

Revista Colombiana de Educación

Revista Colombiana de Educación

ISSN: 0120-3916

rce@pedagogica.edu.co

Universidad Pedagógica Nacional
Colombia

Castiblanco Carrasco, Armando; Díaz Hortúa, Yenny

La red como escenario de socialización: una reflexión sobre los jóvenes y la Mensajería Instantánea

Revista Colombiana de Educación, núm. 58, enero-junio, 2010, pp. 140-151

Universidad Pedagógica Nacional

Bogotá, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=413635664007>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Resumen

El presente artículo es una reflexión que se basa en el desarrollo de la investigación: el sistema de mensajería *Messenger* como espacio de socialización juvenil. Se argumenta a favor de la existencia de una brecha generacional entre la cultura juvenil y adulta mediada por la relación jóvenes-globalización en la que los recursos conversacionales en red, como la mensajería instantánea, se presentan como un escenario de configuración de la subjetividad y la socialización del joven aún en las discusiones que puedan darse alrededor de la autenticidad y eficacia de estos procesos. Finalmente, se presentan unas breves implicaciones a nivel educativo alrededor del reconocimiento de la cultura juvenil en relación con los recursos tecnológicos de uso cotidiano.

Palabras clave

Jóvenes, globalización, mensajería instantánea, subjetividad, socialización.

Abstract

This paper aims at discussing the research project entitled: "The Messenger system as a virtual space of young people's social interaction". Arguments are given in favor of a generation gap between adult and youthful culture. This gap has to do with the connection between young people and globalization, in which internet chat resources, as instantaneous as messenger, are presented as a setting of subjective awareness and socialization for young people. At the same time, the discussion goes to the issues of authenticity and effectiveness in these communication environments. Finally, some pedagogic and educational implications are presented, focusing on the youthful culture and its relation with the daily use of technology resources.

Key words

Young people, globalization, instantaneous messenger, subjective, socialization.

La red como escenario de socialización: una reflexión sobre los jóvenes y la Mensajería Instantánea¹

Armando Castiblanco Carrasco²

Yenny Díaz Hortúa³

Introducción

El presente artículo pretende abordar de una manera crítica, la relación joven y la mensajería instantánea, considerada como un escenario de socialización y como una metáfora de la cultura juvenil por sus características de libertad, inmediatez, selectividad y satisfacción.

Es de aclarar, que los sistemas de mensajería instantánea no son un recurso, ni escenario utilizado únicamente por los jóvenes, sino que, como muchos otros recursos mediáticos actuales, también es utilizado por otros contornos sociales o económicos.

Emergencia de la mensajería instantánea

La red es un medio de comunicación integrador de los otros en la medida que amalgama sus formatos y recursos con un carácter abierto, multimedial e hipertextual, basta sólo con entrar a un café internet y observar las ventanas de cuentas de correo

¹ El presente artículo es una reflexión que tiene como referencia la investigación: el sistema de mensajería messenger como espacio de socialización juvenil. Elaborada para obtener el título de Magister en la Universidad Pedagógica Nacional. 2008. Texto Recibido en abril 05, evaluado en abril 21 y arbitrado en mayo 27 de 2010.

² Armando Castiblanco Carrasco. Magister en Educación, Universidad Pedagógica Nacional. Docente Universidad Pedagógica Nacional, Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Correo: arcasca@yahoo.es

³ Yenny Díaz Hortúa. Magister en Educación, Universidad Pedagógica Nacional. Coordinadora Pedagógica Fe y Alegría. Correo: jepadi@gmail.com

abiertas, sistemas de mensajería, redes sociales, blogs; o hacer seguimiento al tráfico generado a escala mundial o regional para darse cuenta que los servicios más usados son los relacionados con la socialización, pues para ilustrar tal afirmación basta con relacionar cifras⁴:

Las actividades más realizadas en internet son: revisar correo electrónico 89% y conectarse a *Messenger* 77%, dentro de los principales sitios visitados está Hotmail 57%, Google 53%, Yahoo 22%, Gmail 12%⁵; La red de correo electrónico Hotmail, del gigante informático Microsoft, tiene 41 millones de usuarios en los países de América Latina, y 39 millones de usuarios la red de mensajería, conversación electrónica *Messenger*, informaron hoy en Bogotá, directivos de la multinacional. Periódico El Universal (2007, Noviembre 9).

Tales datos, se dan posteriormente al informe de la Comisión de Regulación de Telecomunicaciones –CRT– quienes publican los resultados de la investigación realizada sobre la penetración de internet en el país durante el primer semestre del 2007, la cual indica que los suscriptores de internet aumentaron un 28,6% en el primer semestre de 2007, llegando a 1.141.714 CRT (2007, octubre 16).

En el año 2010, según informe trimestral del Ministerio de Telecomunicaciones de Colombia, hay 3,2 millones de conexiones a internet, de las cuales 28,77% de los 3,2 millones de accesos a internet utilizan redes móviles. El incremento de 2008 a 2009 fue de 1.001.480 nuevas conexiones a internet. Revista DINERO (2010. Abril 5). En cuanto a número de personas que hacen uso de internet en el país en 2009 llegó a los 22 millones. Así las cosas, uno de cada dos colombianos está accediendo a la Red. El Tiempo (2010, Junio 4).

El incremento registrado en conexiones como en acceso a la red, más la variable de redes móviles para laptop y celular supone también un aumento considerable en los datos relacionados para 2007.

Por ello, se pretende dar un paso en la comprensión de “las nuevas lógicas de producción de verdades en la cultura, donde los medios masivos, las industrias culturales y las tecnología de la información y la comunicación, TIC, han jugado y continúan jugando un papel importante, de tal manera que son múltiples los lugares y espacios en donde se relacionan la subjetividad con la información y el conocimiento; en consecuencia, son diversos los ámbitos de formación de sujetos, exploración de lenguajes, configuración de sensibilidades y emergencia de visiones de mundo”(Rueda 2008, p. 8).

⁴ Las cifras relacionadas son consultadas en periódicos nacionales por querer utilizar los datos más conocidos y socializados. Las fuentes son las mismas instituciones prestadoras o mediadoras del servicio.

⁵ Estudio patrocinado por El Tiempo.com, Caracol Radio, RCN televisión y elaborado por la asociación colombiana de medios (ACIM). El Tiempo. Viernes 4 de abril de 2008.

En los sistemas de mensajería instantánea, Windows Live Messenger, es uno de los más utilizados⁶, y se caracteriza al igual que los otros por ser gratuito, versátil, sencillo de usar, pues permite la comunicación sincrónica entre varios usuarios, no siendo relevante la ubicación geográfica, se le valora rasgos como la practicidad, inmediatez, cantidad de recursos, posibilidad de selección con quien se dialoga, un nivel de privacidad y veracidad mayor al de los chat, disponibilidad mientras se encuentren conectados a la red y permanencia en una lista de contactos. Esto último es lo que le hace especial, la consolidación de relaciones que provienen de la propia red (evolución en la profundidad de las relaciones de chat, foros, blogs y demás redes sociales) o del mundo “real”, también cabe resaltar la necesaria personalización del espacio social.

La mensajería instantánea (MI) es una forma de comunicación en tiempo real entre dos o más personas basadas en texto, el cual es enviado a través de la red. Los primeros referentes, se remiten a la década de los 70s en Estados Unidos con sistemas como PLATO, Talk que funcionaban en el sistema operativo UNIX/LINUX (software libre).

ICQ nace en 1996 y es el primer sistema de MI que funciona en un sistema operativo diferente, a UNIX/LINUX, desde este momento han sido creados y extendidos numerosos sistemas como ICO, Yahoo! Messenger, Windows Live Messenger, Pidgin, AIM (Aol Instant Messenger), Google Talk, IRC, también han sido creados programas multi mensajería que permiten conectarse a varias cuentas a la vez, como Miranda IM, MSN, Trillian y otros, incluso redes sociales como Facebook tienen un sistema de mensajería instantánea entre sus recursos.

Jóvenes en la globalización

Una característica de la subjetividad juvenil actual es la búsqueda de emociones y la exaltación de éstas, pareciera que, los jóvenes buscan estar estimulados en todo momento y se muestran intolerables al aburrimiento, pero se aburren con facilidad.

La sociedad del siglo XXI, caracterizada por experimentar procesos crecientes de mediatización y tecnologización en los intercambios comunicacionales, cubre a los jóvenes de esta manta comunicativa y hace que experimenten formas de intercambio distintas a las vivenciadas por las generaciones anteriores. La actual juventud, se desenvuelve en el tiempo inmersa en la simultaneidad del manejo de la información a la que tienen acceso universal, posibilitando nuevos paradigmas culturales y nuevas formas de exclusión, generación a la que Carles Feixa (2000) ha denominado generación @. La condición juvenil se complejiza al igual que sus escenarios de actuación, lo que implica un restablecimiento de las lógicas de análisis.

⁶ En una encuesta sobre el uso que le dan los jóvenes latinoamericanos a internet resulta que el 98% lo usan para mandar E-mails personales o encontrarse vía Windows Live Messenger con sus amigos. Fuente: Jóvenes e Internet en Latinoamérica. Encuesta de D'Alessio Irol. X Conferencia de ESOMAR.

La juventud es el sector social que más fácilmente ha entrado en esa nueva dinámica mundial en la que el tiempo sufre una desnacionalización y es cada vez más global, se da la sensación de que todos en el mundo vivimos en el mismo tiempo, sensación que han experimentado los sujetos jóvenes desde su nacimiento. Se crea entonces un auténtico tiempo virtual, cuyas características dependen del contexto donde surge. Un buen ejemplo son los video-juegos que tienen la capacidad de generar una espacialidad y temporalidad propias.

Pérez y Mejía (1996) señala que el joven se encuentra frente a:

“Una nueva realidad de globalización fragmentada; ya que por un lado, los nuevos fenómenos nos hacen ciudadanos del mundo, pero al mismo tiempo las particularidades culturales y sociales en los cuales son recibidos, las recontextualizan haciendo de este hecho universal, un epifenómeno específico y diferenciado en cada lugar social y cultural, de tal manera que esta ciudadanía del mundo se hace específica en el lugar local en el que cada cual desarrolla sus prácticas sociales (p. 17)”.

De esta forma, se da un conflicto entre lo local y lo global en la llamada globalización que subjetiva un ser humano que es tanto de lo uno como de lo otro. Los jóvenes son el ejemplo más concreto de esa subjetivación, porque es tanto un ser habitante del barrio como un ciudadano del mundo; es jugar trompo y canicas en la infancia; jugar banquitas los sábados en la tarde como entrar a internet, utilizar el *Messenger*, y archivar fotografías en Facebook.

Una cuestión interesante de esta condición de mutabilidad es que genera más preocupación y dilemas existenciales en el adulto que en el joven, pues este último simplemente vive su actualidad; hace uso y disfruta los recursos que tiene a su disposición, lo que evidencia en palabras de Barbero (2004):

“La idealizada unidad del sujeto cartesiano moderno, que tenía como único referente la razón, hace tiempo se perdió, y lo que tenemos hoy es una enorme dificultad para ella, sobre todo entre la gente joven tensionada por una identidad polimorfa y flexible que les permite ser a la vez locales, nacionales, globales (p. 36)”.

Sin embargo, aunque los jóvenes puedan transitar por diferentes identificaciones ello no implica que no estén expuestos a tensiones y desgarros, a la confusión y la incoherencia, a des-anclajes y desgarraduras propias de la actual vida de cualquier ser humano.

La juventud en el escenario de la globalización es como el más fino de los sensores, capaz de registrar cambios en la atmosfera espiritual y cultural de las épocas, encarna lo que se considera como primicia, innovación y padecimiento, se convierte en aspecto a observar por la sociedad para juzgar sus cambios. De tal suerte que, toda

juventud, en especial después de la “protesta juvenil” de los años sesenta es nueva e inédita, cada nueva generación se ve abocada inconscientemente a demostrar que tiene de novedoso respecto a la generación que la precedió; así como el adulto tiende a pensar que el tiempo pasado fue mejor, el joven tiende a pensar que su generación es mejor que la anterior, la cual se perfila como anticuada. A tal fenómeno, se le puede denominar choque inter-generacional, en el cual, la sucesión de las generaciones en un proceso de cambio social más o menos acelerado, lleva a la emergencia de una brecha y de un conflicto generacional, debido a que los grupos de edad educados según concepciones distintas de tiempo tienen expectativas diferentes respecto al pasado y al futuro.

Llama la atención de la actual condición de joven, rasgos como a) su cercanía innata a lo tecnológico, y b) la facilidad de debatirse entre lo local y lo global; ya que el mundo adulto ve con estupor cómo nace una nueva generación que no necesita leer un manual para dominar un aparato tecnológico, sino que lo hace de manera inmediata; que no teme relacionarse con otras personas, sino que gustosa tiene cientos de amigos para chatear; que sobrepasa el terreno de lo privado y divulgando fotografías en Facebook o My Space por citar algunos casos y las ponen al juicio de muchas otras personas.

El protagonismo juvenil en la globalización no es injustificado, obedece al advenimiento de un mundo que los vio como objetos de mercadeo y los posicionó en un pedestal, obedece también a un proceso de subjetivación de lo juvenil planteado desde la segunda mitad del siglo veinte que ha permitido la configuración de un sujeto que se crea y se recrea sin prestar atención a la visión del adulto y por último, se debe a que han sido depositarios de un acervo tecnológico de siglos, nacen como lo expresa Rueda (2005) “con el chip incorporado”.

Es importante mencionar que la juventud no se acomoda tan fácilmente a las nuevas circunstancias, el conflicto entre lo local y lo global también influirá en que el sujeto se aferre a lo local, la emergencia de los fundamentalismos identitarios hace parte de la forma en que los sujetos individuales y colectivos reaccionan a la amenaza que sobre ellos recae una globalización, más interesada en los instintos básicos que en las socialización. Este es un fenómeno que pretende disolver la sociedad en cuanto comunidad de sentido y sustituirla por un mundo hecho de mercados, redes y flujos de información (Martin, 2004:35).

Los sujetos a la par que viven un aparente proceso de desterritorialización también luchan por conservar su territorio, así como el joven entra a internet y se comunica con personas de distintas partes del mundo, también se aferra a aspectos culturales locales como el fanatismo por un equipo de fútbol, o sentirá gusto por la música popular a la par que escucha la creada en otros lugares.

Tal vez por dichas acciones Maffesoli (2000, p. 152) ve en ellos una actitud renovadora y llamada a la resistencia “a fuerza de rechazo y aparente indiferencia, pugnan por una experiencia creadora y fundante de lo que quizás sean en una temporalidad cercana, las formas de sociabilidad que abrirán paso a nuevos modos de

ser comunes y comunitarios”, los jóvenes buscan la forma de escapar de las instituciones propias de la modernidad, en ocasiones parecerán sordos e indiferentes a las apreciaciones que se den desde el mundo adulto. El escapismo juvenil ha tomado prestado de diversas civilizaciones elementos que el racionalismo triunfante había ocultado o marginalizado y que se están convirtiendo en el centro de la sociedad contemporánea.

No obstante, la cultura juvenil de hoy no es una entidad autónoma de la cultura parental ni hegemónica, por el contrario, se afianza gracias al consumo de lo producido por la macro cultura (Feixa, 2000, p. 72), se refiere a las grandes instancias sociales que forman/informan a los individuos de cada sociedad, bajo esta perspectiva sería considerada como una micro cultura, es decir, una pequeña unidad social que filtra, selecciona y percibe lo transmitido por la macro cultura.

El joven es entonces consumidor cultural en un contexto específico en el que se convierte en sujeto y objeto de mercantilización, la moda entendida como lo que es mercantilmente aceptado en un tiempo específico tiene la capacidad de crear o recrear una subcultura juvenil. Los procesos de subjetivación y socialización juvenil se dan en un proceso de interacción entre la macro cultura y la micro cultura en el que el tiempo fluye. Una constante del proceso será que cada generación busque vivir mejor que la anterior y no reproducir sus contenidos culturales, lo que da origen a la brecha generacional.

Hay que advertir que los jóvenes no simplemente se limitan a ser usuarios pasivos sino que en muchas oportunidades llegan a ser creadores o recreadores de las nuevas tecnologías. Peter Eio, presidente de Lego Systems, afirma que por primera vez en la historia de la humanidad, una nueva generación está capacitada para utilizar la tecnología mejor que sus padres. Esto pone de manifiesto una aparente habilidad innata para desenvolverse en las nuevas tecnologías, jóvenes inmersos en el esquema de simultaneidad, inmediatez, manejo de información. De hecho el famoso buscador Yahoo, el sistema operativo Linux, el programa de mensajería instantánea ICQ, el polémico Napster, el Facebook, las redes P2P y muchos otros recursos informáticos fueron diseñados y creados por jóvenes.

El joven en los sistemas de mensajería instantánea

La mensajería instantánea es hoy una práctica cotidiana para los jóvenes que ha logrado reorganizar sus tiempos y espacios aunque opere simultáneamente con otros medios, en ella ven una especie de territorio libre en general, y del control del adulto en particular, lo que supone riesgos que están dispuestos a asumir así como situaciones que les harán polemizar sobre si la socialización en este escenario sostenida es auténtica y eficaz.

En relación a lo referido por los jóvenes, sujetos de la investigación, se puede afirmar que ellos sienten que tejen tramas vinculares que mantienen y cuidan, porque son éstas las que sostienen los procesos de socialización, en primer medida al tener

una cuenta de mensajería y una vasta o exclusiva lista de contactos se sienten en red lo que les da congruencia con el tiempo y el ámbito social en el que se desenvuelven.

En segundo lugar, el hecho de que alguien aparezca allí en una cuenta que, en comparación a otros recursos conversacionales y redes sociales, es más privada y con recursos del lenguaje propios, implica la pre-existencia de filiaciones o bien la posibilidad de constituir nuevas con asiento en prejuicios de la vida material o representaciones a partir de las descripciones de sí mismo en línea.

En este escenario encuentran la manera de profundizar relaciones interpersonales que tienen su base en lo material o en algunos casos, encuentra la posibilidad de acceder o de hacerse asequible a nuevas personas en lo virtual, empezando nuevas relaciones que en oportunidades llegan al contacto físico y sino, a la permanencia durante años, porque los vínculos que se establecen exceden el factor utilitario dando lugar a un aspecto sumamente humanizado y que implica una carga de afecto, razón por la cual muchos se motivan a entrar. Surge así una imagen de la MI como un campo de posibilidades interpersonales.

En esos vínculos hay lugar para el pensamiento, para la reflexión y para la escucha de otras voces, de otras experiencias, de otras miradas sobre la realidad, ya que desaparecen fronteras, permitiendo que personas de los más remotos confines puedan encontrarse para acceder a información que antes, para muchos resultaba inexistente o inaccesible, así como a posibilidades de expresión nuevas, gracias a amplios recursos que generan nuevos códigos, además la exteriorización en el “anónimo” y por el carácter en sí, reflexivo de la escritura, de aspectos heterogéneos y contradictorios del “yo”, lo que configura un “ethos posmoderno” cuyo valor radica en las identidades múltiples. (Turkle, 1997).

La socialización en el ciberespacio no trasgrede, sino que enriquece la participación de los sujetos en sus círculos sociales primarios: familia, escuela, grupos, parche, etc., porque los participantes no se conectan al margen de estas instituciones donde se organiza su vida cotidiana, dialogan y se problematizan sobre ella creando necesidades tales como la expresión, la lúdica, el afecto.

En la MI los jóvenes consideran adquirir aprendizajes referidos al dominio del aparato tecnológico, se sienten hábiles y fluidos en los procesos comunicativos, pero paradójicamente no perciben adquirir mayor capacidad para relacionarse interpersonalmente con sujetos nuevos, aunque sí hay incidencia positiva en las relaciones que sostienen en la vida material cuando esas otras personas también se conectan y en línea sienten que es más fácil expresar emociones y sentimientos, ya que en este escenario hay “ayudas” códigos lingüísticos y paralingüísticos que les hace atreverse a hacer y decir cosas que cara a cara no se atreverían obteniendo efectos reales. De esta manera, la MI tiene una funcionalidad en el mundo afectivo.

La relación verdad-mentira entra en conflicto, los jóvenes expresan que hay mayor tendencia a mentir en aspectos referentes a datos, características personales y físicas, incluso llegando a ser unos en línea y otros fuera de esta. Son conscientes del

papel que juega la mentira en las relaciones mediadas por la MI, pero es una cuestión que aceptan e imitan frecuentemente, sólo en algunos casos los jóvenes manifiestan un dilema ético entre la verdad y la mentira, por lo general, lo harán los de mayor edad, quienes se consideran portadores de una madurez que hace innecesaria la mentira.

Sin embargo, se da la condición entre los jóvenes de mentir lo necesario que no implique que la mentira sea evidente; es decir, aunque sea generalizado el uso que se hace de la mentira es racional; ya que lo importante no es la verdad, sino la verosimilitud. Tal condición es una demanda que hace el medio a los jóvenes y es tal vez una de las cualidades que logra reestructurar las relaciones sociales que ellos tejen, su deficiencia acarrea como consecuencia la no continuidad de las interacciones.

Respecto a los riesgos, son consideradas manifestaciones e invitaciones relacionadas con la sexualidad implícita y explícita, también están expuestos a ser engañados, incluso a las bromas o agresiones por parte de sus conocidos que trasciende de lo online hacia el cara a cara o viceversa, ocasionando conflictos interpersonales.

Con lo enunciado se evidencia la mensajería como un escenario de socialización que tiene características propias al modo on-line y otras al modo off-line⁷ que trascienden en uno y otro, ya que hablar de socialización pone en relieve su bidireccionalidad, el sujeto como constructo y constructor de la sociedad con un rol activo y la posibilidad de transformar el orden social, ya que hay reciprocidad de poder, concebido como estrategia y no como propiedad entre los sujetos socializados y las instancias socializantes. La socialización no es un proyecto adaptativo, porque este supone la desaparición del sujeto a “integrar”, no sólo se trata de interiorizar la exterioridad, sino de dar el proceso contrario, pues del sujeto también emergen pulsiones, instintos, incertidumbres que conllevan a tensionar la relación entre socialización y subjetivación, que como resultado produce al sujeto. (Giddens, 1993, p. 93).

Los sistemas de MI son uno de los campos en los que los individuos son hoy reconocidos como sujetos, en ellos son nombrados, regulados, moldeados, intervenidos, interpelados; por ello, se pretende conocer los usos que le dan y las representaciones sociales que tienen los jóvenes, de las potencialidades y limitaciones que tiene, de cómo se sienten reconocidos y cómo se reconocen a sí mismos, cómo son pensados y qué piensan de sí mismos en fin, cómo son identificados.

Los MI posibilitan conversaciones, toda cultura es un conjunto de conversaciones y cada medio de comunicación, de transmisión, de información, posibilitan unas formas particulares de discurso porque proporcionan una nueva orientación para el pensamiento, la expresión, la sensibilidad. Los medios alteran el contenido y el significado del discurso; son nuestras metáforas y ellas crean los materiales de nuestra cultura, cada medio crea su propia retórica y ésta es el vestido de la verdad y lo valioso en cada momento.

⁷ Off-line se refiere al hecho de no estar conectado a la red. On-line es estar conectado y disponible.

Este escenario no sólo requiere de los sujetos actualización respecto a técnicas instrumentales que le permitan explorar las potencialidades del nuevo medio, sino también aprender nuevas formas de expresión, a reestructurar su propio mapas cognitivo, a expresarse y no tan sólo comunicarse, en el sentido de Goffman y Merowitz (2003, p. 102) de una forma distinta, simbólica, descorporeizada y básicamente textual.

La pedagogía entre la tecno-fobia y la tecno-filia

Esta reflexión quiere aportar al reconocimiento de la condición juvenil y de sus prácticas cotidianas como expresión de sus valores y configuradoras de nuevos procesos de subjetivación y socialización.

Tal reconocimiento y distinción de los posicionamientos de los jóvenes hará que los docentes, animadores, quienes trabajan procesos formativos con esta población puedan identificar más condiciones de educabilidad y generar el diálogo cultural necesario para desarrollar el pensamiento crítico en el que muchas instituciones centran su intencionalidad formadora, a cambio de, seguir en el desconcierto paralizante que en algunos producen las mutaciones culturales y las ajenas realidades que no esperaban, pero a las que asisten por la organización mass-mediática de la cultura y la ecología digital que se da a nivel mundial.

Por otro lado, se pretende aportar al debate sobre la concepción misma de las nuevas cualidades comunicativas de las tecnologías y su injerencia en las transformaciones de las subjetividades; ya que, la aparición de un medio de comunicación nuevo o mejor de uno en donde convergen todos los medios, crea la necesidad de encontrar un modo de expresión que aproveche las características del canal, explotando todas sus ventajas y esquivando, en lo posible, sus limitaciones en la historia de la comunicación escrita entre personas; porque no había tenido lugar un fenómeno semejante tanto a nivel cuantitativo como cualitativo como para que, quienes se encargan de la formación de los jóvenes, lo desconozca o le descalifique, por su informalidad, sin hacer una mirada justa y/o uso crítico como herramienta pedagógica.

Las instituciones tradicionales de socialización, la familia, la escuela, el trabajo están atónitas ante esta encrucijada que no acepta las mismas respuestas utilizadas en el pasado. La escuela en particular empieza a preguntarse por su anacronía, por su falta de cohesión entre lo local y lo global, por el fallido diálogo entre generaciones llegando a concluir de manera contundente que los problemas son estructurales y que se irán acrecentando a la medida que los países presionados a participar del intercambio mundial respondan a las exigencias de la globalización aún penda sobre la población, la amenaza de exclusión.

A pesar de que muchas escuelas tienen en su discurso la transformación social y hacen sus esfuerzos por responder a más demandas sociales comprendiendo la complejidad del proyecto formativo, siguen en sus acciones partiendo del determinismo

en cuanto a las condiciones de vida de los jóvenes, la violencia, la migración y la inconmensurabilidad del control de las sociedades.

Después de valiosas reflexiones entre quienes están a la tarea de educar, prima una concepción de educación “generadora de “recursos humanos” con la calificación requerida para operar la articulación al escenario globalizado de las organizaciones empresariales, las burocracias del Estado, los organismos académicos y, a la vez, dar una formación, en la base, que responda a las exigencias del mercado laboral. En este marco de referencia, el mejoramiento de la calidad se ha constituido en un concepto clave en la definición de las políticas educativas.

Cuando se habla de calidad, se hace referencia a la formación de los individuos en competencias que se definen a la luz de los requerimientos de un mercado de empleo y consumo, que se está reconfigurando como consecuencia de las estrategias que los distintos países despliegan para acomodarse a las nuevas reglas del intercambio (Posada, 2005).

En tal marco, entra la tecnología en general, los computadores y la red en particular, a la escuela como una variable que viene a “aumentar la calidad del servicio que presta”, como una respuesta positiva a las demandas de los mercados. Si bien, tal condición abre múltiples posibilidades de conocimiento y acceso a la información, también debería derivar múltiples análisis y posicionamientos críticos relacionados con las subjetividades de los educadores y los educandos, los procesos de instrumentalización de los sujetos y las prácticas alienantes o liberadoras que fortalece la tecnología que no es neutra, ya que está cargada de intencionalidad política, ideológica y cultural, “las tecnologías no son asépticas, sino que reflejan las posiciones ideológicas y de la cultura en la cual se desarrollan” (Gordo, 2006).

La educación institucionalizada en la escuela está llamada a entender de forma clara la incidencia que en ella tiene la nueva sociedad de la información, lo que aporta al entendimiento del nuevo sujeto mediático con miras a enriquecer con estos conocimientos el plano educativo o la labor docente, el cual necesita de manera urgente tomar medidas para entender su nuevo contexto de labor y el sujeto objetivo de su acción. Si la escuela no mira con ojo crítico el elemento tecnológico, sino concibe el uso de la red como re-configurador de los sujetos jóvenes en el presente, puede llegar a perderse en el mero instrumentalismo y la inacción a causa de una cómoda concepción moratoria de los jóvenes, como el futuro de la sociedad y de la escuela como preparatoria para el futuro.

Referencias bibliográficas

- Gordo, A. y Megias, I. (2006). *Jóvenes y cultura Messenger*. Madrid: Fundación de Ayuda contra la Drogadicción, 2006.
- Giddens, A. *Sociología* (1993). Madrid: Ed. Alianza.
- Feixa, C. (2000). "Generación @ la juventud en la era Digital". En: *Revista Nómadas*, N° 13. "La singularidad de lo juvenil", pp. 76-91. Bogotá: DIUC / Universidad Central.
- Maffesoli, M. (2000). "Nomadismo juvenil". En: *Revista Nómadas*, N°13. *La singularidad de lo juvenil*, pp. 152-164. Bogotá. DIUC/Universidad Central.
- Martín, J. (2004). *Crisis identitarias y transformaciones de la subjetividad*. En: Debates sobre el sujeto perspectivas contemporáneas. Bogotá: Siglo del Hombre Editores, Fundación Universidad Central.
- Pérez, D. y Mejía, M. (1996). *De calles, parches, galladas y escuelas. Transformaciones en los procesos de socialización de los jóvenes de hoy*. Bogotá: CINEP.
- Posada, J. (2005). *La educación de personas jóvenes y adultas en Colombia*. Tesis de Doctorado para la obtención del título de Doctor en Bogotá. Universidad Nacional a Distancia.
- Postman, N. (1994). *Tecnópolis. La rendición de la cultura a la tecnología*. Barcelona: Círculo de Lectores.
- Rueda, R. y Quintana, R. A. (2004). *Ellos vienen con el chip incorporado. Aproximación a la cultura informática escolar*. Bogotá: Editorial Universidad Central.
- Rueda, R. (2008). "Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red". En: *Revista Nómadas*, N° 28, pp. 8-20. Bogotá. DIUC/Universidad Central.
- Turkle, S. (1997). *La vida en pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós Ediciones.
- Internet
- Comisión de Regulación de Comunicaciones, República de Colombia. CRC. Comunicado de prensa 071016. Noviembre 25 de 2008. [<http://www.crcom.gov.co>]
- Salazar, J. El ciberespacio ¿Espacio para la socialización real o irreal? Ciberpsicología. Nuevas Tecnologías, Sociedad y Psicología a las puertas del siglo XXI. Recuperado el día 30 de Marzo de 2008. Extraído desde [<http://salazarjavier.mindspages.net/papers.html>]