



46

Columna

Educar para la vida en los mundos virtuales

POR SERGIO BALARDINI*

Una de las cuestiones relevantes de los tiempos que corren, que nos corren y detrás de los que corremos, es la de educar para la vida en los mundos virtuales o digitales, según se quiera.

Con frecuencia, suele representarse, a las nuevas generaciones como “nativos digitales”, es decir, quienes han nacido en tiempos de tecnologías digitales, que viven en medio de ellas y que las usan sin demasiada complicación ni problematización (a diferencia de los adultos, concebidos como “inmigrantes digitales”, una generación que estaría migrando hacia herramientas de comunicación e información propias de un nuevo contexto tecnológico, soporte de la organización productiva más moderna, con todo el impacto que esto representa).

En cuanto a los adolescentes, y aún niños y niñas, especialmente de sectores sociales medios, los vemos dedicar buena parte de su tiempo a relacionarse a través de estos nuevos medios (mediadores) tecnológicos. Y a “hacer cosas”, cada vez más, con y en ellos, desde luego. Incluso, hablamos de “vidas virtuales”, para dar cuenta de los más activos o radicales en el uso de estas tecnologías.

Consecuencia de estas nuevas prácticas, muy dinámicas, por cierto, se abre un nuevo escenario, en el que una de las preocupaciones emergentes es la cuestión del cuidado y la privacidad de todos, pero de niños, niñas y adolescentes en particular. Porque están produciéndose importantes cambios en relación al carácter de lo público y lo privado. Pareciera, que ya no hay frontera para diferenciar “vicios privados y virtudes públicas”, como decía la vieja fórmula, porque lo privado se hace público, en tiempos de internet.

Frente a esta preocupación, una respuesta posible, podría ser proponernos que, así como educamos a nuestros niños y niñas para la vida real (sin desconocer que lo virtual también es muy “real”, en la medida en que incide e impacta en los cuerpos “reales”), consideremos la necesidad de educar para la vida en “los mundos virtuales y tiempos digitales”, como extensión de aquella “otra” educación para la vida “real”. Y hacerlo en las familias. Y hacerlo en las escuelas. No nos referimos a enseñar programas, claro, sino a enseñar a relacionarse, a establecer modos de actuación y formas de vinculación reguladas y autoreguladas. El punto, o en todo

caso, uno de los puntos a considerar, es que la generación de los adultos, esta integrada por los “migrantes digitales”, y, por tanto, “nativos analógicos”, quienes sabemos, o creemos saber, por experiencia, mayor o menor pericia, y convicción, de qué se trata “educar para la vida real”, pero nuestro común desconocimiento de numerosos artefactos que contribuyen a la creación del universo y mundos digitales, nos dificulta (y en muchos casos atemoriza) para poder pensar y comprometernos con una “educación para la vida en los mundos virtuales”. Este desafío, sin embargo, convoca nuestra atención y debería estimularnos a desarrollar dispositivos que nos ayuden en la tarea, evitando que esta preocupación se instale como un desafío individual, librado a los recursos de cada adulto (o de cada familia en forma aislada). Así como alentamos a los niños y niñas hacia la autonomía, gradual y sostenidamente, a la par los protegemos, orientando y no solamente acompañando (al menos en el planteo ideal), y los estimulamos a que desarrollen prácticas de autocuidado (en vez de encerrarlos en un cuarto para protegerlos del mundo), criterios afines deberían ser útiles para aplicar a la vida digital. Y ante los temores que pueda despertarnos, es bueno prestar

* Consultor de la FES (Fundación Friedrich Ebert) en Políticas Públicas de Juventud. Miembro del “Proyecto Juventud” de la FLACSO sede Argentina.

Vicios privados eran los de antes

Por Verónica lacona
(Corresponsal exclusiva desde la nueva generación)
Alumna de 5º 1ª del EEM 7 DE 9 María Claudia Falcone

No nos preocupa, en tanto si nos preocupara, a nadie más le preocuparía. ¿O es que acaso de verdad es preocupante lo que nos preocupa?. Y no como conjunto preocupado en algo, sino como individuos ajenos, interrelacionados (a veces) por esa preocupación.

Si bien no nació tan dentro de la ambigua privacidad de la red, tampoco nació tan fuera, y por suerte, gracias al nivel socioeconómico o la falta de espacio geográfico, no disfruté y maldije los vicios y virtudes de la maravillosa internet hasta hace por lo menos cinco años, estando ya crecídita y quizás (sólo quizás) un poco más consciente. Es cierto, o al menos parece serlo, que la privacidad, entendida como al parecer no la entendemos nosotros, es cosa antigua. Es cierto que la privacidad cibernética pasa por un salón de chat o una conversación por msn, es cierto que de privado no tiene nada, que lo verídico es altamente cuestionable. ¿O será coincidencia que el 82% de las mujeres que entran en un salón de chat son altas, flacas, de ojos claros y curvas voluptuosas, o mismo acaso mujeres?

Teclar un nombre (un nickname) es tan fácil como eso: teclar un nickname, y todos podemos ser lo que queremos, lo que siempre quisimos, en una sola persona, o en miles a la vez. Es también cierto que apretar los brazos como queriendo juntar los codos a través de la carne, entrecerrar los ojos (llenos, llenísimos de maquillaje) y sacar la foto desde el ángulo superior izquierdo, no nos convierte a todas en súper modelos tetonas de fotolog. Pero sin embargo, lo privado se mantiene. Se mantiene atrás del maquillaje, atrás del push up, atrás de culos, de tetas, de palabras y de mucho, mucho photoshop. Se mantiene escondido y, al menos eso quiero creer, vuelve a salir cuando crecemos, cuando conocemos la otra vida, la de los viejos como ustedes, que está atrás de una ventana, en la calle, en la lluvia o calcinándose abajo del sol. O tal vez se deja ver cuando el photoshop ya no sirve, cuando nos dieron de baja la cuenta o cuando ya no tenemos tiempo de maquillarnos para una foto. E igual, digan lo que digan, a ustedes viejitos sí que les gusta esto de la Internet, que acorta distancias y distorsiona los rostros.

oídos a Parry Aftab, referente en la lucha contra los peligros de Internet, especializada en temas de seguridad y privacidad online, quien señala que el mayor peligro de Internet son los niños que no tienen acceso a la red, a quienes se les prohíbe Internet, y que lo primero que harán es buscar conectarse fuera de su casa, sin haber adquirido herramientas de regulación y cuidado. Parry Aftab, también nos propone que, en cuanto a los niños, harían bien los padres en supervisar: contenidos, contactos y comercios arriesgados (que llama "las 3 C"), para finalmen-

te agregar: "Internet es una herramienta básica para la educación, no le tema". Compartimos su opinión. Los riesgos son proporcionales a la potencia tecnológica de estas nuevas herramientas, y correspondientes a su impacto en la sociedad y la cultura. Se trata, en cualquier caso, de enfrentarlos para superarlos y aprovechar así los beneficios que esta tecnología de nuestro tiempo nos ofrece. Una cosa es la tecnología, y otra "qué" y "cómo" hacemos con ella. En este punto, es bueno alentar la reflexión y el debate, reconociendo como punto de partida, la defen-

sa de valores ciudadanos y democráticos, evitando romances tecnofílicos a priori y tempranos divorcios tecnofóbicos.

En este marco, tan prometedor y tan complejo, una de las prácticas que mayores temores genera, particularmente en los adultos, es la de la simulación. Porque en los mundos virtuales, la posibilidad de simulación esta a la orden del día, facilitada por el anonimato, el des-anclaje y las posibilidades de creación de personas, vidas y mundos alternativos. De hecho, estas simulaciones pueden operar como modalidad de exploración identitaria, de entretenimiento y fantasía, o bien de deliberado engaño. Para algunas personas, la posibilidad de "editar y crear" vidas alternativas a la real, de las que son protagonistas mediados, puede, de algún modo, resultar una actividad creativa, lúdica, gratificante y hasta terapéutica, permitiendo un despliegue que en la vida "real" no ha tenido lugar, porque la vida tomó otra dirección, o, simplemente, porque no se permitieron, dados los "ruidos" que, imaginan, les produciría. Pero he aquí que los mundos digitales han llegado, y nos ofrecen un terreno propicio para estos ejercicios. Para algunos la posibilidad de relanzar (reload) una versión 2.0 mejorada (y digital) de uno mismo. Para otros, algo así como poner en acto identidades en "Plan B" que no han tenido lugar en su vida "real", y que les reportan una enorme gratificación al darles cauce gracias a las licencias que brinda la vida digital.

Y en este punto, me gustaría señalar que tam-

bién en la vida “real”, analógica, física, llena de átomos, hombres y mujeres editamos y diseñamos nuestra imagen y los atributos más visibles de nuestra identidad; veamos: ropas apropiadas (diseñadas) para la ocasión, maquillajes deliberados, cirugías estéticas, historias recortadas de un campo mayor, idealizadas, y acompañadas de cierto contexto. Casi casi “recorte y pegue”, nos editamos, photoshopeamos y publicamos, antes de salir (de salir guardando cabría esperar). Luego: encuentros y desencuentros.

Malentendidos. Como alguien dijo allá a lo lejos y hace tiempo, cuando somos dos, al menos estamos seis: quien yo soy realmente; quien yo creo que yo soy; quien vos creés que yo soy; quien vos sos realmente; quien vos creés que vos sos; quien yo creo que vos sos. Como vemos, el ámbito virtual, continúa y radicaliza una escena que ya conocemos. Una ampliación –radical- del campo de batalla. Es decir, la posibilidad de simulación no debe ser tomada solamente en su dimensión de engaño deliberado con propósito de hacer daño, aunque no podemos desconocer el potencial en juego.

Partiendo de tales consideraciones, y puestos en el quehacer juvenil generacional, estamos frente a lo que los expertos han dado en llamar el surgimiento de la “web 2.0”, que no es otra cosa que un nuevo momento en el desarrollo de la web, en el que la banda ancha, las nuevas aplicaciones, sus nuevas funciones y la faci-

dad de uso de las mismas a partir de interfaces muy intuitivas, están permitiendo y empujando a las nuevas generaciones a hacerse protagonista de las mismas. En una experiencia, que, además, mezcla los actos de divertirse con informarse, comunicarse (y comunicar) en formatos de una atractiva estética juvenil. Los jóvenes hacen música, editan videos, crean animaciones, abren flogs, blogs, diarios, wikis, en las que intercambian información, se comentan, crean colaborativamente, opinan, en fin, constituyen una plaza pública juvenil muy concurrida y entretenida. Porque los jóvenes no toman su lugar en sitios como el famoso *YouTube* (que permite subir videos para que sean vistos por todos) sólo en su valor de uso, sino que lo convierten en una experiencia comunicativa y sensible. Y a través de estas herramientas, van pasando en la web de ser consumidores a ser creadores. Esta nueva modalidad de presencia juvenil en la red, implica la multiplicación de oportunidades de despliegue creativo y nuevas posibilidades de animar la perspectiva de sujeto, y de sujeto en red, en una dimensión abierta y colaborativa. A su vez, esa enorme biblioteca borgiana que es internet, nos permite proponerles actividades interesantes, creativas, que contienen esfuerzo, trabajo y gratificación al mismo tiempo. Ya no, la monografía simple, mera búsqueda de información, con “copiado y pegado” tinta azul lavable mediante, sino la validación de la información, la puesta en relación de proposiciones, la comprensión integral como proyecto.

La descripción de esta escena, reconoce en los jóvenes una sensibilidad proclive al vínculo tecnológico y la posesión de ciertos saberes caros a la comprensión (y las necesidades de capacitación) de los adultos, circunstancia que debería llevar, si aún no lo ha hecho, a considerar a los jóvenes como aliados de la tarea, quienes pueden brindar su apoyo para el desempeño de los adultos en estas lides, por ejemplo, a través de “equipos juveniles tecnológicos” en las escuelas.

¿Tenemos que capacitarnos en la creación de weblogs?, ¿necesitamos aprender a trabajar con el Google Earth?, ¿conocer nuevas herramientas informáticas? Nuestros potenciales capacitadores están en nuestra escuela. Seguramente, en nuestro propio aula.

Finalmente, va de suyo que asumir la enorme potencialidad de las nuevas tecnologías, implica, también, reconocer la presencia de nuevos riesgos, los que, a nuestro juicio, deberán ser asumidos, integrados, y procesados, para lo cual es indispensable habilitar el diálogo que permita establecer los consensos necesarios que posibiliten avanzar en el diseño de aquellos dispositivos que hicieran falta, incluyendo a jóvenes y a adultos en ellos, desde sus saberes y roles propios, en articulaciones emergentes, para dar un paso más allá, para seguir avanzando.