

Coloquio Cultura Política en Sinaloa, Puebla y Nuevo León

Mazatlán, Sinaloa. 22 al 24 de noviembre de 2012.

Panel 3: Los Jóvenes de antes y los de hoy

(Violencia, política, música, vestimenta)

El uso de las tecnologías en los jóvenes y la violencia

Ponente Porfirio Tamez Solís

Sábado 24 de noviembre de 2012. 11.00- 12.00 AM

Introducción

Estamos prácticamente en los inicios de la segunda década del tercer milenio. Los escenarios que los jóvenes disfrutaban ahora son completamente diferentes a los que vivimos los jóvenes de hace 40 años, es decir en 1972, cuando el que habla tenía 23 años.

Como digo, en 1972 yo tenía 23 años y estaba felizmente casado con Anita, teníamos un hijo y esperábamos otro. A nuestro hijo le decíamos Tato, un apodo que nos inspiró un programa de dibujos animados de aquel tiempo llamado Don Gato y su pandilla.

Los recursos “sobrantes” de los que disponíamos en la economía familiar eran prácticamente inexistentes, así que nuestra principal diversión era la televisión viendo programas norteamericanos traducidos y con categoría para todo público, de allí el sobrenombre de nuestro primogénito.

Anita y yo formábamos un matrimonio joven que vivía en una colonia proletaria de Monterrey, y hacía enormes esfuerzos por salir adelante pagando las deudas contraídas al casarnos un año y medio antes. Yo tenía un empleo de tiempo completo en la Universidad que todavía es mi centro de trabajo, la Autónoma de Nuevo León, tenía también dos plazas de tiempo parcial y estudiaba por las noches.

Anita y yo disfrutábamos escuchar en la radio distintos tipos de música, principalmente la romántica, la de los Dandys, que era nuestra preferida y nuestra canción favorita Tres

regalos, también la música de Antonio Cortés (algunos lo consideraban entonces un cantante de protesta) y la música regional.

El cine era otra de nuestras diversiones favoritas, pero ir al cine en ese tiempo era un lujo que no podíamos permitirnos. Finalmente, para referirme a otra de nuestras diversiones, vestíamos con moderación pues no podíamos pagar ropa costosa. Además que no teníamos el conflicto como ahora enfrentan los jóvenes de pedir un pantalón o una camisa por nombre y apellido.

Las formas en las que los jóvenes de hoy se divierten han cambiado de manera radical. Pues aunque siguen disfrutando de la música, los programas de televisión y las películas, la oferta de todo ello así como los medios de soporte y distribución así como la consulta de estos documentos son ahora radicalmente diferentes a los que teníamos los jóvenes de mi generación. Los jóvenes de hoy invierten su tiempo de diversión y de ocio en actividades y con medios completamente diferentes, circunstancia que ha afectado el entorno social de manera especial.

El uso de las tecnologías, los jóvenes y la violencia

Los videojuegos, la música, las películas y la televisión de los que hoy se disponen tienen diversos soportes apoyados en las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) y son instrumentos que forman parte de la diversión y el entretenimiento de los jóvenes ya que en muchos sentidos los definen. Aunque se sabe bien que los contenidos de los videojuegos, de la música, de las películas y de los programas de televisión en estas nuevas formas de diversión llevan consigo, con suma frecuencia, una alta carga de agresividad, aunque sin tal vez proponérselo, que derivan en conductas violentas entre los que las disfrutan.

Un estudio realizado por la Academia de Psiquiatría Infantil y Adolescente de los Estados Unidos examinó una determinada cantidad de películas, canciones y videojuegos disponibles en el mercado nacional y concluyó que:

1. De 44 películas catalogadas como no aptas para menores por su alto contenido de violencia, el 80 por ciento estaba dirigido en realidad a menores de 17 años,
2. De 155 grabaciones de música con etiquetas que tenían la clasificación "solo para adultos", las letras de todas ellas estaban destinadas a los menores de edad, y
3. De 118 juegos electrónicos y videojuegos con categoría de "para público maduro" por su carácter sangriento, el 70 por ciento era en realidad eran para menores de 17 años.

No sorprende saber, entonces que cuando un adolescente alcanza los 16 años de edad, se estima que habrá presenciado alrededor de 200,000 actos de violencia, incluyendo 33,000 asesinatos, y muchos de ellos acompañados de escenas con alto contenido sexual.

Sí una razón de la violencia es la combinación de factores negativos entre el individuo y la sociedad, sí las razones más comunes de la violencia entre los jóvenes son el abuso en el consumo del alcohol y las drogas, la alta permisividad y excesiva tolerancia en las acciones de diversión de los jóvenes y la propagación indiscriminada de imágenes violentas así como rastros de violencia en las letras de muchas canciones antiguas y modernas, mismas que son ampliamente difundidas por los medios de comunicación y las TIC, deberíamos preguntarnos sobre las acciones correctivas a emprender por parte de la sociedad y en particular por las instituciones de educación superior.

Las canciones y la música siempre han jugado un papel importante en el aprendizaje y la comunicación de la cultura. El compartir gustos musicales entre varias generaciones de la familia puede ser una experiencia muy placentera. Pero una de las preocupaciones de los que se interesan en el desarrollo y crecimiento de los jóvenes es aquel relacionado con los temas negativos y destructivos de algunos tipos de música rock y de otras clases, promovidos ampliamente por algunas de las grandes compañías disqueras.

Los jóvenes siempre enfrentan los retos tipo de su edad con grandes ideales y provistos de un gran bagaje: su energía, vitalidad, franqueza, honestidad y valentía. Los jóvenes rechazan toda intolerancia y son de carácter abierto, rebeldes, inconformistas e idealistas.

El deseo del joven de alcanzar una independencia progresiva de los padres y la familia lo va a suplir, en ocasiones, con la dependencia del grupo. El grupo al que quiere incorporarse y que muchas veces se define por el gusto hacia un tipo de música, la utilización de cierta tecnología, así como el uso de determinado vestuario, éstos son elementos adicionales que le definirán. Aunque tal vez el aspecto distintivo de los jóvenes hoy día es su dominio de los recursos tecnológicos y de comunicación.

Su condición de dominadores de la tecnología confiere a los jóvenes de hoy una posición dominante frente a sus mayores. El uso cotidiano de los medios digitales de información y comunicación ha permitido a los jóvenes desarrollar nuevas formas de relación y construcción de sus propios espacios de autonomía individual y colectiva. Frente a esta situación, las instituciones de educación superior deben afrontar el reto de adecuarse a la realidad de sus estudiantes para frenar el desfase cultural-tecnológico existente entre ellos y sus padres, entre ellos y sus profesores, realidad que ya es un hecho (Castells, 2009).

Inmersos en un medio digital y de redes sociales siempre activas, los jóvenes de hoy se identifican con las tecnologías digitales de un modo particular y con una intensidad no conocidos hasta ahora. Sin embargo, ni el acceso a la música, a la diversión y al ocio por medios digitales, ni la participación de ellos en las redes sociales podrían definirse de igualitarios, es decir es posible identificar entre los jóvenes grupos diversos con intereses diversos también. Antes al contrario, las culturas juveniles de hoy se desestructuran, pluralizan y diferencian entre sí por distintas razones, una de ellas es, sin duda alguna, por el empleo de las tecnologías de la información y de la comunicación. En el caso del fenómeno musical, tan cercano a la inmensa mayoría de los jóvenes representa un motivo más que justificado para actuar desde la educación musical que ellos podrían recibir en las escuelas, sería esta una acción para la que algunos han dado en llamar la generación digital (Rodríguez Quiles, 2011).

En otro aspecto, los jóvenes de hoy mantienen una intensa y estrecha relación de convivencia con las pantallas, llámense éstas televisión, Internet, videoconsolas o dispositivos móviles. Y mientras los padres, profesores y estudiosos de estos temas

consideran que las relaciones que los jóvenes experimentan alrededor de las pantallas son básicamente negativas, los propios jóvenes opinan lo contrario. Esta cuestión ha creado nuevos escenarios de relación y convivencia entre ellos, produciendo un nuevo tiempo de ocio, basado en el entorno tecnológico, que acaricia las fronteras de lo presencial y lo virtual. El modo de conocer, pensar, sentir y relacionarse de los jóvenes de hoy, cuestiona la función social y educativa de estos nuevos medios de diversión. Aunque estos escenarios de crecimiento no están exentos de conflictos, entendidos como oportunidad para crecer entre los grupos generacionales. (Gabelas Barroso, 2011).

En este contexto, resulta evidente la necesidad de los jóvenes y sus padres por avanzar en la cultura digital que es mucho más que la habilidad de usar una computadora y las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones e implica asimismo entender el gran potencial de la tecnología y el desarrollo de las habilidades para operarla en las aplicaciones adecuadas a las necesidades de cada persona (Organization for Economic Co-operation and Development, 2001), de tal forma que cada persona realice por sí misma su propio proceso de selección de la mejor información disponible en los mercados.

Los avances tecnológicos de las últimas décadas ha tenido un impacto significativo en la población del mundo entero, particularmente de aquella que tiene acceso a la televisión, los reproductores de medios electrónicos, los video juegos y las computadoras. Situación que alcanza a millones de personas en el mundo entero, pues adultos, jóvenes y niños reciben en segundos los documentos que quieren tener. Sin embargo esta situación ha puesto de manifiesto que los contenidos de violencia presentes en muchos de ellos tienden a influir en el comportamiento en los espectadores, particularmente en los jóvenes (Villani and Joshi, 2003).

Ampliémos este último asunto, los jóvenes en la actualidad viven rodeados de tecnología poseen televisores, celulares, Ipod's y Ipad's. Y para hacer uso de ellos pasan la mayor parte de su tiempo en soledad, sí en diversion pero a solas. El promedio de tiempo que el joven invierte en el manejo de estos recursos tecnológicos es de 8.5 horas al día. Algunos sociólogos afirman que el uso de estos recursos multimedia y digitales son fundamentales

para que los jóvenes puedan definir sus identidades, pero se afirma también que asociado a un incremento en el uso de estos recursos se da también un incremento proporcional en el riesgo de asumir actitudes de violencia, ello debido a los tiempos prolongados de soledad y aislamiento (Morimoto and Friedland, 2011).

Sin embargo otros estudios, como el de Roberts and Foehr (2008), muestran lo contrario. Estos autores investigaron también este fenómeno considerando diversas variables como edad, género, raza, y nivel socioeconómico de los usuarios de estos recursos contrastándolas con otras variables como desempeño académico y acoplamiento personal evidenciando que no se manifestaba una afectación negativa, es decir no había indicios concluyentes del incremento en la violencia juvenil mediante el uso de recursos digitales. Los resultados de esta investigación son similares a los encontrados por Boonaert y Vettenburg (2011) quienes analizaron el nivel de uso de Internet por parte de los jóvenes e informando que los jóvenes encuestados usaban Internet para propósitos académicos y de obtención de información y no por razones ligadas a la violencia.

En todo caso la conclusión a la que podríamos llegar es que efectivamente los jóvenes de esta generación tienen acceso a muchos más recursos y medios tecnológicos que en el pasado, es cierto que muchos de esos recursos contienen sus elementos preferidos de diversión y de ocio como la música, las películas y los video juegos, es cierto también que muchos de ellos tienen altos contenidos de violencia pero las investigaciones realizadas para encontrar puntos de correlación entre ellos y la violencia imperante en el medio no son concluyentes. En un estricto sentido de rigor académico, lo que convendría aquí sería la ejecución de un proyecto de investigación interinstitucional sobre el tema del impacto del uso de recursos multimedia con alto contenido de violencia y su impacto entre los jóvenes universitarios.

El tema esta propuesto, esperemos que alguna persona se atreva a ser líder de un proyecto de gran impacto. Muchas gracias.

Referencias

Boonaert, Tom and Vettenburg, Nicole. (2011). Young people's internet use: divided or diversified?. *Childhood: A Global Journal of Child Research*. 18 (1), 54-66.

Castells, Manuel. (2009). La apropiación de las tecnologías, cultura juvenil en la era digital. *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*. (81), 111-113.

Gabelas Barroso, José Antonio. (2011). Pantallas y jóvenes en el agora del Nuevo milenio. *ACIMED*. 22 (1), 79-90.

Morimoto, Shauna A. and Friedland, Lewis A. (2011). The lifeworld of youth in the information society. *Youth and Society*. 43 (2), 549-567.

Organization for Economic Co-operation and Development. (2001). *Learning to change: ICT in schools*. Paris: Autor.

Roberts, Donald F. and Foehr, Ulla G. (2008). Trends in media use. *Future of Children*. 18 (1), 11-37.

Rodríguez Quiles, José. (2011). Música, participación, identidad. Nuevos retos en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*. Ag. 25 (29), 175-192.

Villani, Susan and Joshi, Nandita. (2003). Television and Movies, Rock Music and Music Videos, and Computer and Video Games. Understanding and Preventing Learned Violence in the Information Age. *Neurobiology of aggression, Contemporary Neuroscience*. 2003. 231-251.