

NATIVOS DIGITALES

Presentación

**Coordinador del número: Manuel
Gértrudix Barrio**

Profesor Titular Interino

Facultad de Ciencias de la Comunicación. Universidad Rey Juan Carlos.
Camino del Molino, s/n Fuenlabrada - Madrid (España) 28963 Tlfn: + 34
696364585 Email: manuel.gertrudix@urjc.es

Datos del número

URL: www.icono14.net

Fecha de publicación: 29/06/2009

Director de la revista: Francisco García
García (Catedrático de Comunicación
Audiovisual y Publicidad de la UCM)

Coordinador del número: Manuel
Gértrudix Barrio (Profesor Titular Interino
de la URJC)

Presentación

El término “nativo digital”, acuñado por Mark Prensky (2001, 2005) forma parte ya del imaginario colectivo de nuestra sociedad, al designar a aquellos grupos poblacionales (esencialmente jóvenes y adolescentes) que han crecido en un marco tecnológico digital (ordenadores, Internet, teléfonos móviles, MP3...) y cuyos usos y habilidades en relación a estos medios está completamente naturalizado; de alguna manera, podríamos decir, que se ha “transparentado” el dominio digital y discreto de la tecnología a favor de una experiencia de usuario integral.

La evolución de la Red hacia una *Red Universal Digital* y la consolidación del fenómeno denominado Web 2.0, está produciendo una modificación de las conductas, usos y com-

petencias de los internautas. Este proceso es más acusado en los denominados “nativos digitales”, y, especialmente entre los adolescentes y jóvenes. En este marco, los sistemas de colaboración social facilitan nuevos modelos de creación compartida de la información (elaboración y publicación de imágenes fijas y vídeos, elaboración de weblogs y podcasting, elaboración participada de contenidos en wikis, sindicación de contenidos digitales, etc.) de gestión del conocimiento (utilización y participación de buscadores 2.0, marcadores sociales, sistemas de personalización de la información, sistemas de ranking y directorios sociales, sistemas de geoposicionamiento de contenidos, etc.), y de relaciones sociales (participación activa en redes y comunidades virtuales, entornos

multijugador, sistemas de comunicación en Red, etc.)

Este *sistema del caos* designado por Lèvy, “encarnación máxima de la transparencia técnica”, pero al tiempo, “por su profusión” capa de “todas las opacidades del sentido” (2007, pág. 83) es un ámbito abonado al estudio científico; el dédalo cibercultural de lo “universal sin totalidad” requiere de disertaciones, de análisis, de interpretaciones, de evaluaciones, de un ejercicio reflexivo en suma que contribuya a despejar algunas de las numerosas incógnitas que el paradójico presente de la Red, y sus habitantes, nos ofrece.

Este nuevo número de la revista *Icono14* explora algunos de los principales tópicos que perfilan el concepto de “nativos digitales” a partir de investigaciones y artículos teóricos.

Abre el número una atrevida mirada metafórica sobre la Red y sus transeúntes realizada por Francisco García y Manuel Gértrudix; el *Mare Nostrum digital* esboza un dibujo de los confines intuidos de la Red para tratar de comprender los rasgos que definen a sus moradores, a quienes, desde diferentes ámbitos, posturas, aproximaciones, estatus y roles navegan por el piélago y arriban a sus costas.

Ramón Ovelar, Manuel Benito y Jesús Romo, realizan una aproximación evolutiva a los estudios que han entrelazado los conceptos de “nativos digitales” y aprendizaje, evaluando las implicaciones cognitivas que los nuevos modelos de acceso y tratamiento de la información pueden tener. En esta senda, Felipe Gértrudix nos propone un estimulante juego dialéctico entre el análisis teórico del especialista y la cotidiana vivencia de una imaginaria alumna que nos su-

merge en la evaluación de Internet como un espacio nuevo en el que se adquieren competencias.

La Red es un espacio múltiple, y un espacio que se multiplica. Los miembros del Servicio Nacional de Apoyo de la iniciativa europea *eTwinning* nos ofrecen el detalle de cómo esa reduplicación se pone al servicio de la Educación para gestar un exitoso proyecto de colaboración escolar de dimensión europea a través de la Red. Miles de alumnos y alumnas de toda Europa, nativas y nativos digitales, cooperan, colaboran y aprenden utilizando las posibilidades que ofrece Internet.

Estudiantes y educadores, nativos y no nativos digitales, es la propuesta que realizan Isidro Moreno, Francisco García y Karla Isabel de Souza, para poner el foco, desde la dimensión educativa, en cómo las Tecnologías de la Información y la Comunicación deben servir para reducir la *brecha* de conocimientos entre los diferentes usuarios de la Red. Nos presentan los resultados obtenidos en una investigación realizada en las escuelas brasileñas para evaluar el uso del vídeo digital bajo la perspectiva de aplicación de la pedagogía diseñada por Paulo Freire.

De lado de la industria, nadie duda de que nos encontramos en el umbral de un nuevo modelo social de consumo, pero son numerosas las incógnitas en relación a cuál o cuáles son los modelos de negocio que hay detrás. Julio Larrañaga y Amelia Ruiz realizan un exhaustivo análisis de uno de los productos de mayor éxito en la Red, *Youtube*, y aportan datos sobre cuál es la configuración actual de su modelo de negocio, proyectando algunas claves que ilustran sobre la evolución de los portales de video online.

Tratando de perfilar la naturaleza y rasgos de los nativos digitales, María del Mar Marcos y Michael Santorum se aproximan a ellos a partir de la descripción de algunos de los nuevos hábitos y conductas que desarrollan, estableciendo un nuevo modo de relación entre los sujetos y los medios.

Un nuevo modo de relación que se hiperboliza en el caso de los entornos virtuales, representados en el artículo de Mario Rajas y Joaquín Sotelo, por los videojuegos online. A partir del análisis de los parámetros narrativos del videojuego *World of Warcraft*, su lectura nos acerca a los elementos basales narrativos de los mundos persistentes, aportando una elaborada reflexión sobre las claves de construcción de uno de los espacios esenciales en los que “habitan” actualmente los nativos digitales.

La movilidad es otro de los rasgos esenciales que determinan la forma de relacionarse con el mundo de los *nativos digitales*. Para acercarnos a este tópico, M^a Ángeles Martínez estudia el cruce entre las tecnologías en movilidad, las redes sociales *ad hoc*, y los contenidos publicitarios, y su impacto en los jóvenes entre 16 y 30 años.

Los datos obtenidos en diferentes estudios hacen que las marcas están tratando de optimizar su posición en este nuevo escenario, de redefinir sus estrategias. Algunas, como nos muestra Carmen Llorente en su *Happing: nativos digitales al servicio de la imagen corporativa de Coca-Cola*, han integrado eficazmente la fuerza creadora de las comunidades sociales en su favor.

Redes digitales, comunidades virtuales, mundos persistentes... Los *cuerpos punto com* que nos acerca Verónica Perales nos hacen reflexionar sobre una cultura de la inmaterialidad, un mundo desodorizado transitado

por el valor de lo ingrátido, de una mercantilización medida en *bits*, un entorno multisimbólico en el que los signos *apuntan a otros signos* en una especie de recursividad infinita.

Se trata de un mundo interactuado, cuya naturaleza hipermedial e inmersiva estudia el texto de Jorge Mora ofreciendo datos de una investigación realizada tomando como referencia los videojuegos *Antigrav* y los *Sim2*, y cuyas conclusiones nos permiten comprender mejor el funcionamiento de los elementos multimedia interactivos de los sistemas hipermedia.

M^a Luisa García y Patricia Núñez estudian en su artículo *Los bloggers y su influencia en la imagen de una marca*, cómo, en este tránsito generacional, han aparecido nuevas “voces” de autoridad con una fuerte capacidad prescriptiva entre determinados colectivos y seguidores, y en qué medida poseen capacidad para interferir en la imagen de marca.

Cierra el monográfico la reflexión que nos acercan Juvenal García, Patricia Núñez y Aurora Rodríguez, sobre el impacto que las Tecnologías de la Información y la Comunicación están teniendo, en el contexto español, en el colectivo de los inmigrantes.

En esta nueva etapa de la revista *Icono14*, además de los artículos adscritos al tema que cubre el monográfico, se abre la publicación a otras propuestas que indagan sobre aspectos de relevancia en el campo de la Comunicación y las Nuevas Tecnologías.

Se trata, sin duda, de un buen acopio de textos que estamos seguros que contribuyen, cada uno desde su dimensión de estudio, a generar el mapa de conocimientos, estudios y experiencias sobre los *nativos digitales*.

Referencias

LÉVY, P. (2007). *Cibercultura*. Barcelona: Anthropos Editorial.

PRENSKY, M. (01 de 2004). Macprensky.com. Recuperado el 21 de 04 de 2009, de The Death of Command and Control.: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-SNS-01-20-04.pdf>

Cita de este artículo

Gértrudix, M. (2009) Nativos digitales: Presentación. *Revista Icono14 [en línea] 1 de junio de 2009, N° 12*. pp. 03-06. Recuperado (Fecha de acceso), de <http://www.icono14.net>