

Adolescentes, prácticas comunicativas digitales y formas silvestres de aprendizaje

Teenagers, digital communication practices and common forms of learning

Conferencia de *Marcelo Urresti*

*Licenciado en Sociología.
Docente e investigador de la Universidad de Buenos Aires y de la Universidad Nacional de San Martín, Argentina.*

*Este trabajo fue preparado por el Lic. Urresti en base a su conferencia pronunciada en el marco de la presentación del 27º número de la revista científica *Diálogos Pedagógicos*, como cierre de la VIII Jornada de difusión científica en educación, el día 5 de mayo de 2016.¹*

En el siguiente texto se busca aclarar las relaciones entre la adolescencia, el entorno digital y sus apropiaciones principales y el conjunto de los "aprendizajes sin maestros" que los adolescentes realizan cuando interactúan con el medio.

Esta conferencia se divide en tres apartados, uno referido a la adolescencia, otro centrado en los usos de las herramientas digitales y un tercero orientado a los aprendizajes silvestres por contacto y utilización.

¹ El autor agradece la invitación a las autoridades de la Facultad de Educación y de la revista *Diálogos Pedagógicos*.

La adolescencia y sus presiones

En las sociedades contemporáneas la adolescencia es una etapa reconocida de la vida de las personas, con la especificidad que la distingue de otras y con sus núcleos de situaciones y problemas particulares. Esta etapa es una construcción social y se encuentra en un momento de cambios: en efecto, no siempre hubo adolescencia tal como la conocemos, ni hay razones para pensar que no cambiará de configuración. Como otras etapas de la vida, la adolescencia es un producto social e histórico, en nuestros días, en proceso de rearticulación. Esta idea poco intuitiva, se aleja de la idea tradicional que la ve como una condición biológica vinculada con la revolución hormonal, el crecimiento corporal y la maduración reproductiva. Si esto fuera así, no habría diferencias entre sociedades o entre distintas épocas, y en todos los casos, habría manifestaciones comunes. La adolescencia en todo caso parte de transformaciones corporales y adquiere características que le confieren las sociedades y las culturas diversas, desde los inicios y los finales, las formas y los ritmos de transición, la visibilidad relativamente alta o baja, la valoración positiva, negativa o neutra que pueda recibir. Distintas sociedades organizan la adolescencia de diverso modo, la perciben como específica o no, la encauzan en instituciones específicas o simplemente la ignoran y la subsumen a otras categorías y clasificaciones.

En las sociedades contemporáneas, por término medio la adolescencia aparece como aquella fase de transición exigente e impuesta en la que se espera de los sujetos que reorienten su vida hacia proyectos de autonomía creciente, en materia de sexualidad, vocación e identidad adulta. La adolescencia representa así un período de maduración múltiple en el que se abandonan, no siempre sin dolor, las certezas y la heteronomía propias de la infancia y se inaugura un período de búsqueda y experimentación que conduce hacia las responsabilidades que pesan sobre grupos de edad mayor. Se trata de una institución social porque, si bien se inicia con un proceso biológico -la pubertad- no se agota en él y depende de la influencia de los factores sociales que cambian con la cultura y las épocas.

Esta etapa a su vez se presenta como conflictiva y problemática en la medida en que el adolescente está obligado a dejar de ser niño, a crecer y a construir su espacio de autonomía (ver los planteos clásicos de Aberastury, 1971; Dolto,

1992). Muchos adolescentes admiten este mandato social con vocación positiva, pero hay otros que pueden tardar en madurar, no tener los instrumentos o el apoyo para encarar la nueva fase o, incluso, negarse a asumir las nuevas responsabilidades esperadas. En la mayoría de los casos, los adolescentes advierten importantes cambios en su cuerpo y su sexualidad y se encuentran desplazados respecto del sistema de coordenadas que los orientaron durante la niñez. Las dificultades que genera el nuevo cuerpo, las inquietudes que ocasiona la nueva sexualidad y la necesidad de reubicarse en el seno de la familia y el medio social inmediato serán la base de la rearticulación de la personalidad, un mandato social que produce malestar en los sujetos y desacuerdos en las familias y las instituciones.

Con la adolescencia se abren espacios de conflicto intergeneracional en el interior de las familias, siempre renovados con la sucesiva entrada de cada niño en la pubertad. En ese proceso los adolescentes forjan cosmovisiones y valoraciones no necesariamente acordes con los mandatos de la tradición heredada, ponen en cuestión su validez y su poder de obligar. Familias y escuelas, ámbitos primordiales de la niñez mayoritaria, comienzan a dar lugar a otras dimensiones de la

vida social en la que los adolescentes participan, expandiendo las redes de relaciones y sus espacios de inserción. Mientras transcurre el período, los adolescentes construyen también espacios "propios" en busca de una mayor independencia respecto de la mirada de sus mayores y generan mecanismos de identificación en los que se reconocen: se trata de los grupos de pares, elemento fundamental para entender la socialización horizontal de los adolescentes, con sus primeras redes propias, solidaridades y apoyos mutuos.

El grupo de pares es un espacio propio, alejado temporalmente del control y la vigilancia de las autoridades familiares y escolares, autónomo respecto de prácticas y gustos predeterminados por el mundo adulto. Esos grupos de pares, entonces, con sus preferencias y sus intercambios, su tendencia a la homogeneización



Lic. Marcelo Urresti

respecto de prácticas y gustos predeterminados por el mundo adulto. Esos grupos de pares, entonces, con sus preferencias y sus intercambios, su tendencia a la homogeneización

interna y sus propios mecanismos de control, funcionan como agencias más o menos duraderas de (auto)-socialización, alternativas respecto a la familia y la escuela, en ocasiones en competencia, en otras, en abierta contradicción con aquellas (Willis, 1981; Dubet & Martucelli, 1998). El mundo de vida de los adolescentes es entonces un ámbito en el que se traban fuerzas socializadoras y subjetivadoras en pugna, donde el grupo de pares representa a la especificidad de los adolescentes en una confrontación con las fuerzas del mundo adulto.

«[La adolescencia] se trata de una institución social porque, si bien se inicia con un proceso biológico -la pubertad- no se agota en él y depende de la influencia de los factores sociales que cambian con la cultura y las épocas.»

Estos grupos tienen características singulares y pueden orientar a sus miembros en direcciones muy diferentes según las apetencias y el clima que se imponga en cada uno de ellos, por lo general dependiente de pactos informales que sus miembros mantienen sobre una microesfera de actitudes y valores compartidos que, por el tiempo que esos grupos duran, son fielmente defendidos. Estos grupos definen espacios -territorios-, tiempos -rutinas- y prácticas -cuasi rituales- en los que construyen un mundo compartido de experiencias que serán fundamentales para el resguardo de las identificaciones más autónomas. Los grupos constituyen la primera ampliación de la red de relaciones y de experiencia en la que ingresan los adolescentes: allí tienen lugar las primeras conversaciones sobre el sexo, el amor y la amistad, los problemas con los estudios y la vocación, los conflictos con los padres, los intereses y los gustos personales, la música que se adoptará como propia, la forma de presentarse ante los demás, la vestimenta y el habla y, a través de esas operaciones, el descubrimiento progresivo de los otros en tanto que actores sociales diferentes y diferenciados, proceso que posibilita la toma de conciencia sobre las jerarquías sociales y el lugar que se ocupa en ella. Los grupos de pares son laboratorios de actividad simbólica en los que se percibe, se evalúa y se practica conscientemente la diferenciación social: en ellos se construye el primer "nosotros" con el que los sujetos se identifican más allá de su familia de origen y los ámbitos de pertenencia heredados (Krauskopf, 2000; Urresti, 2002).

Otro punto central de la adolescencia es la búsqueda de la relación con el otro, relación que normalmente se realiza por primera vez en esa etapa, con toda la fuerza arrolladora

que desde el punto de vista subjetivo suele tener la experiencia vinculada con el primer amor. La adolescencia es el momento en que para la gran mayoría se vive el primer amor, con la entrega afectiva y energética que ello supone. Mientras eso se espera, el momento previo suele impulsar hacia búsquedas comprometidas, donde no faltan las idealizaciones y las fantasías que hacen de este período una etapa vivaz, entusiasmada y tensa, siempre al borde de las desilusiones más radicales. La adolescencia y el primer amor son casi sinónimos y hablan de esa ansiedad por el encuentro con el otro, por la entrega despersonalizante, un tema que por cierto constituye relatos clásicos, obras de literatura, películas, en las que se aprecia un verdadero canto a la intensidad. No es casual que sea el amor de pareja el elemento que comienza a relajar la red de amigos/as y de pares que hasta ese momento suelen ser el sostén afectivo principal de los adolescentes en proceso de autonomización.

De este modo, los adolescentes pasan progresivamente de la dependencia familiar, en términos de valores, gustos y preferencias, a una autonomía personal más amplia: por ello, la adolescencia es la edad del descubrimiento de la arbitrariedad del mundo social -en definitiva, el mundo de los adultos- lo que conduce a rechazos, oposiciones e intentos de renovación, pero también a deserciones, abandonos y silencios prolongados. En este contexto, los consumos culturales de los adolescentes suelen ser el marco de dichas búsquedas y ofrecen verdaderos repertorios de símbolos sobre los que se producen apropiaciones personales e identificaciones grupales, pues funcionan como interpeladores activos en el proceso de construcción de las identidades. Los estímulos de la época a su vez impactan en ellos con especial fuerza, en la medida en que al encontrarse en un mundo nuevo, sin la historia que pesa sobre los adultos, los adolescentes interpretan el presente con un sentido diferente, con los ojos abiertos y atentos del recién llegado.

La adolescencia en nuestras sociedades suele concluir con la entrada en la juventud, momento en que aparecen nuevas exigencias: las que conducen a la vida adulta. A medida que se avanza en este proceso de autonomización, se deja atrás la crisis típicamente adolescente y se inicia la nueva fase, donde emergen otros requerimientos y problemas específicos. Se supone que quien se encuentra en la fase de realizar concretamente su vocación o su carrera laboral, garantizar su auto-

mía monetaria y habitacional y forjar una nueva familia, se aleja del momento adolescente, donde el tiempo libre es abundante, la presencia de los amigos muy frecuente y cercana y las fantasías sobre el futuro son amplias y frondosas. Los que han partido ya hacia otras cuestiones y preocupaciones, los jóvenes, tienen menos tiempo libre, más ocupaciones, sean laborales, sean de formación, consolidan proyectos de pareja o de familia y, por supuesto, se ven con menos frecuencia con sus amigos, se reúnen los fines de semana, reducen sus prácticas lúdicas y de encuentro, es decir, se vuelven cada vez más adultos, cada vez menos niños, cada vez menos adolescentes.

Prácticas comunicativas digitales

Como vimos, la adolescencia es un período caracterizado por la amplitud y el peso del tiempo libre. En efecto, las tareas impuestas a los adolescentes se centran fundamentalmente en los estudios secundarios, con jornadas escolares reducidas respecto de la escuela primaria, las actividades recreativas y deportivas en segundo término y, en menor medida, las de apoyo económico a las familias, por lo general, reducidas a grupos muy específicos de sectores urbanos de ingresos bajos o de enclaves rurales pobres. Los adolescentes gozan de un tiempo libre mayor que los jóvenes, encaminados al soporte progresivo de cargas más pesadas, vinculadas con los estudios y con el trabajo. A su vez, el tiempo libre de los adolescentes es la oportunidad para el ejercicio de la autonomía, segmento de importancia crucial para sus vidas: el trabajo sobre sí mismos, el cultivo de gustos y preferencias comunes, el ejercicio de la sociabilidad, el encuentro y la amistad, así como la búsqueda de los otros son tareas que exigen importantes inversiones de dedicación y recursos. En este contexto, las tecnologías digitales complementan esas actividades con herramientas que facilitan el encuentro a la distancia, la comunicación permanente y el sostenimiento de las relaciones afectivas entre pares, la atención dirigida hacia los otros, pero también las búsquedas de información, juego y entretenimiento tan presentes en este período. Las tecnologías digitales y las autopistas informativas son un reservorio de conocimientos y experiencias que los adolescentes utilizan para resolver las urgencias diversas con las que conviven.

Ahora bien, en este entorno comunicativo crecientemente ampliado y seductor, hay operaciones muy variadas de selec-

ción y combinación. No todos los adolescentes hacen lo mismo, ni lo articulan de la misma manera. Hay una variedad que proviene de experiencias distintas vinculadas con la edad, el género y el sector social en principio, pero también con las afinidades electivas de los grupos de pares que por sus intereses y preferencias describen trayectorias diferenciadas. En términos de comparación generacional, se define un tipo de utilización y aprovechamiento de herramientas que se aleja de los usos más típicos entre adultos, jóvenes o niños. Los adolescentes tienen escalas de uso que los distinguen, aunque en el interior de su universo se registren diferencias marcadas. Esto último, sin embargo, no impide postular tendencias comunes, situación que se puede describir con base en encuestas recientes sobre usuarios de ese segmento de edad.

Según los datos que arroja un estudio realizado por la Consultora Knack para el Ministerio de Educación (Knack, 2013) sobre la población adolescente comprendida entre los 11 y los 17 años se puede elaborar un panorama general sobre los usos que los adolescentes hacen de los distintos medios de comunicación e información a su alcance, sean o no digitales. En principio, un dato para destacar es que la televisión se mantiene como el medio con el mayor alcance, ya que cubre a la totalidad de la población estudiada. Todos los adolescentes tienen televisor y miran un promedio de 3 horas por día, lo cual muestra la importancia de este medio tradicional. Ahora bien, aunque eso es así, hay que remarcar que el 62% reconoce hacer otras cosas mientras mira televisión: la amplia mayoría declara comer o merendar, en segundo lugar, hacer tareas de la escuela y en tercer lugar usar el teléfono celular.

Este dato indica la presencia compartida de otro medio que reclama tiempo y atención creciente, como es el teléfono celular. La televisión, si bien mayoritaria, se inscribe bajo una forma de atención cada vez menos concentrada, cada vez más dispersa.

«El tiempo libre de los adolescentes es la oportunidad para el ejercicio de la autonomía, segmento de importancia crucial para sus vidas.»

En segundo lugar aparece la computadora y el acceso a internet. La computadora cubre al 70% de las casas de los adolescentes encuestados, con una presencia que tiende a aumentar a medida que sube el nivel socioeconómico, con casi un 100% en los hogares de mayor ingreso. Internet en casa es una prestación que alcanza al 80% y sigue un patrón similar al caso anterior, aumenta su presencia en los sectores de

ingresos superiores. El acceso a internet es mayor que la presencia de computadoras, lo que significa que se accede por otros dispositivos. De igual modo que en el caso de la televisión, la computadora se comparte con otras actividades: en este caso, con la escucha de música -un 65%- , con el uso del celular -un 39%- y, en menor medida, con la realización de las tareas escolares -un 34%-. Dos cuestiones son significativas en los datos: las tareas escolares son consideradas "exteriores" al uso de la computadora; el celular compite pero también se enhebra en el momento de la utilización de las mismas. Más allá de lo que esto implique para la atención y la concentración, es claro que televisión, computadora e internet se mezclan cada vez más en un tipo de recepción cruzada y simultánea, una actividad que se conoce como *multitasking*, término inglés que designa a las tareas múltiples hechas en un mismo momento.

En tercer lugar aparece el teléfono celular, hoy en día una computadora de mano, objeto multifunción por excelencia que gana en importancia dentro de la economía de tareas, comunicación y esparcimiento de los adolescentes actuales. El 66% tiene celular propio, tendencia que aumenta con la edad y con el nivel socioeconómico. En sectores medios y altos llega al 75% y entre el subgrupo de 15 a 17 años se eleva al 85%, mientras que entre los sectores de ingresos bajos superiores asciende a 62% y en el subgrupo 13 y 14 años llega al 49%. En ambas dimensiones se observa la tendencia a una difusión general: en la forma de difusión desde sectores de alto ingreso hacia los sectores más bajos; en la de consolidación a medida que la población avanza hacia la edad adulta. El uso declarado muestra que ese artefacto es mucho más que un teléfono y excede el tipo de utilización típica de un adulto mayor: en primer lugar, el celular es utilizado para enviar y recibir mensajes de texto con un 70% de frecuencia, en segundo lugar, se lo utiliza para escuchar música -un 50%- y recién en tercer lugar se lo utiliza para comunicarse con los padres en -un 49%- y con los amigos -un 41% que no debe sorprender ya que la comunicación con los pares se hace por mensajería instantánea-. De esto se desprende que la utilización telefónica tradicional se orienta a la baja, mientras que los usos alternativos, vinculados con la comunicación multicanal del entorno digital, aumentan día a día.

«Las tecnologías digitales y las autopistas informativas son un reservorio de conocimientos y experiencias que los adolescentes utilizan para resolver las urgencias diversas con las que conviven.»

Con estos datos se puede componer un terreno en el que los adolescentes utilizan sus "teléfonos" en multifunción, cercanos a las computadoras pero haciendo tareas diversas en simultáneo, crecientemente descentrados respecto al entorno comunicativo de la televisión, que es universal pero de baja intensidad y atención dispersa, si partimos del dato sobre las múltiples tareas en simultáneo. La tendencia se dirige hacia una cultura digital superpuesta, donde los artefactos nómades y en red -teléfonos y computadoras móviles- tienden a convivir e imponerse sobre los estáticos y aislados, como es el caso paradigmático del televisor. Quienes tienen teléfonos no pueden tasar cuánto tiempo están expuestos a ellos, pues el teléfono acompaña a las personas en su vida cotidiana y aunque lo usen de manera intermitente, el teléfono está siempre presente como referencia.

Respecto de los usos específicos que los adolescentes hacen del entorno digital, vinculado con las computadoras, los teléfonos e internet, los datos de utilización permiten componer un escenario más preciso. Dentro del entorno digital, el uso al que más tiempo y energías se le destinan es el interactivo: los adolescentes se dedican fundamentalmente a la interacción con sus pares, amigos y cercanos. Esta sociabilidad habitual y repetida es importante y se advierte en la preferencia por las redes sociales, entre las cuales la más usada es Facebook, con la competencia reciente de Instagram y, fundamentalmente, a partir de la aplicación WhatsApp, con teléfonos celulares a través de los que se hacen grupos y listas de distribución de mensajes, lo que representa otra forma construir redes en un ámbito alternativo y controlado estrictamente por los usuarios. Este uso no hace ninguna distinción de sector social o de edad: es universal entre quienes tienen teléfonos. En el estudio del Ministerio antes citado, el 72% de los adolescentes participa activamente en una red social, con un 70% que valora en primer lugar a internet como un medio que le permite comunicarse con sus amigos. Es claro que la comunicación entre pares pasa por la red y absorbe energías crecientes, tanto en recursos como en dedicación.

Las redes sociales propiamente dichas son importantes para los adolescentes en la medida en que les permiten con asiduidad mantener la comunicación con los grupos inmediatos de pertenencia, pero también establecer lazos con los grupos más amplios de referencia, con los que se mantienen relaciones imaginarias. Como vimos arriba, la adolescencia es

una etapa en la que la plasticidad relacional es central para la rearticulación del proyecto identitario: los amigos, el sector social de pertenencia, el grupo con el que identificarse exigen mucha inversión de energías. El yo, pero especialmente el nosotros, sea inmediato o generalizado, tiene en estas redes el terreno de su implantación. Allí se juega en buena medida la valoración de sí mismos, la malla de relaciones cercanas y cálidas en las que se desenvuelve el *holding*, las fuentes de seguridad y afecto en las que se recuesta el sujeto, más que nada en este momento especial de búsqueda y reconocimiento. No es casual también que las redes se utilicen como medios de propagación del yo hacia otros, especialmente Facebook e Instagram, redes que a su vez son reservorios de contactos personales para eventuales acercamientos posteriores. Las redes sociales mencionadas son grandes góndolas de búsqueda de compañeros, parejas y amoríos, sean pasajeros o estables. En este sentido funcionan como verdaderas guías de recursos, para adolescentes, para jóvenes y adultos también, con la singularidad de la urgencia que se registra en esta etapa.

El segundo uso frecuente se relaciona con la navegación. Hablar de navegación implica referirse a un universo muy amplio, donde pueden entrar muchas cosas, pero donde la nota dominante se encuentra en las búsquedas y los motores de búsqueda. La navegación como género de prácticas comunicativas digitales es una de las más frecuentes y se relaciona con la búsqueda de información. Todos los usuarios de internet navegan, aunque lo hacen por distintas aplicaciones, buscadores, enciclopedias y sitios. En este sentido, visto desde arriba, navegación implica dispersión, diversidad, tránsitos múltiples. Las búsquedas de información entre los adolescentes no están medidas por estudios de gran amplitud, pero sí están seguidas por entrevistas en profundidad y estudios específicos. Según los resultados de un proyecto que dirigí hace unos años (*Mediamorfosis de las culturas juveniles: nuevos cruces entre culturas juveniles y tecnologías digitales de la comunicación*, 2012) las búsquedas de información se vinculan con urgencias motivadas por el consumo cultural y mediático, en concreto, por los gustos y las preferencias de los adolescentes ante esa oferta, lo cual acota sus inquietudes al terreno de la música, la televisión, y en tiempos recientes, a los contenidos propios de redes de publicación de contenidos audiovisuales como los que ofrece la plataforma YouTube. Ahora bien, ¿qué es lo que buscan allí? En principio música, imá-

genes y notas gráficas relacionadas con esos objetos de atención e interés. En la encuesta mencionada, se valora la capacidad de informar que tiene la red -47% de menciones-, en segundo lugar la oferta que entretiene y divierte -37%- y en tercer lugar su carácter de pasatiempo -24%-. En todos los casos, hay una relación con las búsquedas y los usos de la red orientados al entretenimiento y en una medida menor a los conocimientos vinculados con las tareas escolares (volveremos sobre este tema más adelante).



Autoridades de nuestra universidad y miembros de Diálogos Pedagógicos acompañaron al Lic. Urresti

Como parte del rubro navegación, aunque en principio no tenga que ver específicamente con motores de búsqueda, se encuentra el uso de plataformas de video, dentro de las que se destaca YouTube. Entre los adolescentes, a diferencia de los adultos, YouTube es utilizado como un buscador de información, además del uso oficial vinculado con el video *streaming*. Asimismo, y es otro uso que en principio no parece intuitivo, YouTube es utilizado como un buscador de música que, en el caso de los adolescentes, acompaña la recepción musical con el disfrute de la imagen, sea esto en videos originales, sea en la compaginación hecha por algún usuario amateur o fan que sube contenidos para que sean vistos por otros. Este fenómeno gana en frecuencia y constituye lentamente una suerte de red paralela para el segmento juvenil.

Así como Facebook se convierte poco a poco en una especie de navegador, YouTube se inviste de las características de un buscador sobre la base de un servicio de *streaming* casi infinito en el que caben los contenidos del cine, la publicidad, la televisión, las series, la industria de la música, pero también todas las expresiones alternativas a los grandes circuitos industriales de esos géneros, más las producciones independientes e incluso amateurs de usuarios que trabajan en la más absoluta marginalidad técnica y comercial, a los que finalmente se suman los géneros nuevos que surgen de las posibilidades que ofrecen las nuevas herramientas digitales.

De este modo, YouTube no es solo una plataforma de *streaming* audiovisual en el sentido estricto del término, sino

una suerte de red paralela en la que circulan contenidos de formato sonoro, visual y audiovisual de la mayor heterogeneidad genérica, lo que constituye el punto central de la actividad de navegación de las generaciones menores y el espacio que junto con las redes sociales absorbe la mayor cantidad de su tiempo de atención. YouTube como buscador, sinónimo adolescente y preadolescente de Google, es la plataforma de las búsquedas de música y audiovisuales, pero también de piezas comunicacionales producidas en canales específicos, con temáticas singulares de las más diversas: trátase de pequeñas escenas de comedia, confesiones, documentales, recomendaciones de libros, salidas y fórmulas varias, instructivos de toda especie para resolver problemas, recetas diversas y tutoriales con las temáticas más variadas -tocar instrumentos, construirlos, fundir metales, hacer tatuajes, secretos de belleza, entrenamientos, juegos en red, escribir cartas, programar, destilar bebidas, tender instalaciones eléctricas y todo lo que se pueda requerir a una escala humana individual o grupal técnicamente acotada-.

«Dentro del entorno digital, el uso al que más tiempo y energías se destinan es el interactivo: los adolescentes se dedican fundamentalmente a la interacción con sus pares, amigos y cercanos.»

Así como los adolescentes no usan correo electrónico porque lo perciben pesado y prefieren Facebook y WhatsApp para resolver la comunicación habitual, con el mismo presupuesto abren YouTube para incursionar en cuestiones que les interesan, desde la música y los contenidos de televisión, hasta cualquier otro, provenga de la industria cultural o no, se oriente al entretenimiento o a la realización de un determinado fin. Todo ello convierte a este sitio en una suerte de meta-plataforma dentro de la cual se accede a cuestiones en principio "exteriores" al universo audiovisual que funciona como un canal para las más diversas expresiones. Con ello la búsqueda tradicional de los motores y la recepción de contenidos audiovisuales antes diferenciados conviven de modo simultáneo en los mismos actos de conexión: el video y el audio *streaming* coexisten con las búsquedas que los tienen como objetivo.

Luego de ello aparecen los juegos, sean estos en red, sean estos en la computadora o en el celular de modo individual. El juego ocupa un lugar importante en el uso del tiempo de los adolescentes, con especial énfasis entre los varones, más proclives a jugar que las mujeres. El juego en red es el cuarto uso en términos de frecuencia y absorbe buena parte

de las energías juveniles. Aunque no hay estadísticas confiables al respecto, puede afirmarse por observaciones y trabajos cualitativos que los juegos de consola convocan a los más jóvenes dentro de los adolescentes que solo en grupos reducidos continúan con ellos durante la juventud. Los juegos que se bajan gratuitamente en aplicaciones especiales o que se juegan *on line* en dispositivos móviles suelen ocupar tiempos específicos de pausas o de recreos dentro del flujo de las actividades habituales, esto es, entre momentos de estudio y trabajo, en medios de transporte, en pequeñas salidas que se hacen de la rutina. Los *gamers*, que son aquellos que juegan rutinariamente, son una minoría que dedica mucho tiempo e inversión al juego, pero no son extensibles en sus hábitos al conjunto completo de la población joven.

Más abajo en esta lista, en quinto lugar, aparece el uso de los recursos digitales orientados al estudio. Se trata de un tema difícil de declarar para los adolescentes pues no siempre respeta las formas escolares consagradas. Surge de observaciones, al igual que el juego, declarado en la encuesta del Ministerio citada, como la sexta valoración de internet ("que aprendo algo") con el 17% de respuestas, algo que de modo significativo se eleva entre los sectores bajos y bajos marginales al 23 y al 26% respectivamente, lo que se condice con la falta de recursos tradicionales para estudiar y aprender que suele haber en esos hogares. Ahora bien, ¿qué se declara dentro de este rubro como aprender y estudiar? En principio, una mecánica que no sería felizmente incluida dentro de las mejores prácticas escolares: cuando se busca información para trabajos de la escuela o resolver cuestiones de los estudios, lo que en general declaran los adolescentes es que buscan solucionar problemas vinculados con tareas impuestas por la escuela. No se trata de búsquedas orientadas a aprender o incorporar conocimientos, sino, por regla general, a concretar pedidos de los docentes de las diversas materias. En esta dinámica, hay una especie de patrón que hemos observado en distintas entrevistas: aquel que encuentra lo pedido termina su trabajo, rápidamente lo comparte con los compañeros de su confianza y se saca el problema de encima. Los que reciben el envío, parten de allí, pueden profundizar, rearticular con palabras propias o, simplemente, adaptar algunos detalles para disimular lo que sería una copia. Este procedimiento se aleja del estudio en el sentido escolar tradicional y se acerca más a la resolución de la urgencia planteada, una forma práctica sin mayor relación con lo que exige la institución.

Finalmente, se encuentra el uso vinculado con la adquisición de bienes, uso que se extiende y se relaciona con las compras. Es un hecho en expansión tanto comprar cosas por internet y sus sitios específicos, como buscar información sobre cosas que se desea adquirir. No hay adolescente que vaya a hacer compras sin pasar previamente por internet para verificar calidades, opiniones, consejos de usuarios y ante todo precios. Más allá de ser consumidores activos, los adolescentes actuales se convierten además en consumidores críticos sobre la base de la información que consultan y comparten en las redes. Este último punto es importante ya que aunque sea en estos márgenes, contribuyen con una cultura consumista pero lo hacen de un modo que además es colaborativo y crítico, primero porque hay una cierta ayuda a los futuros compradores y luego porque se los advierte sobre características y precios de lo que se va a adquirir. El vector del consumo suele ser importante para el afianzamiento grupal de los adolescentes y no es casual que a medida que se difunden las herramientas digitales vinculadas con el mercado, estas se adopten para construir un consumo reflexivo dentro de las urgencias y las conminaciones que se plantean con la edad.

Deuteroaprendizajes y aprendizajes silvestres o lo que se aprende sin que nadie lo enseñe...

En este contexto herramientas digitales profusas y en constante proceso de expansión en posibilidades y usos, los adolescentes aprenden contenidos, los descubren y los distribuyen, pero también incorporan de modo subrepticio, es decir, en la forma de deuteroaprendizaje como diría Bateson (1998), un conjunto de estructuras significativas que jalonan la experiencia comunicativa y social de las generaciones menores, que se transmite a través del uso o incluso del mero contacto, sin que esa transmisión sea específicamente mediada por un actor, una institución, ni dirigida por una intención o proyecto definido. Nos referimos con ello a una suerte de "educación por la experiencia" o, dicho de otro modo, a un conjunto de aprendizajes silvestres, adquiridos con la utilización de las herramientas, no siempre verbalizable por quienes los reciben, sin un orden aparente ni gradualidad comprobable, sino con la consecutiva adquisición que se genera por el ensayo y el error, por el juego y la prueba, por el desarrollo aproximativo. En el contacto con las herramientas men-

cionadas, un conjunto de conocimientos en primera instancia, pero sobre ellos y de modo simultáneo, una suma de nexos, criterios de selección y escalas de valoración, se articulan en una forma de experiencia que socializa y resocializa a las generaciones menores con la fuerza de la "mirada adánica", es decir, con esa apertura confiada y sin las marcas previas que especifican el encuentro de los adolescentes con la realidad, situación inaugural que se pierde con la acumulación de la edad.

El contacto asiduo, entonces, produce una experiencia abierta, base de un deuteroprendizaje sin maestros, muchas veces incluso sin guías, con el complemento de la autodidaxia por curiosidad, que es la iniciativa individual que conduce en el sentido de la autosocialización, con la complicitad de los pares que producen una forma de aprendizaje grupal y colaborativo, multiplicado en los cruces cotidianos de información y recomendaciones, con la suplementación y el apoyo silencioso de las multitudes inteligentes y de las inteligencias colectivas, como dirían respectivamente Rheingold (2004) y Levy (2004), instancia que se multiplica con la "docencia discente" multitudinaria en la que cada cual con su pequeña contribución, potencia un acervo de experiencias de aprendizaje cada vez más poderoso y accesible para el conjunto. En esta red de cruces múltiples los adolescentes aprenden e incorporan contenidos diversos con un bajo nivel de implicación proyectiva, sin instancias de difusión especializadas, sin gradualidad ni método: así, de cada

«Hay una abundancia informativa en aumento, con un acceso fácil y casi sin costos [...] el problema que se plantea para los usuarios es el de la aplicación de criterios para seleccionar y utilizar esos datos.»

cual según su capacidad se hace el tesoro, que luego será distribuido a cada cual según su necesidad. Una nueva matriz informativa y comunicacional que plantea nuevas ventajas y también nuevos riesgos según el punto de vista o la institución desde la que se lo evalúe. Volvemos a este punto más adelante.

Estos aprendizajes pueden ser realmente amplios y muy complejos, en desarrollo todavía, sin una dirección demasiado clara por encontrarse en estado de tendencia. De todas maneras, por la urgencia que esto conlleva, entraremos en el camino riesgoso del inventario provisorio. Esto puede cambiar en poco tiempo, completarse o profundizarse en algún aspecto y no en otros, pero eso dependerá de las múltiples causas que actúan en cada caso en un terreno que advertimos cambiante. Por el momento, ensayaremos un mapa general con el fin de captar la dirección en la que se mueven las nuevas tec-

nologías y sus diversas utilizaciones en los términos de los deuteroprendizajes que favorecen.

El primer punto a tener en cuenta es el de la continuidad entre los mundos *on-off line*, algo que para los adultos está claramente separado. En este plano doble e integrado, diríamos si-si y también ni-ni, se produce una sociabilidad mixta, real y virtual al mismo tiempo, en la que los adolescentes se las arreglan para entender y actuar en la realidad que viven, con sus rutinas de encuentro, el planteo de sus dudas e inquietudes y la búsqueda de solución para sus problemas. La amistad y su cultivo, las dudas en torno a la sexualidad, al deseo y su satisfacción, la orientación futura y la identidad personal proyectada, así como la búsqueda de compañía y pareja se resuelven con intercambios frecuentes y con consultas asiduas. Las relaciones entre pares hoy también se remiten a la red; la inquietud por la sexualidad suele resolverse hoy en la búsqueda de información en la red: buena o mala, la que se obtenga será contrastada con los pares, con nuevas búsquedas, hasta resolver la intriga. Respecto del grupo de pares, el laboratorio de la identidad colectiva y la ayuda mutua, se da cita tanto en la vida cotidiana normal de los chicos, como en las redes de comunicación *on line* que la envuelve y acompaña de manera permanente. El teléfono con las listas de WhatsApp o las listas de amigos de Facebook o de Instagram alargan la presencia del grupo de pares, omnipresente donde quiera que se encuentren. La comunicación digital inmediata mantiene y afianza el lazo afectivo, duplicado en el espacio virtual.

«Los usuarios, especialmente los más jóvenes, entienden que no hace falta esperar mucho para obtener lo que se quiere y tienden a responder con ansiedad cuando eso no sucede.»

El segundo punto se refiere a la nueva realidad de la información y el fácil acceso a la misma. En tiempos previos a internet la información era mucho más escasa y exigía esfuerzos importantes para encontrarla y adquirirla. En nuestros días esto ha cambiado drásticamente: hay una abundancia informativa en aumento, con un acceso fácil y casi sin costos. Esa información es absolutamente variada y se dispone en todos los niveles de producción, desde la ciencia y la tecnología de punta, pasando por los saberes aplicados a las más diversas ramas de la actividad humana, hasta llegar a la información sobre los temas cotidianos y los casos más puntuales y accidentales. Es difícil imaginar un tema u objeto de

interés, por más sublime o banal que pueda parecer, que no tenga desarrollo en alguno de los múltiples rincones de la red. En este contexto, donde todo es informativamente posible, el problema que se plantea para los usuarios es el de la aplicación de criterios para seleccionar y utilizar esos datos, situación que se vuelve más aguda en el caso de las generaciones menores, en principio con menor experiencia y conocimientos acumulados que los adultos. El costado positivo tiene su contracara oscura pues la abundancia y la accesibilidad pueden conducir a una dependencia de buscadores que no siempre operan por criterios transparentes y basados exclusivamente en el conocimiento probado. Hay confusión, intereses comerciales, utilización espuria de autómatas, jerarquizadores de información vulnerables, todo lo cual conduce en direcciones muy discutibles. Ese riesgo que afecta a todo usuario aumenta con las generaciones menores que muchas veces ni siquiera reconocen la existencia del problema.

El tercer punto que merece relieve es el del carácter amistoso de la operación de los dispositivos digitales, sean artefactos de hardware, sean programas de software y aplicaciones diversas orientadas a la gestión de la información disponible en la red. Es preciso recordar que ese carácter de operación simple e intuitiva es algo que está incorporado en el diseño mismo de las herramientas, con lo cual la lógica incorporada en su manipulación es similar en diversos casos, obedece a una gramática supuesta y compartida y es algo que los mismos productores de herramientas y artefactos tratan de volver más simple con el fin de facilitar la adquisición por parte de los consumidores. Una herramienta poco "usable" o difícil está destinada a desaparecer o quedar como patrimonio de minorías comprometidas. Esta forma diseñada se orienta claramente hacia un consumo indoloro por parte de los usuarios, que son cada vez más sensibles a lo operativo, que lo esperan y lo exigen cuando no lo perciben rápidamente. Esa operatividad produce una sensación de simpleza que en realidad es un vestido diseñado con el que estas herramientas se presentan, algo que fortalece el clima de intuición centrado en imágenes y desplazamientos, con sus consabidas respuestas inmediatas, un mundo centrado en la función y la finalidad.

En la misma senda se encuentra una tendencia que se ha castellanizado como "gamificación" de contenidos y aplicaciones. Esta modalidad deriva de la composición con estruc-

tura de juego de diversas interfaces de uso extendido. La gamificación supone una transición hacia el diseño de los juegos, con una exportación de los formatos lúdicos hacia páginas, objetos y aplicaciones diversas en el universo digital. Se supone que esto genera un usuario más satisfecho, al que se le renueva el atractivo permanentemente, especialmente si se trata de generaciones más jóvenes, inercialmente más comprometidas con el videojuego. Por esta mediación, las máquinas y sus aplicaciones se tornan más seductoras, lo que resulta en una forma de control invisible que induce conductas de un modo no directivo. En el caso de las generaciones menores, se incorpora una operatoria que luego actúa como mandato: es necesario ser interesante, es necesaria la jugabilidad -y ya no de los juegos, isino de todo!-. A la larga, esto colisiona con los aspectos repetitivos de la vida cotidiana, la escuela y el trabajo, ámbitos que muchas veces no pueden metabolizar el mandamiento lúdico.

El cuarto elemento a considerar es el de la velocidad creciente con la que circula la información, característica asociada con la instantaneidad. En comparación con otros medios de transmisión de información, las autopistas digitales hacen circular los datos a la velocidad de la luz. Esos datos, cada vez más pesados por la carga informativa que portan, pueden moverse a velocidades mayores con las nuevas líneas de fibra óptica y con el aumento del ancho de banda de las empresas prestadoras de servicios. Esto permite un acceso en tiempo real a contenidos considerados pesados, como son los audiovisuales, superiores en peso a los auditivos, los vinculados con la imagen y el videotexto. Todo puede llegar a la terminal que se emplee, PC, laptop, tableta, teléfono celular, sin mayor inconveniente. Así, todo tipo de información, contenido cultural o comunicativo encuentra a su usuario a la velocidad de la luz, situación que se mitiga con la calidad variable de la conexión, pero que emplea cuotas menores de tiempo a medida que esos sistemas mejoran. Los usuarios, especialmente los más jóvenes, entienden que no hace falta esperar mucho para obtener lo que se quiere y tienden a responder con ansiedad cuando eso no sucede. Si los artificios técnicos funcionan bien, la frustración no existe, ni en la entrega ni en el contenido.

El quinto asunto se relaciona con la ubicuidad de la red y sus prestaciones, una dimensión que se afianza a medida que se distribuyen dispositivos portátiles y conexiones de wifi mó-

viles. Esta disposición abierta y accesible permite superar fronteras físicas y produce una conexión total: la red se deslocaliza y rompe con las lógicas territoriales de todos los artefactos previos, pero también de las instituciones que la facilitan o la bloquean. Ya no hay impedimentos para quien tiene los artefactos y la conexión: así, todo llega al sujeto, donde se encuentra, sin necesidad de trámites especiales. Los artefactos móviles alteran definitivamente el funcionamiento del mundo comunicativo cotidiano y apuntalan a los llamados "sujetos nómades": no importa por donde se muevan, los sujetos contemporáneos llevan la red adosada a sus cuerpos mediante la portación de dispositivos móviles que los convierten en verdaderos seres digitales, como dijimos arriba, al mismo tiempo *off* y *on line* (Castells, 2009; Quevedo & Barman, 2008; Winocur, 2009).



Para los jóvenes "si los artificios técnicos funcionan bien, la frustración no existe", señala Urresti

El sexto elemento, más evasivo, es el que se refiere a la aparición y la consolidación de los géneros confusos de la comunicación masiva. La comunicación tradicional, la de la prensa gráfica, la de la radio y la de la televisión hasta los años setenta, se dividió en tres grandes esferas: el discurso informativo, anclado en una voluntad de verdad, el discurso del entretenimiento, basado en ficciones o en pasatiempos sin intención referencial alguna, y el discurso de la persuasión, orientado a producir conductas o tomar determinado punto de vista. Esta división gruesa definía órdenes discursivos que en general no se mezclaban: el periodismo, la ciencia, la divulgación técnica, por un lado; la ficción, los juegos, el humor, por otro lado; la propaganda comercial, el anuncio político, el proselitismo, en una tercera senda. En los años setenta comienza a aparecer un conjunto de géneros nuevos, surgidos de la necesidad de superar la arreceptividad de la audiencia, en parte indiferencia, en parte alejamiento, frente a las propuestas de los medios. Los discursos más exigentes se ven invadidos por los más divertidos, los discursos portadores de intereses se inmiscuyen en los otros con una intervención lateral y escondida. El resultado de ello son los géneros mezclados: infoentretenimiento, infopublicidad, publicidad no tradi-

cional. En los años setenta comienza a aparecer un conjunto de géneros nuevos, surgidos de la necesidad de superar la arreceptividad de la audiencia, en parte indiferencia, en parte alejamiento, frente a las propuestas de los medios. Los discursos más exigentes se ven invadidos por los más divertidos, los discursos portadores de intereses se inmiscuyen en los otros con una intervención lateral y escondida. El resultado de ello son los géneros mezclados: infoentretenimiento, infopublicidad, publicidad no tradi-

cional, ficción comercialmente orientada. Similar al trayecto de la gamificación, todo se entremezcla de entretenimiento y discurso persuasivo encubierto. Ese régimen de discursos politivalentes se ve multiplicado en internet: todo discurso, toda aplicación, todo contenido entretiene y vende (además de informar y acercar). En este esquema, las generaciones mayores tienen la ventaja de la proveniencia antigua ya que pueden entender lo mezclado desde una experiencia en la que los discursos estaban separados; esto no sucede entre los jóvenes: la mezcla es el dato que aprenden por contacto con la red, con lo cual, mayor es el esfuerzo analítico de la separación para esos receptores, algo que a duras penas trata de transmitir el sistema educativo.

Finalmente para esta exposición, se encuentra el séptimo tema, a saber, el complejo asunto de las llamadas convergencias múltiples, otro de los asuntos que se naturalizan entre las generaciones menores por ser parte constitutiva de su propia experiencia. En virtud de ello, se desarticulan los medios de comunicación tradicionales con la consolidación de las nuevas mediaciones técnicas y comunicativas del mundo digital frente a las que los sujetos se posicionan con innovación, creatividad y un experimental desconcierto. En principio, porque todos los medios anteriores, gráficos, auditivos, audiovisuales en formato analógico, se traducen sin problemas al formato digital y llegan a todos los dispositivos por la vía de las autopistas de datos. Esto se suma a los canales propios de internet, que se convierte en una suerte de metamedio donde es posible encontrar los medios anteriores pero también los que en simultáneo continúan sus emisiones analógicas. Internet permite una segunda existencia en paralelo, entremezclada con lo que es propiamente digital. Así, para los adolescentes conectados, pero más fuerte aun para los niños que nacen en hogares donde está presente toda la tecnología digital de uso corriente, la televisión y la radio, pero también el disco y la música o el cine y las series, circulan sin relieves por las superficies del entorno digital. Mirar televisión a través de YouTube, mirar en sitios como Netflix en televisores conectados a la red, entrar a internet por medio de un *smart TV* para ver luego allí, en ese lugar virtual, un contenido de "televisión" como puede ser una serie de HBO o un dibujo animado

«La mezcla es el dato que aprenden por contacto con la red, con lo cual, mayor es el esfuerzo analítico de la separación para esos receptores, algo que a duras penas trata de transmitir el sistema educativo.»

de Disney Chanel, es una verdadera retorsión del medio tradicional -para los grandes, televisión en un televisor intermediado por la red... pero ¿para ellos? sin duda algo poco clasificable y sin interés metafísico por la conservación del canal-. Con estos cambios se desdibujan las fronteras de la experiencia comunicativa y cultural de las generaciones previas, cambiando los ejes de la consistencia de los medios, hoy crecientemente desmaterializados y reencauzados en otros canales y sistemas de comunicación.

De manera similar sucede con lo que se ha llamado hipermediación y narrativas transmediales (Jenkins, 2008; Scolari, 2013). Con las múltiples convergencias que genera internet aparecen nuevos lenguajes y géneros en los que se mezclan formatos y soportes. Las narraciones transgéneros empiezan a tornarse frecuentes: un cómic que se convierte en juego, que se convierte en película, que se convierte en serie y todo eso multiplicado por la red con la acción de fans y voluntarios que suman sus aportes en nuevos formatos. Estas formas pasan de un soporte a otro, siguen secuelas, inventan antecedentes, expanden lateralmente narraciones, profundizan tramas, suman personajes. Esta nueva forma de la ficción y el entretenimiento ampliado es el marco de otras formas de narración, gestión, producción y posproducción de contenidos. En ellas, más que nada, un público adolescente y juvenil se involucra con una actitud proactiva y creadora. Para los mayores son formas tradicionales mezcladas; para los menores, un continuo integrado y dinámico donde las preguntas tradicionales no producen sentido. Sin dudas, se aprecia aquí un nuevo abismo cultural/comunicativo entre generaciones, una disputa que, como otras anteriores, va a resolverse con la fuerza y los recursos silenciosos del recambio demográfico.

Estos temas exigen una consideración atenta y una reflexión persistente ya que anuncian algunos de los rasgos dominantes de la experiencia de las generaciones menores y remite a los aprendizajes subrepticios que emergen del desarrollo mismo de la realidad. El deuteroaprendizaje puede ocurrir sin transmisores concretos y, en un modo más misterioso aún, puede brotar más allá de la acción de los maestros. En nuestros días, no todo lo que surge del entorno digital va necesariamente en el mismo sentido que se fija para las instituciones educativas. Como suele decirse, no toda educación es escolar, ni proescolar aunque pueda ser profundamente educativa. En el extremo incluso puede haber cuestio-

nes antiescolares y antieducativas que se pueden aprender del entorno. Mucho de eso emana del funcionamiento normal de las herramientas digitales que, más allá del potencial educativo y hasta escolar que pueden tener, también pueden jaquear al sistema educativo si no se buscan los puentes y se establecen claramente los puntos de conflicto. Porque no todo son ventajas cuando se analizan los puntos que parecen favorables a la escuela, ni todo son desventajas cuando se estudian las dimensiones que se muestran desafiantes, con lo cual habrá que seguir interrogando a este mundo de nuevas comunicaciones y herramientas e interrogarnos a nosotros mismos sobre qué estamos haciendo con ellas, mientras ellas contribuyen a hacernos a nosotros y, fundamentalmente, a nuestros estudiantes.

«Las herramientas digitales, más allá del potencial educativo y hasta escolar que pueden tener, también pueden jaquear al sistema educativo si no se buscan los puentes y se establecen claramente los puntos de conflicto.»

Referencias bibliográficas

- Aberastury, A. (1971). *Adolescencia*. Buenos Aires: Kargieman.
- Bateson, G. (1998). *Pasos hacia una ecología de la mente*. Buenos Aires: C. Lohlé.
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza.
- Dolto, F. (1992). *La causa de los adolescentes*. México: Seix Barral.
- Dubet, F. & Martucelli, D. (1998). *En la escuela. Sociología de la experiencia escolar*. Barcelona: Losada.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Knack (2013). *Consumos culturales de jóvenes*. Manuscrito inédito, Buenos Aires.
- Krauskopf, D. (2000). *Adolescencia y educación*. San José, Costa Rica: Euned.
- Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. Washington DC: OPS.
- Mediamorfosis de las culturas juveniles: nuevos cruces entre culturas juveniles y tecnologías digitales de la comunicación* (2012). (Informe de investigación inédito). Facultad de Ciencias Sociales, Universidad Nacional de Buenos Aires.
- Quevedo, A. & Barman, R. (2008). *Los consumos culturales tecnológicos, entre la personalización y la portabilidad*. Buenos Aires: Sistema Nacional de Consumos Culturales.
- Rheingold, H. (2004). *Multitudes inteligentes. La próxima revolución social*. Barcelona: Gedisa.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Urresti, M. (2002). Adolescentes, consumos culturales y usos de la ciudad. *Revista Encrucijadas*, 6(II), 36-43.
- Willis, P. (1981). *Learning to Labor*. New York: Columbia University Press.
- Winocur, R. (2009). *Robinson Crusoe ya tiene celular*. México: Siglo XXI.