

Editorial

Sebastián López

Si se analizan las transformaciones del ecosistema comunicativo a lo largo de las últimas décadas, se hace evidente que el problema de la habitabilidad del ciberespacio es mucho más que una moda intelectual. Efectivamente, la vida en la era de los medios digitales tiene muchísimo que ver con la creciente autoridad de la ciencia y la tecnología en los modos como se construye y transmite el conocimiento, y en los procesos de formación de la conciencia, la percepción y la sensibilidad del hombre contemporáneo. Por tanto, se hace necesario reconocer el carácter comunicativo y tecnológicamente mediado de la vida en sociedad, a fin de comprender mejor los cambios sociales que venimos experimentando.

Asimismo, hablar de vida en sociedad implica referirse a la educación en tanto es un proceso a través del cual se cultiva la humanidad y se forman ciudadanos. Con respecto a la situación actual de la educación, algunos informes de referencia (Unesco, 2005; European Commission, 2008; Johnson et al. 2013) describen un cambio de paradigma educativo propiciado por las nuevas tecnologías. Plantean dichos informes que la utilización razonable de las nuevas tecnologías podría abrir interesantes oportunidades de aprendizaje permanente y desarrollo humano y sostenible. Las tecnologías móviles en particular, ayudarían a resolver la inequidad en el acceso (brecha digital de primera generación) mucho mejor que los computadores personales, y propiciarían el surgimiento de nuevas conceptualizaciones con respecto al uso y aplicación de las tecnologías, reforzando las nociones de desinstitucionalización, personalización e informalidad del aprendizaje. Sin embargo, valdría la pena preguntarse si al dar tanta relevancia a la dimensión tecnológica no se están descuidando las dimensiones pedagógicas, culturales y políticas de lo que en el fondo es un asunto educativo. Al respecto, hay evidencias (Cobo, 2010) que indican que la inversión en tecnología de punta no es garantía suficiente de un mejor desempeño académico. Con lo cual, parecería que el factor de cambio educativo seguiría gravitando mucho más en torno a la relación enseñanza-aprendizaje que alrededor de la innovación tecnológica (Cobo y Moravec, 2011; Davidson y Goldberg, 2009).

Ahora bien, las lecturas en clave de cambio no son exclusivas de los ámbitos educativos, sino que se extienden al análisis de la sociedad actual. En este sentido, no se habla solamente de un cambio de paradigma educativo, sino de un cambio de época en el sentido de un declive de las instituciones sociales

tradicionales y la emergencia de nuevas formas de poder y sociabilidad (Melucci, 2001; Touraine, 2007; Bauman, 2012; Sampedro, 2011). En este caso, la tecnología también ha sido un poderoso recurso interpretativo, pues se asume que el desarrollo acelerado de tecnologías de la información y la comunicación terminó por debilitar las identidades asociadas a la clase social, la comunidad local o el Estado-nación. Así, los términos y categorías que permiten comprender la vida social se han venido desplazando de los ámbitos económico y político a los dominios tecnológico y cultural, situando a la comunicación y a los procesos de construcción identitaria en la base de las nuevas lecturas de la sociedad actual (Touraine, 2007). La inclusión/exclusión social giraría ahora en torno al acceso de los actores sociales a las redes de información y a la apropiación de determinados protocolos de comunicación (Castells, 2010).

Por otra parte, las actitudes sociales frente a la tecnología dan cuenta del vínculo analítico entre cultura, medios y comunicación. En un plano educativo, se recomienda desarrollar campañas orientadas a reflexionar sobre las actitudes frente a los medios digitales con vistas a superar el fetichismo informacional de cualquier signo (optimismo/pesimismo). Desde un plano sociocultural, dichas actitudes remiten a la ambivalencia intrínseca de la cultura, que fomenta la creatividad al mismo tiempo que impone una regulación normativa (Bauman, 2000) sobre los ecosistemas comunicativos que posibilitan las nuevas tecnologías. Ese vínculo entre cultura, medios y comunicación tiene, además, una doble lectura: por un lado, es posible detectar ciertos patrones culturales, resultado de los cruces entre valores y prácticas mediáticas en los sistemas de comunicación globalizados; por otra parte, los medios digitales aparecen como grandes símbolos sobre la modernidad, el presente y el futuro. Así, si bien es cierto que, por ejemplo, Internet ha logrado imponerse al espacio territorial echando por tierra la noción de *viaje* y de *distancia* (Bauman, 2013), también es cierto que la disputa por el futuro de Internet y de lo que implica socialmente es en muchos sentidos una puja entre metáforas y relatos (Feenberg, 2013; Pardo, 2010; Kelly, 2006; Cook, 2006) que se libra en la mente de las personas.

Desde esa perspectiva que vincula a las personas con grandes estructuras narrativas, se viene prestando cada vez más atención al papel de los actores sociales (jóvenes/educandos para el caso de la educación) en la configuración de unas nuevas formas culturales. En lo que atañe a la educación, se postula que los jóvenes son agentes sociales (Carrie, 2009) y productores mediáticos, ya que se apropian y reconstruyen los códigos y narrativas que dan forma a la cultura popular (Jenkins, 2008; 2009). Asimismo, se advierte que muchas de las prácticas mediáticas juveniles están insertas en estructuras de significado de difícil comprensión para una *mirada adulta*. De hecho, existen en la actualidad toda una serie de vínculos intangibles y poco explorados, pero que fortalecen los lenguajes, narrativas, códigos morales, rituales y lazos afectivos que dan cohesión a comunidades virtuales, foros, grupos de fans, etc., en escenarios escolares y extra escolares (Ito et al. 2008). Ello exige a maestros e investigadores partir un análisis generacional y culturalmente más robusto a la hora de abordar la cuestión de la alfabetización digital. Además, implicaría una

postura teórica y metodológica atenta al contexto cultural y a los entramados de significado que dan sentido a las prácticas juveniles (Chávez y Soep, 2005). El ciberespacio, entonces, no podría ser analizado solamente como un campo de interacción funcional o instrumental al ser, sobre todo para los jóvenes, un lugar susceptible de ser habitado.

Por otra parte, los discursos sobre la sociedad en general, y sobre la sociedad-red en particular (Castells, 1997; Lee y Wellman, 2012) hacen énfasis en que todo cambio social implica una correlación entre desarrollo tecnológico y valores sociales, fruto de lo cual es una *cultura de la convergencia* (Jenkins, 2008) que redefine el papel de los consumidores de medios. De ser así, las prácticas comunicativas de las antes denominadas audiencias vendrían a ser ahora los ejes centrales de unos protocolos de comunicación cimentados en el acto de compartir y redistribuir. Por tanto, las *audiencias*, entendidas ahora como actores culturales que producen comunicación, podrían reivindicar su autonomía desarrollando su capacidad para interpretar, remezclar y re-producir todo tipo de mensajes y productos mediáticos.

El tema de la alfabetización mediática y la competencia digital adquiere relevancia, pues además de centrar la atención en el estudiante como pivote analítico, conduce la discusión hacia la consideración de las capacidades que una educación para el siglo XXI debe promover. Por tanto, a la centralidad del estudiante y de las formas culturales emergentes, se añade también la cuestión de los retos y responsabilidades de la escuela. A raíz de todas estas consideraciones, puede afirmarse que la tarea más urgente de las instituciones educativas con respecto a los medios digitales es la de construir mediaciones (Martín-Barbero, 1987; 2022) que permitan a sus estudiantes aprovechar el potencial de las tecnologías para la consecución de objetivos académicos, cívicos y profesionales. De ahí que la escuela tenga la responsabilidad de abordar el fenómeno de la comunicación desde las dimensiones estéticas, políticas, ideológicas y económicas, y de aportar definiciones, horizontes de comprensión y formas alternativas de relacionarse con los medios de comunicación. La escuela también debe enfrentarse al reto de ampliar sus competencias sin dejar de lado las habilidades tradicionales (Jenkins, 2009), de tal manera que los estudiantes puedan participar plenamente de una cultura de código abierto tanto dentro como fuera del aula desde un horizonte de madurez digital (Cobo y Moravec, 2011) y aprendizaje significativo (Shank, 2011).

La discusión sociocultural de fondo sobre las responsabilidades y retos de la escuela frente a los medios digitales estriba en que gran parte de la teoría (crítica, inclusive) sobre la modernidad y las tecnologías dependen en exceso de la noción de racionalización (Feenberg, 2013). Con lo cual, es importante empezar a considerar modos epistémicos (Reed, 2011) de talante más interpretativo y multidimensional que permita resolver la tensión entre las teorías sobre la sociedad actual y los estudios sobre los medios digitales. Un punto de partida que podría llegar a ser interesante sería el de entender el determinismo como un *discurso* que influye en el desarrollo tecnológico, lo que llevaría a entender la

racionalidad como una red de símbolos tejida en torno a la tecnología, antes que como el único marco de interpretación posible de todo fenómeno tecnológico. A partir de allí, se podría concretar una perspectiva analítica menos dependiente de la cuestión de la brecha digital y más cercana a una concepción de *medio* digital como conjunto de protocolos asociados o prácticas sociales y culturales que se desarrollan en torno a las tecnologías (Ardévol et al. 2010).

Sobre los autores y artículos que componen este número

George Steiner afirmaba en *Lecciones de los maestros* (2011), que para la cultura occidental enseñar y aprender equivale a construir una comunidad sobre la base de la comunicación. Desde esta perspectiva, se podría decir que el presente número de *Análisis, Revista Colombiana de Humanidades*, es el resultado de una serie de actos de enseñanza y aprendizaje que esperamos contribuya a la consolidación de una comunidad interesada por comprender e investigar las formas como se ha venido habitando el ciberespacio. Ahora bien, en no pocas ocasiones se espera que una comunidad se proyecte al mundo con una sola voz en muestra de coordinación y compromiso con una causa determinada. Sin embargo, este no es el caso. Por el contrario, este número evidencia los rasgos que caracterizan a las comunidades académicas del siglo XXI. Es producto de una red compuesta por grupos e individuos que aportan un alto grado de diversidad a nivel de nacionalidades, localización geográfica, experiencias profesionales, enfoques teóricos y metodológicos, y que así mismo están abiertos al intercambio de ideas y a trabajar para la consecución de objetivos comunes.

El texto que abre el número, es autoría de Didier Santiago y Sebastián López, profesores del Departamento de Humanidades, y parte de una problemática de orden cultural, transversal al debate sobre medios digitales y educación superior: pese a que a lo largo de la *última* década todo lo relacionado con Internet ha llegado a ser en *ámbitos* académicos un *trendingtopic*, no acaba de concretarse una postura simbólicamente robusta sobre los medios digitales, lo que genera serias dudas acerca del rol de la variable cultural, tanto en el corpus teórico y metodológico de los estudios en cibercultura, como en el debate actual sobre una educación digitalmente mediada. Desde una perspectiva hermenéutica se preguntan por las estructuras simbólicas y narrativas que podrían llegar a informar y, por consiguiente, a ser la clave interpretativa de todos los procesos asociados a la habitabilidad del ciberespacio por parte de jóvenes universitarios. De esta forma, podría hablarse de multidimensionalidad en el sentido de un intento por vincular, primero, los niveles macro de la estructura y el orden social con los niveles micro de las interacciones y la acción individual y, segundo, los medios teóricos “no fácticos” con los medios empíricos “fácticos” en la investigación sobre medios digitales. Dicho programa para un análisis multidimensional de la relación medios digitales-educación superior solo es posible, en nuestro concepto, si se comprende que la tecnología es, además de una herramienta,

un discurso, un sistema de signos que está sujeto a imperativos semióticos, abierto a demandas sociales y psicológicas, y que se encuentra empotrada en estructuras culturales que determinan los usos apropiados o inapropiados de las mismas (Alexander, 2000).

El texto de Carlos Maldonado, profesor titular de la Facultad de Ciencia Política y Gobierno de la Universidad del Rosario (Bogotá-Colombia), podría ser visto también como el planteamiento de un programa para el estudio de la habitabilidad del ciberespacio desde una perspectiva compleja y multidimensional. Siguiendo a Maldonado, podría afirmarse que reflexionar en torno a los hipertextos, los agentes inteligentes, el aprendizaje, etc., supone introducirse en una lógica de redes que pone en entredicho lecturas monolíticas y estrictamente disciplinares del mundo (o los mundos) digital(es). Así, el estudio de las redes complejas, la física (nueva y antigua), la ekística y la biología resultarían ser condiciones ineludibles para comprender, de forma más integral, el tránsito de los sistemas análogos a los sistemas digitales que marcan las ciudades y la vida contemporánea.

Para Maldonado, las ciudades y los sistemas digitales comparten una misma condición: ambos son artificios culturales y simbólicos que metabolizan información a través de dos tecnologías primigenias: el lenguaje y la comunicación. Sin embargo, la particularidad que advierte el autor en lo que atañe al presente tiene que ver con un tránsito de lo analógico a lo digital, que es también el tránsito de un mundo continuo a uno discontinuo; lo que en sus palabras supone la consolidación de una concepción “esencialmente probabilística de la realidad, la naturaleza y la sociedad”.

El trabajo de Julio González y Horacio Correa, investigadores asociados a la Universidad de Quilmes (Bernal-Argentina), versa sobre los actos políticos relacionados con el diseño y la construcción de Internet en tanto conjunto de tecnologías. En este sentido, su texto persigue fundamentar teóricamente un análisis de la producción tecnológica que no pierda de vista el potencial político de las tecnologías en general y de Internet en particular. Retomando algunos principios de lo que Wiebe, Hughes y Pinch (1987) denominan “construcción social de sistemas tecnológicos”, González y Correa consideran que es necesario involucrar una noción de estructura social más amplia al análisis de la producción tecnológica, lo que implicaría estudiar el papel que juegan el capitalismo y los significados que a propósito de la tecnología elaboran los grupos sociales encargados de diseñar y producir tecnologías.

González y Correa afirman también que, para una comprensión integral de la relación entre tecnología y sociedad actual, es necesario revisar los discursos que han mediado en un posicionamiento social frente al fenómeno tecnológico fuertemente asentado en criterios de racionalidad y eficiencia técnica. En este sentido, los autores sostienen que, contrario a lo que predicen los discursos tecno-deterministas, son las sociedades modernas las que en último término definen los límites y usos de las TIC. La sociedad sería, entonces, la medida de

la técnica. No obstante, las consecuencias que González y Correa advierten de tal situación no son para ellos del todo positivas. A su juicio, hay una serie de instituciones y actores sociales que dirigen el desarrollo tecnológico en función de intereses particulares, muestra de lo cual podría ser la *muerte de la web* a la que se refieren Anderson y Wolf (2010).

A partir de este punto, la argumentación comienza a girar en torno a las experiencias de jóvenes y niños en redes sociales y plataformas multijugador, con el texto de Mónica García y Edwin Gómez, profesores de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad Santo Tomás (Bogotá-Colombia), quienes abordan la problemática de las prácticas políticas de grupos de jóvenes en *Facebook* como formas de habitar escenarios virtuales. Tras argumentar por qué los jóvenes son sujetos políticos, García y Gómez examinan los cambios que los medios digitales introducen en los procesos de participación política en el caso concreto de jóvenes universitarios de Bogotá y Manizales. Al corriente del debate más reciente sobre jóvenes, medios digitales y acción política (Ito et al. 2008; Kahne, Lee y Feezell, 2011; Skoric y Kwan, 2011; Conroy, Feezell y Guerrero, 2012; Kahne et al. 2012), los autores enfatizan en la necesidad de superar el principio de territorialidad que enmarca las prácticas políticas en las democracias liberales, y de reconocer que con Internet se reconfiguran las nociones de tiempo, espacio y vínculo social que daban forma al ejercicio de la política moderna.

Para Mónica García y Edwin Gómez, *Facebook* es, entonces, un magnífico laboratorio para identificar y analizar las distintas formas de conectividad, de difusión de las ideas, de adhesión a determinadas causas políticas y de expresión identitaria. Eso hace pensar que al interior las prácticas políticas juveniles digitalmente mediadas acontecen una serie de dinámicas que vinculan fuertemente los ámbitos *online* y *offline* ajenas al control y la comprensión parental. De ahí que tenga pleno sentido una investigación de tipo etnográfico, como la de García y Gómez, orientada a sacar a la luz las múltiples y complejas relaciones entre navegar, habitar y actuar en escenarios digitales.

Por su parte Sergio Alvarado, docente de Comunicación y Periodismo Digital de la Universidad Minuto de Dios (Bogotá-Colombia), realiza un análisis de cómo se ha ido construyendo, desde un punto de vista socio-histórico, la noción de infancia, lo que le servirá de base para examinar el *discurso Disney* que fundamenta el diseño de la red social para niños Club Penguin. A su juicio, parte importante de un programa para la investigación sobre la comunicación y la educación en la infancia pasa por estudio de los modos en que los niños interactúan y se comunican en un mundo mediado no solamente por tecnologías digitales, sino también por unas lógicas de consumo y territorialidad que determinan su propio comportamiento. En este sentido, la problemática de fondo que advierte Alvarado en el modelo de interacción entre usuarios promovido por Club Penguin, es que en el proceso de garantizar a los padres la seguridad de los niños en la plataforma, gana en libertad para promover una dieta cultural favorable a los intereses económicos del emporio Disney. Ello lleva a Alvarado a advertir que, pese a ofrecer altos grados de seguridad ante peligros como el

ciber-acoso, a través del Club Penguin también se transmite una ideología de consumo y ascenso social que no puede dejarse de lado en términos analíticos.

El trabajo de Alvarado aporta, además, una perspectiva valiosa a la hora de reflexionar en torno a la actualidad de autores clásicos sobre la cuestión Disney, tales como Dorfman y Mattelart (1973). Asimismo, el enfoque cualitativo de su trabajo, que toma como referentes a Berger y Luckmann (1966), permite complementar el análisis de una cuestión (la de la infancia y las industrias culturales) normalmente abordada desde una perspectiva *top-down*, que en el fondo no reconoce la capacidad de agencia de los usuarios, con un análisis mucho más atento a la perspectiva de los niños y sus padres. Podría decirse entonces que los niños son también ciber-habitantes, y que casos como el del Club Penguin dan muy buena cuenta de todos los intereses, discursos y narrativas culturales *offline* que resultan decisivos para comprender cómo, desde la infancia, se empieza a habitar el mundo *online*.

Los tres trabajos finales incluidos en este número exploran la noción de ciudadanía; Nathalie Chamorro, becaria del doctorado en Filosofía de la Universidad Javeriana (Bogotá- Colombia), y Manuel Palacio, becario del Doctorado en Filosofía de la Universidad de los Andes (Bogotá-Colombia), realizan un muy valioso aporte al análisis de la relación entre ciudadanía y habitabilidad del ciberespacio desde los conceptos de isegoría e isonomía. Partiendo de que la ciudadanía digital es un ejercicio de los derechos políticos de un individuo a través de Internet, Chamorro y Palacio indagan en las formas como esta se hace efectiva no solamente en el marco de los entornos legislativos locales, sino también en un mundo globalizado donde las nociones que otrora fundamentaban la concepción moderna de ciudadanía han dejado de estar ancladas a un territorio o nacionalidad. En este sentido, los autores advierten que, si en su momento el alfabetismo condicionaba el ejercicio pleno de la ciudadanía, actualmente es imprescindible considerar la competencia digital en un sentido análogo.

Según los planteamientos de Chamorro y Palacio, las posibilidades actuales de empoderamiento y acción ciudadana se deben asentar tanto sobre el principio de igualdad en la participación en los asuntos públicos como en la garantía de igualdad de oportunidades en el acceso y la producción de información. De ahí que los MOOC (*Massive Open Online Course*) sean una excelente plataforma para analizar, a través de las experiencias de formación en línea, cómo se van concretando nuevas experiencias de isegoría e isonomía y, junto a estas, nuevas formas de habitar el ciberespacio. De todo ello dan cuenta los resultados expuestos por los autores, fruto de un juicioso análisis cualitativo inspirado en la teoría fundamentada (Strauss y Corbin, 1998).

En contraste, Beatriz Catalina García, investigadora asociada a la Universidad Rey Juan Carlos (Madrid-España), y Antonio García Jiménez, decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la misma Universidad, abordan la relación entre ciudadanía y ciberespacio por medio de un análisis de las páginas web de los ayuntamientos españoles. Fruto de ese análisis de contenidos, los

autores plantean la necesidad de pensar en la naturaleza de los cambios a efectuar en la comunicación digital de dichos ayuntamientos. Siguiendo a Beatriz García y Antonio García, podría afirmarse que a fin de hacer del ejercicio de la política una experiencia más participativa, resultaría más urgente trabajar en el nivel de la cultura política de ciudadanos y gobernantes que emprender aventuras tecnológicas guiadas por el afán de estar actualizado. Esa sería una posible lectura de las recomendaciones finales que aporta el texto, sobre todo cuando se refiere a la promoción de una interacción ordenada y de un tejido colectivo aunado por tradiciones y aficiones populares.

Por último, José Ignacio Chaves, profesor de la Maestría en Comunicación, Desarrollo y Cambio Social de la Universidad Santo Tomás (Bogotá-Colombia), plantea que no es posible hablar de ciudadanía sin referirse también al papel de la educación superior y las TIC en la construcción de espacios de debate democrático. Para el autor, las universidades en general y las universidades públicas en particular tienen la responsabilidad de dar cuenta ante la sociedad no tanto por la instrucción técnica de sus estudiantes sino ante todo por su formación humana, ética y cívica.

Sin embargo, ese proceso forzosamente pausado y reflexivo de indagar en la situación de la Universidad en el siglo XXI, afirma Chaves, entra en conflicto con los criterios tecnocráticos que parecieran dirigir con un ritmo acelerado el devenir de la educación superior. Tal vez por ello, Chaves manifiesta su preocupación por nuestra obsesión creciente por las clasificaciones, los rankings, los ratings y demás instrumentos de medición de la calidad educativa forjados en la lógica del mercado del conocimiento. En este orden de ideas, su texto deja abierta la pregunta sobre el papel de las TIC en la transformación o el mantenimiento de la misión de la educación superior.

Referencias

- Alexander, J. (2000). *Sociología cultural: formas de clasificación en las sociedades complejas*. España: Anthropos-Flacso.
- Anderson C., y Wolff M. (10 de septiembre de 2013). The Web is Dead. Long live the Internet. *Wired*. Recuperado de http://www.wired.com/magazine/2010/08/ff_webrip/
- Ardévol E., Gómez-Cruz E., Roig A., y San Cornelio G. (2010). Prácticas creativas y participación en los nuevos media. *Quaderns del CAC*, 34(13), 27-38.
- Bauman Z. (2002). *La cultura como praxis*. Buenos Aires: Paidós.
- _____. (27 septiembre de 2013). Zygmunt Bauman opina sobre las redes sociales. *Diario El Universal*. Recuperado de <http://www.eluniversal.com.mx/notas/915373.html>.

- Berger, P. y Luckmann T. (1966). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Carrie, J. (2009). *Young people, ethics, and the new digital media: a synthesis from the goodplay project*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Castells, M. (1997). *La Era de la Información. Vol. 1. La sociedad red*. Madrid: Alianza.
- . (2010b). Network Theories of Power. *International Seminar on Network Theory*. March, USC Anneberg School for Communications. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=skcUYhRaEas&feature=related>
- Chávez, V., y Soep, E. (2005). Youth Radio and the Pedagogy of Collegiality. *Harvard Educational Review*, 75(4), 409-434.
- Cobo, C., y Moravec, J. (2011). *Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Cobo, C. (2010). ¿Y si las tecnologías no fueran la respuesta? En PISCITELLI, A; ADAIME, I;
- Binder, I. (2010). *El Proyecto Facebook y las posuniversidad. Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje*. Madrid: Ariel.
- Conroy, M., Feezell, J. T., y Guerrero, M. (2012). Facebook and political engagement: A study of online political group membership and offline political engagement. *Computers in Human behavior*, 28(5), 1535-1546.
- Cook, N. (2006). Technological revolutions and the Gutenberg Myth. En: Hassan, R., y Davidson, C., y Goldberg, D. (2009). *The Future of Learning Institutions in a Digital Age*. The John, D., and Catherine, T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning. Cambridge: MIT Press.
- Dorfman, A., y Mattelart, A. (1973). *Para leer al pato Donald: comunicación de masas y colonialismo*. Buenos Aires: Siglo XXI editores.
- European Commission. (2008). *An Updated Strategic Framework for European Cooperation in Education and Training*. Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions. Brussels. Commission of the European Communities. SEC, 3047.
- Feenberg, A. (2013). *Between Reason and Experience. Essays in Technology and Modernity*. Cambridge: The MIT Press.
- Ito, M., Horst, H., Bittanti, M., Boyd D., Herr-Stephenson, B., Lange P.; Pascoe, J., y Robinson, L. (2008). *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning. Cambridge: MIT Press.

- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- _____. (2009). *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.
- Johnson, L., Becker, S., Cummins, M., Estrada, V., Freeman, A., y Ludgate, H. (2013). *NMC Horizon Report: 2013 Higher Education Edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium.
- Kahne, J., Lee, N., y Feezell, J. (2011). The civic and political significance of online participatory cultures among youth transitioning to adulthood. *Working Paper*. Recuperado de <http://ypp.dmlcentral.net/sites/all/files/publications/OnlineParticipatoryCultures.WORKINGPAPERS.pdf>
- Kahne, J., Middaugh, E., Lee, N., y Feezell, J. (2012). Youth online activity and exposure to diverse perspectives. *New Media & Society*, 14(3), 492-512.
- Kelly, K. (2006). The computational metaphor. En: Hassan, R., y Thomas, J. (eds.), (2006). *The New Media Theory Reader*. Open University Press. New York: McGraw-Hill Education.
- Lee, R., y Wellman, B. (2012). *Networked. The New Social Operating System*. Cambridge MA: MIT Press. [Kindle version]. Recuperado de <http://amazon.com>
- Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Washington, D.C: Organización Panamericana de la Salud.
- Martín-Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones*. Gustavo Gil. Barcelona.
- _____. (2002b). Jóvenes, comunicación e identidad. *Pensar Iberoamérica. Revista de cultura*, (0). Recuperado de <http://www.oei.es/pensariberoamerica/ric00a03.htm>
- Melucci, A. (2001). *Vivencia y convivencia. Teoría social para una era de la información*. Madrid: Trotta.
- Pardo, H. (2010). *Geeknomía. Un radar para producir el posdigitalismo*. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Pedragosa, P. (2011). Habitar, construir y pensar en el mundo tecnológico. *Investigaciones fenomenológicas*, 3.
- Reed, I. (2011). *Interpretation and Social Knowledge: On the Use of Theory in the Human Sciences*. Chicago-London: University of Chicago Press.
- Sampedro, V. (2011). Públicos y recursos tecnopolíticos. Minorías insatisfechas y diques a la participación. En Sampedro, Víctor (Coordinador) *Cibercampaña*.

Cauces y diques a la participación. Las elecciones generales de 2008 y su proyección tecnopolítica. Madrid: Editorial Complutense.

Shank, R. (2011). Aprender de verdad; recordar de verdad. En Cobo, C., y Moravec: *Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación.* Barcelona: Collección Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius/Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.

Skoric, M. M., y Kwan, G. C. E. (2011). Platforms for mediated sociability and online social capital: the role of Facebook and massively multiplayer online games. *Asian Journal of Communication*, 21(5), 467-484.

Steiner, G. (2011). *Lecciones de los Maestros.* Barcelona: Random House Mondadori.

Strauss, A., y Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procesos para desarrollar la teoría fundamentada.* Universidad de Antioquia, Medellín.

Thomas, J. (eds.) (2006): *The New Media Theory Reader.* Open University Press. New York: McGraw-Hill Education.

Touraine, A. (2007). Sociology after Sociology. *European Journal of Social Theory*, (10), 184.

Unesco. (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento.* Paris: Unesco.

_____. (2012). *ICT in Education in Latin America and the Caribbean. A Regional Analysis of ICT Integration and E-readiness.* Montreal: Unesco-UIS.

_____. (2013). *Directrices para las políticas de aprendizaje móvil.* Paris: Unesco.

Wiebe, B., Hughes, T., y Pinch, T. (eds.) (1987). *The Social Construction of Technological Systems: New Directions in the Sociology and History of Technology.* Cambridge, MA: MIT Press.

Editorial

Sebastián López

If you analyze the transformations in the communicative ecosystem throughout the past few decades, it becomes evident that the problem of the habitability of cyberspace is much more than a passing intellectual fancy. Indeed, life in the age of digital media has a lot to do with the increasing authority of science and technology in the ways in which knowledge is constructed and transmitted, and in the formative processes of consciousness, perception and sensitivity of contemporary man. Therefore, it becomes necessary to recognize the communicative and technologically mediated character of life in society in order to better understand the social changes we have been undergoing.

Likewise, to speak of a life in society implies referring to education as a process by which humanity is cultivated and citizens are formed. With respect to the current situation regarding education, several reports of reference (UNESCO 2005; 2013; European Commission, 2008; Johnson et al. 2013) describe a change of educative paradigm propitiated by new technologies. These reports propose that the reasonable use of new technologies could open up interesting opportunities for permanent learning and sustainable human development. Mobile technologies in particular, could help to resolve the inequality regarding access (first generation digital gap) much better than personal computers and would propitiate the emergence of new conceptualizations with respect to the use and application of the technologies, re-enforcing the notions of the deinstitutionalization, personalization and informality of learning. However, it would be worthwhile to ask if upon giving so much relevance to the technological dimension are we neglecting the pedagogical, cultural and political dimensions of what basically is an educative matter. In this regard, there is evidence (Cobo 2010) which indicates that the investment in state of the art technology is not enough guarantee of a better academic performance. With which, it would appear that the educative change factor would continue to gravitate around the teaching-learning relationship rather than around technological innovation (Cobo y Moravec, 2011; Davidson and Goldberg, 2009).

However, the readings in terms of change are not exclusive to educational areas, but they extend to the analysis of present day society. In this sense, we do not speak only of a change of educational paradigm but a change of era in

the sense of a decline of the traditional social institutions and the emergence of new forms of power and sociability (Melucci, 2001; Touraine, 2007; Bauman, 2012; Sampedro, 2011). In this case, technology has also been a powerful interpretative resource, because it is assumed that the accelerated development of information technologies and communications ended up debilitating the identities associated to social class, local community or the Nation-State. Thus, the terms and categories which permit the understanding of social life have been shifting from the economic and political ambits to the technological and cultural domains placing communication and the identity construction processes at the base of the new interpretations of present day society (Touraine, 2007). Social inclusion/exclusion would revolve around the access that the social actors have to information networks and to the appropriation of determined communication protocols (Castells, 2010).

On the other hand, social attitudes regarding technology attest to the analytical bond between culture, media and communication. On an educational plane, it is recommended to develop campaigns oriented towards reflecting about attitudes regarding digital media with a view to overcoming the informational fetishism from whichever sign (optimism/pessimism). From a sociocultural vantage point, said attitudes remit to the intrinsic ambivalence of culture, that encourages creativity at the same time that it imposes normative regulation (Bauman, 2000) on the communicative ecosystems that make new technologies feasible. This bond between culture, media and communication also has a double reading: on one side it is possible to detect certain cultural patterns, resulting from the crossings between values and media practices in the systems of globalized communication; on the other hand, the digital media appear as great symbols of the modern era, the present and the future. Thus, although it is true that, for example, Internet has been able to prevail in the territorial space discrediting the notion of *journey* and *distance* (Bauman, 2013), it is also true that the dispute regarding the future of the Internet and what it implies socially is in many ways a struggle between metaphors and tales (Feenberg, 2013; Pardo, 2010; Kelly, 2006; Cook, 2006) that is carried out in people's minds.

From this perspective which bonds people with great narrative structures more and more attention is being paid to the role of the social actors (youths/educated for the case of education) in the configuration of new cultural forms. Concerning education, it is propounded that young people are social agents (Carrie, 2009) and producers of media because they appropriate and reconstruct the codes and narratives that give shape to popular culture (Jenkins, 2008; 2009). Likewise, it must be pointed out that many of the juvenile media practices are inserted in structures that are difficult to understand from an *adult viewpoint*. Indeed, currently there exists a series of intangible and unexplored bonds that nevertheless strengthen the languages, narratives, moral codes, rituals and affective bonds that give cohesion to virtual communities, forums, fan groups, etc., in scholarly and extra-scholarly scenarios (Ito et al.; 2008). This demands that teachers and researchers start from a more robust generational and cultural analysis when tackling the question of digital literacy. Also, this would imply a theoretical and

methodological posture attentive to the cultural context and maze of meanings that make sense of juvenile practices (Chávez and Soep, 2005). Cyberspace, then, cannot be analyzed solely as a field of functional or instrumental interaction upon being, especially for young people, a place susceptible to being inhabited.

On the other hand, the discussions regarding society in general, and regarding the society-network in particular (Castells, 1997; Lee and Wellman, 2012) emphasize that all social change implies a correlation between technological development and social values, a result of which is a *culture of convergence* (Jenkins, 2008) which redefines the role of the consumers of media. If so, the communicative practices of the formerly called audiences would now become the central axes of a few communication protocols established in the act of sharing and redistributing. Therefore, the *audiences* now understood as cultural actors who produce communication, could vindicate their autonomy developing their capacity to interpret, remix, reproduce all types of messages and media products.

The subject of media literacy and digital competence acquires relevance, because aside from focusing attention on the student as an analytical pivot, it leads the discussion towards the consideration of the capacities that an education for the twenty first century should promote. Therefore, to the centrality of the student and of the emerging cultural forms, the question regarding the challenges and responsibilities of school is also added. Based on these considerations, it can be affirmed that the most urgent task of the educative institutions with respect to digital media is that of constructing mediations (Martín-Barbero, 1987; 2022) that allow for students to take advantage of the potential of the technologies for the obtaining of academic, civic and professional objectives. Thus the school has the responsibility to take on the phenomenon of communication from the aesthetic, political, ideological and economic dimensions and of contributing definitions, horizons of comprehension and alternate forms of relating to the communication media. The school also should confront the challenge of expanding its competences without neglecting traditional abilities (Jenkins, 2009), so that the students can participate fully in an open code culture in and outside of the classroom from a horizon of digital maturity (Cobo and Moravec, 2011) and significant learning (Shank, 2011).

The basic sociocultural discussion regarding the responsibilities and challenges of the school with regard to the digital media lies in the postulation that a great part of the theory (criticism even) regarding modernity and technologies depends excessively on the notion of rationalization (Feenberg, 2013). With the result that it is important to begin to consider epistemic modes (Reed, 2011) of a more interpretative and multidimensional order which would allow for the resolution of the tension between the theories regarding present day society and the studies regarding the digital media. A starting point that could become interesting would be that of understanding determinism as a *discourse* that influences technological development, which would lead to the understanding of rationality as a network of symbols woven around technology, rather than the only possible framework of interpretation of all technological phenomena.

Based on that, a less dependent analytical perspective could be formed regarding the question of the digital gap and closer to a conception of digital *media* as a set of associated protocols or social and cultural practices developed around technologies (Ardévol et al. 2010).

The authors and the articles composing this issue

George Steiner said in *Lessons of the Masters* (2011) that for western culture teaching and learning is the same as building a community based on communication. From this view point, we can say that this current issue of *Análisis, Colombian Magazine of Humanities*, is the result of a series of learning and teaching acts which we hope to contribute to consolidate an interested community in understanding and researching the ways how the cyberspace has been dwelled. Now, in few times we expect a community to project to the world with one voice as a proof of coordination and commitment with a specific cause. However, this is not the case. On the contrary, this journal issue makes evident the features which are part of the academic communities in the twenty first century. It is a product resulting from a net composed by groups and individuals which contribute with a high level of diversities of nationalities, geographic location, professional experiences, theoretical and methodological approaches, and who are open to exchange ideas and to work in order to achieve common objectives.

The text which opens this issue, by Didier Santiago and Sebastián López, both professors at Department of Humanities, arising from a cultural and transversal problem to the debate about digital media and higher education: in spite that all over the last decade everything related with Internet has been a trending topic in the academic world, a strong position about digital media has not been consolidated. This generates serious doubts around the role of the cultural variable in the theoretical and methodological corpus of studies in ciberculture as well as in the current debate on an education mediated digitally. From a hermeneutic view point we wonder for the symbolic and narrative structures which could inform, and consequently, to become the interpretative key associated with the occupancy of young university students at cyberspace. Thus, we could talk of multidimensionality in the way of joining, first, the macro levels of structure and social order with the micro levels of interactions and individual action and, secondly, joining “non factual” theoretical means with “factual” empirical means on digital media research. Such program is only feasible for a multi-dimensional analysis of the relationship between digital media and Higher education if it is understood that technology is, not only a tool, but a discourse, a sign system which is subject to semiotic imperatives, open to social and psychological demands, and it is inserted in cultural structures which determine the proper uses or their improper uses (Alexander 2000).

Carlos Maldonado's text, Professor at the Faculty of Political Sciences and Government at Universidad del Rosario (Bogotá-Colombia), may be seen as an

outline of a program to study of cyberspace habitability from a complex and multidimensional view point. By understanding Maldonado, we could say that reflecting on hypertexts, intelligent agents, learning, etc, we could introduce in a network logic which questions monolithic and strictly disciplinary readings of digital world(s). Thus, studying complex networks, physics (new and classic), ekistics and biology would become unavoidable to understand, in a more holistic way, the transition of analogic systems to digital ones which set up cities and modern life.

For Maldonado, cities and digital systems share a common condition: both are cultural and symbolic which process information through two basic technologies: language and communication. However, this author warns about the change from an analogical system to a digital one also means change from continuous to discontinuous, which in his words mean the consolidation of a conception which is “basically a probability of reality, nature and society”.

Julio González and Horacio Correa’s work, associated researchers at Universidad de Quilmes (Bernal-Argentina), deals with the political acts related to the design and construction of Internet around many sets of technologies. In this way, their text intends to support theoretically an analysis of technologic production which keeps the track the political potential of technologies and Internet. By taking some principles that Wiebe, Hughes and Pinch (1987) call “social construction of technology,” González and Correa consider that it is necessary to involve a wider concept of social structure to the analysis of technological production, which implies to study the role of capitalism and the meanings which social groups make, based on technology, and who are also in charge of designing and producing technologies.

González and Correa also say that, to understand a whole view of the relationship between technology and present society, it is necessary to review the discourses which have mediated a social positioning strongly based on rational and technical efficiency criteria in the technologic boom. In this manner, these authors state in opposition to what techno-determinist discourses say, at the end modern societies define the uses and limits of ITs. So, society would be a way to measure technic. However, the consequences that Gonzalez and Correa warn about that situation are not for them all positive. According to them, there are a series of institutions and social actors that run technological development based on particular interests, a clear example of this is what Anderson and Wolf (2010) talk about, the *death of the web*.

From this view point, argumentation starts going around experiences of young people and children in social networks and multiplayer platforms, with Mónica García and Edwin Gomez’ text, professors at the Faculty of Social Communication at Universidad Santo Tomás (Bogotá-Colombia), who deal with the issue of political practices in young people on Facebook as their way to dwell in virtual environments. After Garcia and Gomez state that young people are political subjects, they review the changes which digital media implement in the

processes of political participation, more specifically in university students from Bogota and Manizales. As they keep on the trend of the most recent debate about young people, digital media and political action (Ito et al., 2008; Kahne, Lee & Feezell, 2011; Skoric & Kwan, 2011; Conroy, Feezell y Guerrero, 2012; Kahne et al., 2012), these authors make emphasis on the need to overcome the territory principle which is the base for political practices in liberal democracies, and to recognize that through Internet time concepts, space and social attachment are re-settled and which shaped modern politics.

For Mónica García and Edwin Gómez, Facebook is a great laboratory to identify and analyse different ways of connectivity, spreading ideas, joining to political causes and identity expression. This make us think that inside political young digitally mediated practices occur a series of dynamics which link both online and offline environments which are out of parental control and understanding. In that way, it makes sense an ethnographic research, as García and Gómez's, lead to reveal multiple and complex relationships between navigating, dwelling and acting in digital environments.

Sergio Alvarado, communication and digital journalism professor at Universidad Minuto de Dios (Bogotá-Colombia), makes an analysis of how the concept of childhood, from a socio-historical viewpoint, has been consolidated, which helps as a base to examine Disney's discourse which is the foundation for the social network for children Penguin Club. According to him, something important to research on communication and education on childhood is studying how children interact in an environment which is not only digitally mediated but also mediated by consumption and territorial logics which set their behavior. In this way, Alvarado warns about the issue of the interaction model between users which Club Penguin promotes. This model guarantees security for children but it wins in promoting a cultural diet which favors Disney empire. Thus, Alvarado warns that in spite of Penguin Club offering high protection against cyber-harassment, it transmits a consumption ideology and social climbing which cannot be left aside.

Additionally, Alvarado cites classical authors like Dorfman and Mattelart (1973) in order to deal with Disney issue. In the same way, his qualitative approach which is based on Berger and Luckmann (1966), permits the analysis of an issue (childhood and cultural industries), normally dealt with a top-down approach which does not recognize the agency capacity of users, through a more careful exploration to the children and parents' insights. Thus, children are cyber-habitants, and cases like Penguin Club may demonstrate the interests, discourses and offline cultural narratives which become decisive to understand how from childhood commence online population.

Finally, the three last papers explore the concept of citizenship; Nathalie Chamorro, scholarship holder of Philosophy PhD from Universidad Javeriana (Bogotá-Colombia), and Manuel Palacio, scholarship holder of Philosophy PhD from Universidad de los Andes (Bogotá-Colombia), make a valuable contribution

to the analysis of the relationship between citizenship and dwelling at cyberspace based on the concepts of isocracy and isonomy. Taking into account that digital citizenship is the exercise of political rights of an individual through Internet, Chamorro and Palacio inquire in the ways how this citizenship become effective not only at the local legislative circles but also in a globalized world where concepts which were the base of citizenship does not belong anymore to a territory or nationality. In this manner, the authors warn, if illiteracy in certain moment conditioned full exercise of citizenship, currently digital competence is essential in an analogical way.

According to Chamorro and Palacio, current possibilities of empowerment and citizen action must be based on the principle of equality of participation in public affairs as well as in a guaranty of equal opportunities to access and to produce information. Thus, MOOC (Massive Open Online Course) may be an excellent platform to analyze, through on-line education experiences, new ways to dwell cyberspace. All of this can be proved through these authors' findings, resulting from a devoted and qualitative analysis inspired on a Grounded Theory (Strauss and Corbin, 1998).

In contrast, Beatriz Catalina Garcia, associated researcher at Universidad Rey Juan Carlos (Madrid-Spain), and Antonio García Jiménez, Dean at the Faculty of Social Communication Science from the same university, deal with the relationship between citizenship and cyberspace through an analysis of Spanish town halls' web pages. As a result of this content analysis, the authors propound a need to think in the changes to make in the digital communication of these town halls. Based on what Beatriz Garcia and Antonio Garcia say, we could state that in order to make politics a more participative experience, it would become more urgent to work on the political culture of both citizens and governing authorities who undertake technological ventures just for a rush of being updated. That would be a possible interpretation to the final recommendations which are found in the paper, especially when it deals with the promotion of an organized interaction and a collective tissue linked by popular hobbies and traditions.

Lastly, José Ignacio Chaves, Master Professor in Communication, Development and Social Change at Universidad Santo Tomás (Bogotá-Colombia), states that it is not possible to talk about citizenship without the role of Higher education and ICT in building up spaces of democratic debate. For him, universities and particularly public universities are accountable to society not for their students' technical education but for their human, ethical and civic education.

However, that process of inquiring the situation of universities in the twenty first century, Chaves says, is in conflict with the technocratic criteria which seem to run Higher Education at an accelerated speed. For that reason, Chaves demonstrates his concern for our growing obsession for rankings, ratings and other measure instruments of educational quality created based on the logic of the knowledge market. So, in this way his text raises a question about the role of ICT in changing or keeping the Higher Education mission.

Editoriale

Sebastián López

Si les changements dans l'écosystème de communication au cours des dernières décennies sont analysés, il devient clair que le problème de l'habitabilité du cyberspace est beaucoup plus qu'une mode intellectuelle. En effet, la vie dans l'ère des médias numériques concerne l'autorité croissante de la science et de la technologie dans la façon où la connaissance est construite et transmise, et lors des processus de formation de la conscience, la perception et la sensibilité de l'homme contemporain. Par conséquent, il est nécessaire de reconnaître la nature de la médiation technologique et communicative de la vie en société afin de mieux comprendre les changements sociaux que nous vivons.

De même, faire mention de la vie en société implique se référer à l'éducation en tant que processus par lequel l'humanité est cultivée et les citoyens sont formés. À l'égard de l'état actuel de l'éducation, quelques rapports de référence (UNESCO 2005; 2013; Commission Européenne, 2008; Johnson et al. 2013) décrivent un changement de paradigme éducatif encouragé par les nouvelles technologies. Ces rapports soulèvent que l'utilisation raisonnable des nouvelles technologies pourrait créer des opportunités intéressantes pour l'apprentissage continu et le développement humain durable. Les technologies mobiles, notamment, permettraient de résoudre les inégalités d'accès (fracture numérique générationnelle) beaucoup mieux que les ordinateurs personnels et favoriseraient l'émergence de nouveaux concepts concernant l'utilisation et l'application de technologies, en renforçant les notions de la désinstitutionalisation, la personnalisation et l'apprentissage informel. Cependant, il convient de se demander si le fait d'accorder tant d'importance au volet technologique ne néglige pas pour autant les dimensions pédagogiques, culturelles et politiques constituant le noyau de la question éducative. À cet égard, il existe des preuves (Cobo, 2010) indiquant que l'investissement dans la technologie de pointe ne suffit pas à garantir une meilleure performance académique. Ainsi, semblerait-il que le facteur de changement éducatif continuerait de graviter autour de la relation l'enseignement - apprentissage plutôt qu'autour de l'innovation technologique (Cobo et Moravec, 2011; Davidson et Goldberg, 2009).

Or, les lectures clefs de changement ne sont pas exclusives des milieux éducatifs, mais elles s'étendent à l'analyse de la société actuelle. En ce sens, il ne s'agit pas

seulement d'un changement de paradigme éducatif, mais d'un changement d'époque dans le sens d'un déclin des institutions sociales traditionnelles et l'émergence de nouvelles formes de pouvoir et de sociabilité (Melucci, 2001; Touraine, 2007; Bauman, 2012; Sampetro, 2011). En l'occurrence, la technologie a également été une puissante ressource interprétative, car l'on suppose que le développement accéléré des technologies de l'information et de la communication a éventuellement affaibli les identités associées à la classe sociale, la communauté locale ou l'État-nation. Ainsi, les termes et les catégories permettant de comprendre la vie sociale se sont déplacé des sphères économiques et politiques vers les domaines technologique et culturel, en plaçant la communication et les processus de construction identitaire sur la base des nouvelles lectures de la société actuelle (Touraine, 2007). L'inclusion / exclusion sociale tournerait maintenant autour de l'accès des parties prenantes aux réseaux d'information et de l'appropriation de certains protocoles de communication (Castells, 2010).

En outre, les attitudes sociales envers la technologie réalisent le lien analytique entre la culture, les médias et la communication. Sur le plan éducatif, il est recommandé de développer des campagnes centrées sur la réflexion des attitudes vis-à-vis des médias numériques afin de surmonter le fétichisme informationnel de tout signe (optimisme / pessimisme). Sur le plan socioculturel, ces attitudes se rapportent à l'ambivalence intrinsèque de la culture qui encourage la créativité tout en imposant une régulation normative (Bauman, 2000) sur les écosystèmes communicatifs qui rendent possible les nouvelles technologies. Ce lien entre culture, médias et communication a, en outre, une double signification: d'une part, il est possible de déceler certains schémas culturels, résultant des croisements entre les valeurs et les pratiques médiatiques dans les systèmes de communication globalisés; d'autre part, les médias numériques apparaissent comme des grands symboles de la modernité, du présent et de l'avenir. Certes, par exemple, l'Internet a réussi à s'imposer sur l'espace territorial en brisant la notion de *voyage et de distance* (Bauman, 2013), il est également vrai que le différend sur l'avenir de l'Internet et de ses implications sur le plan social est, à bien des égards, une lutte entre des métaphores et récits (Feenberg, 2013; Brown, 2010; Kelly, 2006; Cook, 2006) ayant lieu dans l'esprit des gens.

De ce point de vue reliant les gens avec de grandes structures narratives l'on prête de plus en plus attention au rôle des acteurs sociaux (jeunes/étudiants, dans le cas de l'éducation) dans l'élaboration de nouvelles formes culturelles. En ce que concerne l'éducation, l'on postule que les jeunes sont des acteurs sociaux (Carrie, 2009) et de producteurs médiatiques puis qu'ils s'approprient et reconstruisent les codes et narratives qui façonnent la culture populaire (Jenkins, 2008; 2009). De même, il est à noter que bon nombre des pratiques médiatiques des jeunes sont insérées dans des structures de signification de difficile compréhension pour un *regard adulte*. En fait, il existe actuellement toute une série de liens intangibles et peu explorés, mais qui fortifient les langages, les narratives, les codes moraux, les rituels et les liens affectifs contribuant à donner cohésion aux communautés virtuelles, aux forums, aux groupes de fans, etc., ans des scénarios scolaires et parascolaires (Ito et al. 2008). Cela exige des enseignants et

des chercheurs de prendre comme point de départ une analyse générationnelle plus solide au moment d'aborder la question de l'alphabétisation numérique. En outre, il serait nécessaire d'entamer une position théorique et méthodologique attentive au contexte culturel et aux trames de signifié qui fournissent du sens aux pratiques de la jeunesse (Chavez et Soep, 2005). Le cyberspace pourrait donc être analysé comme un domaine d'interaction fonctionnel ou instrumental, du fait qu'il est, surtout pour les jeunes, un endroit susceptible d'être habité.

D'ailleurs, les discours sur la société en général, et sur la société en réseau, en particulier, (Castells, 1997; Lee et Wellman, 2012) soulignent que tout changement social implique une corrélation entre le développement technologique et les valeurs sociales, est le résultat d'une *culture de convergence* (Jenkins, 2008) qui redéfinit le rôle des consommateurs de médias. Si tel est le cas, les pratiques communicatives des susmentionnées audiences deviendraient maintenant les axes centraux de certains protocoles de communication fondés sur l'acte de partage et de redistribution. Par conséquent, les *audiences*, considérées désormais comme des acteurs culturels produisant la communication, pourraient revendiquer leur autonomie en développant leur capacité d'interpréter, de remélanger et de reproduire toute sorte de messages et de produits médiatiques.

Le sujet de l'éducation médiatique et de la concurrence numérique acquiert de l'importance, car outre se concentrer sur l'étudiant comme pivot analytique, mène la discussion sur la considération des capacités qu'une éducation pour le XXI^e siècle se doit de promouvoir. C'est pourquoi, à la centralité de l'élève et des formes culturelles émergentes, s'ajoute la question des défis et des responsabilités de l'école. Suite à ces considérations, l'on peut affirmer que la tâche la plus urgente des établissements d'enseignement en matière de médias numériques est celle de construire des médiations (Martín-Barbero, 1987; 2022) pour permettre à leurs étudiants d'exploiter le potentiel des technologies pour la réalisation des objectifs académiques, civiques et professionnels. De ce fait, l'école a la responsabilité de lutter contre le phénomène de la communication à partir des dimensions esthétiques, politiques, idéologiques et économiques, et de fournir des définitions, des horizons de compréhension et des formes alternatives d'interagir avec les médias. L'école doit également relever le défi de l'expansion de ses compétences sans pour autant négliger les compétences traditionnelles (Jenkins, 2009), afin que les élèves puissent participer pleinement à la culture open source tant *au dehors qu'en dehors* de la salle de classe dès un horizon de maturité numérique (Cobo et Moravec, 2011) et de l'apprentissage significatif (Shank, 2011).

La discussion socioculturelle de fond sur les responsabilités et les défis de l'école face aux médias numériques repose sur le fait qu'une grande partie de la théorie (critique, même) sur la modernité et les technologies dépend, en excès, de la notion de rationalisation (Feenberg, 2013). Ainsi donc, il est capital de commencer à envisager des modes épistémiques (Reed, 2011) d'inspiration interprétative et multidimensionnelle permettant de résoudre la tension entre les théories sur la société moderne et les études des médias numériques. Un point

de départ devenant intéressant serait de comprendre le déterminisme comme un discours influençant le développement technologique, ce qui conduirait à comprendre la rationalité en tant que réseau de symboles tissé autour de la technologie, plutôt qu'en tant que cadre unique d'interprétation possible de tout phénomène technologique. À partir de là, l'on pourrait concrétiser une perspective analytique moins dépendante de la question de la fracture numérique et plus proche d'un concept de médias numériques entendu comme un ensemble de protocoles associés ou de pratiques sociales et culturelles qui se développent autour des technologies (Ardévol et al. 2010).

À propos des auteurs et des articles parus dans ce volume

George Steiner affirmait dans son ouvrage *Leçons des Maîtres* (2011) que pour la culture occidentale enseigner et apprendre équivaut à construire 'une communauté sur la base de la communication. Depuis cette perspective, l'on pourrait dire que ce volume de «*Análisis, Revista Colombiana de Humanidades*», est le résultat d'une série d'actes d'enseignement /apprentissage que, l'on espère, contribuera à la consolidation d'une communauté intéressée à comprendre et à enquêter sur les formes où le cyberspace est habité. Or, à plusieurs reprises l'on attend qu'une communauté se projette au monde d'une seule voix preuve de coordination et d'engagement en faveur d'une cause déterminée. Cependant, ce n'est pourtant le cas. Au contraire, ce volume met en évidence les traits qui caractérisent les communautés académiques du XXI^e siècle. C'est le fruit d'un réseau composé par des groupes et des individus apportant un haut degré de diversité du fait de la variété de nationalités, de situation géographique, d'expériences professionnelles, d'approches théoriques et méthodologiques; et qui sont ouverts, de même, à l'échange d'idées et au travail en équipe afin d'atteindre des objectifs communs.

Le texte ouvrant le volume, rédigé par Didier Santiago et Sebastián López, professeurs auprès du Département des sciences humaines, prend comme point de départ une problématique d'ordre culturel, transversal au débat sur les médias numériques et l'enseignement supérieur: en dépit du fait que tout au long de la dernière décennie, tous les sujets ayant trait à l'Internet sont devenus, en milieu universitaire, *Trending Topic*, une position symbolique plus solide sur les médias numériques, n'a pas encore été adoptée, ce qui soulève de graves questions sur le rôle de la variable culturelle tant sur le corpus théorique que méthodologique des études sur la cyberculture tel le débat actuel sur l'éducation par le numérique. Du point de vue de l'herméneutique il se questionnent sur les structures symboliques et narratives pouvant informer et, par conséquent, être la clé d'interprétation de tous les processus associés à l'habitabilité du cyberspace par les étudiants universitaires. Ainsi, on pourrait parler de multidimensionnalité dans le sens d'une tentative de lier, d'abord, les niveaux macro de la structure et l'ordre social avec les niveaux micro des interactions et de

l'action individuelle et, en deuxième lieu, les moyens théoriques «pas factuelle» avec les moyens empiriques « factuels » dans la recherche sur les médias numériques. Le programme pour une analyse multidimensionnelle du rapport entre médias numériques et enseignement supérieur n'est possible, à notre avis, que si l'on comprend que la technologie est, outre un outil, un discours, un système de signes qui est soumis à des impératifs sémiotiques ouvert à des exigences sociales et psychologiques, et ancré dans les structures culturelles qui en déterminent leur usage approprié (Alexander, 2000).

Le texte de Carlos Maldonado, Professeur Titulaire de Chaire à la Faculté de Science Politique et Gouvernement de l'Université du Rosario (Bogota, Colombie), pourrait également être considérée comme l'approche d'un programme pour l'étude de l'habitabilité du cyberspace depuis une perspective complexe et multidimensionnelle. Selon Maldonado, réfléchir autour des hypertextes, des agents intelligents, de l'apprentissage, etc. comporte s'introduire dans une logique de réseaux qui remet en question des lectures monolithiques et strictement disciplinaires du monde (ou des mondes) numérique(s). Ainsi, l'étude des réseaux complexes, physiques (nouveaux et anciens), l'écistique et la biologie s'avèreraient des conditions incontournables pour comprendre de façon plus globale, le passage des systèmes analogiques aux systèmes numériques qui font ressortir les villes et la vie contemporaine.

Pour Maldonado, les villes et les systèmes numériques partagent le même statut: ils sont tous les deux des artifices culturels et symboliques qui métabolisent l'information grâce à deux technologies fondamentales: le langage et la communication. Toutefois, la particularité que l'auteur signale par rapport au présent concerne le passage de l'analogique au numérique, qui est aussi le passage d'un monde continu vers un monde discontinu; qui, d'après lui est la consolidation d'une conception «essentiellement probabiliste de la réalité, de la nature et de la société».

La recherche de Julio González et Horacio Correa, chercheurs associés à l'Université de Quilmes (Bernal-Argentine), porte sur les événements politiques liés à la conception et la construction de l'Internet en tant qu'ensemble de technologies. En ce sens, leur texte vise à étayer théoriquement une analyse de la production technologique sans perdre de vue le potentiel politique des technologies en général et d'Internet en particulier. En reprenant quelques principes de ce que Wiebe, Hughes et Pinch (1987) appellent «construction sociale de systèmes technologiques», González et Correa considèrent qu'il est nécessaire d'insérer une notion de structure sociale plus vaste à l'analyse de la production technologique, ce qui impliquerait d'étudier le rôle qui jouent le capitalisme et les significations, qui à ce a propos, élaborent les groupes sociaux chargés de dessiner et de produire des technologies.

González et Correa soutiennent également que, pour une compréhension globale de la relation entre technologie et société actuelle, il s'avère nécessaire de revoir les discours ayant renforcé le positionnement social face au phénomène

technologique fortement établi sur des critères de rationalité et d'efficacité technique. En ce sens, les auteurs assurent que, contrairement à ce qui prêche les discours techno-déterministes, il revient aux sociétés modernes de définir, en dernière instance les limites et les usages des TICS. La société serait alors l'instrument de mesure de la technique. Nonobstant, les conséquences d'une telle situation, d'après Correa et González, ne sont pas entièrement positives. À leur avis, un certain nombre d'institutions et d'acteurs sociaux qui dirigent le développement technologique en fonction des intérêts particuliers, comme en témoigne la *mort du web* à laquelle font allusion Anderson et Wolf (2010).

À partir de ce point, l'argument commence à tourner autour de l'expérience des jeunes et des enfants dans les réseaux sociaux et les plates-formes multi-joueur, comme le montre le texte de Monica Garcia et Edwin Gomez, professeurs de la Faculté de communication de l'Université Santo Tomas (Bogota-Colombie), qui abordent la problématique des pratiques politiques des groupes de jeunes dans Facebook en tant que formes d'habiter des scénarios virtuels. Après avoir argumenté sur la raison pour laquelle les jeunes hommes sont des sujets politiques, García et Gómez auscultent les changements que les médias numériques introduisent dans les processus de participation politique dans le cas particulier de jeunes universitaires de Bogotá et de Manizales. Au courant des plus récents débats sur la jeunesse, les médias numériques et l'action politique (Ito et al. 2008; Kahne, Lee & Feezell, 2011; Skoric & Kwan, 2011; Conroy, Feezell y Guerrero, 2012; Kahne et al. 2012), les auteurs insistent sur le besoin de surmonter le principe de territorialité encadrant les pratiques politiques dans les démocraties libérales, et de reconnaître qu'avec l'avènement de l'Internet il y a une reconfiguration des notions de temps, d'espace et de lien social qui façonnaient l'exercice de la politique moderne.

Pour Mónica García et Edwin Gómez, Facebook est, donc, un laboratoire magnifique servant à identifier et à analyser les différentes formes de connectivité, de diffusion des idées, d'adhésion à des déterminées causes politiques et d'expression identitaire. Cela suggère qu'à l'intérieur des pratiques politiques de la jeunesse par le numérique surviennent une série dynamiques qui lient fermement les domaines en ligne et hors ligne échappant au contrôle et à la compréhension parental. D'où le fait que la recherche ethnographique soit si significative, telle celle de Garcia et Gómez, visant à mettre en lumière les nombreuses relations complexes entre surfer, habiter et agir dans des scénarios numérique.

De son côté, Sergio Alvarado, enseignant de communication et journalisme numérique de l'Université «Minuto de Dios» (Bogota, Colombie), effectue une analyse de la façon dont a été construit, dans une perspective socio-historique, la notion de l'enfance, ce qui servira à examiner le *discours Disney* qui sous-tend la conception du réseau social pour les enfants du *Club Penguin*. À son avis, une partie importante d'un programme de recherche sur la communication et l'éducation dans l'enfance concerne l'étude des façons dont les enfants interagissent et communiquent dans un monde médiatisé non seulement par les

technologies numériques, mais aussi par la logique de la consommation et de la territorialité qui déterminent leur comportement. Dans ce sens, le problème de fond remarqué par Alvarado dans le modèle d'interaction entre utilisateurs favorisé par le Club Penguin consiste à ce pour assurer aux parents la sûreté des enfants dans la plate-forme, l'on gagne en liberté pour promouvoir une diète culturelle favorable aux intérêts économiques du centre commercial Disney. Cela conduit Alvarado à avertir qu'en dépit du haut degré de sécurité offert face aux menaces telles la cyber intimidation, Club Penguin transmet de même une idéologie de consommation et de mobilité sociale qui ne peut pas être ignorée en termes analytiques.

L'étude d'Alvarado fournit également une perspective intéressante lors de la réflexion autour de l'actualité des auteurs classiques sur la question Disney, tels Dorfman et Mattelart (1973). De même, l'approche qualitative de son étude, qui prend comme références Berger et Luckmann (1966), permet de compléter l'analyse d'une question (celle de l'enfance et les industries culturelles), habituellement abordée d'un point de vue *top-down*, qui au fond ne reconnaît pas la capacité d'agence des utilisateurs, avec une analyse beaucoup plus attentive à la perspective des enfants et de leurs parents. On pourrait estimer que les enfants sont également les cyber-citoyens, et que des cas tels le Club Penguin constate que les intérêts, les discours et les récits culturels hors ligne sont essentiels pour comprendre la façon dont, dès l'enfance, l'on commence à habiter le monde en ligne.

Enfin, les trois derniers documents inclus dans ce volume explorent la notion de citoyenneté; Nathalie Chamorro, boursière du Doctorat en Philosophie à l'Université Javeriana (Bogota Colombie), et Manuel Palacio, boursier du Ph.D. en Droit et Philosophie de l'Université de los Andes (Bogota Colombie), mènent à bien une précieuse contribution à l'analyse de la relation entre citoyenneté et habitabilité du cyberspace à partir des concepts d'isonomie et d'iségorie. Étant donné que la citoyenneté numérique est un exercice des droits politiques d'un individu sur Internet, Chamorro et Palacio enquêtent sur les formes où elle se met en application non seulement dans le contexte des environnements législatifs locaux, mais aussi dans un monde globalisé où les notions qui sous-tendaient jadis la conception moderne de la citoyenneté ne sont plus ancrées à un territoire ou à une nationalité. En ce sens, les auteurs avertissent que si à l'époque l'alphabétisation conditionnait le plein exercice de la citoyenneté, de nos jours, il est indispensable de considérer la compétence numérique dans le même sens.

Selon des approches de Chamorro et Palacio, les possibilités actuelles d'autonomisation et d'action citoyenne doivent se fonder tant sur le principe de l'égalité à la participation aux affaires publiques que sur la garantie de l'égalité des possibilités à l'accès et à la production d'information. C'est pourquoi, les MOOC (*Massive Open Online Course*) sont une excellente plate-forme pour analyser, à travers les expériences de formation en ligne, la façon dont se précisent des nouvelles expériences d'iségorie et d'isonomie, et avec elles, des

nouvelles manières d'habiter le cyberspace. En font état, les résultats fournis par les auteurs, fruit d'une analyse exhaustive inspirée dans la théorie. (Strauss y Corbin, 1998).

En revanche, Catalina Beatriz García, chercheuse associée à l'Université Rey Juan Carlos (Madrid, Espagne), et Antonio García Jiménez, doyen de la Faculté des Sciences de la Communication auprès de la même université, abordent la relation entre citoyenneté et cyberspace au moyen d'une analyse des sites web des municipalités espagnoles. Les auteurs suggèrent la nécessité de réfléchir à la nature des changements à mettre en œuvre dans la communication numérique de dites municipalités. D'après Beatriz Garcia et Antonio García, l'on pourrait faire valoir que, afin de rendre la pratique de la politique une expérience plus participative, il serait plus nécessaire de travailler sur le plan de la culture politique des citoyens et des dirigeants que d'entreprendre des aventures technologiques guidées par le désir d'être mis à jour. Ce serait une lecture possible des recommandations finales fournies par le texte, surtout en ce qui concerne la promotion d'une interaction ordonnée et d'un tissu collectif rassemblé par les traditions et les loisirs populaires.

En dernier lieu, José Ignacio Chaves, professeur de la Maîtrise en Communication, Développement et Changement Social de l'Université Santo Tomas (Bogota-Colombie), soulève qu'il n'est pas possible de discuter citoyenneté sans se rapporter au rôle de l'enseignement supérieur et des TICS dans la construction d'espaces de débat démocratique. Pour l'auteur, les universités en général et notamment l'université publique, ont la responsabilité de rendre compte auprès de la société non seulement de l'instruction technique de ses étudiants mais avant tout de leur formation humaine, éthique et civique.

Toutefois, ce processus nécessairement lent et réfléchi d'enquêter sur la situation de l'université au XXI^e siècle, affirme Chaves, entre en conflit avec les critères technocratiques qui semblent diriger avec un rythme accéléré le devenir de l'enseignement supérieur. Pour cela peut-être, Chaves exprime sa préoccupation vis-à-vis de notre obsession croissante pour les classifications, les rankings, les ratings et autres instruments de mesure de la qualité de l'enseignement forgés dans la logique du marché de la connaissance. Dans cet ordre d'idées, son texte laisse ouverte la question sur le rôle des TICS dans la transformation ou le maintien de la mission de l'enseignement supérieur.