

# CAMBIOS SOCIALES Y CULTURALES EN LOS JÓVENES BAYAMESES DERIVADOS DEL USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

## SOCIAL AND CULTURAL CHANGES IN YOUNG BAYAMESES DERIVED FROM THE USE OF NEW TECHNOLOGIES

*Yoennys Sánchez Martínez, Gleivis Riverón Rodríguez, Maylin Yero Perea*

Universidad de Granma, Cuba

E-mail: [ysanchezm, griveronr, myerop]@udg.co.cu

*(Enviado Noviembre 25, 2016; Aceptado Diciembre 16, 2016)*

### **Resumen**

El trabajo analiza los cambios que introdujeron las nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en relación a la cultura y a las formas de comunicación e intercambio entre los jóvenes bayameses debido a la actual convergencia de medios frente a la tradicional concepción mediática y las prácticas de consumo en correspondencia con las nuevas propuestas tecnológicas. En este punto se debe asumir que lo nuevo, lo emergente, es producto de una historia previa que deja huellas y que va marcando las diferentes innovaciones tecnológicas. El vertiginoso cambio que producen las modificaciones en las prácticas culturales traen aparejadas correlativas alteraciones en los modos en que las personas se relacionan no sólo con los demás, sino también, con el conocimiento y la cultura.

**Palabras claves:** *Nuevas Tecnologías, Culturas Juveniles, Cultura Digital.*

### **Abstract**

The paper analyzes the changes introduced by the new Information and Communication Technologies in relation to culture and the forms of communication and exchange between young people from Bayamo due to the current convergence of media against the traditional media conception and consumer practices in correspondence with the new technological proposals. At this point it must be assumed that the new, emerging, is the product of a previous history that leaves traces and that marks the different technological innovations. The vertiginous change produced by changes in cultural practices bring with them correlative alterations in the ways in which people relate not only to others, but also to knowledge and culture.

**Keywords:** *New Technologies, Youth Cultures, Digital Culture.*

## **1 INTRODUCCIÓN**

Existen ciertas prácticas culturales -relacionadas con las nuevas posibilidades tecnológicas- que se incorporaron y naturalizaron rápidamente entre los usuarios, sobre todo en los más jóvenes, como el registro de fotografías de cada instante de la vida, el uso de las redes sociales como *Facebook* o *Twitter*, la visita de plataformas digitales diversas, la consulta constante de sitios como *Youtube*, por mencionar algunas de las tantas opciones que ofrece la web.

Es precisamente esta confluencia de medios dentro de medios, o de nuevas formas de interacción que confluyen en determinados espacios de consumo, la que marca la diferencia actual. Es decir, que hablar de nuevas tecnologías resulta por momentos extraño debido al

vertiginoso avance que tienen hoy en día las tecnologías de la información y la comunicación. Sin embargo, en el presente seguiremos utilizando esta denominación para diferenciarlas de otras tecnologías anteriores.

Históricamente han sido los jóvenes quienes se apropian con mayor rapidez de los cambios, los asumen y socializan en su accionar cotidiano. En la ciudad de Bayamo, una de las prácticas que recientemente se visualizan son las relacionadas con las nuevas tecnologías. Si bien desde hace unos años estos grupos de edades se vinculan de forma fluida a estas herramientas, ha sido la creación de áreas Wi-fi en el espacio urbano, la cual llama la atención sobre estos fenómenos al potenciar su visibilidad.

Este estudio es un acercamiento a los cambios que introdujeron las nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en relación a la cultura y a las formas de comunicación e intercambio entre los jóvenes bayameses.

## 2 LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) aparecen a menudo al frente de discursos que les atribuyen el protagonismo de grandes cambios y transformaciones. Tanta es la importancia concedida a estas tecnologías que se llega incluso a afirmar que hemos entrado en un nuevo periodo: la era de la *sociedad de la información* y, últimamente, la *sociedad interactiva*.

El discurso dominante en torno a las TIC afirma, en efecto, que la presencia de éstas en cualquier actividad humana es imparable y que su utilización está provocando un cambio hacia la mejora del conjunto de la sociedad y, en consecuencia, de la calidad de vida de los ciudadanos. Pero en el momento de una globalización que se mueve bajo el signo de la nueva economía del capitalismo, el cambio tecnológico, lejos de constituir una poderosa herramienta para aminorar las desigualdades sociales, las amplifica, bien sea agrandando las brechas existentes (intergeneracionales, entre estratos sociales con distintos niveles educativos, nortes y sures) o generando otras nuevas (los alfabetizados y los analfabetos digitales).

Asimismo, el entramado socioeconómico en el que aparecen las tecnologías digitales del momento, tiende a naturalizar y homogeneizar las relaciones de los jóvenes y las tecnologías, en el sentido de atribuir y reconocer una sabiduría natural de los jóvenes para alfabetizarse en los nuevos medios, obviando las diferencias materiales y culturales (de ocio, relaciones y consumo) que median estas relaciones, y de este modo, velar las nuevas asimetrías y estratificaciones sociales resultantes.

Pero los avances tecnológicos no pueden comprenderse al margen de las condiciones económicas, sociales y culturales que los hacen posibles. A nuestro entender la relación entre los más jóvenes y las tecnologías no puede abordarse en su debida complejidad a través de determinismos sociales o tecnológicos, o a partir de modelos homogéneos de desarrollo, en la medida que los cambios no se producen de una manera lineal ni ordenada, ni tienen el mismo efecto en los distintos grupos sociales ni dentro de cada uno de ellos. De lo contrario, correremos el riesgo de reproducir una visión interesada en resaltar las bondades de la sociedad de la información, y en el etiquetado y regulación de sus buenos y malos usos, al igual que fomentar distintas categorías de participación e inmersión en red.

El desarrollo de las tecnologías está siempre motivado, al menos en parte, por el deseo de controlar la naturaleza y superar las limitaciones que ésta impone a los *seres humanos*. *Al fin y al cabo, las tecnologías son "el conjunto de posibilidades y procedimientos técnicos para transformar la materia que la naturaleza suministra en forma de materiales, bienes, aparatos, conjuntos...*

requerido para las necesidades humanas y sociales" Berrioso, LI [1].

Las implicaciones sociales que tienen las nuevas tecnologías son tales que están provocando nuevas formas de pensar lo social y lo cultural. Hoy en día se habla de conceptos tales como Sociedad de la Información, Sociedad Red, Cultura Digita, etc., términos que se refieren a una nueva configuración del espacio-tiempo social vivencial atravesado por las nuevas tecnologías.

Las diversas prácticas sociales tienden hacia una creciente incorporación de las TIC de tal forma que hoy en día numerosas relaciones sociales están condicionadas y contextualizadas por las tecnologías.

La progresiva incorporación de las nuevas tecnologías a la vida cotidiana de las personas ha provocado la aparición desde finales del siglo XX de propuestas intelectuales para interpretar los cambios que se han producido. Estos intentos explicativos debemos tomarlos como aproximaciones conceptuales a los procesos continuos de tecnologización de la sociedad que estamos viviendo, sin olvidar, como señala Cabero [2], que "la sociedad real, es más compleja que los modelos que intentan dar cuenta de ella".

Adriana Gil, Joel Feliú, Isabel Rivero y Eva P. Gil [3] definen la cultura digital como un contexto cultural en el que adquiere una importancia creciente el uso de las nuevas tecnologías de relación. Así entendemos la Cultura Digital como la cultura propia de la sociedad en la que el sistema TIC (tecnologías digitales) configura decisivamente numerosas prácticas sociales, formas de producción y reproducción de lo social, como la comunicación, la interacción, la producción, la información, la investigación y la organización.

Merino Melillos [4] afirma que en vez de hablar del impacto de las nuevas tecnologías o de la cultura digital en la vida cotidiana, es necesario hablar de influencia, pues es un término más adecuado para dar cuenta de los procesos de tecnologización social que se están produciendo.

Se plantea que lo que resulta indudable es que las nuevas tecnologías afectan nuestras prácticas, a la vez que nuestras prácticas afectan las nuevas tecnologías. Un ejemplo canónico lo encontramos en el teléfono móvil: el móvil nos permitió, desde su generalización social, conectar con cualquiera de nuestros contactos independientemente del lugar; a su vez, el progresivo uso de los SMS hizo que los móviles fueran introduciendo cada vez más posibilidades para este uso inesperado.

Esta perspectiva encaja con una visión constructivista que entiende que los seres humanos construyen la realidad y sus realidades mediante las prácticas y por medio de los recursos de la cultura. Y si adoptamos esta perspectiva, tenemos que plantearnos cómo están influyendo las nuevas tecnologías en ese proceso, cómo están influyendo en la construcción de prácticas sociales, cómo abren nuevas posibilidades, cómo pueden estar atravesando con sus recursos diversas

formas de comportamiento, expresión, acción, producción y reproducción de lo social, cómo pueden estar planteando nuevos esquemas de conceptualización de la realidad. “Las tecnologías se han ido humanizando, pero con la condición de que los seres humanos nos vayamos tecnologizando” [5].

La vida de los y las adolescentes se desarrolla en contextos caracterizados, entre otros aspectos, por la creciente presencia de medios y tecnología, y en los que las tecnologías digitales juegan un papel fundamental en relación con múltiples aspectos de la vida cotidiana. Los ordenadores, los videojuegos, Internet, las cámaras digitales o los teléfonos móviles son básicos en sus vidas, en tanto que herramientas esenciales para comunicarse, compartir, consumir, participar o crear de hecho, como se viene argumentando en los últimos años, la cantidad de adolescentes que crea y mantiene activamente espacios de comunicación, auto-presentación y contribución en la red crece de manera constante [6].

En este contexto, no cabe duda que este tipo de actividades, necesariamente asociadas a los patrones de apropiación de estas tecnologías, herramientas y servicios por parte de la juventud, repercute de manera significativa en su dinámica de obtención y desarrollo de competencias a nivel social, cultural y educativo, es decir, en la manera que tienen de comunicarse, consumir, trabajar, estudiar, colaborar y resolver problemas. En este sentido, se ha argumentado que es precisamente la juventud la que está contribuyendo de una manera particularmente elocuente al desarrollo de una cultura participativa.

Por ello, resulta esencial explorar las prácticas comunicativas y el consumo cultural de los y las adolescentes relacionados con el uso de las nuevas pantallas digitales. Apostamos por comprender la relación entre jóvenes y nuevas tecnologías como binomio, asumiendo que lo uno no se entiende sin lo otro, y poniendo especial énfasis en el papel de los jóvenes como productores activos de prácticas y significados tecnológicos a través de los cuales buscan la afirmación de su ser joven y desarrollar su socialidad.

Es necesario escuchar la voz de los jóvenes, lo cual no sólo significa atender o entender las palabras, sino ponerse en el lugar del que habla, acercarse a su mundo de significados. En este caso ese mundo de significados está profundamente arraigado con determinadas prácticas tecnológicas, cuya importancia cotidiana para los jóvenes es necesario comprender.

Debemos entender que, a través de las nuevas tecnologías, de su uso mediante procesos de consumo y ocio, los jóvenes desarrollan nuevas formas de sociabilidad, producción de significados e interacción. Lo tecnológico abarca numerosos procesos del día a día de los jóvenes, por eso, cuando miramos a nuestro alrededor, a nuestra realidad más cercana, vemos que la juventud de hoy parece ser algo más que parte de la cultura digital: parece ser el actor social clave en la producción y reproducción de la cultura digital.

### 3 LA ACTUALIDAD DE LA JUVENTUD: CULTURAS JUVENILES

Las culturas juveniles se dotan de espacios y tiempos específicos en los que poner en práctica sus identidades y prácticas propias. Los jóvenes ya no transitan por espacios y tiempos intersticiales, no vagan de la niñez a la adultez. Hoy poseen espacios y tiempos propios en los que expresar su condición de jóvenes: la moda, la música, el ocio, las nuevas tecnologías, etc.

Como imagen cultural, los jóvenes, las culturas juveniles, se expresan en una variedad de formas y comportamientos sociales. La actual generación de jóvenes, atravesada por el consumo, el ocio y las tecnologías, participa activamente en la producción y reproducción de procesos sociales.

Son los jóvenes los que mejor se han adaptado a esta nueva concepción espacio-temporal, los que mayor uso hacen de los dispositivos tecnológicos, los que realizan numerosas prácticas cotidianas a través de las TIC, los que con mayor naturalidad se mueven por los mundos virtuales. Son, sin lugar a duda, los jóvenes que, desde que eran niños, han estado rodeados de nuevas tecnologías e inmersos en la Cultura Digital.

Según Águila Soto [7], las nuevas tecnologías se han incorporado con normalidad a la vida cotidiana de los jóvenes; y no sólo implican un cambio en los usos y los hábitos de las gestiones de la vida cotidiana, sino que conforman una nueva cultura en todos los ámbitos sociales, trabajo, estética y ocio.

En esta sociedad de consumo, consumidores y consumismo, los jóvenes, como grupo social, juegan un papel clave en la inserción, asimilación y difusión de prácticas sociales cotidianas asociadas a los procesos de adquisición de bienes.

La utilización de medios, de objetos y servicios de ocio, de tecnologías, es parte de la vida cotidiana de adolescentes y universitarios de tal forma que se constituye en elemento fundamental en los procesos identitarios de la juventud, la cual hoy conforma y define un estilo de vida a través de sus pautas de consumo. Así, como destaca Muñoz M. [8], el proceso de consumo no se limita a la obtención de un bien para la satisfacción de una necesidad, sino que implica la producción de sentido y significado para los jóvenes.

Desde el inicio de la pubertad y hasta entrada la segunda década de su vida, hoy en día acceden al consumo a través de sus procesos de socialización. Cada vez más, este proceso entre pares se desarrolla en torno a nodos tales como el gusto por una determinada música, forma de vestirse, por practicar un deporte, por enviar mensajes a través del teléfono móvil (SMS) o hacer llamadas perdidas para comunicarse.

El consumo adopta un papel estratégico que especialmente a los jóvenes les permite establecer nuevas propias desde los que ir autodiseñando y perfilando sus identidades. Las pautas de consumo de los jóvenes bayameses tienen en la estética (moda), el ocio (deporte, música) y la tecnología (móvil, videojuegos) sus mayores exponentes. La interrelación de estas tres dimensiones cada vez cobra más importancia en la producción de procesos identitarios y en la definición de estilos de vida de la generación digital.

Los jóvenes llevan a cabo diversas prácticas de consumo, tanto de recursos simbólicos, como de materiales. Y entre esas prácticas destacan las asociadas a las nuevas tecnologías. El consumo es el patrón a través del cual se configuran numerosas prácticas de ocio de los jóvenes. El ocio, junto con la escuela y el hogar, es el espacio-tiempo en el que se ponen en marcha las dinámicas de relación y socialización entre los jóvenes, las cuales les permiten dotar de sentido su periodo vital. Cada vez más, las personas adolescentes y los que inician la vida adulta se erigen como consumidores de lo tecnológico, bien sea simbólica o materialmente. En el caso del consumo tecnológico de la actual generación de jóvenes, esa distinción la establecen para diferenciarse de los adultos y resignificar la tecnología como un espacio propio.

#### 4 CONCLUSIONES

- Las nuevas tecnologías y su consumo modelan cada vez más las formas de ocio de los jóvenes. Así, consumo, ocio y tecnología podrían ser las tres grandes dimensiones interrelacionadas que definen la vida cotidiana de la actual generación de jóvenes.

- Los jóvenes usan con gran naturalidad las TIC porque han sido socializados en contextos tecnologizados a través de procesos de auto-aprendizaje y conocimiento informal.

- Se puede estar produciendo una brecha generacional tecnológica entre los jóvenes de la generación digital y sus padres por las diferentes formas de relacionarse con las TIC.

- Se puede estar produciendo una democratización de la experticia o pericia, en la medida en que el concepto de maestría se extiende también hacia los jóvenes, quienes poseen conocimientos tecnológicos generalmente superiores a los de los adultos.

- Los videojuegos constituyen para los jóvenes una herramienta de socialización tecnológica a través de la cual se sumergen en la cultura digital.

formas de ritualización y procesos de enculturación

- El uso de las nuevas tecnologías ha establecido cambios en el medio socioeconómico de los jóvenes ya que se ocupan de usar los medios más rápidos, fáciles y económicos para realizar sus diferentes actividades en la vida diaria. Las prácticas tecnológicas adquieren un mundo de significados, cuya importancia cotidiana es necesario comprender.

- Son los jóvenes los que mejor se han adaptado a esta nueva concepción espacio-temporal, los que mayor uso hacen de los dispositivos tecnológicos, los que realizan numerosas prácticas cotidianas utilizando TIC, los que con mayor naturalidad se mueven por los mundos virtuales. Son, sin lugar a duda, los jóvenes que, desde que eran niños, han estado rodeados de nuevas tecnologías e inmersos en la cultura digital.

#### 5 REFERENCIAS

- [1] Berrioso, Ll; Buxarrais, M. R. (2005), "Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los adolescentes. Algunos datos". (En línea) En Monografías virtuales, N° 5.
- [2] Cabero, J. (1998): Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas, en LORENZO, M. y otros (coords): Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales Granada, Grupo Editorial Universitario, 197-206.
- [3] Gil, A.; Feliu, J.; Rivero, I.; Gil, E. ¿Nuevas tecnologías de la información y la comunicación o nuevas tecnologías de relación? Niños, jóvenes y cultura digital. (En línea). Barcelona: Universitat oberta de Catalunya. 2003 .URL: <http://www.uoc.edu/dt/20347/index.html>.(09.01.2011)
- [4] Merino M., L. Nativos digitales: Una aproximación a la socialización tecnológica de los jóvenes. Tesis. URL: [www.injuve.es/sites/default/files/nativos%20digitales\\_0.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/nativos%20digitales_0.pdf) . (2010)
- [5] Vizer, Eduardo A. Procesos sociotécnicos y mediación en la cultura tecnológica. (pp. 39-67). En De Moraes, Denis (coord.) Sociedad mediatizada. Barcelona: Gedisa, 2007.
- [6] Barrios Rubio, A. Los jóvenes y la red: usos y consumos de los nuevos medios en la sociedad de la información y la comunicación. Signo y Pensamiento, vol. XXVIII, núm. 54, enero-junio, 2009, pp. 265-275. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.
- [7] **Cornelio Águila Soto**. El ocio en el marco sociocultural de la posmodernidad. Una aproximación desde las prácticas de los jóvenes universitarios. Educación física y deportes > Vol. 3, Núm. 125 (2016).
- [8] Muñoz, M. (2006). Uso de Tecnologías de la Información y Comunicación en Estudiantes de Psicología. En: J. Sánchez (Ed.): Nuevas ideas en Informática Educativa, ISBN 956-310-430-7, Vol. 2, pp. 163-171, 2006.
- [9] Pini, Mónica E., [et.al.] Consumos culturales digitales: jóvenes de 13 a 18 años. 1a ed. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación; Buenos Aires: Educar S.