

**Referencia para citar este artículo:** Chaparro-Hurtado, H. R. & Guzmán-Ariza, C. M. (2014). Los (múltiples) centros de la esfera: cultura, juventud y educación como aventuras contemporáneas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 12 (2), pp. 691-701.

# Los (múltiples) centros de la esfera: cultura, juventud y educación como aventuras contemporáneas\*

**HÉCTOR ROLANDO CHAPARRO-HURTADO\*\***

Profesor e investigador, Universidad de los Llanos, Villavicencio, Colombia.

**CLAUDIA MARITZA GUZMÁN-ARIZA\*\*\***

Profesora e investigadora, Universidad de los Llanos, Villavicencio, Colombia.

*Artículo recibido en marzo 18 de 2013; artículo aceptado en agosto 28 de 2013 (Eds.)*

• **Resumen (analítico):** *En este artículo, producto asociado del proyecto “Prácticas y discursos del consumo digital juvenil en espacios de ocio-Lecciones educativas”, analizamos los objetivos del proyecto sobre cómo se construyen y reconstruyen las nuevas formas de identidad en relación con la cultura mediática en sujetos jóvenes urbanos escolarizados en la ciudad de Villavicencio (Colombia); y revisamos los efectos sociales y educativos que surgen a partir de la relación información/sociedad red en las instituciones educativas.*

*En el trabajo de campo desarrollamos tareas exploratorias en la escuela y en la Internet, a partir de la observación, registrando y siendo parte de los acercamientos de los jóvenes y las jóvenes en esos espacios. Nuestra propuesta concluye que existen, notablemente, procesos de subjetivación juvenil en los que las tecnologías digitales permiten nuevas formas de identificación consigo mismos, con el entorno y con los otros, en una interrelación en la que se despliegan la subjetividad, los vínculos intersubjetivos y la cultura históricamente construida, en un yo construido por un entramado complejo que constituye un verdadero desafío de cara a procesos formativos en sociedades del conocimiento.*

**Palabras clave:** cultura, tecnología, juventud, educación, escuela (Thesaurus de Ciencias Sociales de la Unesco).

## The (multiple) centers of the sphere: Culture, youth and education as contemporary adventures

• **Abstract (analytical):** *In this article, an associated product of the project “Practices and discourse of the youth’s digital consumption in leisure spaces - Educational Lessons,” we analyze the objectives of the project about how the new forms of identity are built and rebuilt in relation to the media culture in young, urban, schooled subjects in the city of Villavicencio (Colombia); and we*

\* Este artículo de reflexión es un producto asociado del proyecto de investigación “Prácticas y discursos del consumo digital juvenil en espacios de ocio-Lecciones educativas”, financiado por la Universidad de los Llanos en la convocatoria B2011. La investigación inició el 20 de febrero de 2012 y culminó el 19 de febrero de 2013. Área: Sociología, subárea: sociología.

\*\* Profesor e investigador, Universidad de los Llanos. Comunicador social y periodista, Universidad Jorge Tadeo Lozano. Especialista en Filosofía de la Ciencia, Universidad El Bosque. Magister en Sociedad de la Información y el Conocimiento, Universitat Oberta de Catalunya (España). Doctorando en Estudios Sociales de América Latina, Universidad Nacional de Córdoba (Argentina). Correo electrónico: rotundo1823@gmail.com

\*\*\* Profesora e investigadora, Universidad de los Llanos. Licenciada en Educación Física y Deportes, Universidad de los Llanos. Magister en Educación, Universidad Externado de Colombia. Doctorante en Estudios Sociales de América Latina, Universidad Nacional de Córdoba (Argentina). Correo electrónico: claudiaguzman123@hotmail.com



*revise the social and educational effects that result from the relation information/network society in the educational institutions.*

*In the field work, we undertook exploratory tasks in the school and the Internet, from the observation, recording and being part of the young people's approaches to those spaces. Our proposal concludes that there are notably processes of youth subjectivization in which digital technologies enable new kinds of identification with themselves, with the environs and with the others, in an interrelation in which subjectivity, inter-subjective links and the historically constructed culture unfold, in a self constructed by a complex framework that poses a veritable challenge in light of the formative processes in knowledge societies.*

**Key words:** culture, technology, youth, cyber-culture, education, school (the Unesco Social Sciences Thesaurus).

### **Os (múltiplos) centros da esfera: cultura, juventude e Educação como aventuras contemporâneas**

• **Resumo (analítico):** Neste artigo, produto associado do projeto “Práticas e discursos de consumo digital de jovens em espaços de lazer: Lições Educativas”, analisa os objetivos do projeto sobre como se constroem e reconstruem as novas formas de identidade em relação à cultura midiática em sujeitos jovens urbanos escolarizados na cidade de Villavicencio (Colômbia); e revisamos os efeitos sociais e educacionais decorrentes que emergem a partir da relação informação/sociedade em rede nas instituições de ensino.

*No trabalho de campo desenvolvemos tarefas exploratórias na escola e na internet a partir da observação, registrando e fazendo parte das atividades dos jovens nestes espaços. Nossa proposta conclui que existem, nomeadamente, processos de subjetivação juvenil em que as tecnologias digitais permitem novas formas de identificarem-se consigo mesmos, com o entorno e com os outros, em uma inter-relação em que se destacam a subjetividade, os vínculos intersubjetivos e a cultura historicamente construída em um construto complexo que é um verdadeiro desafio frente aos processos de aprendizagem em uma sociedade do conhecimento.*

**Palavras chave:** Cultura, tecnologia, juventude, cibercultura, educação, escola (Tesouro de Ciências Sociais da Unesco).

**-Introducción. -El (complejo) entramado de la cultura. -La juventud en la cultura y culturas de la juventud. -¿Cultura escolar, cultura mediática, cibercultura? -Consumo digital-cibercultura. -Discusión y conclusiones. -Lista de referencias.**

#### **Introducción.**

##### **El (complejo) entramado de la cultura**

En este documento propongo una reflexión de tres enclaves fundamentales para pensar las ciencias sociales y las humanidades en la actualidad: la juventud, la cultura y la educación. No existe la necesidad, al parecer, de notar la importancia en su reflexión sobre la sociedad y el Ser Humano, dada la estela de trabajos teóricos, acciones políticas o preocupaciones sociales que así lo reconocen, ya sea pensadas de manera aislada o como intersección. La finalidad de este trabajo, en este sentido, consiste

en tratar de articular su interés usando como excusa para este propósito los acontecimientos de la tecnología y sus consecuencias en estos ámbitos, como una forma preliminar de ofrecer caminos comprensivos a sus imbricaciones.

Para el efecto, incluyo algunos datos y conclusiones recogidos del proyecto de investigación “Prácticas y discursos del consumo digital juvenil en espacios de ocio. Lecciones educativas”, financiado institucionalmente por la Universidad de los Llanos (Colombia) en su convocatoria B2011, cuyo problema estuvo encaminado a efectuar una revisión acerca de cómo se construyen las nuevas subjetividades en relación con la cultura y las culturas

juveniles, reconocer la emergencia de nuevas formas de identidad/subjetividad en la sociedad de la información/sociedad red, e identificar el papel crucial que juegan la cultura mediática, e incluso la cibercultura, en esa dinámica. Con estos insumos intento ofrecer suficiencia argumentativa a la propuesta de trabajo.

En tal virtud se requiere, inicialmente, comprender que el entramado de la cultura -sin duda alguna, uno de los más potentes regímenes de significado existentes- alude ya no a su versión esencialista y patrimonialista (que entiende la cultura y lo cultural bajo una óptica de herencia positiva, esto es, como unidades diferenciadas que oponen naturaleza y cultura), o a la que asimila cultura a producto (música, literatura, obra, que además permite la tensión cultura-sociedad), sino a la pluralidad y la intersección, al cruce y el encuentro. En este sentido, en el del espacio intersubjetivo,

Es imprescindible interrogarse acerca de los marcos y las configuraciones, no para regresar al lenguaje de los patrones culturales sino para reconocer que el individuo solo puede estar culturalmente conformado, aun cuando ya no esté constituido por *una* cultura sino por una vida *intercultural* (Grimson, 2011, p. 34).

Es decir, una idea que opta por una interpelación e interdependencia de las culturas que, en los siglos que nos han tocado en suerte, se antoja piedra de toque insustituible para entendernos como sociedad y como humanidad, poniendo especial acento en las reconfiguraciones de lo cultural y la cultura en los espacios urbanos, pero también en las instituciones organizadoras del mundo social: el Estado, la escuela, la familia.

O en ese des-ordenamiento cultural (Martín-Barbero, 2004, p. 116, Orozco, 2004) que opaca nuestra inserción en la tardomodernidad y que apela a las oralidades secundarias de la radio, el cine y, más recientemente al hipertexto, como formas generalizadas de acceso a la modernidad; desordenamiento que, siguiendo la propuesta del autor colomboespañol, no ha estado acompañado de la cultura librería sino de las “narrativas, lenguajes y las escrituras

de la industria y la experiencia audiovisual” (Martín-Barbero, 2004, p. 117).

Así las cosas, en la perspectiva del diálogo entre culturas que implica habitar el mundo contemporáneo, se hace necesario repensar la cultura como concepto e incluso revisar las orientaciones que le otorgan, como hacen algunos autores y autoras, su partida de defunción, en el sentido de que “los antropólogos deberían ahora, sin deseos exagerados acerca del poder de sus textos para cambiar el mundo, dedicarse a una variedad de estrategias para escribir contra la cultura” (Abu-Lughod, 1991), posición que, según la autora, visita distinciones jerarquizadas entre “nosotros” y “ellos” de la misma forma en que lo hiciera el concepto de raza antes de la II Guerra Mundial. Ello, en vista de la aparente persistencia que existe por transformar diferencias en esencias, y con ello un *ritornello* a los archipiélagos culturales y a las unidades discretas de la antropología clásica.

### La juventud en la cultura y culturas de la juventud

Es claro que los estudios sobre la juventud se encuentran actualmente en una etapa de transición dentro de las ciencias sociales en virtud del interés que han adquirido, alimentado en parte por la irrupción de las denominadas tribus urbanas o culturas juveniles, y en parte debido a la importancia que recuperó la escuela como escenario de socialización humana frente a las rutinas de un discurso educativo basado en la competitividad y en la eficiencia y, ante todo, para dar respuesta a los complejos entramados que vinculan la relación jóvenes/violencia/exclusión.

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

Esta “vuelta de tuerca” podría garantizar, o al menos eso sugiero, una ganancia en términos epistemológicos para evitar “el prejuicio

ontológico de nuestra tradición cultural” (*ibid*) que estigmatiza y limita, coarta y segmenta, en una vertiente de innegable raigambre positiva que se ha instalado en las dinámicas de nuestra sociedad respecto de los temas siempre reveladores de la juventud.

Pretendo evidentemente constituir lo anterior en un elemento fundamental de la presente reflexión, por cuanto parto del hecho de que la emergencia de remozadas prácticas juveniles presume una reorientación, un rechazo, un realinderamiento a los esquemas de la tradición occidental. En palabras del autor francés, se trata ni más ni menos que de

(...) una distancia, y lo digo de una manera un tanto irónica, entre los propietarios de la sociedad, de la cual formamos parte, esos que tienen el poder de decir y hacer, y entre aquellos que viven esta sociedad. Este es un artificio del cual conviene, evidentemente, tomar conciencia (pp. 28-41).

En este contexto, la investigadora mexicana Rossana Reguillo (2003), en un artículo en el cual propone incluir las culturas juveniles como un campo de análisis en los estudios sociales (pp.103-118), llama la atención acerca de dos “supuestos” de trabajo con los cuales se encuentra el investigador o investigadora social al abordar la situación: por un lado, el “que se asume como punto de partida, es el de la enorme diversidad que cabe en la categoría ‘jóvenes’: estudiantes, bandas, *punks*, milenaristas, empresarios, *ravers*, desempleados, sicarios, pero todos hijos de la modernidad, de la crisis y del desencanto”, con lo que la categoría “joven” no se podría fácilmente asimilar a un concepto cerrado y definible orgánicamente; y por el otro, (...) lo constituye el contexto en tanto referente-mundo en el cual habitan estos nomádicos sujetos: el de un orden social marcado por la migración constante, el mundo globalizado, el reencuentro con los localismos, las tecnologías de comunicación, el desencanto político, el desgaste de los discursos dominantes y el deterioro de los emblemas aglutinadores (pp.103-118).

Como vemos, en el entrecruce de la propuesta de la autora mexicana se encuentran

tanto los catalizadores siempre presentes de la sociedad global y su arsenal de imbricaciones culturales, los efectos de la sociedad de la información y las rutas designadas por los estertores del informacionalismo, y la crisis del Estado-nación, por ejemplo con el adelgazamiento del Estado por vía de la incorporación de enfoques económicos y políticos de orientación neoliberal.

Ello obliga a acordar que la juventud es una construcción social y no únicamente un concepto determinado por la condición etaria de los sujetos que conlleve una determinada esencia condicionante: grandes distancias existen entre los jóvenes y las jóvenes *hippies* de la década de los años 60 -con su exaltación a favor de la paz y el amor-, y los entusiastas *yuppies* contemporáneos -para quienes la eficiencia, el éxito y el hiperconsumo señalan normas de valores deseables e insustituibles.

Así que, partiendo del hecho de que la edad no es un determinante de interés en la definición de lo joven, el rumbo que propone Reguillo sugiere pensar en otras formas de acercamiento al discurso sobre lo juvenil: en el caso particular de su propuesta, cobraba forma un discurso jurídico, un discurso escolar y una floreciente industria, que reivindicaban la existencia de los niños y los jóvenes como sujetos de derecho y, especialmente, en cuanto a los jóvenes, como sujetos de consumo (p. 104).

Por otro lado se manifiestan las culturas juveniles como prácticas de libertad, como capacidad para inventarse la vida (Marín & Muñoz, 2002). Son formas de manifestarse con nuevas subjetividades en un mundo donde se ha priorizado la imposibilidad de ser y de ser con otros. Son una construcción sociocultural con historias propias que rompen con la idea de “juventud”, siendo relevantes las contingencias particulares de cada una de estas culturas, sus formas de expresión y su diversidad, lo que implica reconocer las mutaciones que sufren estas formas de subjetivación, sus tránsitos y recorridos, así como la generación de nuevas formas de ser, puesto que están mutando y renovándose permanentemente.

Lo que sugiere, como se podrá observar, una suerte de emergencia de la juventud como sujeto social que, en principio, debería ser

retenida por mayores espacios de tiempo en las instituciones educativas antes de hacer parte de la vida productiva (una suerte de moratoria social, como la definen, entre otros, Carles Feixa-Pàmpols Pampols, 1995), ya que la sociedad de mercado descubrió un importante nicho en los sujetos jóvenes que debía ser atendido por poderosas industrias culturales con bienes exclusivos y sugestivos (García-Canclini, 1995).

En vista de lo anterior, se podría definir tres elementos que constituyen el sentido y la especificidad en la perspectiva de lo juvenil, más allá de los límites biológicos de la edad o de la naturaleza de sus actuaciones: “la realización tecnológica y sus repercusiones en la organización productiva y simbólica de la sociedad, la oferta y el consumo cultural y el discurso jurídico” (García-Canclini, 1995 pp. 103-118), atravesados por situaciones particulares.

En una perspectiva alterna habría que plantearse si los 18 años (en el caso de la legislación colombiana) garantizan una edad plena en la que el sujeto joven puede realmente verse interpelado por el mundo adulto, y si esas garantías que el Estado debe ofrecerles a sus ciudadanos y ciudadanas están dadas plenamente para que, en términos efectivos, se abonen los mecanismos para transitar este duro camino de la infancia a la adultez. Adicionalmente, es necesario reconocer la importancia que las industrias culturales poseen en la afirmación de los sujetos como jóvenes y en su búsqueda de identidad, o en palabras de Jesús Martín Barbero,

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

de las figuras, estilos y prácticas de añejas tradiciones que definen “la cultura” y cuyos sujetos se constituyen a partir de la conexión/desconexión con los aparatos (Martín-Barbero, 2002).

De esta forma, el concepto “culturas juveniles” supera claramente varias de las inquietudes propuestas por los científicos y científicas sociales, en cuanto no se hace referencia únicamente a esa idea romántica y delirante, abiertamente heroica, de juventud, pero tampoco desde el discurso anatematizante, marginal y desviado. Por ello, Feixa-Pàmpols (1995) propone hablar de culturas más que de cultura, debido al énfasis que se ha de entregar a su heterogeneidad y diversidad tanto “en el espacio como en la estructura social”. De esa manera, también, las culturas juveniles se perciben como metáforas del cambio social, formas de subjetividad que reflejan el complejo de contradicciones de una sociedad en permanente renovación y cambio, que modifica continuamente sus valores (siempre en perspectiva de los valores hegemónicos), ya sean estas formas de contrarrestar los valores emergentes de los procesos de globalización cultural (*skin heads*, “metachos”), el nacimiento de un exuberante mercado adolescente (*hoppers*, *cosplay*) o el nihilismo neorromántico (*emos*).

Para Hurtado (2004), toda esta dimensión cultural busca visibilizar a las jóvenes y a los jóvenes como productoras y productores de sentidos y sinsentidos, lo cual entraña:

(...) un cambio en las miradas tradicionales de pensar lo juvenil, trascender lo sectorial, pensar lo transdisciplinar. Implica también una forma de rechazo a la nueva cartografía de las visibilidades que pretender visibilizar las relaciones sociales, simbólicas y la producción cultural para luego ser utilizada y domesticada en la mercantilización de la vida cotidiana y la industrialización de los bienes simbólicos (p. 13).

Así mismo, se hace indispensable recordar que la época contemporánea privilegia el presente: una confrontación y un furor de vivir de innegables efectos sociales. La vida se vive “bajo la forma de avidez” en una intensa

consumación, que busca ya no la presunta libertad absoluta y trascendente sino pequeñas “libertades intersticiales” para ser ejercidas diariamente ahí donde las culturas de la juventud constituyen un repertorio de acciones que no precisamente van de acuerdo con la lógica de la razón sino, por el contrario, con la emoción, los sueños, la inconsciencia, las fantasías, lo imaginario. Aun así existe un desplazamiento de los escenarios de socialización, como son la familia y la escuela, y notablemente el Estado.

También empiezan a surgir otros espacios que aunque son físicos han dado un paso fuerte en la consolidación de estas florecientes subjetividades: la televisión e Internet, como medios de interacción, con los cuales se logran reconocer y relacionarse los grupos.

### **¿Cultura escolar, cultura mediática, cibercultura?**

En este punto debo insistir en que, más que identidad, la cultura en sociedades contemporáneas -en las del “aquí y ahora”, en esta suerte de modernidad reformulada (Appadurai, 2001)- debe concentrarse en la diferencia y la pluralidad que constituyen modos de vida para los actores sociales, construidas situacionalmente en tiempos y lugares determinados. Y en este mismo sentido, la cultura constituiría el resultado de un proceso conflictivo de construcción y producción de significados (Merry, 1997, Reinhold, 1993): de los “viejos significados de la cultura” (Wright, 1998) -caracterizados por constituir entidades definidas de pequeña escala, establecer características concretas (lista de rasgos o atributos), reconocerse en equilibrio balanceado o autorreproducido como “sistema subyacente de significados compartidos”, forjar individuos homogéneos e idénticos en ‘culturas auténticas’-, se transita hacia nuevas ideas de la cultura que se interesan por definir actores sociales posicionados en formas diferentes, en relaciones sociales y procesos de dominación, que permiten el fortalecimiento de conexiones locales, nacionales y globales en espacios no restringidos, en los que las ideas no constituyen todos cerrados y coherentes que se identifican

por distanciarse de compromisos ideológicos.

Como se ve, la idea de cultura (que por supuesto en nuestro idioma posee una enorme complejidad semántica) es completamente dinámica y móvil y se balancea en diferentes ámbitos; para el caso particular de esta reflexión, en los espacios escolares, mediáticos y en esa realidad simulada implementada en los computadores y las redes digitales que se ha dado en denominar ciberespacio. En este punto creo necesario aclarar que, distante de la pretensión culturalista que propone interpretar y justificar todos los hechos sociales en razón de las diferencias culturales, estos aspectos se deben entender -o así lo hago en este documento- transversales e interactuantes, en interpelación continua, históricamente construidos.

Esto, pues en el ámbito del culturalismo -en el que la cultura constituye la órbita de los acontecimientos humanos- se suceden de manera indiscriminada los acentos en los conflictos entre las “culturas”: para el caso que nos ocupa, la cultura escolar y la cultura mediática, es decir, aquella agenciada por los medios de comunicación en la denominada era de la información (Castells, 2001).

Para el efecto, convengamos en que lo que se podría denominar *cultura escolar* (Huerdo, 2000) comprende prácticas, saberes y representaciones sociales producidos por esa institución denominada escuela a partir de ella misma, factores que ciertamente no exceden modalidades de comunicación, interacción y transmisión de saberes que permiten a los educandos y educandas actuar en sus comunidades y que operan dentro de cánones legitimados colectivamente en la “lógica escolar”. Es decir, a través de este formato cultural se tiende a actuar según determinada organización y siguiendo una racionalidad de carácter hegemónico: adultocéntrica, cartesiana, patriarcal, que transforma la cotidianidad de los sujetos e imprime formas de disciplinamiento y control social en forma de dispositivos (Foucault, 1984, Deleuze, 1990, Agamben, 1990).

En la orilla contraria se encuentra la cultura mediática, como categoría que alude a una

suerte de capacidad modeladora de las prácticas, saberes y representaciones de los medios de comunicación, y muy especialmente de los medios tecnológicos. En ella, la producción de significados se garantiza por las mediaciones que operan en los actores y grupos sociales transformando precisamente esas prácticas, discursos y saberes, transformaciones que se efectúan desde dentro de la misma cotidianidad y extendiéndose a todas las formas de la vida de los actores sociales, como una suerte de “escuela paralela” (Unesco, 1980) que contrasta con la escuela “clásica” en aspectos de diferente naturaleza, por los que se ve claramente interpelada: expansión numérica y crecimiento de la población -lo que supone una exigencia de crecimiento y de ampliación de la escolarización-; extensión espacial y globalización; pérdida de referencias de los contenidos considerados clásicos de la humanidad; debilitamiento de las estructuras narrativas; potenciación de la tecnología instrumental del intelecto y navegación informativa -que conduce al reconocimiento de otras “modalidades de lectura” de corte moderno estructuradas según las convenciones canónicas de la lógica formal-, entre otros aspectos, y que han permitido a muchos autores hablar de un estado de crisis del paradigma educativo contemporáneo (Orozco, 2004, Martín-Barbero, 1997, Robinson, 2006) e incluso de su caducidad (Gerver, 2011, Ilich, 1975, Goodman, 1981).

Es en este sentido, en el de los “desordenamientos” (Orozco, 2004) lingüísticos, institucionales, de los tiempos y escenarios educativos, que propone la irrupción de los medios de comunicación en el ámbito de nuestro sistema educativo de herencia industrial, en el cual se reconocen con mayor precisión las transformaciones de la cultura en las sociedades contemporáneas y que la ubican como flujo (Hannerz, 1997) y que permiten, según propone Grimson (2011), que

Vivamos en una sociedad en la que la comunicación, el conocimiento, la información y las redes ocupan un lugar crucial, lo cual no significa como a veces se pretende que la sociedad pueda

definirse exclusivamente por una de esas características.

### Consumo digital-cibercultura

El informe final del proyecto “prácticas y discursos del consumo digital juvenil en espacios de ocio. Lecciones educativas”, financiado -como se dijo al principio de este documento, por una subvención otorgada por la Universidad de Los Llanos en el año 2011-, reveló, entre otros datos recogidos con 1225 jóvenes (14 a 27 años, según la legislación colombiana) que, frente a las formas de consumo digital, un 58% de los sujetos jóvenes pertenecientes a la zona urbana de la ciudad de Villavicencio se conectan diariamente a Internet, que la red le permite hacer sus tareas en un 26%, que el 59% lo hace en su residencia (lo que revela la penetración que ha tenido Internet en los hogares colombianos), que el 86% de los sujetos de estudio consideran que el impacto de Internet y los artefactos digitales ha sido positivo y que un 87% está adscrito a redes sociales. De hecho, una de las conclusiones del estudio hace referencia a que

Las herramientas tecnológicas (TIC) están resignificando las estructuras sociales a escala planetaria. Villavicencio y el departamento del Meta no podrían ser una excepción: sus jóvenes demuestran muy claramente la importancia que Internet tiene en sus vidas, cómo acceden cotidianamente, cuáles son sus preferencias en términos de satisfacción de necesidades y las comunidades virtuales a las cuales se encuentran inscritos. La evidencia de los “nativos digitales” (Prensky, 2001) significa un reto muy interesante para la generación de políticas culturales de los jóvenes y las jóvenes que satisfagan sus expectativas y, por supuesto, que generen elementos de reflexión sobre el uso adecuado del tiempo libre, así como sus efectos formativos.

Frente a los procesos de subjetivación juvenil, el proyecto reconoce que las tecnologías digitales permiten nuevas formas de identificación consigo mismo, con el entorno

y con los otros, en una interrelación en la que se despliegan la subjetividad, los vínculos intersubjetivos y la cultura históricamente construida, esto es, un yo construido en un entramado complejo de forma relacional “que abandona la certeza de una identificación única” por la flexibilización de procesos identificatorios que multiplican

(...) ese espejo primitivo en una necesaria red de múltiples espejos familiares, grupales y sociales, entre los cuales los medios de comunicación y la digitalización de los mensajes -en el contexto de la cultura actual- también se sitúan como un ‘otro’ de creciente fortaleza (Esnaola, 2004).

De esta manera, la idea moderna de identidades fijas muta hacia la provisionalidad de subjetividades interactuantes, lo que explica no solo las atemporalidades y la transitoriedad de esas intersubjetividades juveniles, sino lo nomádico de sus prácticas culturales y sociales. Así mismo deja expresada la idea, para análisis posteriores más detallados, que los videojuegos agenciarían un tipo de conocimiento que se encarna en el cuerpo, conocimiento que estaría en sintonía con las características propias de cada contexto de aplicación en relación con “las percepciones, acciones, opciones, simulaciones mentales de las acciones o el diálogo” de las personas y que se percibe, por ejemplo, en las prácticas cinestésicas de los usuarios y usuarias en simulaciones de movimiento que involucran todo el cuerpo (Gee, 2007, p. 79, Tejero, Balsalobre & Higuera, 2011).

De esta misma forma, es necesario reconocer las importantes funciones en los formatos de interacción social que cumplen hoy día los videojuegos y artefactos móviles, lo que constituye un campo muy interesante para investigaciones sociales, ya sea desde el mismo acto de jugar hasta la interacción que se produce con otros usuarios y usuarias en la red como un placer en sí y un mecanismo de comunicación, de acceso al aprendizaje informal y a la gestión del conocimiento y, en consecuencia, a las relaciones sociales de los usuarios y usuarias (Gabelas, 2010). En este punto habría que visitar la tensión entre lo real y lo virtual, quizás una de las más problemáticas

en la intersección educación/tecnología, y evitar posiciones apocalípticas que aluden, por ejemplo, a la desmaterialización en tiempos del flujo informativo respecto a la cual, según Maldonado (1999),

(...) no hay manera de eludir el vínculo de lo físico (...) es irrazonable conjeturar, como algunos se aventuran a hacerlo hoy, que los hombres a lo largo de su vida cotidiana puedan a la larga desembarazarse definitivamente de la exigencia elemental y demasiado tosca e ingenua, como se dice, de querer siempre y de todas maneras tocar con la mano las cosas de este mundo.

Así mismo, existen también otros dispositivos que producen “hibridaciones, necesarias en esta época de mutación” (Lipovetsky, 1986). Es así como las nuevas tecnologías son dimensiones en las que se juega la autotransformación del sujeto y hacen parte de estos cambios de la época, o mutaciones -desde la perspectiva del autor- que evidencian transformaciones de tipo histórico en curso y dejan huella en todos los sectores poblacionales, estamentos y grupos sociales, aun cuando sean asimilados y experimentados de distintas maneras por cada uno de ellos. Esta época de mutaciones es una actitud representada en imágenes, comportamientos y sentimientos que predominan en el alma colectiva, y se manifiesta como una forma de concebirse y relacionarse con el mundo.

En este sentido,

(...) las nuevas tecnologías (constituyen) espacios de intersubjetividad que con más rapidez van insertándose en la vida cotidiana de nuestros jóvenes, por tanto con los retazos de conocimientos y valores que les proporciona el mundo adulto, los jóvenes reciclan el pasado, con la rapidez del mundo contemporáneo, y con la multiplicidad de opciones para escoger, los jóvenes configuran su experiencia del presente. Se vive de manera acelerada (Koselleck, 2003),

en donde prima la fuerza del instante, lo desechable, lo provisional, en una suerte de

presente continuo que es el tiempo vital de estos sujetos jóvenes: lo que despierta, lo que excita las sensibilidades juveniles está en el presente.

Multiplicidad y rapidez que posibilita acomodarse a la fragmentación de esta sociedad red (Castells, 2001) con la que incrementan su flujo constante: quienes pueden acceder a la multiplicidad y a la rapidez que ofrecen las tecnologías tienen entrada en el mundo de las oportunidades, de la turbulencia, del vértigo, de la velocidad, deseando cada vez más y más variedad (Grint & Woolgar, 1997).

La emergencia de las TIC y de la cibercultura (que para Levy, 1997, abarca más allá de “los sistemas, prácticas, entornos y medios culturales simbólicos”) en el escenario social, ha redefinido no sólo las formas en que las personas -especialmente la gente joven- interactúan socialmente, sino cómo se apropian de la tecnología, cómo se informan y cómo se vinculan con el Estado.

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

Finalmente, es preciso indicar que el uso de los artefactos tecnológicos y su contextualización, dependiendo de la perspectiva de cada sujeto, está determinado motivacionalmente por intereses individuales, lo que se puede comprobar con la apropiación lúdica que hacen los jóvenes y las jóvenes de las ofertas tecnológicas -a diferencia del uso que proponen los mayores, totalmente incorporados a sus sistemas de acción-, lo que

identifica una variación significativa en los estilos de apropiación de la tecnología para cada generación, como identidades distribuidas en las que aquellas formas externas de representación consolidan identidades viables en entornos de flujo incesante y aceleración permanente, como los que ocurren en la actualidad, que difieren notablemente de las regulaciones impuestas por el adultocentrismo.

## Discusión y conclusiones

En tiempos de contingencia, de vértigo, de cambio como los actuales, visitar el concepto de cultura(s) reconociendo sus límites y singularidades constituye una urgencia para los estudios sociales. No solo para evitar los reduccionismos de los esencialismos y el culturalismo, sino para otorgar marcos de referencia adecuados a las lógicas de la sociedad contemporánea.

Dicha experiencia intercultural se ve animada no solo por la integración cultural experimentada por vía de la ampliación de derechos educativos a sectores de la sociedad anteriormente excluidos, sino por la irrupción de las tecnologías de la información y la comunicación en el mundo social. Sin embargo, se requiere diseñar estrategias para evitar brechas tecnológicas (entre ellas las digitales) que producen brechas sociales. La escuela, en este contexto, constituye un espacio propicio para la superación de dichas fragmentaciones.

En el sentido anterior, el mundo de la escuela y las dinámicas de la denominada cibercultura afectan de manera notable las formas de subjetivación de los individuos jóvenes, al constituir el escenario preferencial desde el cual se identifican con los otros y construyen su subjetividad. Ello requiere ampliar las perspectivas de análisis sobre las relaciones que en el consumo mediático y digital se presentan en las formas de identificar-se la juventud, con el ánimo de ofrecer elementos de juicio adecuados para comprender estas socialidades emergentes.

Fomentar, entonces, en la formación del profesorado la reflexión y análisis sobre estos aspectos, implica reconocer al colectivo de estudiantes como sujetos activos de aprendizaje

y no como objetos de saberes institucionalmente regulados y administrados dosificadamente. Debo enfatizar en el hecho de que ello requiere no solo compromisos institucionales y un conocimiento profundo de los formatos culturales y sociales de los sujetos jóvenes, sino también una reformulación de los problemas y prácticas de enseñanza, y de los programas y actividades curriculares y extracurriculares, entre los cuales es definitiva la estimulación del trabajo colaborativo inter pares.

Por último, el ejercicio sugiere desarrollar reflexiones más refinadas y sostenidas frente a la intersección juventud-escuela-tecnología, acotadas situacionalmente, para conocer los detalles en que se mueve esta temática en diferentes contextos.

### Lista de referencias

- Abu-Lughod, L. (1991). Escribiendo contra la cultura. En F. Richard (ed.) *Recapturing Anthropology: Working in the Present*. Santa Fe: School of American Research Advanced Seminar Series.
- Agamben, G. (1990). *¿Qué es un dispositivo?* Barcelona: Gedisa.
- Appadurai, A. (2001). *La modernidad desbordada. Dimensiones culturales de la globalización*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Castells, M. (2001). *La Era de la Información. Vol. II: El poder de la identidad*. México, D. F.: Siglo XXI.
- Deleuze, D. (1990). *Michel Foucault, filósofo*. Barcelona: Gedisa.
- Esnaola, H. G. (2004). *El discurso narrativo del relato electrónico: el caso de los videojuegos*. Investigación inscripta en la Universitat de Valencia, Departamento de Didáctica y Organización Escolar. Valencia. España.
- Feixa-Pàmols, C. (1995). Tribus urbanas y Chavos banda: las culturas juveniles en Cataluña y México. *Nueva Antropología, Revista de Ciencias Sociales*, (47), pp. 71-93.
- Foucault, M. (1984). *Historia de la sexualidad, 2: El uso de los placeres*. México, D. F.: Siglo XXI.
- Gabelas, J. A. (2010). *La creación de un cortometraje: un proceso de mediación en la promoción de la salud del adolescente*. Memoria para optar al grado de doctor, Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias de la Información. Madrid. España.
- García-Canclini, N. (1995). *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. México, D. F.: Grijalbo.
- Gee, J. P. (2007). *Good Video Games + Good Learning. Collected essays on Video Games, Learning and Literacy*. New York: Peter Lang.
- Gerver, R. (2011). *Creating Tomorrow's Schools Today: Education-Our Children-Their Futures*. London: Continuum.
- Goodman, K. S. (1981). *Five Years: Thoughts During a Useless Time*. Nueva York: Brussel & Brussel.
- Grimson, A. (2011). *Los límites de la cultura. Crítica de las teorías de la identidad*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Grint, K. & Woolgar, S. (1997). *The Machine at Work, Technology, Work and Organization*. Cambridge: Polity Press.
- Hannerz, U. (1997). Fluxos, fronteiras, híbridos: palavras-chave da antropologia transnacional. *Maná*, 3 (1), pp. 7-39.
- Huergo, J. (2000). *Cultura escolar, cultura mediática/intersecciones*. Bogotá, D. C.: Universidad Pedagógica Nacional.
- Hurtado, D. (2004). Globalización y exclusión. De la invisibilización a la visibilización consumista de los jóvenes y los imaginarios de resistencia. *Revista Última Década*, (20), pp. 107-120.
- Ilich, I. (1975). *La sociedad desescolarizada*. México, D. F.: Godot.
- Koselleck, R. (2003) *Aceleración, prognosis y secularización*. Barcelona: Pretextos.
- Levy, P. (1997). *Cyberculture. Rapport au Conseil de l'Europe dans le cadre du projet "Nouvelles technologie: coopération culturelle et communication"*. París: Odile Jacob.
- Lipovetsky, G. (1986). *La era del vacío*. Barcelona: Anagrama.
- Maffessoli, M. (2004). *Juventud: el tiempo*

- de las tribus y el sentido nómada de la existencia. *Revista Joven-es*, (20), pp. 28-41.
- Maldonado, T. (1999). *Lo real y lo virtual*. Barcelona: Gedisa.
- Marín, M. & Muñoz, G. (2002). *Secretos de mutantes*. Bogotá, D. F.: Siglo del Hombre Editores, Universidad Central, Diuc.
- Martín-Barbero, J. (2002). Jóvenes: comunicación e identidad. *Pensar Iberoamérica*, (0), pp. 4-11.
- Martín-Barbero, J. (2004). Nuestra excéntrica y heterogénea modernidad. *Estudios Políticos*, (25), pp. 115-134.
- Martín-Barbero, J. & Silva, A. (1997). *Proyectar la comunicación*. Bogotá, D. C.: Tercer Mundo.
- Merry, S. (1997). Law, cultura and cultural appropriation. *Yale Journal of Law and the Humanities*, 10, pp. 101-129.
- Orozco, G. (2004). De la enseñanza al aprendizaje: desordenamientos educativo-comunicativos en los tiempos, escenarios y procesos de conocimiento. *Nómadas*, (21). Recuperado el 9 de agosto de 2012, de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105117678010>
- Premsky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, MCB University Press, 9 (5), pp. 1-6.
- Reinhold, S. (1993). *Local conflict and ideological struggle: 'positive images' and section 28*. Brighton: University of Sussex.
- Reguillo, R. (2003). Las culturas juveniles: un campo de estudio; breve agenda para la discusión. *Revista Brasileira de Educação*, (23), pp. 103-118.
- Robinson, K. (2006). Las escuelas matan la creatividad. Recuperado el 15 de septiembre de 2012, de: <http://www.youtube.com/watch?v=nPB-41q97zg>.
- Tejero, C. M., Balsalobre, C. & Higuera, E. (2011). Active Digital Entertainment (ADE). Social reality, trends and opportunities of virtual physical activity. *Journal of Sport and Health Research*. 3 (1), pp. 7-16.
- Tully, C. (2008). La apropiación asistemática de las nuevas tecnologías. Informalización y contextualización entre los jóvenes alemanes. *Revista Internacional de Sociología (RIS)*, LXVI (49), pp. 61-88.
- Unesco (1980). *A new World Information and Communication Order: Towards a Wider and Better Balanced Flow of Information*. Unesco: París.
- Wright, S. (1998). *Cultura in Development. Evaluation of the Unemployed Strategy*. Middlesbrough: Cleveland County Council.