



ENSAYO ARGUMENTATIVO

JUVENTUD, FORMACIÓN CIUDADANA Y PROBLEMAS MORALES

**¿QUÉ RETOS LE IMPONE EL CIBERESPACIO
A LA FORMACIÓN CIUDADANA?**

PRESENTADO POR:

JUAN CARLOS LÓPEZ GARCÍA

PROFESOR:

DIEGO ALEJANDRO NIETO SÁCHICA

UNIVERSIDAD ICESI

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

CURSO: ÉTICA Y FORMACIÓN CIUDADANA

SANTIAGO DE CALI - ENERO 11, 2013

¿QUÉ RETOS LE IMPONE HOY EL CIBERESPACIO A LA FORMACIÓN CIUDADANA?

***Sin ciudadanía la democracia no es posible;
sin ciudadanos, la ciudadanía tampoco lo será.***

Alberto Gutiérrez, Educación para la ciudadanía

La formación ciudadana ha sido un asunto fundamental en las sociedades democráticas de todos los tiempos. Cada modelo de democracia¹ tiene en cuenta diversos elementos para la educación en ciudadanía con el objetivo de que todos los individuos asuman su lugar en la sociedad en la que les ha correspondido vivir. Es así como ética y política siempre están presentes en la formación ciudadana, especialmente en las sociedades democráticas que entienden la ética como un juicio de valor sobre los actos de los individuos.

Precisamente, son estas reglas de juicio de valor complejas las que le permiten al ciudadano tanto tomar posición entre conductas buenas y malas, como jerarquizar y elegir entre dos conductas buenas. Es en esta toma de posición y elecciones donde la ética se mueve entre las dimensiones individual y social del ciudadano y el lugar en el que la ética converge con la política, puesto que es en el mundo de la política donde se discute, en un contexto determinado, sobre qué es lo bueno y lo malo. Como producto de esta discusión, basada en el bien común, surgen constituciones políticas, se promulgan leyes y se acuerdan normas de convivencia.

Puesto que la institución educativa es un escenario ideal para aprender a “vivir juntos, a trabajar en equipo y a identificar nuestras particularidades y diferencias en una permanente interacción con otros seres humanos” (MEN, 2004:

¹ Modelos democráticos Republicano, Liberal y Social.

5), debemos preguntarnos de qué forma la educación básica y media contribuye efectivamente a una formación para la vida ciudadana en este tiempo que nos ha tocado vivir. Preguntarnos de qué manera las territorialidades y referentes culturales, las transformaciones tecnológicas y los procesos de globalización impulsados por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) inciden actualmente en la redefinición de la idea moderna de ciudadanía.

Estas preguntas cobran relevancia ante el nivel de penetración de las TIC a nivel global; penetración que queda demostrada, solo por poner un ejemplo, con los 1.000 millones de usuarios activos que ya alcanzó la red social Facebook². De esta cifra, 200 millones corresponden a adolescentes y jóvenes entre 13 y 17 años³, lo cual plantea una situación que demanda mayor comprensión del impacto que podría tener en la educación para la ciudadanía⁴ la presencia de los jóvenes en el ciberespacio.

Por lo tanto, este texto gira en torno a los principales retos que el ciberespacio le impone a la formación ciudadana, los cuales deben ser atendidos por cualquier programa actual de educación para la ciudadanía. Específicamente, se plantea la hipótesis de que la presencia creciente de jóvenes adolescentes en el ciberespacio le genera, a instituciones educativas y docentes, retos relacionados con la territorialidad que es uno de los problemas ético-políticos de la educación para la ciudadanía.

CIBERESPACIO Y TERRITORIALIDADES

² <http://facebook.com>

³ La media de edad de los usuarios de Facebook es de solo 22 años. Datos de Securities an Exchange Commision (SEC) de los Estados Unidos a octubre de 2012 (<http://1.usa.gov/wdh6ke>). Según Internet Wold Stats, a junio 30 de 2012 había 2.405 millones de usuarios en todo el mundo, de los cuales 255 millones se ubican en América Latina (<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>).

⁴ En formación ciudadana hay por lo menos tres enfoques: a) Educación para la ciudadanía; b) Educación a través de la ciudadanía; y, c) Educación sobre la ciudadanía. Este texto, en concordancia con los Estándares en Competencias Ciudadanas del MEN (2004) y con las Metas Educativas 2021 de OEI (2010), adopta el enfoque de Educación para la Ciudadanía. Dicho enfoque precisa que los estudiantes “alcancen los aprendizajes básicos para vivir en la sociedad de hoy, lo que incluye la adquisición de las competencias cognitivas, comunicativas, de conocimiento del mundo actual, éticas, etc., que permitan un suficiente nivel de autonomía y de progreso personal y profesional” (OEI, 2010: 108).

El Diccionario de la Real Academia Española define ciudadanía⁵ como “cualidad y derecho de ciudadano; conjunto de los ciudadanos de un pueblo o nación; comportamiento propio de un buen ciudadano” y a ciudadano⁶ como “natural o vecino de una ciudad; persona considerada como miembro activo de un Estado, titular de derechos políticos y sometido a sus leyes”. Por otra parte, según Gutiérrez (2010: 3), “se existe como individuo, como ser humano; ser ciudadano es una categoría que no viene dada, que se puede alcanzar; que se conquista mediante la lucha cotidiana, individual y colectiva; no se nace ciudadano, se hace, se educa o, mejor aún, se forma”. De estas definiciones se derivan dos consideraciones muy importantes para instituciones educativas y educadores: primero, a ser ciudadano se aprende y, segundo, la ciudadanía se ejerce en un territorio delimitado.

Es así como adquiere sentido el ideal de formar ciudadanos reales, más allá de lo abstracto; formar un ciudadano democrático, social, político, participativo, activo y crítico que ponga en práctica su ciudadanía en un lugar, en un territorio, en un espacio geográfico con fronteras. Para lo cual se requiere que los estudiantes en su proceso formativo “alcancen los aprendizajes básicos para vivir en la sociedad de hoy, lo que incluye la adquisición de las competencias cognitivas, comunicativas, de conocimiento del mundo actual, éticas, etc., que permitan un suficiente nivel de autonomía y de progreso personal y profesional” (OEI, 2010: 108).

Tal como lo plantea Pagés (2003: 11), “la ciudadanía territorializada puede definirse en función de la identidad, de las pertenencias, de los derechos y deberes y, de la participación, conjunto propio de la ciudadanía emergente y contextualizada que se aprende, que es requerida por el ciudadano territorial; una ciudadanía para la vida”. En esta misma línea, Feixa (1996: 77) plantea que las culturas juveniles emergen en respuesta a identidades barriales, “crean un

⁵ <http://buscon.rae.es/drae/?val=ciudadan%C3%ADa>

⁶ <http://buscon.rae.es/drae/?val=ciudadano>

territorio propio y se adueñan de determinados espacios urbanos⁷ que distinguen con sus marcas: la esquina, la calle, la red, el local de baile, la discoteca, las rutas de ocio, etc”. Para los jóvenes urbanos, la territorialidad ha sido un proceso mediante el cual utilizan las fronteras de un lugar determinado para significar fronteras de grupo a las que les confieren un valor subcultural que termina enraizándose en la comunidad.

Sin embargo, si la ciudadanía se ejerce en un espacio geográfico delimitado, la ampliación del concepto de territorialidad producida por el vertiginoso avance de las TIC constituye un reto para la formación ciudadana actual. Hasta 1990 el espacio geográfico y el territorio se ubicaban únicamente en términos de latitud, longitud y altitud. En ese año un grupo de científicos del CERN⁸, en Ginebra, suiza, sentaron las bases de lo que hoy conocemos como la red de redes: Internet. Este avance en las telecomunicaciones posibilitó que hoy, prácticamente cualquier persona, pueda publicar o consultar información en esta red.

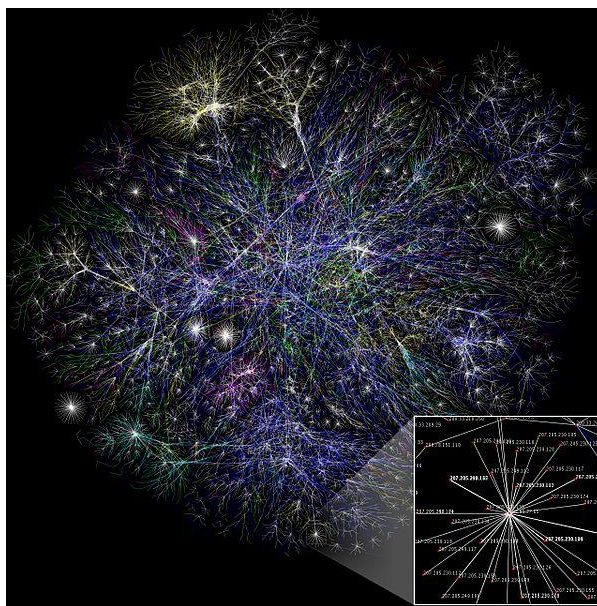


Imagen 1: Mapa parcial de Internet basado en la información obtenida del sitio opte.org el 15 de enero de 2005. Cada línea dibujada entre dos nodos representa el enlace entre dos direcciones IP.

⁷ Según Feixa (1996), las culturas juveniles históricamente han sido un fenómeno urbano, concretamente metropolitano. Es por ello que la mayoría de los estilos juveniles surgen en las grandes urbes occidentales.

⁸ CERN - European Organization for Nuclear Research (<http://public.web.cern.ch>)

A partir de ese entonces, a las tres coordenadas geográficas tradicionales se sumaron nodo y dirección IP⁹. Aunque este es un fenómeno relativamente reciente, los usuarios de la Internet superan la suma de las poblaciones de las Américas, Europa, Medio Oriente y Oceanía¹⁰. De acuerdo con López (2006: 537), “vivimos en una época de gran celeridad, en la cual se construyen nuevos procesos territoriales a partir de la informática, del acceso a la información, del papel de los medios de comunicación y de una mayor movilidad”. Actualmente las redes posibilitan la “presencia” de una persona, de manera simultánea, en varios espacios; espacios que por más alejados que se encuentren uno del otro, las redes informáticas los acercan tanto que virtualmente están contiguos unos de otros.

Continuando con López (2006: 538), a través de redes informáticas se han creado “híper-realidades” que no son más que modelos de la realidad que no tienen origen en la realidad misma. Por ejemplo, el ciberespacio “refleja una simulación que no tiene relación con una realidad material”. Es más,

“La mente humana ha ido más allá de lo imaginado y ha creado territorios y regiones virtuales, ha producido nuevos paisajes, conexiones y relaciones cibernéticas; ha hecho un espacio alternativo a aquel que se conocía con anterioridad y que se sostenía físicamente en un mundo de tres dimensiones espaciales y una temporal. La estructura nueva se sustenta físicamente en computadoras, cables, circuitos electrónicos, pantallas de televisión, flujos eléctricos, redes telefónicas y microondas” (López, 2006: 538).

Es así como los procesos de cambio tecnológicos y comunicativos actuales permiten, a los ciudadanos de prácticamente cualquier territorio, ver el mundo al instante a través de los satélites y de la fibra óptica que circundan el planeta. Estas transformaciones tecnológicas constituyen uno de los factores

⁹ Un nodo puede definirse como un espacio real o abstracto en el que convergen parte de las conexiones de otros espacios reales o abstractos con iguales características y, que a su vez, también son nodos de otros espacios. Por su parte, una dirección IP es una etiqueta numérica que identifica, de manera lógica y jerárquica, a un elemento de comunicación/conexión de un computador dentro de una red que utilice el protocolo IP - Internet Protocol (<http://www.direccionip.com/>).

¹⁰ Según Internet World Stats, el 31 de diciembre de 2000 había 360 millones de usuarios de Internet. A junio 30 de 2012 la población mundial ascendía a 7.017 millones de personas, de las cuales 2.405 millones eran usuarias de Internet. Esto representa un crecimiento del 566.4% en solo 12 años y una penetración actual de Internet del 34.3% <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

estructurantes¹¹ de la educación ciudadana y, el ciberespacio¹², es su producto más visible y retador para la territorialidad.

El ciberespacio se entiende hoy como un territorio virtual generado con la tecnología; “tiene las funciones de un espacio real y se introduce en el mundo natural para modificar sus reglas espaciales y cambiar la conceptualización y jerarquía que dábamos a la distancia, proximidad, vecindad o límites, y como consecuencia a las regiones, los lugares y los territorios” (López, 2006: 543). En este sentido, Virilio (1999: 46) plantea que “la cuestión de la telepresencia deslocaliza la posición, la situación del cuerpo. Todo el problema de la realidad virtual es, esencialmente, negar el *hic et nunc*¹³, negar el ‘aquí’ en beneficio del ‘ahora’. Ya lo he dicho: ¡ya no existe el aquí, todo es ahora! [...] las nuevas fronteras están ligadas al empleo del tiempo más que al empleo del espacio”

Por lo tanto, instituciones educativas y docentes no pueden hacer caso omiso de estas transformaciones tecnológicas y comunicativas, pues es en el espacio real de la escuela en el cual los estudiantes deben aprender a utilizar responsablemente las TIC, lo que les va a permitir moverse con propiedad y de manera segura en los territorios virtuales del ciberespacio. En este sentido, tanto instituciones educativas como docentes tienen en sus manos el reto de enseñar a nativos digitales a navegar de forma consciente y reflexiva en el ciberespacio. Tal como lo anota Ohler (2011), los educadores “tenemos que ayudar a nuestros niños digitales a establecer un balance entre el empoderamiento individual que produce el uso de las TIC con un sentido de responsabilidad personal, comunitaria y global. La escuela es un sitio excelente para ayudar a que los niños se conviertan en unos buenos ciudadanos digitales¹⁴ que usan las TIC no solo de

¹¹ Estructurantes en cuanto se basan en estructuras que sirven de sustento a la generación de pensamientos, percepciones y acciones.

¹² Ciberespacio es un término acuñado por el escritor William Gibson en su libro *Neuromancer* (1984). Etimológicamente, viene del griego “kyber” (navegar) lo que nos lleva a definirlo como un “espacio navegable”. La RAE lo define como “ámbito artificial creado por medios informáticos”.

¹³ Locución latina que significa “aquí y ahora”.

¹⁴ Ver Estándares en TIC para estudiantes NETS-S, liderados por ISTE. Los criterios de formación básica en TIC para estudiantes se dividen en seis grandes categorías: 1. Creatividad e innovación; 2. Comunicación y Colaboración; 3. Investigación y Manejo de Información; 4. Pensamiento Crítico, Solución de Problemas y Toma de Decisiones; 5. Ciudadanía Digital; 6. Funcionamiento y Conceptos de las TIC. <http://bit.ly/37ii3h>

manera efectiva y creativa, sino responsable y con criterio informado”. Por esto resulta de la mayor importancia evitar a toda costa que los estudiantes vivan una vida alejada de las TIC dentro de la institución educativa y vivan otra vida totalmente permeada por el ciberespacio fuera de la escuela.

CIBERCULTURA Y TERRITORIALIDADES

Desde el punto de vista técnico, el ciberespacio es un territorio virtual generado con la tecnología. Pero este territorio es a la vez “un espacio social que se estructura a partir de los actores que lo integran” (López, 2006). Por su parte, Kitchin, citado por López (2006: 546), plantea que “a diferencia de los vínculos físicos del mundo, los seres del ciberespacio no dependen de la biología, el nacimiento, las circunstancias sociales o la geografía, sino que son una fabricación intelectual, altamente manipulable y completamente descorporizada”.

Es así como el ciberespacio posibilita la generación de ciberculturas que según Lévy (2007: 99) se basan en tres principios: interconexión, comunidades virtuales e inteligencia colectiva. En la cibercultura no tiene cabida el aislamiento y la comunicación es global; cada vez son más los artefactos que se interconectan para enviar y recibir información permitiéndole a buena parte¹⁵ de la humanidad superar las fronteras territoriales. El segundo principio se refiere a las comunidades virtuales que se construyen a partir de “afinidades de intereses o conocimientos, compartiendo proyectos, en un proceso de cooperación o de intercambio, y esto independientemente de las proximidades [o lejanías] geográficas” (Lévy, 2007: 100).

Estas comunidades se congregan a partir de voluntades individuales con base en intereses culturales, religiosos, políticos, económicos, académicos, familiares, de ocio, etc. y se dinamizan en un territorio virtual, por fuera de las legislaciones que los Estados aplican en sus territorios. De hecho, tienen sus

¹⁵ A junio 30 de 2012 había 2.405 millones de usuarios de Internet, con una penetración del 34.3% <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

propias normas de conducta como es el caso de la “Netiqueta”¹⁶ y la ética implícita en ellas es la de la reciprocidad¹⁷: si aprendo o me beneficio de lo que otros publican, entonces procuro publicar solo aquello que pueda ser beneficioso, de interés o educativo para otros miembros de la comunidad. Adicionalmente, estas comunidades virtuales aprovechan la globalización de las telecomunicaciones para generar en sus miembros conciencia de lo vasto que es el mundo, pero que a pesar de lo inmenso que sea, pueden interactuar con personas de cualquier parte del planeta.

Por último, la inteligencia colectiva, como tercer principio de la cibercultura y fin último de esta, consiste en unir conocimientos, creatividad y acciones de los miembros de una comunidad virtual de manera se generen causas cuyo efecto sea superior a la suma de los efectos individuales. Wikipedia, la enciclopedia de construcción colectiva es tal vez el ejemplo más emblemático de este principio.

En conclusión, el proceso de globalización que se dio a partir de la caída del muro de Berlín es otro de los factores estructurantes de la formación ciudadana y, la cibercultura, a través de las comunidades virtuales globales, la que está convirtiendo al ciudadano territorial en ciudadano del mundo. Es así como actualmente los gobernantes (dictadores o demócratas) deben actuar acorde con valores universales ya que tienen sobre ellos la mirada atenta de comunidades virtuales de todo el mundo. Ya no es posible esconder violaciones a los derechos humanos o comprar el silencio de los medios de comunicación masivos para evitar que se ponga en entredicho las actuaciones de los gobernantes, sin importar a que ideología y modelo de gobierno responda. Prueba de ello son las revueltas de la llamada primavera árabe y el movimiento de los indignados, cuyas protestas se planearon, principalmente, a través de redes sociales.

Por otra parte, así como las culturas juveniles tradicionalmente han creado un territorio propio y se han adueñado de espacios urbanos concretos que

¹⁶ La Netiqueta incluye, entre otras prácticas, publicar solo información pertinente, no aprovecharse de la comunidad con fines comerciales o publicitarios, no hacer ataques personales a otros miembros, no difundir material ofensivo (pornografía, xenofobia, etc).

¹⁷ La ética de la reciprocidad es un principio general que dice: trata a tus semejantes igual que quisieras ser tratado por ellos.

diferencian con sus propios distintivos: “la esquina, la calle, la red, el local de baile, la discoteca, las rutas de ocio, etc” (Feixa, 1996: 77), ahora colonizan territorios en el ciberespacio a través de comunidades virtuales que responden a sus intereses y necesidades. Por ejemplo, redes sociales, juegos en línea, foros sobre características o usos de diversos objetos, páginas Web para seguidores de artistas o deportistas, etc.

Por lo tanto, instituciones educativas y docentes no pueden pasar por alto estos procesos de globalización, pues es en el plano local de la escuela que los estudiantes deben aprender a convivir y a trabajar en equipo, lo que les va a permitir desenvolverse con propiedad y hacer aportes significativos en comunidades virtuales de carácter global.

CONCLUSIÓN

Hay dos factores estructurantes de la educación para la ciudadanía que tienen clara incidencia en el problema ético-político de territorialidades y referentes culturales. Estos son: las transformaciones tecnológicas-comunitativas y los procesos de globalización, ambos jalonados por el avance vertiginoso de las Tecnologías de la Información la Comunicación.

Son las transformaciones tecnológicas-comunitativas las que posibilitan que surja el ciberespacio como un territorio virtual, más allá de las fronteras de cualquier Estado-nación. Dada la creciente presencia de adolescentes y jóvenes en el ciberespacio, instituciones educativas y docentes tienen el reto de asegurarse que los estudiantes lo navegan de manera consciente y reflexiva. Para ello, tienen el deber de integrar las TIC con suficiente regularidad en sus clases y propiciar en ellas situaciones para tratar temas de ciberseguridad, uso responsable de las TIC y ciudadanía digital.

A su vez, el ciberespacio y los procesos de globalización posibilitan la emergencia de ciberculturas, concretamente de comunidades virtuales que no solo están fuera del alcance de legislaciones nacionales, sino que congregan a sus miembros con base en intereses, no en territorialidades. Dada la cantidad

creciente de comunidades virtuales en las que participan adolescentes y jóvenes, instituciones educativas y docentes tienen el reto de asegurarse que los estudiantes se desenvuelvan con propiedad y hagan aportes significativos en estas.

En conclusión, aunque estemos lejos de ver una democracia global, la creciente presencia de adolescentes y jóvenes en el ciberespacio y su participación en comunidades virtuales, sí genera retos relacionados con la territorialidad a instituciones educativas y docentes. Por otra parte, debido a razones de espacio, no se abordó en este texto el impacto de las transformaciones tecnológicas-comunitativas y de los procesos de globalización en los referentes culturales. Este sería tema de otro ensayo.

Para finalizar, si asumimos que el ámbito global de Internet genera unas reglas de juego sociopolíticas aplicables al ciberespacio, quedan en el aire dos preguntas: ¿estas reglas de juego sociopolíticas generadas en el ciberespacio terminarían trasladándose a las legislaciones de los diferentes Estado-nación por la vía del uso y acatamiento que de ellas hacen sus ciudadanos? o ¿terminarán los Estados-nación regulando la actividad de sus ciudadanos en el ciberespacio¹⁸?

BIBLIOGRAFÍA

Feixa, C. "De las culturas juveniles al estilo" en: Revista de Ciencias Sociales. Vol. XV, Num. 50. México: Nueva antropología, 1996.

Friedman, T. "La Tierra es plana". Madrid: MR Ediciones, 2006.

Giusti, M. "Éticas de la democracia" en: Revista Debates. No 46. Medellín: Universidad de Antioquia, 2007.

Gutiérrez, A. "Educación y formación ciudadana: reflexiones para el debate latinoamericano" en: Revista Uni-Pluri/Versidad. Vol. 9, No 3. Medellín: Universidad de Antioquia, 2009.

Gutiérrez, A. "Educación para la ciudadanía" Ponencia en el Congreso Iberoamericano de Educación Metas 2021, Buenos Aires: OEI, 2010.

¹⁸ Tal como está sucediendo con la modificación de leyes sobre derechos de autor en varios países para legislar sobre lo que se publica en Internet (Ley Döring, Ley SOPA, Ley PIPA, Ley Lleras, Ley Sinde).

- Lévy, P. "cibercultura, la cultura de la sociedad digital". Barcelona: Anthropos Editorial, 2007.
- López, L. "Geografía y ciberespacio" en: Lindon, A. y Hiernaux, D. en Tratado de geografía humana. Barcelona: Anthropos Editorial, 2006.
- MEN. "Estándares Básicos de Competencias Ciudadanas". Bogotá: Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 2004.
- Nieto, D. "Ética y Formación ciudadana" en: apuntes de clase Maestría en Educación. Cali: Universidad Icesi, 2012.
- OEI. "Metas Educativas 2021, la educación que queremos para la generación de los bicentenarios". Madrid: Organización de Estados Iberoamericanos, 2010
- Ohler, J. "Character Education for the Digital Age" en: Revista "Educational Leadership", Alexandria: ASCD, 2011.
- Pagés, J. "Ciudadanía y enseñanza de la historia" en: Revista Reseñas de Enseñanza de la Historia No. 1. Buenos Aires: APEHUN, 2003.
- Virilio, P. "El ciber mundo, la política de lo peor". Madrid: Ediciones Cátedra, 1999.