

Jóvenes de un nuevo mundo: cambios cognitivos, sociales, en valores, de la Generación conectada

La actual generación de jóvenes tiene como característica fundamental su hiperconectividad permanente. La importancia de lo que ocurre en los entornos físicos y virtuales y la utilización intensiva y extensiva que los jóvenes realizan de las herramientas tecnológicas, está provocando cambios cognitivos, sociales y en valores, en esta generación. Ello obliga a que los adultos realicen un acercamiento abierto y constructivo hacia el concepto de la "multitarea" en los adolescentes y jóvenes conectados, ya que además de hacer frente a los riesgos que tales prácticas podrían suponer, ello no debe ocultar las potencialidades que para ellos tanto a nivel social, cultural y creativo.

Palabras clave: multitarea, desarrollo cognitivo, redes sociales, participación.

Si alguna característica define en mayor medida que las demás a nuestros jóvenes es la de la hiperconectividad permanente. Redes sociales, servicios de mensajería instantánea (whatsapp y similares), en los actuales "smartphones" permiten que se alimente de forma constante una cualidad fundamental pero ahora potenciada en su máxima expresión del ser humano: la sociabilidad.

Así, en las redes "sociables" actuales podemos afirmar que vivimos la evolución del ser humano hacia un nuevo tipo de individuo, el que podríamos llamar "Hiperindividuo" o "Individuo conectado", que no se parece en aspectos importantes de su proceso de socialización, desarrollo cognitivo, proceso de individualización y desarrollo moral, en general, a sus predecesores. Decía Manuel Castells (2011) que "No somos los mismos desde que estamos en las redes sociales", así que es hora de que psicólogos, educadores y demás interesados en el desarrollo de los jóvenes, nos ocupemos del tema.

Es momento de describirlo y orientarlo, desde el reconocimiento de los aspectos negativos al entendimiento de internet, de las redes sociales, como entornos de posibilidades aumentadas que, desde todos los ámbitos interesados en el desarrollo humano y social, debemos dejar de temer y abordar.

Ante los posibles razonamientos tecnófobos debemos recordar, en primer lugar, que son muchos los avances que hoy vivimos como tecnologías prácticamente naturales, pero que también pudieron ser considerados disruptivos en el pasado. El lenguaje, por ejemplo, fue una tecnología social, determinante para la constitución de lo que hoy entendemos por civilización, cultura, comunidad. La ropa, el vestido, aumentó las posibilidades de regulación térmica de nuestros cuerpos, las gafas aumentaron la precisión y el alcance de nuestra visión, los medicamentos aumentaron nuestra salud, por citar algunos pocos ejemplos de una lista interminable. Somos, desde tiempos ancestrales, desde la invención del propio fuego, de la primera herramienta; cyborgs, mezcla de hombres y tecnologías destinadas a aumentarnos, a aumentar nuestras posibilidades.

Con internet, volviendo a nuestro tema y anticipando lo que veremos más adelante, inventamos una tecnología que satisface como nunca antes dos de las necesidades y potencialidades más importantes del ser humano: la sociabilidad y las ganas de conocer, de saber.

Quizás la imprenta, el libro, revolucionaron el saber. Llegando al caso de internet, aparecen con fuerza la interacción y el elemento social, gestando el cambio de paradigma que defienden muchos autores y que denominamos en Socionomía (Reig, 2012) hacia la Sociedad aumentada. En eso andamos, ante una tecnología importante porque amplía cuantitativa y cualitativamente una sociabilidad que para autores como Nowak (2011) sería la tercera fuerza evolutiva de la humanidad.

En resumen, dos serán los grandes cambios que operarán en el nacimiento de un ser humano distinto: el desarrollo de un ecosistema informacional (la denominada sociedad de la información, del conocimiento) que, como veremos en la primera parte, nos hace evolucionar a nivel cognitivo como sobre todo, como veremos en la segunda, la emergencia de una comunidad interconectada, de un “nosotros” más grande y poderoso que nunca antes. Todo ello reconfigurará el sistema de valores del ser humano al que nos acercaremos en la tercera parte.

A. Desarrollo cognitivo

Vivimos en las sociedades que Bauman observó fluidas, en las que cada cosa, también el conocimiento, evoluciona constantemente. Y no se trata de algo demasiado nuevo. Así, diría Margaret Mead hace cincuenta años en una frase que permanece actual, “han llegado los tiempos en que debemos enseñar a nuestros hijos lo que nadie sabía ayer y preparar las escuelas para lo que nadie sabe todavía hoy”. Por todo ello tiene sentido fijarnos en la competencia esencial para el ciudadano del siglo XXI: la de aprender a aprender.

Será de una forma distinta, en un ecosistema de información y conocimiento aumentados al que nuestros cerebros, poco a poco, se van adaptando. Son pocas aún las investigaciones pero indican ya algunas evidencias sobre cambios en el proceso de aprendizaje:

Atención y Multitarea

Si en otros momentos de nuestra historia reciente resultaba complicado encontrar contenidos de interés a los que atender (los tiempos en los que nos citábamos a determinadas horas ante un televisor para entretenernos o teníamos que visitar las bibliotecas para encontrar contenidos de valor pasaron ya...), hoy parece que ocurre lo contrario. El mundo se ha vuelto tremendamente interesante para un ser humano especialmente interesado en la información (inforívoro, diría Deresewitch, 2009), que vive de forma apasionada las ricas posibilidades que el mundo actual le ofrece en ese sentido. Así, puede que la multitarea no sea más que un signo de adaptación al entorno abundante que vivimos.

Es cierto, sin embargo, que deberemos aprender a focalizar, que deberemos educar la atención para contrarrestar alguno de nuestros déficits. Lo veremos con calma cuando hablemos de desconexión de las redes sociales pero cabe recordar en este punto también que no son solo los jóvenes los que son incapaces de realizar cualquier tarea en modo de desconexión de su círculo social. A todos, jóvenes y viejos, nos atraen especialmente las informaciones nuevas, convirtiendo la “real time web” o web en tiempo real en una trampa que debemos aprender a controlar. No resulta fácil cuando

tendemos a buscar nueva información de forma constante, cuando somos neofílicos hasta el extremo de superponer novedades triviales a informaciones más antiguas y valiosas. Así lo demuestra la investigación y en el entorno abundante de información que vivimos, confirmaría Clifford Nass en Stanford (2010), en lugar de centrarnos en las informaciones más importantes, lo que hacemos es distraernos con cualquier novedad, llámese mensajes en redes sociales, emails entrantes, etc.

Lo anterior refleja, sin duda alguna, la idea que tenemos de la Multitarea en adolescentes y jóvenes, siempre “conectados” a su grupo social o sus iconos culturales (música, películas) a la vez que lo hacen de forma superficial desde el punto de vista adulto, sin prestar la suficiente atención a los deberes u otras obligaciones propias de la edad. Todo ello es cierto pero debemos recordar, nos dicen algunos (Rosen, 2008), que cuando hablamos de multitarea lo estamos haciendo de un mito: no es cierto que los denominados nativos digitales puedan prestar atención a más de una tarea a la vez. Lo que suelen hacer es simultanear tareas cuando ambas requieren bajas dosis de atención, pero cuando estudian o deben concentrarse, la tarea secundaria, aparentemente paralela, resulta ser repetitiva, monótona, trivial, como una película que ya se ha visto o una herramienta de chat asíncrono que permita decidir cuándo va a responderse. Dicho en otras palabras, la multitarea es para el ser humano una impresión subjetiva, lejos de la realidad. El cerebro no puede procesar dos tareas de alta exigencia cognitiva a la vez. Puede, como mucho, si ambas tareas son exigentes, alternar entre las dos, pero poco más que eso.

Lo que sí parece evolucionar y marcar una diferencia entre generaciones está relacionado con la atención. Así, parece que la falta de concentración, sobre todo en multitarea, la dificultad en concentrarnos cuando cambiamos de una tarea a otra, parece ser una deficiencia de adultos. Los jóvenes, si bien no prestan atención durante demasiado tiempo a ninguna actividad de las muchas que suelen llevar entre manos a la vez, sí son capaces de hacer el “switch”, el cambio de atención desde una a otra cuestión, de forma más rápida y efectiva que los no alfabetizados en el mundo digital.

Recordar que se trata de un fenómeno relativamente nuevo, que las especies evolucionamos lentamente y que no ha dado tiempo a que se produzcan cambios en nuestros cerebros que nos permitan ser tan multitarea como muchos de los dispositivos informáticos que usamos, pero parece ser que así será en un futuro. Stowe Boyd (2011) así lo sugiere, observando que sí empiezan a aparecer evidencias de la realidad de la multitarea y además no necesariamente entre la gente más joven. Pone como ejemplo un estudio reciente en Utah con 200 motoristas que mostraba cómo, en caso de tarea dual consistente en conducir y hablar por el móvil, el 2.5% de la muestra no mostraba ningún tipo de decremento en cuanto a la ejecución de ninguna de las dos cosas.

La Googleización de la memoria:

Temía por ella ya Sócrates, que con el nacimiento de la escritura expresaba a Platón el miedo a perderla: “ahora que podemos escribir las cosas, ¿dejará de ser útil la memoria y por tanto decrecerán sus capacidades en el ser humano?”. El tema de la pérdida de nuestras capacidades mnésicas vuelve con fuerza hoy, cuando todavía tiene menos sentido que entonces, en un entorno de información y conocimiento abundantes, memorizarlo todo. En otras palabras la memoria es un ejemplo excelente del concepto de cyborgs: cuando podemos memorizar en dispositivos externos, en máquinas, la memoria cambia desde la memorización textual hacia la de palabras clave, los procesos y los hipervínculos que nos llevan a la información que antes almacenábamos al completo en nuestros cerebros.

Se trata de algo que podemos reinterpretar en positivo, como cambio más que como pérdida: la capacidad de nuestros cerebros de almacenamiento de la información es y será siempre limitada. De hecho, de alguna forma, solamente mediante tecnología podemos ampliar de forma significativa esos límites. Internet se convierte en nuestro disco duro externo, el lugar en el que almacenamos muchas de las cosas que antes solamente podíamos memorizar en un espacio infinitamente más limitado.

La pérdida parece, como en el caso de la multitarea, puramente motivacional, poniendo en marcha un proceso casi consciente derivado de la pereza cognitiva que nos caracteriza: si sabemos que van a guardarse los datos en dispositivos externos que tenemos al alcance de pocos clicks, la biblioteca universal más completa, solemos tomarnos muchas menos molestias en memorizar las cosas. Así, parece que sí está sucediendo que números de teléfono, direcciones postales o de email, así como los conocimientos enciclopédicos que en otros tiempos colmaban los currículos educativos, resultan hoy más difíciles de recordar para los jóvenes. Así lo demuestra un estudio de la Columbia University, uno de los primeros en concluir que Google, los buscadores en general, están cambiando la forma en que nuestros cerebros procesan y retienen ese tipo de información. La investigación, conducida por la psicóloga Betsy Sparrow y publicada en Science (Sparrow, 2011), revela que olvidamos las cosas que sabemos que podemos encontrar en internet. En otras palabras, más que recordar cosas, ahora simplemente retenemos la forma de encontrar la información que necesitamos cuando la necesitamos. Internet en su conjunto se ha convertido en el mayor ejemplo de lo que los psicólogos conocemos como “memoria transactiva”.

“Desde que tenemos buscadores estamos reorganizando la forma de recordar las cosas”, comenta Sparrow. “Nuestros cerebros confían en internet como memoria del mismo modo en que lo hacen en la memoria de un amigo, familiar o compañero de trabajo. En otras palabras, recordamos menos sobre saber la información en sí misma que sobre dónde la podemos localizar”. Deberíamos, para Sparrow, cambiar la enseñanza y el aprendizaje en todos los ámbitos, restando importancia a la memorización y sumándola a la creatividad, la comprensión de ideas y formas de pensar diversas, el pensamiento crítico, etc.

La revolución creativa

Es indudable la multialfabetización en nuevos medios, desde los ya clásicos audiovisuales (audio, video) a nuevas formas de expresividad (realidad aumentada, videojuegos), nacidas hoy o basadas en la remezcla entre nuevos, entre nuevos y viejos medios, etc. La machinima, por ejemplo, la creación de animaciones, de mini filmes desde videojuegos, sería un curioso fenómeno de ese tipo.

Más que la sofisticación tecnológica nos interesa observar la revolución creativa que todo ello supone. Y es que después de años fijándonos en hechos, programación y números, en reglas de lectoescritura, cálculo y en general todas aquellas habilidades que se atribuyen al funcionamiento cerebral izquierdo, las corrientes de pensamiento se alinean con la explosión de medios disponibles para revitalizar conceptos asociados al hemisferio derecho, como el de creatividad.

Debemos para Daniel Pink en “La nueva mente” (2006) apostar por un futuro en el que deberemos desarrollar la faceta más creativa del ser humano, virar en la que él denomina “la era conceptual” desde la programación, la producción, hacia la proyección, la innovación, la realización de trabajos más creativos. En un entorno globalizado en el que la producción (en equipos, en programación), se traslada a países asiáticos (Daniel

habla de “Asiaticación”), quedan en nuestro entorno los trabajos más creativos.

En el mismo sentido “La automatización en el lugar de trabajo hará que ‘los trabajadores humanos’ dejen de realizar tareas rutinarias y repetitivas”, nos dice el informe *Future Works skills 2020* (Reig, 2011). También Richard Florida (2011) describe cómo avanzamos hacia la sociedad creativa.

Es importante, en este sentido, que lo pensemos bien en un futuro antes de limitar el acceso a la red a nuestros hijos y alumnos. Porque puede que nuestros jóvenes no estén perdiendo el tiempo en juegos sin sentido. Por el contrario, puede que anden, ante las múltiples pantallas con las que interactúan, no solo pasando el tiempo con los amigos (algo que tampoco deja de ser lógico a ciertas edades) sino andando el camino de la búsqueda de vocación propia de infancia y adolescencia. Podemos tener un/a pequeño/a diseñador, creador de videojuegos o de vídeo, programador o, si recordamos las teorías de la larga cola, un explorador de cualquier otro posible interés que de momento la escuela no está preparada para potenciar.

Dicho de otro modo, Internet puede ayudar a llenar determinadas ausencias en los currículos educativos actuales. Puede ser cierto, en determinado momento, que Internet despiste de un rendimiento académico mejor pero solo porque la academia, a diferencia de las pantallas, no tiene todas las herramientas para las muchas y variadas pasiones posibles de este nuevo ser humano aumentado. Para ello debemos evolucionar desde conceptos obsoletos, como el del Coeficiente intelectual único. Sirva como ejemplo la acertada analogía de Ramachandran: si los médicos inventasen un indicador de salud general (está usted 140 puntos enfermo) pensaríamos que es absurdo, nos ofendería el nivel de simplicidad de su razonamiento. Damos crédito, sin embargo a cosas como el IQ, el coeficiente de inteligencia, para algo tan complejo como la mente humana.

De este punto partía las teorías de las inteligencias múltiples. Propuesta por Howard Gardner (1993), es un modelo que plantea la inteligencia no como algo unitario, medible en los clásicos tests de IQ (coeficiente intelectual) sino múltiple y mucho más difícil de evaluar. De hecho, reconociendo la sobrecarga informativa y el espectacular aumento en posibilidades creativas, el propio autor ampliaba recientemente sus tradicionales 8 inteligencias múltiples (Inteligencia lingüística, Inteligencia lógico-matemática, Inteligencia musical, Inteligencia espacial, Inteligencia cinético-corporal, Inteligencia interpersonal, Inteligencia intrapersonal, Inteligencia naturalista), escribiendo que la mente del futuro deberá ser hábil en cuestiones como la síntesis, la disciplina, la creatividad, el respeto y la ética. Y no creo que haya agotado el concepto sino que estamos hablando de un tema nunca terminado. Lo sabe Gardner, a juzgar por la propia definición de inteligencia que plantea, tan general como para dar cabida a cualquier variedad futura. El autor hace evolucionar su concepto y explica que hoy la inteligencia es la “capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas”. Siguiendo el carácter amplio, inclusivo, de su definición, dando cabida a cualquier variante cultural y en un contexto que hemos ido viendo como de eclosión de infinitas comunidades de pertenencia y por tanto, culturas posibles, podríamos aventurar que las inteligencias múltiples tienden hoy a convertirse en infinitas.

Así, de nuevo siguiendo la idea de hemisferio izquierdo vs. hemisferio derecho, la evidencia implica que la academia y los puestos de trabajo deben evolucionar y trascender el modelo del siglo XX de la producción industrial lineal (izquierdo) en la línea de ensamblaje para llegar al del procesamiento en paralelo (derecho), propio del siglo XXI.

En el mismo sentido nos habla Ken Robinson, uno de los actuales defensores del cambio hacia una educación más creativa, en sus recomendables obras y discursos: nos obsesionamos con las narrativas lineales, con la culminación de la educación en la universidad, cuando la vida humana depende en mucha mayor medida de la diversidad y el aprendizaje permanente.

B. Redes sociales, sociedad aumentada

Vivimos en la denominada web social, donde explotan la cantidad y variedad de relaciones sociales posibles y son varias y trascendentes las consecuencias de ello. Veamos algunas de las más importantes:

Individualismo conectado

La era del individualismo conectado no significa la afiliación a veces gregaria de otras propuestas ni el individualismo extremo de otras sino algo nuevo, síntesis entre lo comunitario y lo individual y que es capaz de satisfacer en mayor medida las necesidades humanas. En primer lugar porque emerge lo que Shirky (2011) denominaría el poder de la organización sin organizaciones; en segundo, porque se conjuraría definitivamente la soledad y en tercero, porque la conexión supone mucho menor grado de implicación de lo que nos exigía la antigua “comunidad”.

El animal social y sus redes sociales

A la vez que explotan las formas de estar juntos, cada vez más y más precisos avances, principalmente en neurociencia, nos permiten corroborar las antiguas hipótesis sobre la sociabilidad del ser humano. Así, parece confirmarse desde distintos hallazgos neurobiológicos la conocida “hipótesis del cerebro social” de Dunbar. Esta nos dirá que la relación observada entre el tamaño relativo del neocórtex y el tamaño de los grupos sociales se debe a la necesidad de mantener la compleja estructura de relaciones que posibilita la coexistencia estable de los grupos. A reforzar los mismos conceptos de estructuras cerebrales e incluso neuronas concretas dedicadas en exclusiva a la sociabilidad contribuye también el descubrimiento de las neuronas espejo, un tipo de neuronas que parecen específicamente programadas para aprender de los demás.

Estamos en consecuencia, cuando miramos hacia las redes sociales, ante lo que podríamos denominar estructuras que son naturales a la forma de ser del ser humano, “redes sociales” que podemos ver como entornos ideales para desarrollar nuestra necesidad básica social.

En este aspecto profundiza el estudio “Homenet” de Kraut (1998) que se cita frecuentemente como ejemplo de relación entre el uso de internet y el decremento del bienestar psicológico de la población. Y es que parece que esto no es así y que los efectos observados de aislamiento y depresión debidos al uso de las TIC, como comenta Hampton en “La Sociedad red, una visión global” (2007), se producen solamente en un primer momento, de no dominio tecnológico de las herramientas, mostrando una clara tendencia a decrecer después. Lo que se observa entonces es todo lo contrario, lo que podríamos denominar incluso un efecto de hipersociabilización gracias a las TIC.

Internet y la evolución de la participación

Dos son las causas fundamentales de cómo estamos cambiando, de cómo las redes sociales nos empoderan, transforman a las personas y propician

el cambio general que vivimos: la información, que fluye constantemente y puede ser contrastada en redes para hacernos menos manipulables que en cualquier otro momento en la historia y las posibilidades de participación que entrenamos en los nuevos medios y que puede provocar después cambios en la realidad. El aprendizaje de la participación que empieza en los nuevos medios y en cuanto a cuestiones más lúdicas puede servir después para educar jóvenes más implicados y participativos en la vida cívica y política on y offline (esta distinción, por cierto, empieza a denotar poca comprensión del fenómeno de internet: para los jóvenes, que viven ya plenamente en la sociedad postdigital en la que lo on y lo off son la misma cosa).

Escribamos en la prehistoria de 2003 (Reig, 2003):

“Cada cyborg será, una vez que se integre en la nueva sociedad, mejor. ¿Control Social? ¿Reproducción de jerarquías y normas? No niego sus manifestaciones, como reproducción de los que se producen en la sociedad real y con tendencia a aumentar, conforme a la propia madurez de la red, pero lo que no puede negarse es que para entonces habremos tenido ocasión, gracias a ella, de ampliar nuestro sentido democrático, nuestro ejercicio del derecho a la libertad de expresión, de una forma a la que será difícil que podamos renunciar.”. El individuo conectado se ha acostumbrado a participar y va a ser difícil que deje de hacerlo.

El de disonancia cognitiva es un término creado por Festinger (1957) y demostrado por neurocientíficos como Gazzaniga (1985) y se refiere a la tensión que se produce cuando existen contradicciones entre ideas, entre aspectos importantes de lo que se piensa, o entre lo que pensamos, lo que vamos interiorizando y la realidad. Cuando aparece de modo constante en nuestras vidas produce malestar, de forma que tendemos a la generación de ideas, actitudes o comportamientos que la resuelvan, en la mente o en la realidad.

En el caso de la Red y el mundo offline, los niños, maestros en mostrar con transparencia lo que sienten y desean, lo expresan muy bien cuando les damos voz y preguntamos acerca de cómo querrían el futuro en relación a las tecnologías (Lattitude, 2011). No lo dudan en absoluto: quieren una realidad más parecida a lo que viven en lo virtual. Piden mayor integración entre la web y la realidad, de acuerdo con su percepción, ya completamente postdigital y de ausencia de barreras entre ambas. La Red se vive cada día menos como forma de evasión y más como entorno que mejora la realidad. Y no estamos hablando solamente (que también) de artificios tecnológicos que aumentan la riqueza estimular, haciendo más amena una realidad a veces aburrida sino, sobre todo, de que cuando estos niños se conviertan en jóvenes reivindicarán - están pidiendo, de hecho- la posibilidad de poner en práctica los valores, actitudes que han aprendido online.

Así, sin negar la importancia también de factores socioeconómicos estructurales en el movimiento indignado (como los altos índices de desempleo juvenil, presentes en muchas de las revoluciones sociales contemporáneas), una explicación importante de sus orígenes estaría en esta disonancia cognitiva, en una vivencia en Internet que desde muy pequeños proporciona posibilidades de conversación, opinión, interacción o como queramos llamarle, a nuestros jóvenes, que no se corresponden con las que les brindan aspectos esenciales del mundo offline.

¿Cómo aceptar que se participa en la vida política una vez cada cuatro años cuando se está acostumbrado a votar (likes, plus, retweets) constantemente, en los más diversos ámbitos, cualquier idea o información online?

Sociedad de la Información; Sociedad Red, según Castells; la llamemos como la llamemos, lo cierto es que, tal y como decía el mismo autor en

una entrevista refiriéndose a la revolución egipcia, “no somos los mismos/as desde que estamos en redes sociales”. Podemos verlo como evolución: tenemos más voz, somos más poderosos después de haber vivido la experiencia de la participación online. Nos hemos acostumbrado a conversar, como nos decía el Cluetrain Manifiesto (2001), en unas redes sociales que aplican una capa interactiva, con las empresas, los partidos y gestores políticos, entre otras muchas instancias y no vamos a querer dejar de hacerlo.

Es necesario, así, avanzar en el aspecto de las consultas populares, de la participación ciudadana de cualquier tipo, sobre todo en tanto en cuanto a las TEP que veíamos, proyectar la integración de las mismas en la sociedad para una democracia electrónica o ciberdemocracia más madura que las actuales. Actuable, Twitter, Facebook, entre otras muchas, nos han prestado en los últimos tiempos interesantes ejemplos de cómo podrían proyectarse estas herramientas. Se plantean incluso escenarios de observación y gestión de la voluntad popular para los políticos: si los jóvenes ciudadanos expresan su voluntad en los nuevos lugares públicos observables, medibles, cuantificables que son las redes sociales, el sentido de la democracia puede evolucionar desde la representación a la gestión de una voluntad popular que hoy fluye de forma abundante.

Sea como sea, en un futuro de democracia 2.0 realmente participativa, de gestión política “con” las redes sociales y no solo de campañas “en” las mismas, el precio de quedar excluido, de formar parte de la brecha de participación, será para el individuo y las sociedades realmente grave. Así, ahora que tenemos las herramientas y cuando surja la voluntad política de integrarlas en procesos de participación relevantes, la educación para el empoderamiento y la participación debería ser una prioridad.

C. La generación “we” y los nuevos valores del individuo conectado

Hemos visto cómo, lejos de estar creando adolescentes más aislados, varios estudios hablan de nuevas generaciones mucho más empáticas, solidarias, gracias, en parte, a las que denominamos “redes sociables”. Es así, por ejemplo, para jóvenes americanos. Según una reciente encuesta en el Usa Today (2011) el 61% de los jóvenes de 13 a 25 años se siente personalmente responsable de cambiar el mundo. Y no es algo que se quede en el volátil ámbito de las ideas, con cifras como el 81% que han sido voluntarios alguna vez o un 83% que considera la responsabilidad social o medioambiental de las compañías a la hora de tomar decisiones de compra o valoración de la calidad de productos o servicios. De algún modo podemos afirmar que la generación “me” está siendo sustituida por la generación “we”, con valores mucho más allá de lo material.

Sus nuevos valores se basan en la sociabilidad humana y también en algo que también parece innato en el ser humano, como el sentido de la justicia, la correspondiente indignación cuando en entornos informativos abundantes nos hacemos conscientes de la desigualdad en la que se basan muchos de los actuales sistemas socioeconómicos.

Nos hemos acostumbrado, hemos aprendido además a compartir, valor que situamos por encima de otros tradicionales, como el de la propiedad. Emerge, como diría Lessig, una nueva ética de la cultura libre (Lessig 2004) y la colaboración, poniendo en jaque incluso conceptos tan arraigados como los de la propiedad, la autoría, los copyright... La “economía moral” de Thompson (1971) definiría ahora las formas en que los que descargan música y los fans justifican su apropiación y propuesta alternativa para los contenidos.

Un estudio reciente en Esade (2012) profundiza en este importante aspecto, el de los valores culturales de la Sociedad 2.0. El nombre resulta gráfico en sí mismo: “Del consumismo feliz al consumo ciudadano”.

La idea es que las sociedades de consumo están en crisis y aunque es posible que los denominados “ninis” no tengan el dinero como valor ni sepan cómo ganarlo, sí tienen muy claros otros valores, como el de la sostenibilidad, la realización personal y profesional, etc. En un modelo económico y social en el que el consumo ha desarrollado un rol de vertebración social, concluyen, se detecta un cambio en las tendencias de los consumidores que transformará la manera de hacer negocios y el modelo empresarial a escala global, cambiando finalmente la sociedad misma.

El estudio define tres mundos según la evolución de sus modelos de consumo: el de los países emergentes; el de los que están en crisis, como España, y el de los que ya están en postcrisis, como Alemania o Suecia, en los que existen sociedades más sostenibles, seguras y solidarias. Realizando una comparación entre ellos se constata que la posibilidad de consumir más a partir de ciertos niveles (los de los países nórdicos) deja de tener una contribución significativa en la felicidad de los individuos. Es lo que ocurrirá, presumiblemente, cuando salgamos de la crisis económica también en nuestro contexto.

Volviendo a los valores que surgen “per se” de la denominada cultura participativa en internet, estamos hablando, diría Jenkins (2007) de un lugar con pocas barreras a la expresión artística, que da fuerte soporte a la creación y la generosidad. Los nuevos “aprendices” en procesos de formación informal entre pares reciben reconocimiento social y asumen grados de responsabilidad que resultan interesantes. Como decíamos en Socionomía (Reig, 2012) siguiendo a los grandes teóricos de la evolución moral, como Kohlberg (1981), cuando las normas no siempre son claras en la red, serán valores superiores como la responsabilidad interna, la evolución moral, las que deban tomar las riendas.

Resulta necesario, por último, insistir en la necesidad de educar en valores. Estamos hablando de empoderamiento, de sociedades aumentadas en las que lo que puede hacer el ciudadano es, gracias a la organización posible sin organizaciones, más potente que nunca antes. Internet y las redes sociales son potentes herramientas para los nuevos “babieswithsuperpowers”, chicos con superpoderes, que son nuestros jóvenes (Ito, 2008), que pueden organizar con ellas, decimos a menudo, desde las riots más violentas a las manifestaciones más pacíficas.

Para que sean solamente las positivas las cosas que emerjan, deberemos, por ejemplo, concienciar acerca del entendimiento de las posibles consecuencias para sí mismo y para otros de los propios actos. Serán necesarias algunas de las habilidades cognitivas y sociales que hemos visto, además de la formación en valores

De una forma similar concluye el informe Young-People-Ethics-and-the-New-Digital-Media (2009): para que las promesas de los nuevos medios sean realizadas en positivo debemos apoyar el desarrollo de habilidades éticas, de una “Mentalidad ética” (Gardner 2007) que se convierte en más importante que nunca.

De la insensibilidad al activismo

Resulta necesario, sin embargo, vencer algunas dificultades adicionales, específicas de las generaciones que nos ocupan, como la tendencia al pragmatismo y al escepticismo, que también caracterizan a nuestros jóvenes.

Todos/as recordamos aquellos momentos en que veíamos televisión en familia y aparecía alguna noticia de alto contenido emotivo. Asesinatos, catástrofes naturales, guerras inexplicables en la contemporaneidad aparecían solamente durante algunos momentos, hasta que la mano benévola de nuestros padres cambiaba de canal o apagaba el televisor. La exposición a todas esas y muchas más tragedias y sinsentidos forma parte hoy de la cotidianidad de nuestros jóvenes Millennial o de la llamada Generación Z (los nacidos desde mediados de los 90 hasta nuestros días). Esto les convierte, según muchos estudios, en una generación especialmente realista.

Así, si la generación Y era optimista, la generación Z es realista. Saben, por el carácter global de las noticias y el calibre de cosas como el 11-M o el 11-S, las crisis económicas o la violencia en las escuelas, que el mundo puede ser un lugar muy peligroso. Parece que para ellos se vuelve cierto el viejo refrán de que “cualquier tiempo pasado fue mejor” (o lo pareció).

Se trata de una generación que ha tenido que vivir acontecimientos y situaciones sociales (terrorismo, recesión económica, etc.) especialmente duras. Algunos autores les definen como “rebeldes con causa” (Emily Anatole, *Generation Z: Rebels With A Cause*).

Así, una encuesta reciente a jóvenes estadounidenses preguntaba a los jóvenes de la Generación Z sobre los acontecimientos más importantes en sus vidas, obteniendo una significativa primera respuesta:

1. La violencia escolar.
2. La emergencia de las redes sociales.
3. La elección del primer presidente negro.

El tema preocupa, evidentemente, a todos/as aquellos que nos preocupamos por su felicidad y tiene implicaciones en cuanto a evolución de la ética y la moral en nuestras sociedades.

¿Son capaces de afrontar el tema sin que les afecte en demasía?, ¿serán adultos más precavidos?, ¿les convierten sus obvias estrategias de distracción, de compensación emocional (evasión en el mundo de los videojuegos o las redes sociales), en más fríos emocionalmente (a veces hasta el extremo del morbo) que los jóvenes de generaciones anteriores?

Para convertir el realismo en un superpoder en los términos que utilizamos aquí habitualmente, se trata de hacerles más resilientes, más enteros, más capaces de sobreponerse a períodos de dolor emocional y situaciones adversas e incluso (y en este punto se basa la necesidad de esta entrada) de aprovechar la transparencia de la peor cara de lo humano para sensibilizar hacia el activismo por una sociedad mejor.

Para provocar el cambio resulta importante señalar el drama importante, sacar a la palestra, de entre la amalgama de noticias negativas, aquellas a las que podamos aportar un valor ético irrenunciable. La ocultación, el “cambio de canal”, la censura, resultan ya a todas luces imposibles, así que nuestro papel deberá centrarse en todo lo contrario: en seleccionar, de entre las innumerables desgracias que emergen todos los días, las que sean susceptibles de una reflexión ético-activista importante.

La ocultación, la sobreprotección que busca el alivio emocional podría, de hecho, no tener mucho sentido. Una investigación reciente en la Universidad de Chicago apoya nuestro punto de vista: al contrario de lo que pudiese parecer, la insensibilidad emocional que nuestros jóvenes desarrollan

necesariamente ante la exposición constante a este tipo de estímulos, puede facilitar el desarrollo de un alto sentido de la justicia. El sentido de la justicia parece más ligado a la razón que a la emoción.

La investigación consistía en observar escáneres cerebrales mientras los participantes en el estudio veían videos sobre “buen” y “mal” comportamiento y mostraba cómo quienes mostraban mayor sentido de la justicia también tenían menor actividad en las partes del cerebro asociadas al procesamiento emocional. Por el contrario, las zonas que se activaban eran las más relacionadas con procesos cognitivos más elaborados, como la planificación, la toma de decisiones, el razonamiento abstracto, la interpretación de claves sociales, la distinción entre perspectivas, etc.

La idea final resulta nueva e inmensamente interesante: la gente que se muestra altamente sensible en términos de justicia y equidad no parece estar motivada por aspectos emocionales, concluyen los investigadores, contra la idea de los “motivos sentimentales” de aquellos implicados en temas de derechos humanos y justicia social y criminal. La justicia y los más altos valores pueden ser una cuestión de raciocinio, esa cualidad que los animales humanos solemos decir que ostentamos en exclusiva.

Volviendo a nuestras cuestiones, parece que no debemos temer respecto a la insensibilización emocional al seleccionar los temas de interés. Seleccionar para racionalizar aquellos cuya carga emocional sea elevada, puede ser incluso positivo.

En resumen, en un contexto de inteligencia aumentada, de posibilidades de organización autónoma, más recursos para la cultura y la creatividad y para más personas que nunca en la historia, no van a tener precio los esfuerzos que invirtamos en lograr una evolución moral que convierta a estos “superadolescentes” en los héroes que tanto andamos necesitando.

Referencias bibliográficas y webgrafía:

- Anderson, J. y L. Rainie.** (2012). *Millennials will benefit and suffer due to their hyperconnected lives*. Pew Internet Reports. Consultado 8 diciembre 2012. <http://www.pewinternet.org/Reports/2012/Hyperconnected-lives/Overview.aspx>.
- Castells, M.** (2011). *Entrevista a Manuel Castells*. Catedra multilingüisme UOC. Consultado el 8 de diciembre 2012. http://catedramultilinguisme.uoc.edu/portal/castellano/sala-de-premsa/actualitat/entrevistes/2011/manuel_castells.html.
- Deresiewicz, W.** (2009). *The End of Solitude*. The Chronicle of Higher Education. Consultado el 8 de diciembre 2012. <http://chronicle.com/article/The-End-of-Solitude/3708>.
- Esade.** (2012). *Del consumismo feliz al consumo ciudadano*. Consultado el 8 de diciembre 2012. <http://www.esade.edu/web/esp/about-esade/today/news/viewelement/237601/1/un-estudio-de-creafutur-y-esade-senala-un-cambio-en-el-modelo-de-consumo-mundial-del-consumismo-feliz-al-consumo-ciudadano>.
- Festinger, L.** (1957). *A Theory of Cognitive Dissonance*. Stanford University Press.
- Future Work Skills 2020 - University of Phoenix.** (2011). Consultado el 16 de octubre 2012. <https://www.phoenix.edu/research-institute/publications/2011/04/future-work-skills-2020.html>.
- Gardner, H.** (2009). *Five Minds for the Future*. Harvard Business School Press.
- Gardner, H.** (1993). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.

- Gazzaniga, M. S.** (1985). *The Social Brain: Discovering the Networks of the Mind*. Basic Books.
- Ito, M.; Horst, H. A.; Bittanti, M.; Boyd, D.; Herr Stephenson, B.; Lange, P. G.; Pascoe, C. J. y L. Robinson.** (2009). *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project*. The MIT Press.
- Ito, M.** (2009). *Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media*. 1ª ed. The MIT Press.
- Jenkins, H.** (2008). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Revised. NYU Press.
- Jenkins, H.** (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. The MIT Press.
- Jeyson, S.** (2011). *Generation Y gets involved*, USATODAY.com. Accedido el 11 octubre 2012. http://www.usatoday.com/news/nation/2006-10-23-gen-next-cover_x.htm.
- Kohlberg, L.; Power, F. C. y A. Higgins.** (1997). *La educación moral según Lawrence Kohlberg*. Gedisa.
- Kraut, R.; Scherlis, W.; Mukhopadhyay, T.; Manning, J. y S. Kiesler.** (1996). *Home-Net*. En, 284-291. ACM Press. doi:10.1145/238386.238531. <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=238531>.
- Lessig, L.** (2005). *Free Culture: The Nature and Future of Creativity*. Penguin Books.
- Levine, R.; Locke, C.; Searls, D. y D. Weinberger.** (2001). *The Cluetrain Manifesto: The End of Business as Usual*. Basic Books.
- Nass, C. y C. Yen.** (2010). *The Man Who Lied to His Laptop: What Machines Teach Us About Human Relationships*. Current Hardcover.
- Nowak, M. y R. Highfield.** (2011). *SuperCooperators: Altruism, Evolution, and Why We Need Each Other to Succeed*. Free Press.
- Online Neighbourhood Networks Study | Networked Neighbourhoods.** (2011). Accedido el 8 de diciembre 2012. http://networkedneighbourhoods.com/?page_id=409.
- Pink, D. H.** (2006). *A Whole New Mind: Why Right-Brainers Will Rule the Future*. Rep Upd. Riverhead Trade.
- Reig Hernández, D.** (2012). *Socionomía*. Deusto.
- Robinson, K. y L. Aronica.** (2009). *The Element: How Finding Your Passion Changes Everything*. Reprint. Penguin (Non-Classics).
- Rosen, C.** (2012). «The Myth of Multitasking». Accedido 8 de diciembre 2012. <http://www.thenewatlantis.com/publications/the-myth-of-multitasking>.
- ScienceDirect Computers in Human Behavior*, 24, pp. 1816-1836.
- Shirky, C.** (2009). *Here Comes Everybody: How Change Happens When People Come Together*. Penguin Books Limited.
- Sparrow, B.; Liu, J. y D. M. Wegner.** (2011). *Google effects on memory: Cognitive consequences of having information at our fingertips*. *Science* 333 (6043): 776-778.
- Special Section: Interactive Media and Human Development. PsycNET Accedido el 8 de diciembre 2012. <http://psycnet.apa.org/journals/dev/48/2/295>