



# La Generación .com

CAMILO GIRALDO GIRALDO<sup>1</sup>

La tecnología transforma la psicología humana. La *Identidad* (identidad personal), la *Intimidad* (las relaciones íntimas) y la *Imaginación* (la capacidad creativa) son cualidades humanas atravesadas y transformadas por el desarrollo tecnológico. Howard Gardner y Kate Davis (2013) se refieren a este fenómeno señalando que aunque la naturaleza humana no ha tenido cambios fundamentales: “*las tecnologías digitales han reconfigurado significativamente la Identidad, la Intimidad y la Imaginación*

*durante las últimas décadas*” (p. 17), con características visibles en la generación presente.

Según lo anterior, es plausible afirmar que el comportamiento de cada generación de personas se ha modificado gracias a los *descubrimientos* (la electricidad, el oxígeno, el átomo, la célula, el movimiento de la tierra, la velocidad de la luz, el ADN...), las *invenciones* (la escritura, el álgebra, las vacunas, la anestesia, los rayos X, la computación, la Internet, las aplicaciones digitales...) y los *artefactos* (el barco, el tren, la bombilla, el microchip, el microscopio, el telescopio, el reloj, la televisión, la computadora, el teléfono móvil, iPad, Smartphone...).

Sin embargo, el teléfono móvil y las aplicaciones digitales -sistemas de

<sup>1</sup> Periodista y Licenciado en Filosofía y Letras. Profesor del Núcleo de Formación Básica y Profesional del Programa de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales. cgiraldogiraldo@gmail.com



# en la era de los clics

operaciones que apoyan la mayoría de las cuestiones humanas- se pueden considerar los dos inventos con mayor influencia en el estilo de vida y comportamiento humanos. El celular, porque es un dispositivo que vuelve a las personas “localizables”, a disposición continua de los demás (bastante útil en el campo laboral). El asunto es que, entre otros factores, con la llegada del móvil se borró “la frontera entre el tiempo público y el privado, el espacio público y el privado, el lugar de trabajo y el hogar, el tiempo laboral y el tiempo de ocio, el ‘aquí’ y el ‘allí’ (pues el dueño de un número móvil está constantemente ‘aquí’ localizable, al alcance de los demás)” (Bauman, 2011, p. 43). Y las aplicaciones digitales (App) porque hoy día rodean todos los ámbitos humanos. Hay sistemas de aplicación

para la mayoría de los quehaceres de la vida privada y pública. Es tanto el auge y el crecimiento del mercado mundial que *“Llegará el momento en que las aplicaciones [deberán] proporcionar al ser humano todo cuanto pueda necesitar y, si la aplicación deseada no existiera todavía, alguien debería diseñarla inmediatamente”* (Gardner, 2013, p. 20). Las aplicaciones son pues muy útiles cuando están encaminadas a resolver situaciones para el desempeño cotidiano en lo laboral y lo académico, por ejemplo. Pero si tales aplicaciones: “No hacen más que convertirnos en holgazanes más habilidosos que no piensan por sí mismos, ni se plantean preguntas nuevas, ni establecen relaciones importantes, ni modelan una identidad adecuada, completa y en desarrollo constante, entonces no hacen otra cosa que pavi-

mentar el camino hacia la servidumbre, psicológicamente hablando” (Gardner y Davis, 2013, pp. 22-23).

Ahora bien, esta era de la Generación. com, o Nativos digitales (expresión de Marc Prensky en su libro *Enseñanza a nativos digitales*), Generación@ (según Carles Feixa, 2014) o Generación App (de acuerdo con Gardner y Davies, 2013) está **atiborrada de aplicaciones y aparatos**, cuya obsolescencia es cada vez más rápida, que hacen la vida más cómoda, pero, al parecer, más pobre intelectual y espiritualmente. Y en ese proceso en el que la tecnología enajena a los humanos, los rasgos personales, como se dijo arriba, que evidencian modificaciones notables son la Identidad, la Intimidad y la Imaginación, de acuerdo con los estudios de Gardner y Davis (2013).

En relación con la Identidad, estos autores exponen que:

Las nuevas tecnologías de la comunicación pueden abrir oportunidades nuevas a la autoexpresión. Sin embargo, vincular demasiado la identidad personal a algunas características de estas tecnologías (y carecer del tiempo, de la oportunidad o de la voluntad de explorar la existencia y las vidas del mundo real) puede dar lugar a una identidad empobrecida (Gardner y Davis, 2013, p. 96)

Actualmente, la identidad personal tiene una tendencia notable hacia la individualidad, debido al aislamiento que ocasiona la comunicación digital. Este *“individualismo va de la mano del egocentrismo. Y hay pruebas de que la juventud actual es más egocéntrica que la juventud de hace unas décadas”* (Gardner y Davis, 2013, p. 77). Pero lo que llama la atención de ese aisla-

miento es que se torna en una suerte de “soledad masificada”, en palabras de Zygmunt Bauman (2011). Una de las razones que expone este autor es que en esta era digital no se está nunca solo. Asegura que:

En cualquier minuto -veinticuatro horas al día, siete días a la semana- basta con pulsar un botón para que aparezca la compañía... En ese mundo online nadie está lejos nunca, todos parecen estar constantemente a nuestra disposición, y aunque alguno se quede dormido en un momento determinado, siempre hay alguien dispuesto a enviar un mensaje, o a parlotear unos segundos (p. 16).

Esto lo afirma Bauman mencionando las decenas de mensajes que una persona envía a diario. Para nadie es desconocido que hoy -época en la que la mayoría “vive” conectada a aparatos y aplicaciones- se envían mensajes constantemente de la mañana a la noche, trabajando o estudiando, comiendo o haciendo deporte, al afeitarse o lavarse los dientes y hasta cuando se conduce. Es decir, la persona ya *“nunca está sola ‘consigo misma’, con sus pensamientos, sueños, preocupaciones y esperanzas”* (Bauman, 2011, p. 14).

Aunado al proceso de transformación de la Identidad personal viene aparejado el cambio en la concepción de la Intimidad. La generación digital quiere hacer pública buena parte de sus actividades diarias en las redes públicas sociales. Hacen presentaciones en Facebook o Twitter, muchas de ellas mediante fotografías o videos, buscando más impacto. Quieren tener millones de seguidores en sus sitios.

Esta manera de interactuar a través de esa “realidad digital” (proceso que no se va a detener y que nadie sabe con certidumbre a dónde podrá llegar) plantea incógnitas sobre la privacidad del fuero íntimo de la persona. Esto, porque hace carrera una tendencia al aislamiento y las relaciones personales quedan mediadas por aplicaciones que hacen la interacción más rápida, incluso menos comprometedoras. En la realidad digital el “acercamiento” impersonal construye relaciones frágiles, efímeras, poco comprometidas. Al decir de Bauman (2011) *“entablar ‘contacto’ con otras personas puede romperse al menor indicio de que la interacción sigue el rumbo inadecuado: por lo tanto no existe el riesgo, ni tampoco la necesidad de buscar excusas, disculparse o mentir; basta con una sutil pulsación”* (p. 16). ¿Cambiará algún día el concepto de amistad?

Ahora bien, en cuanto a la capacidad de Imaginación humana (desde el punto de vista de la creatividad), nadie duda de su evolución a causa de los recursos tecnológicos. En tiempos remotos, cuando apareció la tecnología de la escritura<sup>2</sup> empezó a evolucionar la facultad cognitiva de la creatividad. De acuerdo con el desarrollo tecnológico de cada época el ingenio humano se potencia para crear ilimitadamente. Gardner y Davis (2013) sostienen que en la era actual las aplicaciones y, en general las nuevas tecnologías de la comunicación, *“han alterado el escenario de la expresión imaginativa. Han afectado prácticamente a todas las esferas del proceso productivo, que va desde quién*

*puede ser creador, qué puede crearse y cómo esas creaciones se hacen realidad y encuentran un público”* (p. 125). La creatividad humana ha evolucionado de manera sorprendente gracias a los aparatos y aplicaciones que dan vuelo a su expresión.

En síntesis, es claro que la tecnología del momento, en cada periodo, transforma y establece nuevos modos de comportamiento en los seres humanos. Aunque son numerosos los estudios que señalan el cambio comportamental y actitudinal de las personas en el siglo XXI, la evidencia empírica por sí misma es bastante significativa: la tecnología envuelve la cotidianidad humana y re-construye continuamente la identidad, el fuero íntimo o privacidad y la capacidad creativa de las personas. ¿Y el sentido mismo de lo humano?

## Personas Generación.com: entre aparatos y aplicaciones

En ninguna de las generaciones anteriores había sido tan envolvente la tecnología. Las vivencias diarias de niños, jóvenes y, en su mayoría, adultos están mediadas por la comunicación digital: trámites, compras, servicios, estudio, consultas, solicitudes... Una virtualidad cuyas experiencias comienzan a tener tanta relación con las experiencias físicas que, por momentos, la distinción se difumina. La era del papel empieza su declive y se instala completamente una cultura digital o virtual. Es más, *“la emergencia de mundos artificiales como las comunidades de internautas, la configuración de redes adolescentes a escala planetaria, son los rasgos característicos de inserción ‘virtual’ en la sociedad”* (Feixa, 2014, p. 32).

2 El concepto es de Ong (1994) quien afirma que la llegada de la escritura logró *“enriquecer la psique humana, desarrollar el espíritu humano, intensificar su vida interior”* (p. 86).

Actualmente, desde edades más tempranas los niños ya tienen aparatos de alta tecnología y saben usar las aplicaciones. Por eso, la tendencia de los niños y jóvenes de la generación digital, o la generación.com, es estar conectados todo el tiempo. Buscan interactuar sobre todo a través de las redes sociales o los correos instantáneos como el WhatsApp. Se sienten mejor interactuando con los demás en el escenario virtual, incluso con sus familiares cercanos, pues la presencia física los hace sentir incómodos o incapaces de sostener encuentros sociales; las relaciones personales físicas les parecen más arriesgadas o exigentes. La *“culpa de esta tendencia perturbadora se atribuye a las nuevas tecnologías de la comunicación, como los teléfonos móviles, Facebook, Twitter o el correo electrónico. Efectivamente, algunos investigadores han concluido que los jóvenes que pasan más tiempo con sus dispositivos digitales tienen menos éxito social”* (Gardner y Davis, 2013, p. 104).

Gardner y Davis (2013) exponen que

Nuestra teoría es que los jóvenes de

ahora no solo crecen rodeados de aplicaciones, sino que además han llegado a entender el mundo como un conjunto de aplicaciones, a ver sus vida como una serie de aplicaciones ordenadas o quizás, en muchos casos, como una única aplicación que se prolonga en el tiempo y que les acompaña de la cuna hasta la tumba (p. 20).

La actual generación de personas empieza a “vivir” más en la realidad virtual que en la física. Para niños y jóvenes de esta generación.com la existencia es más fácil a punta de clics. Además, buena parte de las actividades diarias se están trasladando a ese mundo virtual que, de acuerdo con Buscaglia (2013), se caracteriza porque los niños y jóvenes están continuamente:

**“Hiperconectados:** El 50 por ciento de chicos de entre 8 y 12 años está online a diario. Manejan todos los lenguajes digitales: celulares, tablets, televisores inteligentes y computadoras. **Impaciente:** Hijos de la inmediatez de la tecnología, no soportan esperar mucho. Hacen varias tareas a la vez y todo lo chequean en la Web. **Consumistas:** Deciden qué comprar y conocen el producto porque lo investigan. Convencen y superan en información a quienes tienen el real poder de compra” (p. 2)



Y así, entre tabletas, smartphones y ordenadores personales el acontecer humano es cada vez más virtual, más.com. El caso es que *“En muchos aspectos, un mundo impregnado de aplicaciones puede ser realmente maravilloso; y, sin embargo, debemos preguntarnos si la vida es (o debería ser) una colección de aplicaciones o una gigantesca superapp global”* (Gardner y Davis, 2013, p. 22). Aunque la reflexión podría ser inútil, ya que la realidad virtual se instala como una necesidad ineludible para muchas de las actividades humanas.

Este es pues un proceso imparable. A la mayoría de los niños nacidos en esta década comienza a parecerles más real su vida en la virtualidad. Están en un proceso de hibridación en el que parecen *“seres artificiales medio robot y medio humano, escindidos entre la obediencia a los adultos que los han engendrado y la voluntad de emanciparse”* (Feixa, 2014, p. 31). Pero no hay vuelta atrás. La especie humana ingresa, cada día con más rapidez, a un nuevo mundo: el digital, un mundo cuya existencia se basa principalmente en el poder de los clics. Y también iniciará la reflexión por el sentido de la existencia en la virtualidad; y, quizás, nunca se conozca plenamente como tampoco se ha logrado completar el sentido de la vida en este mundo tridimensional.

## Aplicaciones para la educación

Con razones generalmente aceptadas se defiende el uso de las tecnologías en el aula de clase. Se implementan estrategias para que instituciones y docentes logren adoptar recursos tecnológicos (aparatos y aplicaciones) para avanzar en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Gardner y Davis (2013) en su estudio encuentran que

Nuestro estudio sugiere que la mayoría, o incluso la gran mayoría, de las aplicaciones educativas fomentan la consecución de objetivos y logros educativos tradicionales a través de medios digitales. Proporcionan vías cómodas, claras y, en ocasiones, incluso seductoras, para conseguir aquello que ya eran objetivos perseguidos en la era anterior: adquisición de conceptos, aprendizaje de operaciones aritméticas, identificación de ubicaciones geográficas, de personajes históricos clave o de procesos biológicos, químicos o físicos de carácter básico (p. 172).

Es decir, los sistemas educativos también evolucionan de la mano de la tecnología que llega en cada época, aunque no se haya instalado plenamente en el aula de clase. Sin embargo, el momento actual plantea retos diferentes: son los niños y jóvenes quienes ahora llevan la tecnología al aula de clase. Independiente de que el sistema educativo lo contemple o no, el docente lo admita o no, niños y jóvenes “no son despegables” de los artefactos y las aplicaciones: las usan de manera adictiva.

En este contexto, la educación seguirá evolucionando vertiginosamente al punto de que, a mediano plazo, se estará revaluando la necesidad de la presencialidad en las universidades, por ejemplo. Por ahora, es obligación de docentes, e instituciones, ser creativos para ponerse a tono. Porque, no parece que sean los niños y jóvenes los que se deben *ajustar a* (discutible, pero interesante debatirlo). Este es pues un periodo crucial de la humanidad, pero ante todo para los

educadores. Así lo considera Bauman (2011):

La educación adoptó muchas formas en el pasado y llegó a ser capaz de adaptarse a las circunstancias cambiantes, estableciendo nuevos objetivos y diseñando nuevas estrategias. Pero, repito, el presente cambio no es como los cambios del pasado. En ningún punto de inflexión de la historia humana los educadores se han enfrentado a un desafío estrictamente comparable con el que plantea el momento actual. Sencillamente, nunca hemos estado en una situación similar. Aún no hemos aprendido el arte de vivir

en un mundo sobresaturado de información. Ni tampoco el arte, inconcebiblemente difícil, de preparar a los seres humanos para esta vida (p. 119).

Ahora, preparar los seres humanos para esta vida, como dice Bauman en esta cita, es más difícil por la clase de realidad que impera para la presente generación: el mundo virtual. Hoy, se tiene una vida digital, líquida, que se sale de las manos aunque, paradójicamente, pone el mundo en las manos mediante simples clics. La realidad virtual plantea más incertidumbres que la realidad física. Así, la Generación.com toma ahora su propio rumbo psicológico.

## Referencias

- Bauman, Z. (2011). *44 caras desde el mundo líquido*. Barcelona: Paidós.
- Buscaglia, T. (17 de agosto de 2013). El arribo de la Generación Z. *Diario La Nación*. Recuperado de: <http://www.lanacion.com.ar/1611438-el-arribo-de-la-generacion-z>
- Feixa, C. (2014). *De la Generación @ a la #Generación. La juventud en la era digital*. Barcelona, España: Ned Ediciones
- Gardner, H, y Davis, K. (2013). *La generación App. Cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital*. Barcelona: Paidós.
- Ong, W. J. (1994). *Oralidad y escritura. Tecnología de las palabras*. Bogotá: Fondo de Cultura Económica