

Los nativos digitales y las tres barreras que hay que superar

Por John Palfrey, Urs Gasser y Colin Maclay, del Centro Berkman para la Internet y la Sociedad, Universidad de Harvard, y Gerrit Beger de UNICEF.

Si bien usamos el término “nativos digitales” para describir a la generación nacida poco después de 1980, no todos los jóvenes se incluyen en esta categoría. Los nativos digitales comparten una cultura común mundial definida menos por la edad que por su experiencia de crecer inmersos en una tecnología digital. Esta experiencia afecta su interacción con las tecnologías de la información y con la información misma, así como con el modo que tienen de relacionarse entre sí y con otras personas e instituciones.

Cosechar los beneficios de las herramientas digitales significa, por tanto, algo más que haber nacido en un cierto período o el tener acceso a una computadora portátil. Para que los adolescentes se den cuenta de la promesa plena que ofrecen las nuevas tecnologías, existen tres barreras que es preciso superar. La primera tiene que ver con el acceso básico a estas tecnologías y la infraestructura relacionada con ella, como la electricidad; la segunda implica obtener las aptitudes necesarias para usar las tecnologías una vez que se hacen accesibles; y la tercera surge de nuestra limitada comprensión de cómo los jóvenes navegan en el mundo de la Internet. Todas estas barreras se dan en todas las sociedades, pero sus efectos se perciben muchísimo más en el mundo en desarrollo.

A lo largo de la última década, el acceso a la Internet, así como a los aparatos móviles y los medios digitales, ha aumentado a un ritmo veloz. Aproximadamente un cuarto de los 6.800 millones de habitantes del mundo tiene acceso a la Internet y el 86% puede conectarse a las redes de comunicaciones del mundo a través de aparatos móviles. Sin embargo, tal acceso sigue siendo bastante poco

equitativo, ya que los porcentajes en África, por ejemplo, están muy por debajo de los de Europa.

Hay señales de que una inversión comprometida puede reducir la brecha del acceso. Por ejemplo, Botswana está desarrollando uno de los índices de penetración tecnológica más altos de África subsahariana; el Ministerio de Comunicaciones de ese país declaró en 2010 que había una cobertura móvil “de más del 100%” (aunque el acceso doméstico a la Internet de banda ancha sigue a la zaga). Entre tanto, el presidente Paul Kagame de Rwanda se ha comprometido a convertir a su país en un líder del desarrollo económico mediante la inversión en nuevas tecnologías y en la infraestructura de Internet.

Aunque necesarios, tales esfuerzos no son suficientes. Existe también una barrera de participación entre los que poseen capacidades sofisticadas en el uso de los medios digitales y los que no las tienen. En el mundo en desarrollo, muchos jóvenes dependen más de aparatos móviles que de conexiones de línea fija que son mucho más veloces. El alfabetismo básico es también un problema.

El alfabetismo digital —la capacidad de navegar en un mundo digitalmente mediatizado— separa aún más a los jóvenes que tienen la posibilidad de beneficiarse de las tecnologías digitales de aquellos que no la tienen. Los jóvenes que no tienen acceso a la Internet en sus hogares o escuelas —y que carecen del apoyo de maestros y padres equipados con sólidas capacidades digitales— no adquirirán las habilidades sociales, educativas y técnicas necesarias para llegar a tener éxito en una economía

mundial conectada a la Internet. Sin la oportunidad de familiarizarse con los medios electrónicos, los adolescentes pueden tener problemas en establecer interacciones sociales en comunidades de la Internet o en reconocer información prejuiciada o poco fidedigna.

La tercera barrera es la falta de conocimiento sobre el modo en que los jóvenes utilizan los medios digitales a lo largo y ancho de las sociedades. En algunos países –tales como el Reino Unido, los Estados Unidos y partes del Asia oriental– existen datos cuantitativos y cualitativos sobre las formas en que los jóvenes usan las nuevas tecnologías, y estos datos han comenzado a revelar cómo los medios electrónicos están cambiando las costumbres de la juventud. Sin embargo, más allá de la información básica sobre el acceso, tales datos son escasos en la mayor parte del mundo. Un obstáculo es que las prácticas de la tecnología de la juventud sólo recientemente han llegado a ser objeto de investigación, especialmente fuera de unas pocas partes del mundo.

Resulta claro, no obstante, que la dedicación a las tecnologías digitales está transformando el aprendizaje, la socialización y la comunicación entre los jóvenes que pueden acceder a ellas y usarlas. Para estos individuos, actividades como generación de contenido, la remezcla, la colaboración y la coparticipación son aspectos importantes de la vida diaria. Muchas de estas actividades son “motivadas por la amistad”, y permiten a los jóvenes adquirir experiencia en una serie de habilidades especializadas tales como la animación o las construcciones de blogs. En uno u otro contexto, el uso casual y frecuente de nuevos

medios contribuye de manera significativa al desarrollo de capacidades tecnológicas y sociales. Los medios electrónicos brindan también una oportunidad de estudio intenso, autodirigido e interesado.

Los beneficios de las tecnologías digitales de largo alcance se extienden más allá del aprendizaje para promover la creatividad, el espíritu empresarial y el activismo. Adolescentes y jóvenes están usando estas tecnologías para expresarse a través de vídeos, audiograbaciones y juegos. Están creando inspiradores movimientos políticos, organismos de control y nuevos modos de organizarse que combinan las actividades dentro y fuera de la Internet. En la medida en que se convierten en jóvenes adultos, algunos de ellos inventan nuevos negocios y tecnologías que crean empleos y oportunidades. Se educan mutuamente mientras construyen en el ciberespacio mundial.

Nuestro reto como sociedad global es concebir y crear experiencias cibernéticas para adolescentes y jóvenes que les ayuden a aprovechar las oportunidades de la vida en las que las tecnologías digitales son un medio parcial, y al mismo tiempo atenuar los obstáculos. Si las tres barreras del acceso digital pueden salvarse, nuevas experiencias y puntos de contacto expandirán las mentes de los adolescentes, les conectarán con personas de todo el mundo y les capacitarán para participar en la creación y la divulgación del conocimiento en la economía de la información.

“Nuestro reto como sociedad global es concebir y crear experiencias cibernéticas para adolescentes y jóvenes que les ayuden a aprovechar las oportunidades de la vida en las que las tecnologías digitales son un medio parcial, y al mismo tiempo atenuar los obstáculos”