

Presentación

Antonio Víctor Martín García

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

El contacto y el hábito de Tlön han desintegrado este mundo. Encantada por su rigor, la humanidad olvida y torna a olvidar que es un rigor de ajedrecistas, no de ángeles. Ya ha penetrado en las escuelas el (conjetural) "idioma primitivo" de Tlön, ya la enseñanza de su historia armoniosa (y llena de episodios conmovedores) ha obliterado a la que presidió mi niñez; ya en las memorias un pasado ficticio ocupa el sitio del otro, del que nada sabemos con certidumbre –ni siquiera que es falso. Han sido reformadas la numismática, la farmacología y la arqueología. Entiendo que la biología y las matemáticas aguardan también su avatar... Una dispersa dinastía de solitarios prosigue. Si nuestras previsiones no yerran, de aquí a cien años alguien descubrirá los cien tomos de la Segunda Enciclopedia de Tlön. Entonces desaparecerán el inglés y el francés y el mero español. El mundo será Tlön.

J.L. Borges, *Ficciones*, 1974, p.40

Hace sólo unos años era frecuente asistir al desconcierto de estudiantes y/o profesionales de la educación social a los que resultaba difícil entender que si la relación personal, directa y cara a cara, era el principal instrumento de intervención con los sujetos a los que se dirigía la acción educativa, cómo, entonces, podía entenderse la interacción mediada por un "cacharro", por muy "tic" que fuera. Hoy la discusión parece superada, aunque en el ámbito de la intervención social persisten aún algunas resistencias. Parte de este debate se ha trasladado también a la investigación y está presente en la literatura científica y académica reciente. Por un lado, se defiende la tesis sobre el riesgo de disfunción que genera la hiperrealidad creada por la tecnología; por otro, se valora la potencialidad de los nuevos entornos y artefactos digitales. Desde el primer caso, se ha profundizado en la cosmovisión de una cibernética en la que la modificación del

principio de realidad, como consecuencia de los efectos y cambios asociados al uso de las TIC (Tecnología de la Información y la Comunicación), provoca un empobrecimiento de la experiencia y la disolución de la alteridad, la pérdida de parte del valor que tiene la carga emotiva humana en la presencialidad, y la "banalización" de la experiencia del otro. Un ejemplo típico de esta tesis es el que se refiere al efecto de la exposición permanente a la inmediatez y superficialidad que provoca la sobreinformación. En este caso, se ha llamado la atención sobre el empobrecimiento cognitivo y la pérdida de valores que conlleva la socialización en un contexto de sobreinformación, donde la pantalla (televisión, móvil, ordenador...) provoca la infrautilización de determinados mecanismos y procesos cognitivos (por ejemplo relacionados con el uso de la lectura o la escritura). En palabras de Sartori, frente al *Homo sapiens* reflexivo y pensante, el *Homo-niño* sociali-

zado en la cultura digital corre el peligro de convertirse en un ser fundamentalmente “videns”, apegado a la pantalla de la televisión, del videojuego, del ordenador o del móvil. El problema está en que si la socialización bajo la cultura de la pantalla genera video-niños, la consecuencia inmediata será la de adultos incapaces para generar abstracciones, de pensar o de entender “El video-niño, convertido en video-adulto es víctima de una atrofia cultural que obnubila sus capacidades simbólicas” (Sartori, 1998)¹. Si nos atenemos a la lógica de esta idea quizá la transformación del *videns* a *Homo insipiens* sólo sea cuestión de tiempo.

En el segundo caso, desde la visión más favorable de la sociedad infocomunicacional se asume que el margen de la disidencia tecnológica es cada vez menor y la aceptación de la misma inevitable. Los datos son demoleedores: el informe 2010 de la Unión Internacional de las Telecomunicaciones (UIT)² señalaba que el número de abonos móviles celulares en el mundo alcanzó los 5.000 millones en 2010. El nivel de uso del móvil supera el 100% en la mayoría de países europeos y cerca de dos de cada tres europeos utiliza Internet (la tasa de penetración de Internet en los países desarrollados llegó al 64% a finales de 2009, en los países en desarrollo apenas llega al 18%, y sólo el 14%, si se excluye a China). Por otro lado, el informe, que evalúa los avances en la aplicación de las tecnologías de la información, da cuenta de un importante aumento en el uso de las redes sociales en Internet, señalando que Facebook está acaparando el 13% del tráfico en la Red y que ha superado a los líderes de la industria, Google y Ebay. Por no mencionar los más de 30 millones de blogs que existen en la Red.

En el último Foro Mundial sobre las aplicaciones de las tecnologías infocomunicacionales, celebrado en Ginebra, se ha discutido el impacto que estas redes sociales pueden tener en el alcance de los Objetivos de Desarrollo del Milenio. Se señala por ejemplo que

con el despliegue de servicios como Facebook y Twitter está cambiando la actuación de las personas en línea y apareciendo nuevas formas de interacción mediante el diálogo, los intercambios y la cooperación. El Informe UIT muestra que las TIC no sólo implican importantes beneficios económicos y sociales, también ofrecen una sustancial mejora en el acceso a la información y a la educación en los hogares a través de Internet. Los estudios internacionales muestran una relación estadística entre la proporción de hogares con acceso a Internet y la participación laboral de la mujer, en el fomento de la igualdad de género, especialmente en la utilización de las TIC, y el encaminamiento de la mujer hacia las actividades económicas. De hecho, los datos disponibles muestran que suele haber menos diferencias entre los hombres y las mujeres que utilizan Internet (menos de 10 puntos porcentuales en la mayoría de países en desarrollo). Más aún, en ámbitos de aplicación concretos como por ejemplo la denominada Gerontecnología, se ha producido un espectacular desarrollo de *software* específico, de interfaces persona/sistema, de sistemas adaptados y asistenciales, programas y servicios inteligentes, etc., para la mejora de los procesos de inclusión e integración social de personas mayores, y colectivos con necesidades específicas (minusvalías sensoriales) que permiten llevar una vida independiente y participar en la sociedad de la información, en campos como la salud, la educación y la formación...

El debate no está, por tanto, sólo en valorar qué puede aportar para la educación social las TIC, sino también en cómo podemos integrar estas tecnologías en el quehacer profesional de los educadores sociales, cómo utilizar lo mejor de estas herramientas al servicio de una mayor calidad de vida de aquellos a los que se dirige la acción socioeducativa.

Es evidente que, considerado específicamente desde la perspectiva pedagógica, el análisis sobre las TIC se ha centrado tradi-

cionalmente más en aspectos teóricos y didácticos, relacionados con su integración en el aula y en la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje, que en aquellos que lo conectan con el ámbito de la educación social. Por poner un ejemplo, en un metanálisis publicado en 2009 se revisaron más de 600 artículos publicados entre 2005 y 2007 en cuatro revistas de reconocido impacto internacional (todas ellas incluidas en el Social Sciences Citation Index (SSCI) : *British Journal of Educational Technology*, *Innovations in Education and Teaching International*, *Computers and Education*, *Journal of Computer Assisted Learning*) se encontró que 413 de estos artículos estaban relacionados con el *e-learning*, en su mayor parte, estudios de tipo empírico.³

Precisamente por ello, en este monográfico hemos optado por analizar la vinculación de la educación social y las tecnologías infocomunicacionales desde la vía o perspectiva de la investigación, a pesar de la complejidad y dificultad que entraña este tipo de estudios. Presentamos varias líneas de investigación que conectan la perspectiva y los escenarios infocomunicacionales con aspectos sociales, centrados en torno a cuatro tópicos principales: la percepción de la dimensión espacio-temporal en los espacios virtuales, las actitudes frente a la información, los videojuegos violentos y el *ciberbullying*.

El denominador común de todos ellos es el flujo de información a través de la Red y sus implicaciones socioeducativas. El enorme potencial de cambio que presentan las TIC, y la velocidad de las mutaciones, obliga a modificar conceptos fundamentales para el ser humano como son los de tiempo y espacio. El trabajo que presentan los profesores de la Universidad de Salamanca Antonio V. Martín, José Manuel Muñoz, Ángel García del Dujo y M^ª Cruz Sánchez, aborda el complejo tema de la dimensionalidad espacio-temporal desde una doble perspectiva teórica y empírica, en-

fatizando la idea de la red como lugar y momento donde se construyen identidades personales y colectivas, donde se pueden entablar tramas afectivas entre los sujetos como base de las prácticas socioeducativas.

Pero esos lugares son también reclamo para otro tipo de prácticas asociadas a nuevas formas de violencia y agresividad. El profesor Felix Etxeberria, de la Universidad del País Vasco, analiza el tema de los videojuegos violentos a partir de informes de asociaciones, instituciones y organismos internacionales. El resultado de estos estudios confirma la evidencia de que la exposición a los videojuegos violentos se relaciona directamente con conductas, pensamientos y actitudes agresivas, al tiempo que disminuyen los comportamientos prosociales y de empatía hacia las víctimas.

El monográfico se cierra con el trabajo presentado por las profesoras de la Universidad de Salamanca M^ª José Hernández y Margarita González, junto con la profesora Barbara Jones de la Universidad de Manchester. En él se analiza la situación de brecha generacional en la que se sitúan los sujetos que nacen y crecen en la sociedad infocomunicacional (la denominada “generación Google”), colocados en un nuevo escenario que modela y define sus preferencias, algunas de sus actitudes, así como los modos de acceder y usar la información.

En una línea temática similar, y más allá del inagotable repertorio léxico (en su mayoría anglicismos) generado en torno a la sociedad infocomunicacional (valga como ejemplo: el *sexting*: envío de contenidos eróticos o pornográficos por medio de móviles, o el *disclosure* -revelación-: revelar información personal e íntima a otros a través de internet, favorecido por el anonimato visual) se sitúa el artículo sobre *ciberbullying* presentado por profesores de la Universidad de Coimbra y la Universidad de Koblenz-Landau (Alemania), firmado por Teresa Pessoa, Armanda Matos, João Amado y Thomas Jäger. En este tra-

bajo exponen los resultados de un proyecto europeo en el que se estudia este fenómeno, con el objetivo último de elaborar un instrumento que permita abordar este problema mediante el desarrollo de un manual para educadores y formadores.

Este nuevo escenario, en el que conviven viejos y nuevos problemas refleja, entre otras muchas cosas, el renovado interés científico que despiertan las múltiples e intrincadas tramas del argumento infocomunicacional en diferentes áreas de la investigación y del conocimiento que, en cualquier caso, supone ya un estimulante aliciente profesional y una oportunidad para ampliar el repertorio de análisis y de investigación de la Pedagogía Social.

Notas

¹ Sartori, G. (1998). *Homo videns. La sociedad teledirigida*, Madrid: Taurus.

² Unión Internacional de Telecomunicaciones (2010). Informe Medición de la Sociedad de la Información 2010. 2010 UIT. Place des Nations. CH-1211 Ginebra, Suiza. Fecha de acceso: 30 de septiembre de 2010.
<http://www.itu.int/ITU-T/ict/publications/idi/2010/index.html>

³ Lu, H., Wu, C. & Chiu, C. (2009). Research Trends in E-learning from 2005 to 2007: a Content Analysis of the Articles Published in Selected Journals. In G. Siemens & C. Fulford (Eds.), *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications 2009* (pp. 2619-2628).