 | 5,9 | 28,3 | 42,9 | 28,7 | 94,1 | 3,3 | 2,5 |
| Estatus social | bajo | 363 | 41,8 | 49,1 | 9,1 | 21,0 | 40,8 | 38,2 | 91,4 | 3,9 | 4,7 |
| | medio-bajo | 922 | 45,8 | 48,2 | 6,0 | 24,7 | 46,4 | 28,9 | 90,5 | 5,8 | 3,7 |
| | medio-alto | 294 | 52,4 | 45,5 | 2,1 | 33,9 | 49,1 | 17,0 | 90,3 | 6,6 | 3,1 |
| | alto | 165 | 57,0 | 40,6 | 2,4 | 34,4 | 55,2 | 10,4 | 82,6 | 11,2 | 6,2 |
| Región | ciudad | 994 | 50,7 | 44,2 | 5,1 | 28,7 | 45,1 | 26,2 | 88,8 | 7,2 | 4,0 |
| | campo | 1070 | 44,0 | 50,1 | 5,8 | 23,6 | 46,3 | 30,1 | 90,8 | 5,0 | 4,2 |
| Origen | oeste | 1064 | 47,9 | 47,7 | 4,4 | 27,2 | 48,6 | 24,2 | 88,8 | 6,8 | 4,5 |
| | este | 1000 | 46,6 | 46,8 | 6,6 | 24,8 | 42,6 | 32,5 | 90,9 | 5,3 | 3,7 |

Fuente: Tully (2004: 168)

Si se observan las actividades llevadas a cabo por medio de la computadora e internet se ve que el uso lúdico es preponderante. Enviar correos electrónicos o bajar archivos es lo más importante en el caso de internet, mientras que en el caso de la computadora personal la actividad principal es jugar con programas de juegos individuales. Los programas de aprendizaje son utilizados de manera más breve y más esporádica. Sin embargo, la utilización “significativa” de computadoras y de internet no es del todo irrelevante, pues con ellas se buscan informaciones para la escuela y se utilizan obras de consulta. Se ve también que a los padres les cabe un rol importante en el uso de las computadoras y de internet. Los padres estimulan mediante sus propias experiencias en internet el contacto de sus hijos con este tipo de medios. Los padres son vistos por los hijos como instancias mediadoras para el empleo de computadoras y como importantes consejeros cuando surgen problemas.

Mediante las diferentes ofertas técnicas se torna posible, en términos sociológicos, una creciente individualización. Individualización significa, nuevamente desde un punto de vista sociológico, actuar en forma paralela en diferentes relaciones. De ahí se siguen, como dice Giddens (1993), esfuerzos de anclaje específicos. Tal anclaje es relevante también en el caso de la utilización de objetos. A partir de las diferentes ofertas debe tener lugar una elección en función de criterios individuales. Las nuevas técnicas fomentan así, ya a edad temprana, un actuar autónomo e independiente. Con ellas la apropiación del entorno social y natural se configura de una nueva manera. El conocimiento, la experiencia y la información adquieren una nueva forma. La posesión y utilización de aparatos técnicos desempeña así también una función social: su dominio sienta las bases para la inclusión social, es decir que quien por las razones que fuesen no posea un artefacto puede perder en el corto plazo los vínculos en el grupo de amigos y, a largo plazo, los vínculos con el mercado de trabajo. Hacia el final de este artículo se hará referencia, precisamente, a tales problemas. No sólo es importante lo que de hecho ocurre, sino también sus consecuencias.

15

4. Consecuencias y efectos secundarios

El uso de la técnica crea soluciones y problemas de naturaleza individual y social. Los problemas se muestran cuando surgen nuevos cuadros de enfermedades a partir de la creación de nuevas posibilidades técnicas. Hahn y Jerusalem (2001), por ejemplo, han constatado que más de dos tercios de las personas consideradas adictas a internet tienen menos de veinte años. Otras tentaciones de internet, especialmente peligrosas para los jóvenes, van desde las provocaciones políticas, pasando por las violaciones a las protecciones de la propiedad privada, sobreendeudamiento, etc., hasta la pornografía. En lo que hace al celular, las “descargas” permiten a los niños hacer negocios con el dinero que tienen a su disposición. La importancia que tienen para los adolescentes los tonos, los juegos o el logo de los teléfonos celulares muestra la importancia que esas descargas han adquirido últimamente. Incluso el significado de los mensajes de texto para los jóvenes, que hemos discutido más arriba (JIM, 2005), crea para éstos nuevos desafíos financieros. Así, por ejemplo, los jóvenes alemanes (de entre 12 y 19 años de edad) envían anualmente mensajes por un monto de 1.000 millones de euros. Los

mensajes de texto en las tarifas más bajas rondarían los 9 centavos por mensaje, es decir, alrededor de 950 millones de euros.² Un porcentaje considerable no utiliza, sin embargo, las variantes tarifarias más baratas. La tarifa estándar de aquellas empresas que ofrecen descuentos ronda los 11 centavos, mientras que un mensaje de texto en el caso de otras empresas puede producir costos de hasta 19 centavos por mensaje. El monto real debería entonces estar entre los 1.000 y 1.500 millones de euros.

Los problemas sociales surgen, especialmente, a través de la valoración que trae aparejado el dominio de técnicas claves, cuando va acompañado por una desigualdad en su adquisición. Prácticamente en todas las interpretaciones estadísticas se muestra que los jóvenes que provienen de hogares desfavorecidos utilizan con menos frecuencia una computadora y navegan más esporádicamente en internet. Se puede corroborar también una disparidad entre la ciudad y el campo, dado que los jóvenes en la ciudad tienen más posibilidades de acceso que los jóvenes de la misma edad en el campo. Se podrían añadir otros problemas. Lo importante es que la opinión pública se haga consciente de estos problemas, que sea sensibilizada en relación a las consecuencias sociales colaterales del empleo de la técnica. Cuanto más los aparatos ineludibles forman la vida cotidiana de los jóvenes, tanto más necesario se torna prestar atención de manera cuidadosa a los efectos secundarios de las obviedades no naturales. El diagnóstico de la brecha digital formula un efecto secundario de las obviedades no naturales del uso de la técnica.

16

5. Brecha digital

En la sociedad de la red, internet adquiere cada vez más importancia. Muchas cosas pueden ser mejor resueltas con la red; otras, de manera creciente, pueden serlo sólo por medio de la red, al menos si se trata de servicios pagos. Cuesta mucho obtener un número telefónico a través del servicio de guía, y cuesta aún más conseguir informaciones sobre conexiones ferroviarias. En interés del desarrollo de nuevas esferas de negocios, los clientes están obligados a pagar por los servicios. Las nuevas tecnologías tornan esto más fácil. Previsiblemente, internet cobrará en el futuro cercano una importancia clave en el acceso al conocimiento y la participación comunicativa (Castells, 1996). A la inversa, la comunicación electrónica se tornará para muchos un obstáculo. Quien no disponga de esos medios enfrentará el riesgo de la exclusión y de una forma grave de desventaja social. Contamos con apreciaciones que identifican este tipo de riesgos, si bien todavía carecemos de investigaciones empíricas.

² Cálculo del autor a partir de datos provenientes de JIM (2005) (3,9 mensajes de texto / día), una encuesta *online* de la oficina nacional de estadísticas de Alemania (7.377.686 jóvenes el día 31 de diciembre de 2005) y a partir de los datos obtenidos en <http://www.vergleich-mobilfunk-discounter.de/sms-tarife.htm>. (Tarifa más económica: 0,09 centavos por mensaje de texto hasta el día 5 de octubre de 2006.)

Mediante la tesis acerca de una “brecha digital global dentro de los países y entre ellos mismos” (Chen y Wellman, 2004; Groebel y Gehrke, 2003) fueron identificados grupos desfavorecidos que no tienen acceso ni a computadoras ni a conexiones de Internet, tanto en la comparación internacional como en la comparación interna de cada país. Entre los jóvenes alemanes sólo una pequeña minoría carece de cualquier tipo de acceso a una computadora personal (jóvenes a partir de los 14 años: en el oeste el 9%, en el este el 12%; Jugend, 2002: 99) o a Internet (jóvenes a partir de los 14 años: en el oeste 8%, en el este 12%; Jugend, 2002: 103). Es igualmente baja la proporción de jóvenes sin teléfono móvil propio (11%; Jugend, 2002: 102, actualmente: 8%, Jugend, 2006; Tully, 2004). El 65% de los jóvenes en el oeste y el 57% en el este del país poseen un acceso personal a Internet (Jugend, 2002: 104).

Puesto que tales fenómenos directos de exclusión afectan a sectores de la población cada vez más reducidos, al menos en lo que se refiere a países desarrollados, la discusión se centra en forma creciente en la “inequidad digital” (Hargittai, 2001) que se manifiesta sobre todo en las diferencias de uso de Internet y de otros medios modernos. Sobre esto no existen, sin embargo, estudios que permitan realizar generalizaciones. Una encuesta no suficientemente representativa del Kompetenzzentrum Bielefeld³ ha mostrado, en referencia a los jóvenes alemanes, que el trasfondo educativo formal (definido por el cursado de un colegio-tipo o por la posesión de un título de formación superior) explica buena parte de las diferencias en el uso de Internet (Otto y Kutscher, 2004; Otto et al., 2004). De acuerdo con los resultados obtenidos, entre los estudiantes de escuelas técnicas es característica una forma estable de empleo de Internet que se limita al chat y a los juegos y que sirve meramente a los fines del entretenimiento y los pasatiempos. Por el contrario, los alumnos que cursan en colegios preparatorios para la universidad practican preferentemente una forma de empleo ligada a la educación y a la experiencia, que se vale de Internet como medio de investigación y de adquisición de conocimiento, como campo de experimentación social (por ejemplo, “aprender cómo uno debe hablar con la gente”; Otto y Kutscher, 2004: 17), como “instrumento de movilidad” y como plataforma para la toma de responsabilidad y control. Las “redes de apoyo social” (Hargittai, 2003) juegan un papel importante para este tipo de empleo. Si uno deja de lado por un momento las medidas pedagógico-sociales de fomento (como, por caso, la Iniciativa Nacional Jóvenes en la Red, impulsada por la Fundación del estado de Baden-Württemberg en 2005), se podría presumir que dichas redes no tienen, dadas las condiciones del sistema educativo tripartito alemán, ningún significado correctivo, sino que son apenas un elemento más de aquellos mecanismos que sirven para la transmisión de estatus en estructuras formales, generales y accesibles.

Por lo tanto existe, sin lugar a dudas, una necesidad imperiosa de realizar investigaciones acerca de la selectividad social del empleo de Internet y otros nuevos medios. Si los resultados de Otto et al. se confirmaran para una muestra mayor y

³ Cfr. <http://www.kib-bielefeld.de>

aleatoria de jóvenes, ello significaría que los déficit existentes en el sistema educativo alemán se amplían en el campo de la utilización de los nuevos medios y que el círculo de la reproducción social de la desigualdad referente al capital social y cultural (Bourdieu, 1983) ha continuado “modernizándose”. En forma semejante a la tesis de la brecha digital queda por analizar cómo la comunicación cotidiana modifica, mediante el uso de mensajes de texto, el lenguaje y el estilo de lo comunicado (IPA, 2006).

6. Conclusión: el entorno social y la contextualización de los “gadgets”

La palabra “gadgets” designa en inglés pequeños aparatos (celulares, calculadoras) con los que se tiene una relación despreocupada y lúdica. Es típico del trato con las nuevas tecnologías que éste se dé en forma lúdica. Una apropiación completa y cerrada de los nuevos aparatos está, a causa de la diversidad de usos, condenada al fracaso. Su uso promete además “*comfort and enjoy*”, es decir, diversión y comodidad. Una connotación que le impone una orientación vivencial al aprendizaje (del uso), la cual tal vez debe ser impuesta, pues de otro modo deberían ser aprendidos modelos específicos de aplicación y no precisamente por la vivencia misma.

18 Muy poco puede ser objetado contra el trato lúdico que se le da a la tecnología, pues en el proceso de crecimiento el juego constituye un motor esencial del desarrollo (Mead, 1973: 187 y ss.). Los juegos se definen por tres aspectos básicos. En primer lugar, en el juego se actúa por el actuar mismo (el juego es un fin en sí mismo); en él la vivencia del fluir desempeña un rol importante. En segundo lugar, en el juego se construye una realidad diferente: otros roles y situaciones son imaginados y con ello son descubiertas nuevas situaciones de acción, posibilidades, como así también el juego de la sociedad -podemos mencionar aquí los juegos de estrategias, los juegos de combate y los juegos narrativos-. Finalmente, en el transcurso del juego ocurren repeticiones, se ritualiza, se ensayan acciones y otros desarrollos que permanecen disponibles para futuras situaciones (cfr. Orange et al., 2006: 116 y ss.).

Estos rasgos pueden ser trasladados a los juegos de computadoras de la siguiente manera: los juegos de computadoras son juegos con personas imaginarias y no se diferencian así, necesariamente, de formas tradicionales, tales como muñecas o personajes; sin embargo, el contacto con hombres reales se reduce al mínimo. Las posibles consecuencias de estos juegos deben ser tenidas en cuenta. Las situaciones sociales reales no son manipulables de la misma manera y no pueden ser recreadas a voluntad. Que los “locos por la técnica” y los “locos por los juegos” prestan poca atención al anclaje social es algo que muestran diversas investigaciones (Tully, 2003; Jugend, 2006).

La motivación principal en la idea de un aprendizaje lúdico es la de utilizar el “fluir”, esto es, el efecto agradable de la repetición, para ensayar diferentes formas de comportamiento. ¿Puede la apropiación virtual, en este sentido, servir para la orientación en el mundo real? Es necesario para ello destilar lo característico de los

juegos de computadora como así también del empleo de las modernas técnicas de comunicación. Lo propio de la técnica de comunicación es la descontextualización. Debemos tener esto en cuenta cuando los adultos sobreestiman el actuar virtuoso de los jóvenes en los mundos técnicos (Morduchowicz, 2003). Es claro, en primer lugar, que los jóvenes interactúan de manera lúdica entre el mundo real y el mundo virtual a una edad más temprana. Los espacios virtuales, no importa si estos son requeridos para el juego o para el aprendizaje, hacen que el entorno inmediato de experiencias quede desplazado y olvidado. Esto mismo ocurría cuando se leían apasionantes aventuras. ¿Dónde reside entonces la diferencia? Quien se mueve en la red se divierte magníficamente, puede encontrar muchos sitios interesantes, y divertirse con el chat. ¿En qué medida pueden los jóvenes explicar en retrospectiva los caminos que siguieron para producir esas vivencias, qué desarrollos escogieron, cuáles son los eventos que los condujeron de A hacia B? Los juegos y el manejo de la técnica son ciertamente emocionantes, pero ¿cómo se comunican esas vivencias? No se trata sólo de la comunicación entre generaciones, sino de la comunicación en general. Se trata de la transmisión y del intercambio de las propias experiencias y del propio sentir. Los juegos de computadora, de Internet y de celular transmiten un sentimiento de "sensación". El sentir y el vivenciar, sin embargo, designan un hacer social experimentado de manera sensible. La reelaboración sensible ocurre en edad temprana mediante la comunicación de historias contadas. La forma de la historia permite conectar el sujeto, su propia acción y el contexto social. Es importante tener presente que la técnica crea sólo contextos y opciones, la configuración significativa y socialmente deseada debe ser aprendida.⁴ Los sujetos deben ejercitarse para saber en qué contextos se quieren mover. En la medida en que la moderna tecnología, de manera cada vez más abarcativa, forma el entorno cotidiano, más importante se vuelve no dar el segundo paso sin antes haber dado el primero. La apropiación de competencias sociales debe ser el primer paso que los niños y los jóvenes deben aprender en la familia y, recién ahí, podemos aspirar a una población de mundos virtuales asistidos por la ayuda paterna. Puesto que tal cosa es ilusoria, debería por lo menos prestarse atención a una estrecha interdependencia entre la interacción social y el actuar técnico.

⁴ La predisposición para la violencia de los jóvenes ha quedado registrada últimamente de forma cada vez más frecuente. Los registros fotográficos de violencia sobre otras personas es un ejemplo.

Bibliografía

BECK, Ulrich (1998): *La sociedad del riesgo*, Barcelona, Paidós.

BECK, Ulrich y Wolfgang BONß (eds.) (2001): *Die Modernisierung der Moderne*, Frankfurt am Main, Suhrkamp.

BOURDIEU, Pierre (1983): "Ökonomisches Kapital - Kulturelles Kapital - Soziales Kapital", en P. Bourdieu: *Die verborgenen Mechanismen der Macht*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, pp. 49-80.

CASTELLS, Manuel (1996): *The Rise of the Network Society*, Cambridge MA / Oxford UK, Blackwell Publishers.

CHEN, W. y B. WELLMAN (2004): "The Global Digital Divide - Within and Between Countries", *IT & Society*, Vol. 1, Issue 7, Spring / Summer, pp. 39-45.

GIDDENS, Anthony (1993): *Consecuencias de la modernidad*, Madrid, Alianza.

GROEBEL, J. y G. GEHRKE (eds.) (2003): *Internet 2002: Deutschland und die digitale Welt. Internetnutzung und Medieneinschätzung in Deutschland und nordrhein-Westfalen im internationalen Vergleich*, Opladen, Leske und Budrich.

20

HAHN, Andre y Matthias JERUSALEM (2001): "Internetsucht", en J. Raithel (ed.): *Risikoverhaltensweisen Jugendlicher*, Opladen, Leske und Budrich, pp. 279-294.

HARGITTAI, E. (2003): *The Digital Divide and What To Do About It*, documento de trabajo, disponible en <http://www.eszter.com/papers/c04-digitaldivide.html>

IPA (2006): *TouchPoints Survey 2006*, disponible en <http://www.ipa.co.uk/touchpoints/Pressrelease230306.cfm> (8.10.2006).

JIM (2005): *Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger*, Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest, Baden-Baden.

JUGEND (2002): *14. Shell Jugendstudie*, editado por Jugendwerk der Deutschen Shell, Opladen, Leske und Budrich.

JUGEND (2006): *15. Shell Jugendstudie*, editado por Jugendwerk der Deutschen Shell, Frankfurt am Main, Fischer Taschenbuchverlag.

KIM (2005): *Kinder und Medien, Computer und Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger*, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, Baden-Baden.

KEUPP, H., R. HÖFER, A. JAIN, W. KRAUS y W. STRAUS (2001): *Soziale Landschaften in der reflexiven Moderne - Individualisierung und posttraditionale Ligaturen*, Frankfurt am Main, Suhrkamp.

LANDESSTIFTUNG BADEN - WÜRTTEMBERG (ed.) (2005): *Jugend und verantwortungsvolle Mediennutzung - Medien und Persönlichkeitsentwicklung*, Stuttgart.

LUHMANN, Niklas (1996): *Teoría de la sociedad y pedagogía*, Barcelona, Paidós.

LUHMANN, Niklas (1997): *Observaciones de la modernidad. Racionalidad y contingencia en la sociedad moderna*, Barcelona, Paidós.

LUHMANN, Niklas (1998): *Die Gesellschaft der Gesellschaft*, Frankfurt am Main.

MANNHEIM, Karl (1928): "Das Problem der Generationen", *Kölner Vierteljahreshefte für Soziologie* 1928/1929, pp. 157-185 y 329-330.

MEAD, George Herbert (1973): *Geist, Identität und Gesellschaft*, Frankfurt am Main, Suhrkamp.

MORDUCHOWICZ, Roxana (2003): *El capital cultural de los jóvenes*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.

OTTO, H.-U. y N. KUTSCHER (eds.) (2004): *Informelle Bildung online. Perspektiven für Bildung, Jugendarbeit und Medienpädagogik*, Munich, Weinheim, Jumenta.

OTTO, H.-U., N. KUTSCHER, A. KLEIN y S. ISKE (2004): "Soziale Ungleichheit im virtuellen Raum: Wie nutzen Jugendliche das Internet?, Erste Ergebnisse einer empirischen Untersuchung zu Online-Nutzungsdifferenzen und Aneignungsstrukturen von Jugendlichen", Manuskript Universität Bielefeld.

PRANGE, Klaus y Gabriele STROBEL-EISELE (2006): *Die Formen des pädagogischen Handelns. Eine Einführung*, Stuttgart, Kohlhammer.

SENNETT, R. (2000): *La corrosión del carácter. Las consecuencias personales del trabajo en el nuevo capitalismo*, Barcelona, Anagrama.

SOMBART, Werner (1987): *Der moderne Kapitalismus. Band I und II*, München, Deutscher Taschenbuch Verlag.

TAPSCOTT, Don (1998): *Growing up digital. The Rise of the Next Generation*, New York, McGraw-Hill.

TULLY, Claus J. (2002): "Youth in motion: Communicative and mobile. A commentary from the perspective of youth sociology", *Young*, Vol. 10, Nº 2, pp. 19-43.

TULLY, Claus J. (2003): "Growing Up in Technological Worlds. How modern technologies shape the modern lives of young people", *Bulletin of Science, Technology & Society*, Vol. 23, N° 6, pp. 444-45.

TULLY, Claus J. (2004): "Alltagslernen in technisierten Welten: Kompetenzerwerb durch Computer, Internet und Handy", en P. Wahler, C. J. Tully y C. Preiß (eds.): *Jugendliche in neuen Lernwelten*, Wiesbaden, VS-Verlag.

TULLY, Claus J. (en prensa): "Informalización y contextualización. Uso y apropiación asistemática de las nuevas tecnologías", *Revista Internacional de Sociología*.

URRY, John (2003): "Social networks, travel and talk", *British Journal of Sociology* 54, pp. 155-175.

WAHLER, P., C. J. TULLY y Ch. PREIß (2004): *Jugendliche in neuen Lernwelten*, Wiesbaden, VS- Verlag.

WEBER, Max (1956): *Wirtschaft und Gesellschaft*, Tübingen, Mohr.