

Jóvenes, Tecnología y Comunicación

(Artículo para la etapa de discernimiento, camino al 3er. Congreso Latinoamericano de jóvenes)

Deyanira Isabel Rivera
Secretaria Ejecutiva de la Pastoral Juvenil de Panamá

En Nuestra Cultura Moderna, ha surgido una revolución mundial en el modo de percibir valores, seguida de cambios profundos en la manera de pensar y actuar de la juventud. La Tecnología y Los medios de Comunicación social han tenido y siguen teniendo un papel importante en este proceso de transformación individual y social.

“Creer y obedecer, sea una doctrina antigua o propaganda nueva, es una debilidad que todavía domina la mente humana”. (Charlotte Perkins Gilman, *Human Work*, 1904). Partiendo de esta premisa, analicemos y reflexionemos, desde las ciencias sociales, sobre las herramientas de comunicación y tecnología que están presentes en el universo juvenil, percibiendo la influencia ideológica de éstas, sobre los y las jóvenes.

Hablemos de: Televisión, actualmente, en la mayor parte del mundo industrializado, casi en todos los hogares tenemos un aparato de televisión lo que da como resultado una cultura popular mundial. En el hogar promedio, la televisión está encendida siete horas al día. Cada miembro de la familia ve en promedio de tres a cuatro horas, entre su mayoría adolescentes y jóvenes, eso significa que si alguno vive hasta la edad de 80 años, habrá dedicado una década a mirar televisión. Durante todas esas horas, ¿qué conductas sociales se ejemplifican? Los avisos espectaculares y comerciales de televisión (medios que los jóvenes vemos en lapsos breves), podemos decir que los publicistas inteligentes adaptan los anuncios a la forma de pensar de sus consumidores, ya que nuestras opiniones acerca de productos como comidas y bebidas, cigarros y ropa, se basan más en los sentimientos que en la lógica. Los anuncios de estos artículos emplean claves visuales periféricas (indicios que disparan la aceptación sin razonar demasiado). En lugar de dar argumentos a favor del tabaquismo, las promociones de los cigarros se asocian con imágenes de belleza y placer. Lo mismo se hace con bebidas que promueven la chispa de la vida, con imágenes de juventud, vitalidad y osos polares felices, solo por mencionar algunos ejemplos. Hacer concordar el tipo de mensaje con la ruta que siguen sus receptores también incrementa la atención que se le presta (Petty, Wheeler y Bizer, 2000), el objetivo final no es sólo que prestemos atención y nos vayamos, la meta implica algún cambio de conducta. En cuanto a la programación regular, podemos decir que seis de diez programas de televisión contienen violencia “actos que imponen la fuerza física y amenazan con dañar o matar o que de hecho dañan o matan”.

La televisión irradia sus ondas electromagnéticas a nuestros globos oculares durante más horas de crecimiento que las pasadas en la escuela. De hecho, más horas de las que pasamos en cualquier actividad diurna. ¿Cuál es su efecto sobre nuestro comportamiento?, los hábitos televisivos de los adolescentes también dan clave sobre el comportamiento de los adultos, como descubrieron Jeffrey Johnson y colaboradores (2002) cuando siguieron a más de 700 sujetos al paso del tiempo. Entre los de 14 años que veían menos de una hora de televisión al día, 6% se mezclaron en actos agresivos (como asaltos, robo o amenaza de daños) a las edades de 16 a 22, pero cinco veces más (29%) fueron los que habían visto televisión más de tres horas al día. Hay otro hecho que ponderar: donde va la televisión, la sigue mayor violencia.

Los retratos de los medios también producen imitación. El sector de los comerciales de televisión tiene grandes presiones para rebatir que la televisión lleva a los espectadores a imitar lo que vieron: los anunciantes modelan el consumo, hoy nuestra realidad es una sociedad consumista..., No entremos en detalles. Ahora bien, ¿Los directivos de los medios tienen razón cuando afirman que la televisión solo es el reflejo de una sociedad violenta? ¿El arte imita la vida? ¿Entonces el mundo irreal nos muestra el mundo real? De hecho en los programas de televisión los hechos de ataque superan los de afecto en cuatro a uno. Pero, aquí también hay buenas noticias. Si las maneras de relacionarse y resolver problemas que muestra la televisión estimulan la imitación, sobre todo de nosotros los/as jóvenes, entonces el modelamiento de un comportamiento prosocial (conducta servicial, positiva y constructiva; lo contrario de conducta antisocial) debe ser benéfico para la sociedad. Podemos decir, que la influencia sutil de la televisión verdaderamente nos puede enseñar lecciones positivas de comportamiento.



Los Videojuegos

“El debate científico sobre si la violencia en los medios tiene un efecto ha concluido”, afirman Douglas Gentile y Craig Anderson (2005). Ahora los investigadores dirigen su atención a los videojuegos, cuya popularidad se ha expandido y que explotan con su violencia creciente. En las investigaciones educativas se muestra que los “videojuegos son excelentes herramientas de aprendizaje”, observan Gentile y Anderson. “Si los videojuegos sobre salud pueden enseñar conductas higiénicas y los simuladores de vuelo enseñan a pilotear aviones, ¿qué debemos esperar que impartan los juegos violentos que simulan asesinatos? Las preocupaciones por los videojuegos aumentaron cuando adolescentes asesinos en Kentucky, Arkansas y Colorado escenificaron la horrible violencia con la que tanto habían jugado en las pantallas. La gente se preguntaba si cuando los jóvenes juegan a atacar y desmembrar seres humanos, aprendan algo que se les queda. La mayoría de las personas que dedican cientos de horas a repasar matanzas humanas llevan vidas cordiales. Esto permite a los defensores de los videojuegos decir que son algo inofensivo, de hecho ya en una ocasión Doug Lowenstein, presidente de la Asociación de Software Digital Interactivo (2000), afirmó que no hay ninguna prueba de que jugar un juego violento lleve a una conducta agresiva. Sin embargo, Gentile y Anderson ofrecen algunas razones de que los juegos violentos puedan tener un efecto más tóxico que ver televisión violenta, ya que en los juegos, los jugadores:

- Se identifican y representan el rol de un personaje violento.
- Ensayan la violencia en lugar de mirarla pasivamente.
- Practican toda la secuencia del acto violento; desde elegir a la víctima hasta acabar con ella.
- Participan en una violencia continua y amenazas de ataque.
- Repiten las conductas violentas una y otra vez.
- Son recompensados por la agresión exitosa.

Basado en estos estudios, los videojuegos violentos influyen en las tendencias agresivas de muchos de nosotros que vivimos apasionados por ellos.

El Internet y la Comunicación

La mayoría de nosotros los/as jóvenes disfrutamos del correo electrónico, navegar en la red y tal vez participar en lista de servidores así como de grupos de interés o salas de chat.

Juzguemos: ¿Es la comunicación mediada por computadora dentro de las comunidades virtuales un mal sustituto de las relaciones en persona? ¿O es una maravillosa manera de ampliar nuestros círculos sociales? ¿El internet hace algo más para conectar a la gente o para quitar el tiempo de las relaciones frente a frente? Consideremos lo siguiente:

El internet, como la prensa impresa y el teléfono, expande la comunicación y la comunicación permite las relaciones. Los medios impresos redujeron el contar historias frente a frente y el teléfono redujo las conversaciones directas, pero ambos nos permiten llegar y ser alcanzados por personas sin límites de tiempo y distancia. Las relaciones sociales incluyen el establecimiento de redes y la Red, es la red más actual. Permite la realización de redes eficientes con familia, amigos y almas gemelas, incluidas las personas que de otro modo nunca habiéramos encontrado. Sin embargo, la comunicación por computadoras se encuentra empobrecida. Le faltan los matices del contacto visual puntuado por señales no verbales y contacto físico. Excepto por los simples emoticones, los mensajes electrónicos carecen de gestos, expresiones faciales y tonos de voz. No es de sorprender que sea tan fácil malinterpretarlos. La ausencia de emoción electrónica expresiva provoca una emoción ambigua, aún con “web-Cam” incluida no podemos experimentar toques físicos.

El internet al igual que la televisión desvía el tiempo de las relaciones reales. Los romances de Internet no son el equivalente en desarrollo de citas reales. El cibersexo es una intimidad artificial. El entretenimiento individual y bien basado desplaza el reunirse con amigos para jugar o practicar deporte. Tal condición artificial y de aislamiento es lamentable, porque

nuestra historia predispone nuestra necesidad de relaciones en tiempo real, repleto de sonrisas.

Sin embargo, la mayoría de nosotros no percibimos el internet como aislante al contrario, sabemos que el uso de internet puede reemplazar la intimidad en persona, pero también reemplaza ver la televisión. Las compras electrónicas, por ejemplo, libera tiempo para las relaciones. El trabajo a distancia hace lo mismo, permite a la gente trabajar desde casa y tener tiempo para sus familias. Además, las relaciones formadas por computadora son muy reales, porque la ubicación y apariencia dejan de importar. La apariencia, edad y raza no disuaden a la gente de relacionarse con usted con base en lo que es más importantemente genuino, sus intereses y valores compartidos. Incluso en las redes profesionales, las discusiones mediadas por la computadora están menos influidas por el estatus y son de participación igualitaria.

Lo cierto es que no podemos perder de vista que el internet permite a la gente ser quienes realmente son, pero también aparentar lo que no son, a veces con el simple interés de una explotación sexual. Los medios sexuales de internet, al igual que otras formas de pornografía, probablemente sirven para distorsionar nuestras percepciones de la realidad sexual y proporcionar guiones mentales para cómo actuar en situaciones sexuales, incrementar la excitación y llevar a la imitación de conductas sexuales sin amor. Finalmente, Robert Putnam (2000) sugiere que los beneficios sociales de la comunicación mediada por computadora están restringidos por dos realidades: La división digital que acentúa las inequidades sociales y educacionales entre quienes tienen y quienes no tienen. Mientras que la Balcanización Cibernética permite que los sostenedores de la supremacía blanca se encuentren entre ellos. ¿Qué opinas tú?

Para dar inicio al debate en relación a lo anteriormente escrito, es importante terminar diciendo, que así como hemos comentado, en términos generales, la influencia de la tecnología y algunos medios de comunicación en nuestras vidas, también consideremos, ¿Qué podemos hacer con todo lo que nos ofrecen estos avances? La respuesta depende de nosotros, "jóvenes de Latinoamérica".

Deyanira Isabel Rivera
Comisión Nacional de Pastoral Juvenil de Panamá.