

Introducción:

Jóvenes y cultura digital

¡Siguen los cambios y sin miedos!

Coordinadores Monográfico 137

Andrea VELÁSQUEZ BENAVIDES

Universidad Técnica Particular de Loja / avvelasquez@gmail.com

Claudia RODRÍGUEZ HIDALGO

Universidad Técnica Particular de Loja / cvrodriguezx@utpl.edu.ec

Abel SUING

Universidad Técnica Particular de Loja / arsuing@utpl.edu.ec

El mundo de la comunicación requiere cada vez más un enfoque ético y educativo. La educación demanda nuevas herramientas tecnológicas y mediáticas con las cuales se alcanzan mejores estándares de convivencia. La comunicación, la educación, la historia y las políticas públicas son puntos en los que convergen las propuestas de organismos internacionales vinculados al desarrollo. Entre los problemas emergentes en la actual Sociedad del Conocimiento están la poca comprensión crítica de los cambios sociales contemporáneos a consecuencia del incremento de información que ofrece Internet, así como la mínima asimilación de las prácticas de comunicación que desarrollan los jóvenes, colectivos y movimientos sociales en las estructuras institucionales.

A estas situaciones se suman el mantener y acrecentar en la comunidad, ciudad y país, el respeto a los derechos fundamentales y de igualdad entre hombres y mujeres, la promoción de los Derechos Humanos y los principios de accesibilidad universal de las personas, así como los valores democráticos y de una cultura de paz.

La Sociedad del Conocimiento se ha proyectado sobre la base de las tecnologías de información y comunicación; son fenómenos complejos y contemporáneos caracterizados por la velocidad de los cambios que afectan las dimensiones políticas y económicas de la organización social, sin que ello signifique alteraciones directas e inmediatas de las estructuras de poder. Se ha modificado la forma en que se desarrollan las actividades y relaciones entre las personas a través de las tecnologías de la información que brindan posibilidades para la creación y el intercambio de conocimientos.

Las tecnologías de la información también tienen un rol protagónico en la mediatización de la cultura, implican una transformación de las percepciones de tiempo y espacio, aparentemente vivimos en un “presente continuo” donde la instantaneidad y la velocidad marcan el ritmo cotidiano y explican una cultura que tiene poco margen para la reflexión. Así llegamos a un ecosistema comunicativo constituido por nuevos lenguajes, sensibilidades, saberes, por la hegemonía de la experiencia audiovisual y la reintegración de la imagen en la producción del conocimiento.

La cultura del conocimiento demanda vínculos más allá de las fronteras nacionales, supone nuevas formas de comunidad mediante afiliaciones voluntarias, temporales y tácticas. La convergencia cultural deriva en un complejo ambiente comunicativo lleno de matices, retos y oportunidades que requieren respuestas para conocer cómo la comunicación, la educación y la cultura mediada por la tecnología permiten alcanzar los ideales que Unesco plantea hacia un desarrollo humano sostenible.

El contexto señalado es el que conforma el mundo de los jóvenes y su cultura digital, que constituye el centro de atención de este monográfico. Hoy existen posibilidades de crear redes de comunicación a través de los medios sociales –Web 2.0 y medios sociales– que son los vehículos para la cultura de participación. Internet, los medios sociales, la convergencia cultural y las audiencias creativas inciden para que los comportamientos juveniles estén influenciados tanto directa como indirectamente por el uso de tecnología, por ello no es extraño que tanto Facebook como Twitter, interesantes ejemplos de convergencia, entre viejos y nuevos medios; y, entre productores y espectadores, hayan cambiado los roles y las interrelaciones entre las personas.

Los jóvenes constituyen un elemento trascendental del proceso de transformación cultural y social provocado por las TIC, de ahí que se hace necesario conocer la forma como se enfrentan a los cambios, sus expectativas, sus dificultades y sus intereses, de cara a inferir en el papel que estarán llamados a cumplir en un futuro.

En ese contexto, y debido a la importancia del entorno digital como ese nuevo hábitat que llegó hace solo un par de décadas, y que ha provocado nuevos hábitos de consumo informativo en las diferentes generaciones, hemos iniciado el monográfico con el artículo Nomadización, ciudadanía digital y autonomía. Tendencias juveniles a principios del siglo XXI, el cual aborda de manera precisa algunas de las nuevas generaciones en torno al uso de medios y tecnologías, de cara a la construcción de una ciudadanía digital y su papel dentro de esta. Este trabajo aporta categorías y reflexiones de utilidad para el desarrollo de futuras investigaciones que permitan comprender de mejor manera la naturaleza y orientación de los hábitos de consumo juvenil, así lo expresa su autor, Joaquín Walter Linne.

En este mismo contexto, se presenta un análisis de la transformación de la comunicación gracias a la intervención de las TIC en el artículo titulado: La vir-

tualización de las comunicaciones interpersonales, de Oilivia Velarde Hermida y Belén Casas-Mas, para quienes las tecnologías han forjado diversos tipos de usuarios que utilizan, de modo distinto, tanto la información como las aplicaciones de la virtualización para el desarrollo de actividades cotidianas, lo cual coadyuva a explicar el funcionamiento de la brecha digital, especialmente en España que es donde se desarrolla la investigación reflejada en este artículo.

Otro de los componentes que forman parte del nuevo ecosistema digital es el consumo mediático por parte de las nuevas generaciones, por ello el tercer artículo se titula: Juventude e consumo midiático em tempos de convergência: algumas observações; a través de este sus autores, Jane Aparecida Marques, Mariângela Machado Toaldo y Nilda Aparecida Jacks, presentan el resultado de dos exploraciones realizadas en la provincia de Río Grande do Sul, en Brasil, donde se determinó el alto grado de importancia que tienen las TIC tanto en el desarrollo de sus relaciones interpersonales, como en otras propias de la población juvenil.

Continuando con esta línea temática, el siguiente artículo se titula: La evaluación de la competencia digital de los estudiantes: una revisión al caso latinoamericano, que nos muestra las características de las competencias digitales de los jóvenes latinoamericanos tomando como referencia las investigaciones publicadas previamente sobre el tema. El análisis de contenido realizado a más de dos mil artículos refleja que la competencia mayormente desarrollada es la de búsqueda y acceso a la información, mientras la de aprendizaje social todavía está en una etapa poco desarrollada.

Los siguientes dos artículos se enfocan en cómo a través de las TIC los jóvenes se convierten en artífices de nuevas narrativas y transformaciones culturales. Así, en el artículo Mídiação pelos jovens na expansão narrativa do Universo Cinemático Marvel, sus autores, Vicente Gosciola y Matheus Tagé Verissimo Ribero, nos muestran cómo el público joven se convierte en una pieza clave de la narrativa transmedia, combinándola con características tanto de la cultura participativa como de la sociedad del conocimiento y desarrollo cultural, de cara a comprender los nuevos matices de la industria del entretenimiento.

Por otra parte en el artículo: Tecnologías digitales e imagen corporal en jóvenes chilenos de segmentos medios: un estudio de caso mediante ciberetnografía, sus autores Rodrigo Ganter Solís, Óscar Basulto Gallegos y Catalina Mendoza Riquelme muestran el resultado del proceso de identificación de las prácticas y significados de la imagen corporal en los jóvenes chilenos con el uso de las TIC, determinando que existen tendencias hacia una denominada nueva moral de la pureza estética en redes sociales que coadyuvan a la conformación de mundos juveniles que se despliegan en un contexto de profundas transformaciones culturales mediadas por las tecnologías.

La evaluación de los conocimientos y competencias de los jóvenes frente a los medios en el contexto digital constituye un tema de interés en diversos contextos, de ahí que en el artículo Conhecer as extensões da esfera dos média:

Testando conocimientos a partir de un quiz, Fábio Ribeiro, Pedro Moura y Luís Antonio Santos ofrecen un aporte sobre qué y cómo medir sobre este tema, utilizando el juego como instrumento de investigación; a través de este se pudo determinar que la información acompañada de imágenes es más fácilmente reconocida que la que contiene otro tipo de acompañamiento.

El juego, en el contexto educativo, constituye una herramienta que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje; sin embargo, en entornos en los cuales el acceso a la educación y los recursos son limitados, surgen otras herramientas que posibilitan el conocimiento, una de estas es el videojuego; así lo sostienen Carlos Barreneche, Nestor David Polo Rojas y Alfredo Luis Menéndez-Echavarría en el artículo: Alfabetismos transmedia en Colombia: estrategias de aprendizaje informal en jóvenes gamers en contextos de precariedad. Entre los resultados de la investigación se muestra al videojuego no solo como una herramienta que facilita la adquisición de ciertas competencias, sino como una forma de cultura participativa, en un contexto donde no existe un igualitario acceso a las TIC.

En el mismo ámbito, el artículo: Redes, comunidades e cultura digital: a inovação pela desconexão, de Denis Porto Renó, Oksana Tymoshchuk y Paula Alexandra Silva, muestra cómo la no adopción de las tecnologías digitales vislumbra diversos contextos posibles para los jóvenes y el proceso de construcción de la cultura digital.

Finalmente nos ha parecido importante incluir un enfoque hacia las experiencias con el uso de las tecnologías digitales y en cómo internet ha cambiado su concepción actual, como en el caso del turismo, actividad que exige de segmentación y prácticas innovadoras que permitan descubrir nuevos nichos de mercado al tiempo de satisfacer la demanda existente. El artículo: Turista 2.0, comportamiento y uso de los medios sociales, de Verónica Altamirano Benítez, Miguel Túñez López e Isidro Marín Gutiérrez, nos lleva a vislumbrar a las TIC no solo como una de las claves en los cambios en los procesos de planificación y comercialización.

Los artículos del monográfico reflejan, en diferente medida, el impacto e influencia de las tecnologías digitales en la configuración de una nueva forma de cultura, la cultura digital, y toma a los jóvenes como los actores de un proceso de consolidación de esa cultura y de la visión de futuro sobre cómo será la relación entre las personas y las TIC.

Se ratifica que estamos frente a nuevos escenarios y nuevos actores –prosumers– que participan de la cultura digital, una actitud que describe la producción colectiva para publicar contenidos, más personas pueden expresarse públicamente; es decir, permite construir nuevos modos de participación. El rol de los medios también se modifica a partir de estos nuevos modos de intervención ya que más personas construyen el espacio público y tienen capacidad de influir en él, llegando incluso a afectar a la agenda de los medios.

La alteración de las relaciones entre personas e instituciones genera un sistema social que persigue explicar cómo los medios de comunicación afectan a la

opinión humana, la comprensión, la sensación y el valor, implica el estudio de ambientes: su estructura, contenido e impacto en la gente.

En 2015 el Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Técnica Particular de Loja, dentro de su Programa de Investigación en Educomunicación y Cultura Digital, estudió el consumo cultural y el uso de los medios de comunicación en los jóvenes del Ecuador. Los resultados de la investigación están relacionados al título del monográfico en orden a evidenciar la presencia de una cultura digital en nuestra sociedad. Bajo este marco de referencia se puede valorar como prioritaria la convocatoria de la revista Chasqui ya que brinda elementos referenciales para comprender las formas de relación, participación, educación y desarrollo de los jóvenes en Latinoamérica y contrastar con el mundo.

Jóvenes y cultura digital es un esfuerzo entre la revista Chasqui, UTPL y todos los autores de este monográfico para dejar en evidencia estos cambios y seguir sin miedos frente a una realidad que nos brinda muchas oportunidades desde las instituciones educativas, así como desde otros actores involucrados.