

La realidad figital

Para las y los jóvenes, la tecnología, el teléfono móvil, es más que una herramienta. De hecho, no es una herramienta: es cultura. Representa un conjunto de vivencias con sus propios códigos y significados. Estas vivencias ocurren de forma simultánea entre la esfera digital y la esfera física, dando lugar a una nueva construcción de la realidad: la realidad *figital*. Esta conceptualización de la realidad tiene ciertas implicaciones a tener en cuenta a la hora de incidir, de acompañar, a las y los jóvenes. Estas tienen que ver con la concepción misma de la realidad, la forma en la que se da la socialización y la consideración del teléfono móvil ya no como una herramienta sino como un lugar en el que ocurren actividades diversas.

Estamos viviendo el nacimiento de la realidad *figital*. Una realidad que conecta la esfera digital y la esfera física haciendo que los espacios de vivencia (comunicación, socialización, aprendizaje, ocio, escucha de música, ...) dejen de ocurrir en espacio "encerrados" en una esfera o en la otra. La frontera entre las dos esferas deja de existir y pasa a ser irrelevante.

Si estas fronteras se disuelven y prevalecen los espacios conectados, la concepción del móvil como herramientas, como dispositivo se disuelve también. Ya no es una herramienta que se utiliza, sino una recopilación de espacios en los que diferentes actividades tienen lugar generando vivencias particulares. Estos espacios están activos en la esfera digital y en la esfera física simultáneamente.

Es la realidad conectada. Es la realidad *figital*.

¿Cómo llegamos a asentar esta conceptualización de la realidad *figital*?

Todo parte de la cultura.

La cultura es, según Clifford Geertz (1973), un sistema de concepciones expresadas en formas simbólicas que construyen la interpretación y comprensión de la realidad. Genera códigos y significados que permiten la interacción y la socialización bajo un mismo paradigma social. Alejandro Grimson (2011) nos invita a complejizar este entendimiento de la cultura avanzando que esta se construye partiendo no de un contexto único, sino de un contexto en el que conviven diferentes tramas culturales variables en el tiempo y en el espacio. Así, la cultura ha de entenderse a través de configuraciones culturales.

Así, es la búsqueda hacia la existencia o no de una cultura digital específica a los y a las jóvenes la que permite ahondar en los significados y códigos existentes y en la forma en la que actúan en la "domesticación" (Silverstone, R. & Hirsch, E., 1992), en la apropiación de las nuevas tecnologías por las y los jóvenes en su cotidianidad. A su vez, la comprensión de estos significados y códigos puestos en canción con la teoría de la acción social de Bruno Latour (2005, 2011) nos permite entender cómo esta cultura, esta construcción de significados, operan en las acciones e interacciones que tienen lugar en un contexto social dado en el que, como observamos con anterioridad, diferentes tramas culturales tienen lugar.

¿Qué implica la realidad *figital* desde un punto de vista cultural?

Por una parte, reside en entender y aceptar que la realidad es conectada y que es una. Ya no hay separación

entre la esfera física y la esfera digital. Lo digital no es más ni menos real que lo físico. Lo que ocurre en lo físico no es lo único que se puede adjudicar a la realidad, ya que tanto lo que ocurre en la esfera digital como en la esfera física es real. Es más, para las y los jóvenes españoles para que una acción coja toda su materialidad en la realidad requiere que haya una huella de ella en ambas esferas. Sino es como si no existiera del todo. Como si no fuera real del todo. Un ejemplo de ello sería mostrar fotos y vídeos de las vacaciones en redes sociales porque sino es como si no hubiera pasado.

Lo que ocurre en lo físico no es lo único que se puede adjudicar a la realidad, ya que tanto lo que ocurre en la esfera digital como en la esfera física es real

Además, esta realidad conectada, la realidad *figital*, se rige por sus propios códigos y significados. El móvil deja de ser una herramienta para transformarse en una vivencia. En este sentido, llamarlo «móvil» o referirse a él como «móvil», deja de tener sentido cuando se intenta realizar alguna intervención ante la juventud respecto a su utilización. Para esta el móvil ha dejado de existir, ya no es visible.

Es lo que ocurre en y a través del móvil lo que tiene relevancia. Esto es lo que lo caracteriza como un espacio de vivencia. Esta vivencia se observa en la tercera dimensión cultural de la realidad *figital*. Si el móvil deja de ser una herramienta para transformarse en vivencia es porque a través de él ocurren muchas cosas: la comunicación, la socialización, el aprendizaje, el ocio, etc. Muchas de estas actividades se realizan comúnmente en la esfera física. Tener esta visión pluri-espacial y pluri-actividad del móvil cambia la percepción del tiempo pasado en este. Así, esta perspectiva complejiza la forma en la que percibimos el móvil.

Los jóvenes saben que tienen a su alcance la información de una manera mucho más inmediata gracias a la tecnología de lo que generaciones anteriores la tuvieron. Sin embargo, reconocen que se enfrentan a muchas distracciones en este proceso como, por ejemplo, acabar entrando a TikTok mientras buscan un ejercicio y otro. Eso invita a que las personas adultas que vayan a desarrollar e implementar ciertas medidas hacia el uso del móvil de las personas jóvenes tengan que repensar el enfoque desde el cual abordar esta cuestión.

¿Cómo podemos acompañar a las y los jóvenes en esta realidad *figital*?

Observamos en el estudio “Mi realidad conectada. Sí, también soy digital”¹ desarrollado por la Fundación Cibervoluntarios que existen dos percepciones que hoy en día fomentan una barrera en la interlocución que tenemos con los y las jóvenes. La primera es la perspectiva de intervención desde la que se promueve el establecimiento de “restricciones”. Aunque observamos que las personas jóvenes no están en contra de las restricciones como tal, según vemos en el estudio:

“A: ¿Y cuál es vuestra opinión sobre el tema de restringiros el móvil, de tenerlo que dar al principio de la clase? ¿Qué pensáis sobre las intervenciones en el colegio?

P2: En el colegio está bien.

P3: Porque a lo mejor puede molestar.

P6: Es una desconexión necesaria.

P3: Si te dejasen el móvil nadie haría caso a las clase.”

Cabría reubicar la cuestión de restricciones hacia una perspectiva de acompañamiento. Considerar el móvil o las tecnologías como herramientas lleva a implementar las intervenciones con las personas jóvenes desde un enfoque restrictivo: restricciones de tiempo, restricciones de uso...

No obstante, considerar el móvil o las tecnologías como espacios de vivencias, invita a implementar intervenciones desde el acompañamiento. Así, se trataría más bien de estar a la escucha del colectivo joven con el fin de entender sus necesidades, de buscar con ellos y ellas la forma de aprender, a pasar de un espacio a otro en la realidad *digital* sin automáticamente partir del hecho de que lo que ocurre en el móvil está mal y obstruye cualquier comportamiento o actividad considerada como mejor que pueda ocurrir en el espacio físico. Esto último nos lleva a la segunda percepción sobre la cual reflexionar: el cambio en jerarquía y la perspectiva de legitimidad.

El móvil deja de ser una herramienta para transformarse en una vivencia

Para que la educación por el acompañamiento pueda suceder, dos otras cosas tienen que ocurrir. Por una parte, las personas adultas tienen que aceptar que las que mayor conocimiento tienen sobre las nuevas tecnologías en cuanto a vivencia y, en este sentido, sobre sus necesidades en cuanto a educación y acompañamiento, son las personas jóvenes. De hecho suele ocurrir que son los jóvenes los que enseñan a los mayores cómo se usan ciertas tecnologías como, por ejemplo, las redes sociales.

Resulta imperativo que les escuchemos y partamos de esos procesos de escucha para elaborar e implementar las intervenciones diseñadas en este ámbito. Para ello es importante también asimilar que, aunque como persona adulta utilizamos mucho el móvil y sepamos manejarnos en las redes sociales, no es suficiente para poder acompañar a nuestras y nuestros jóvenes.

Esto nos lleva al segundo cambio de mirada que debería darse entre las personas adultas cuando observan las actividades que las personas jóvenes realizan en los espacios *digitales*: lo que realizan, los espacios en los que se mueven en lo digital, deberían de llegar a ser igualmente legitimados que aquellos que tienen lugar en el espacio físico. ¿Por qué sería un documental visionado en Youtube menos legítimo que uno visto en un canal de televisión?

En definitiva, la tecnología es mucho más que una herramienta: tenemos que dejar de considerarla como tal.

La tecnología es cultura.

Tener acceso a la tecnología es un rito de paso hacia la adultez, hacia las responsabilidades y hacia un mundo de posibilidades.

Geertz, C. (1973): *La interpretación de las culturas*. Barcelona, Gedisa.

Grimson, A. (2011): *Los límites de la cultura. Crítica de las teorías de la identidad*. Madrid, Siglo Veintiuno.

Latour, B. (2005): *Changer de société, refaire de la sociologie*. París, La Découverte.

Latour, B. (2011): Networks, Societies, Spheres: Reflections of an Actor-Network Theorist. *International Journal of Communication*, 5, 796-810.