

XV Jornadas de Investigación y Cuarto Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2008.

El lugar del afecto en la construcción de la subjetividad en escenario de la cibercultura.

Esnaola, Graciela, García, Eduardo Ernesto, Escobar Chavez, Estela, Altera, Stella, Tarzio, Claudia, Fernández, GladysMarcela, Stracquadini, Claudia, Salazar, Gladys Liliana y Varano, Liliana Noemí.

Cita:

Esnaola, Graciela, García, Eduardo Ernesto, Escobar Chavez, Estela, Altera, Stella, Tarzio, Claudia, Fernández, GladysMarcela, Stracquadini, Claudia, Salazar, Gladys Liliana y Varano, Liliana Noemí (2008). *El lugar del afecto en la construcción de la subjetividad en escenario de la cibercultura. XV Jornadas de Investigación y Cuarto Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-032/23>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/efue/OtX>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

EL LUGAR DEL AFECTO EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA SUBJETIVIDAD EN ESCENARIO DE LA CIBERCULTURA

Esnaola, Graciela; García, Eduardo Ernesto; Escobar Chavez, Estela; Altera, Stella; Tarzio, Claudia; Fernández, Gladys Marcela; Stracquadaini, Claudia; Salazar, Gladys Liliana; Varano, Liliana Noemí
Universidad Nacional de Tres de Febrero. Argentina

RESUMEN

Este proyecto de investigación, vinculado a la Cátedra Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Educación de las Licenciaturas en Ciencias de la Educación y de Gestión Educativa de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, se propone generar conocimiento científico a partir de las construcciones teóricas elaboradas en el ámbito de la cátedra, para ser aplicados en los contextos institucionales en los cuales se implementan prácticas innovadoras tecnológicamente mediadas. La revolución digital abre a la enseñanza, caminos inexplorados. Para los alumnos pertenecientes a las nuevas generaciones, las NTICs son elementos instituidos, preexistentes a su nacimiento. Su presencia no les causa asombro ni altera sus hábitos. En cambio, para las generaciones de actuales profesores, alcanzarían el status de instituyente, requiriendo para su incorporación, un proceso de desconfiguración y reconfiguración de las variables de tiempo y espacio. Este procesamiento interviene directamente en la construcción de la subjetividad desde los significantes como desde los significados culturalmente diseñados. Nuestro proyecto está orientado a reflexionar acerca del lugar que ocupa el afecto en la cibercultura, considerándolo indispensable para el aprendizaje escolar y social, examinando el modo en que se reconfiguran en el nuevo escenario de la cibercultura estas sensaciones arcaicas que nos identifican como seres sociales e inteligentes

Palabras clave

Afecto Cibercultura Subjetividad Construcción

ABSTRACT

THE PLACE OF THE AFFECTION IN THE CONSTRUCTION OF THE SUBJECTIVITY IN SCENE OF THE CIBERCULTURA
This project of investigation, tie to the Chair Technologies of the Information and Communication in Education of the Degrees in Sciences of Education and Educative Management of the National University of Tres de Febrero, sets out to generate scientific knowledge from the elaborated theoretical constructions in the scope of the chair, to be applied in the institutional contexts in which innovating practices are implemented technologically helped. The digital revolution opens to education, unexplored ways. For the students pertaining to the new generations, the NTICs are instituted, preexisting elements to their birth. Its presence cause astonishment nor does not alter its habits to them. However, today's professors would reach the incoming status, requiring for its incorporation, a process of deconfiguration and reconfiguration of the time variables and space. This processing takes part directly in the construction of the subjectivity from the significant ones like from the meaning culturally designed

Key words

Affection Cibercultura Subjectivity Construction

Trabajo sujeto a modificación

A MODO DE PRÓLOGO

Las tecnologías de la información existen desde que el hombre a comunicarse, sin duda con el correr de los siglos se han producido innumerables cambios, claro que hoy por hoy hemos sobrepasado cualquier límite imaginable, TODO es POSIBLE, virtual o simbólicamente, pero... ¿Hasta qué punto puede vivir el hombre en un universo sólo poblado por imágenes, sonidos, datos informáticos, sin contacto con la Naturaleza o el mundo físico? ¿Qué experiencia de la realidad queda cuando la actividad económica, social y cultural y escolar se reduce a una gestión símbolos? ¿Pueden provocar las nuevas tecnologías una forma de deshumanización? ¿En nombre de qué se puede descalificar esta maravillosa aventura de la Red? ¿Cómo se adecua la educación para responder a la demanda de una sociedad informatizada? ¿Internet se impondrá a los libros? ¿Debemos los docentes inventar una nueva pedagogía frente a esta era tecnológica?

Si en algún momento el lector pensó que vamos a resolver todos estos interrogantes se equivoca, no sólo no lo haremos sino que nuestro propósito es generar más preguntas y por supuesto inquietarlos, incluso incomodarlos, complejizar la mirada acerca de este tema, para que todos juntos lleguemos a una reflexión.

Nuestros primeros pasos los dimos en un cibercafé, luego entrevistamos docentes, estudiantes a un ingeniero, a un Licenciado en Ciencias de la comunicación, entre todos tejieron una intrincada RED, por otra parte recorrimos algunas fuentes bibliográfica que nos arrojaron luz sobre la ya recavado, a veces y otras nos hicieron volver atrás para mirar las cosas desde otro lugar e intentar comprender los datos recogidos, debemos confesar que por momentos nos preguntábamos qué hacer, hacia donde ir, más que lograr una secuencia descriptiva, tenemos la sensación una serie de interrogantes, una serie de imágenes heteróclitas, que nos propone una ruta, por eso lo que les queremos proponer es un desafío: que sean ustedes quienes reconstruyan a partir de esta nueva lógica fragmentaría que nos invade, un nuevo camino, que nos permita ver el impacto de la cultura informática sobre la sociedad por una parte y por otra, teniendo en cuenta nuestra condición de docentes, las modalidades de integración de la tecnología informática y la educación.

Los invitamos, entonces a transitar esta trama ínter subjetiva para intentar comprender desde un punto de vista crítico cuál es el rol de la tecnología en una escuela contextualizada en un momento crucial en donde la producción cultural está fuertemente sometida al nuevo capitalismo.

El punto de partida de nuestro trabajo fue indagar "el rol de las tecnologías en la escuela actual", desde ese lugar nos planteamos el siguiente interrogante, si "**INTERNET CAMBIA LOS HÁBITOS DE LA ENSEÑANZA**"[1], para lo cual nos propusimos lo siguiente:

Averiguar si Internet cambia **los hábitos de la enseñanza** y acerca de lo que piensa la gente; sobre los efectos que podría provocar este nuevo elemento tecnológico en la formación de la personalidad ya que los chicos comienzan a usarla a una edad muy temprana. Y, describir cuál es el imaginario social con relación a Internet en aquellas personas que son conscientes de lo valioso que es como instrumento de ayuda de trabajo y de estudio y sin embargo se resisten a aprender su técnica para su posterior uso.

MARCO CONCEPTUAL

Las nuevas tecnologías son una realidad y más allá de toda discusión debemos aprender a enseñar con ellas ya que llegaron para quedarse, para permanecer.

Algunos definen a Internet como "La Red de Redes" otros como "Autopistas de la información".

Internet es una red de redes porque está hecha a base de unir muchas redes locales de computadoras, de empresas pequeñas y grandes y de particulares, de los puntos más diversos, es la Red de Redes porque superó todo lo conocido hasta el momento. Por Internet circulan constantemente cantidades increíbles de información, por ese motivo se la denomina también

"Autopista de la información". Hoy se calcula en más de doscientos millones la cantidad de "internautas", es decir de personas que "navegan" a través de la Red por todo el mundo. Se dice navegar porque lo normal es ver información que proviene de muchas partes distintas del mundo en una sola sesión, y por que los programas empleados para manejar la información se denominan navegadores.

Hoy habitamos una realidad distinta en la cual las categorías espacio tiempo cobran otras dimensiones, hoy hablamos de lo simbólico y lo virtual; de hecho, el siglo XX nos ha traído los mejores progresos en el campo de la técnica de la comunicación, sin embargo cabe preguntarse ¿El avance tecnológico mejoró las relaciones humanas? Por lo visto, no. Paradójicamente hoy nos hallamos solos pero comunicados.

Más allá de la contextualización política, económica y cultural, debemos centrar nuestra atención en todos los cambios que, desde el siglo pasado (XX) viene sufriendo uno de los pilares de la sociedad: La Familia. En efecto, la familia actual, tiene tendencia a asumir una red de relaciones que en lugar de ser responsable de transmitir el patrimonio cultural y moral de una generación a otra, tiende a privilegiar la construcción de la identidad personal.

Ahora bien, todos estos cambios repercuten en la educación, por lo tanto podemos hablar de un nuevo papel de la escuela. Nadie duda acerca de que los recursos educativos están cambiando muy rápidamente, pero nos preguntamos: ¿Cómo afecta esto a nuestro sistema educativo? ¿Cuáles son las modificaciones psicológicas que se deben tener en cuenta respecto a los nuevos medios? ¿Será cierto, lo que se escucha decir sobre que el uso de Internet traerá consecuencias en los modos de actuar y de relacionarse de los sujetos a nivel laboral, social y sentimental?

Pero no nos engañemos, todo este avance que estamos experimentando en la llamada era de las comunicaciones, que recibimos con optimismo y que se podría llegar a pensar como un instrumento para la tan anhelada universalización de la cultura, tiene su contra cara. Sin duda, se percibe una buena predisposición y apertura hacia el cambio, pero no somos ingenuos y vemos a éste como otro elemento más acrecentador de diferencias. Así, podemos decir que Internet está habilitada por una suerte de elite tecnouilustrada de masas, que en el futuro ascenderá a muchos millones. Pero aún así se trata de una pequeña porción de la humanidad. Así, las desigualdades y brechas entre "inforicos" (poseedores de la información) e infopobres aumentan día a día. Ante los avances vertiginosos de la tecnologías, la escuela no debería ir nunca por detrás, más bien debería ser ésta la que los motivara. Sin embargo, todos sabemos que los sistemas de comunicación están desarrollándose mucho más rápido, por lo tanto el aprendizaje de éstos va por detrás de semejante vértigo, quedando así rezagado tanto docentes como estudiantes.

Muchos se preguntan para que sirve Internet, cuando los datos nos revelan que el 60% de los chicos menores de 22 años tiene dificultad para entender un artículo periodístico. Asimismo, se dice que se debe orientar a reflexionar sobre las posibilidades del binomio Educación - Internet y conocer las experiencias de otros educadores, para luego integrar la práctica y no contribuir al desarrollo de una "clase obrera del teclado".

Por su parte, los defensores acérrimos de Internet, alegan que los chicos se desinhiben y pueden expresarse mejor a través de la que por otros medios[2].

Los detractores, en cambio, avizoran un futuro con un lenguaje empobrecido en expresiones, ideas y sentimientos, con un predominio de un pensamiento racional, lógico, en detrimento de lo emocional, con su correlato en la comunicación social y familiar. La situación social, en la cual el desmembramiento de la gran familia y la reducción de los lazos afectivos, enfatizan el fenómeno de la soledad, hace que la PC sea vivida como una compañía con todo lo que ella implica.

Sobre este mar de conceptos navegaremos tratando de sumergirnos y sacar a la superficie aquellas ideas del imaginario que conducen nuestras conductas sobre el tema en cuestión.

Ahora bien, una pregunta que sin duda atraviesa este trabajo es ¿Qué es lo que está sucediendo en la relación con la tríada docente/alumno/PC?. No podemos soslayar los cambios que actualmente se están produciendo, al fin de cuentas, **las mutaciones del contexto, implican transformaciones de las instituciones, que a su vez afectan a los sujetos allí socializados.** [3].

Los viejos y eternos fantasmas que acechan al ser humano "En todos lados están en marcha nuevos sistemas de pensamiento, y en todas partes los viejos modos de pensamiento resisten, todo está mezclado, todo está embarullado, no se tiene una visión de conjunto. El porvenir nos dirá el sentido"

Morín

¡Bájese del árbol y conéctese a este siglo!

Películas como The Matrix y Terminator giraron en torno a la vieja y aterradora ideas de las máquinas tomando control sobre el ser humano, Así es, La tecnología y los prejuicios han estado ligados por la leyenda desde los albores de nuestra era; y con cada nuevo adelanto, se inauguran nuevos peligros. Pero ¿Qué nos hace temer tanto a nuestras propias creaciones?. Esta es una idea muy asentada en el inconsciente colectivo, que sobrevive indolente al paso de los siglos, de los distintos órdenes políticos, culturales y sociales, de los siempre renovados monstruos que vuelven a agitar sus banderas: Hoy es Internet, ayer fue la televisión, antes la máquina a vapor, antes aún, la imprenta...[4] Reforzando el pensamiento de Paloma Fabrykant a partir de citas extraídas de nuestro trabajo de campo: **¿Cómo profesora nunca tuviste miedo de ser reemplazada por una máquina?** "No porque justamente se necesitan profesores para ayudar a decodificar toda esa información. El fantasma de la educación puramente virtual por el momento no me asusta. Aunque reconozco que ese temor es muy común, un clásico de la ciencia - ficción, los profesores de lengua lo saben perfectamente, pero mi postura con respecto a ese tema es diferente, supongo yo, por una cuestión puramente generacional, mi mamá por ejemplo no es capaz ni siquiera de encender la PC.

Ahora bien, veamos que dice frente a la misma pregunta una entrevistada de 52 años, Profesora de Historia

"Debo confesar que al principio tenía pánico, no me acercaba a la computadora, mi hijo que vive en EE:UU, me mandaba e-mail y no había caso, yo era incapaz de bajarlos, a pesar que mi otra hija me lo explicaba una y otra vez. Me siento torpe y tonta frente a los alumnos, ellos parecen que nacieron con un chips incorporado, yo gracias que uso el lavarropas automático y eso porque me resulta imprescindible. Si, la verdad que alguna vez tuve la fantasía de una pantalla gigante, al mejor estilo 1984 que dominaba el mundo y que dejaba a los docentes dedicándose a otra cosa"...[5]

Si bien muchos profesionales y profesores reconocen Internet, como una valiosa herramienta de trabajo, se percibe cierta resistencia, generada seguramente en la falta de competencia en el manejo de este recurso tecnológico. Por otra parte, siguiendo la reflexión de Elvira Cuenca en su libro "Taller de lecto escritura" Nos permite abrir la pregunta que esta autora se hace: **¿Qué derecho tengo yo, maestro para limitar el mundo que rodea a mis alumnos, seleccionando por mi cuenta los estímulos del medio, siguiendo falsos prejuicios y teniendo en cuenta sólo el punto de vista del adulto, que se coloca anteojeras con demasiada frecuencia?**

Veamos que opinan nuestros entrevistados al respecto

"Los profesores explícitamente o implícitamente reconocen y estimulan el uso de la PC, en la confección de trabajos prácticos."

"Creo que al ser cada vez más generalizando el uso de Internet, los docentes están adquiriendo más habilidades en el uso de esta nueva tecnología, quizás por verdadera necesidad que le impone el medio, o bien porque realmente reconozcan el valor que puede aportarles en sus funciones este recurso."

"Es probable que por propias limitaciones siga teniendo pa-

ra mi la enseñanza tradicional un rol muy importante en la guía del aprendizaje, me cuesta imaginar el aprendizaje solo a través de Internet, creo más bien que sería un buen complemento, con todas las ventajas y posibilidades que ofrece. Además, por qué habría que elegir una u otra forma de aprendizaje, creo que podrían convivir perfectamente, y enriquecer o renovar los métodos tradicionales de enseñanza. A mi entender sería un recurso más del cual se dispone."

"Este tipo de metodología la encuentro más aplicable en el ámbito universitario, pero personalmente prefiero los cursos donde exista mayor interacción entre las personas."

Realidad virtual, una realidad vertiginosa y alucinante

"El estatuto de la muerte ha cambiado: ahora los personajes tienen dos muertes, tres muertes y esto no es sin consecuencias, esto traerá cambios en la subjetividad"

Fundación psicoanalítica argentina

Persecuciones y gritos sin moverse de una silla, aullidos heroicos y amigos que matan a otros amigos, momentáneamente odiados. El tiempo pasa a otra velocidad, la velocidad viaja a través de la fibra óptica. Nos parece atinados, en este punto citar las expresiones de nuestra joven entrevistada del CIBERFLASH [6] frente a nuestra pregunta: **¿Cómo definirías a ese submundo?** (Nos referimos al ciber). **"Es una suerte de espacio sin límites, cateando se pierde la timidez, la verdadera personalidad, se puede ocultar cosas o resaltar otras, a veces me dan ganas de escribir sobre los nicks, hay algunos absolutamente llamativos, supongo que un psicólogo podría elaborar toda una teoría al respecto"**

Cuando los sentidos son compensados por la máquina, cuando más parecido es el mundo virtual al real, cuando más convincente es la alucinación, decimos que la realidad virtual toma el lugar de la realidad real. Hace mucho que la ciencia ficción empezó a desafiarnos sugiriendo como sería estar metido en la piel o cabeza de otras personas: Desde siempre hubo estructuras y formas literarias que nos permitieron vivir la realidad y experiencia de los demás como si nosotros estuviéramos en su lugar o tal vez ellos en el nuestro, ¿Qué es sino una novela o un libro de viajes?. Una oportunidad maravillosa para que nuestro hardware (cerebro, músculos, memoria y proyección de futuro) se prueben el software que el escritor, el vidente o el narrador nos dan y así hacer correr por nuestras venas físicas e imaginarias las vidas de los demás.

Información y conocimiento

Cuando más información acumulemos, tanto más sabremos y tanto mejor podremos actuar ¿no? ¡NO!

Para aprender debemos seleccionar la información, asimilarla, ordenarla ubicarla adecuadamente en nuestro sistema de conocimiento y sobre todo hacer uso de ella. Mas aún para forjar ideas nuevas es preciso olvidar algo, ya que como enseña la neurofisiología el saber ocupa lugar. Así, Funes, el memorioso; esa realista invención de Borges, era incapaz de concebir ideas nuevas, precisamente porque no podía hacer más que recordar.

Veamos que piensan nuestros entrevistados acerca de este punto:

"Te da acceso a la información rápido, pero no sólo Internet, sino, también el uso de los mail te dan posibilidad de comunicarte aunque el otro no esté disponible en ese momento ya que los leerá en algún momento" **"La grandiosidad está radicada en el tiempo ganado en el acceso a la información"** **Para buscar información no es necesario tener mucho conocimiento de PC, pero es cierto que demasiada información, es un caos"** **Porque se puede estar conectado y mal instruido, para acceder al conocimiento, se necesitan profesores y siempre se van a necesitar profesores. La formación no se limita, de ningún modo a un aprendizaje tecnológico, sino que es una reflexión crítica acerca del aprendizaje."** [7]

¿Demasiada información junta no puede provocar un efecto contrario?

"Tal vez lo que puede pasar es que aparezcan dificultades en la interpretación"

¿En este caso Internet no es para cualquiera?

"Del mismo modo que un libro no es para cualquiera, depende de las competencias del receptor. Entre un libro e Internet digamos que el acceso a la red es más económico"

"Estamos acostumbrados a reducir nuestras visiones complejas un elemento simple más que a construirlas y perdemos a sí la posibilidad de ver las interacciones y las totalidades." [8]

¡Bájate de la red y conéctate a la vida!

Según los psicólogos lacaneanos de la fundación psicoanalítica argentina. "El lugar de alojamiento del humano es en la ficción: es decir estamos alojados en un mundo ficcional: Este mundo ficcional está constituido por tres ordenes: por el orden del lo real, el orden de lo imaginario y el orden de lo simbólico.

Estos tres órdenes asidos, anudados constituyen nuestro mundo,"La ficcionalidad". Este se constituye por el juego de alternancia: presencia, ausencia.

En estos tiempos hay un exceso de presencia en términos de imagen, hay un exceso de lo que se muestra. Esta alternancia ha sido "alterada" y esto no es sin consecuencias, en cuanto a la subjetividad del sujeto. En relación al tiempo la inmediatez es lo que vale. Se privilegia la velocidad.

Cabe preguntarse:

¿Cómo se construye la lógica del tiempo en la velocidad? [9]

¿Debemos poner a nuestros alumnos en contacto con la realidad tal cual se presenta, es decir en relación con la más variada gama de estímulos para que ellos mismos elijan lo más conveniente? (Elvira Cuenca "Taller en lecto escritura).

¿Cuál es la edad ideal para entrenarse en "pensamiento? Desde los 4 años (con la parte creativa) y de 9 a 11 con el pensamiento lateral. Edwuard De Bono.

¿Se estará perdiendo la capacidad de crear?

Esa vorágine de palizas, tiroteos, apuñalamientos, cuerpos que atraviesan ventanales de vidrios, héroes que patean, golpean, ametrallan y arrastran por el suelo a los malos.

Si bien los cuentos infantiles también son relatos tremendos con lobos que comen vivas a las abuelas o brujas que ceban a los chicos para comérselos. Pero son sólo eso, evidentes cuentos, relatos imaginarios que el niño ha de completar en su cabeza, mitos que los chicos nunca confunden con la realidad "perchas" simbólicas, lugar donde se cuelgan sus miedos. Este tipo de violencia metafórica no sólo no es destructiva, sino que nos permite manejar lo excesivo, lo atroz.

En cambio la violencia de los juegos es un espectáculo literal, que no deja ningún lugar a la imaginación, que no le permite la simbolización, que paraliza el entendimiento (hay estudios realizados que demuestran que estos tienen un efecto aturdirador e hipnótico).

Tan acostumbrados estamos a la desmesura visual que cuando las "Torres Gemelas" se derrumbaron el 11 de septiembre, al principio la tragedia nos pareció una escena de película. Esto es un horror sin sentido e incluso sin horror.

Este es el problema, la falta de sentido y de consecuencia. Que la violencia sea contemplada por los niños como un espectáculo banal y divertido [10].

Veamos qué ideas aparecieron en nuestro trabajo de campo: [11].

"EL COUNTIER STRACK es un juego en red. Se trata de un grupo de terroristas que se enfrenta a un grupo de policías y se matan entre ellos. El que muere no puede seguir jugando. Es terrible ver cómo disfrutan al matarse. Créase o no aquí festejamos cumpleaños."

¿Cómo son los clientes que suelen visitar hoy el ciber?

Tenemos dos tipos de clientes muy distintos... los grandes y nenes muy chiquititos...

¿A qué llamas chiquititos?

"Cuatro o cinco años. Sí, no te asombre, eso no es nada, lo llamativo es que vienen solos. Es cierto que el local ofrece cierta contención, está atendido por mujeres, adentro de una galería, tal vez eso favorece a lo que nosotras llamamos" efecto guardería"... en el piso de arriba hay un gimnasio, así que muchas ma-

más dejan sus niños aquí mientras asisten a sus clases de sep o body-pum o alguna otra disciplina de moda. Por otra parte a dos cuadras hay un hipermercado, entonces otro grupo de más dejan a sus hijos y van de compras...sin ir más lejos días atrás dejaron una criatura durante cuatro horas."

Otro fenómeno son los hijos de padres separados. Suelen venir los sábados, así mientras los papás o las mamás catean, tal vez en busca de una ciber- aventura, los chicos participan de juegos en red.

En opinión de los constructivistas:

"Podemos decir que es el niño mismo quien elige o toma a su manera, aquello que según sus propias posibilidades puede asimilar acomodándose a su vez a los estímulos según sus propios esquemas":

Pero nos preguntamos ¿qué pasa cuando los estímulos se dan en exceso?, ¿qué pasa cuando no se respetan los tiempos internos de aprender? [12]

Por todo lo expuesto, para concluir consignaremos algunas reflexiones:

Sin duda, las nuevas generaciones socializadas en el uso de las pantallas, viven la tecnología actual, con naturalidad. Esta proximidad les impide situarse en una mirada negativa, como la que sostienen ciertos adultos. Es un hecho que los adolescentes, en esta nueva relación con la tecnología, reconfiguran el lugar de los saberes generando cierto temor entre los adultos que manifiestan un dejo de desconfianza y dificultad en la apropiación expresado en su distanciamiento, por lo cual queda absolutamente marcada la brecha generacional. Esta mirada de desconfianza también se da con respecto a la creatividad, se teme perder esta característica propia del humano, ya que al revés de lo que ocurre en el reino animal, la especie humana es la única que puede evadir o que para el resto resulta un mandato de la naturaleza: repetir, reiterar, volver a hacer lo mismo (instinto en el animal, Compulsión a la repetición, tánatos en el ser humano). Por eso el amor como pulsión de vida (eros-amor-creatividad) es lo que nos diferencia. La lucha por la vida de uno contra todos y todos contra uno, ha dejado de lado la solidaridad, la sensibilidad, la creatividad tan propia de lo humano, en pos de un sujeto, tal vez más informado, más racional, pero a la vez menos implicado en cuestiones humanas.

La subjetividad es una construcción social, en consecuencia habrá cambios en ésta, se entrevé mayor soledad, individualismo, un sujeto menos involucrado. Se están perdiendo ciertas costumbres, ahora por ejemplo los chicos juegan en red, han dejado de lado los cuentos, que según los sociólogos son construcciones que cumplen funciones en la vida afectiva y que son útiles para explicar situaciones que son conflictivas, incomprensibles o traumáticas.

Con respecto a la velocidad, habilidad que se logra entrenando con los videos juegos, lo que se puede decir es que hay una rapidez en la respuesta a los impulsos involucrados. No se puede hablar de una reflexión en la toma de decisiones que devienen de tal proceso.

Según los sujetos entrevistados **la informática y el libro** coexistirán, ya que el texto escrito ha ganado un lugar de privilegio.

Frente a esta realidad no podemos evitar plantear una serie de interrogantes, tales como:

¿Qué les resulta tan fascinante a los jóvenes que terminan por convertirse en adictos a Internet?

¿Qué nos pasa a los adultos frente a esta propuesta?

¿Cómo viven los adolescentes en este mundo móvil poblado de celulares y redes?

¿Cuáles son las condiciones sociales y culturales que facilitan este tipo de vinculación con el aprendizaje?

¿Cuáles los desafíos que se plantean para la educación?

Son estas las preguntas y las que de ella se desprenden el motor para que cada uno desde su rol pregunte y se pregunte el papel de la educación en los tiempos actuales.

"El paradigma de la simplicidad es un muerto que no está muerto, que vive siempre, y el paradigma de la complejidad es un vivo que no vive todavía..."

E. Morin

NOTAS

[1] Nuestros entrevistados son Profesores de Escuelas Medias y Polimodal, adolescentes y profesionales de distintas áreas: Prof. De Ciencias de la Comunicación de la ENEM N° 1-DE 14 Y 16; Profesores de FILEC de la ENEM N° 2 DE Hurlingham y estudiantes de la carrera de Inglés del ISFD N° 21 de Moreno (Pcia de Buenos Aires)

[2] Shapiro: "La inteligencia emocional de los niños y la PC" Javier Vergara Editor. Barcelona.

[3] Duschatzky, S. y Corea, C. "Chicos en banda", Editorial Paidós, Buenos Aires, 2002

[4] La opinión de Fabrykant, Paloma "Tecnofobia: perdiendo el control" en Revista Viva, Septiembre de 2003 Desde su lugar como Profesora de Lengua

[5] Se seleccionaron estos dos entrevistados a modo de muestra de un total de cien docentes y profesionales

[6] Estudiante de Biología, 24 años, a cargo del Caber

[7] Profesores en Ciencias de la Educación e Ingeniero en Sistemas

[8] Morin: "Ciencias complejas" Diario Clarín 1999

[9] Duschatzky, S. y Corea, Op. Cit.

[10] En la referencia de Rosa Montero en Muerte de mentira

[11] En palabras de una estudiante de Biología a cargo de un Ciber

[12] *En tanto la brecha generacional Baliardini y nuestra entrevistada del ciber nos dicen:*

"Es el del choque que se produce entre nosotros docentes y alumnos. Aunque sólo sea por el uso del videojuego, los chicos, aún de sectores económicos muy castigados, tiene una información en la interactividad con la pantalla mucha más diestra que la de los maestros, y esto ha generado diversos tipos de conflictos."

¿Cuál es la condición social de los clientes en general?

"Es llamativo porque vienen hasta los chicos de la calle que dicen hice dos pesos para jugar un rato. Cuando se les termina el dinero salen a "trabajar" un rato y luego continúan jugando. A veces siento que estoos lugares tienen que ver con todo tipo de carencias."

BIBLIOGRAFÍA

ABADI, M. "El maravilloso invento del amor" en Revista de Psicología, 1990

BALARDINI, S. "Subjetividades juveniles y tecnocultura- FLACSO 2000

BUNGE, M. "Información y Conocimiento"- en Clarín, 1997.

DUSCHATZKY, S. y COREA, C. "Chicos en banda", Editorial Paidós- Buenos Aires. 2002

HALPERÍN, "De los cuentos que hablan de adopción", Diario de psicología, 1999

PISCITELLI, A.: "La máquina de imaginar" Revista de ciencias 2001

WOLTON, D: "Sobrevivir a Internet" -Gedisa editores- Barcelona. 2002