

Lectura 1: La generación "Z"

La **Generación Z**, formada por los nacidos **a partir de 1995**, son los hermanos de los Millenials y aunque han aprendido de ellos existen diferencias considerables entre ambos.

Los también llamados **nativos digitales** representan 25.9 por ciento de la población mundial y, en comparación con los Millenials (nacidos entre 1980 y 1994) , poseen mayor madurez intelectual, son **emprendedores** por naturaleza, cuidan del ambiente y les preocupa la estabilidad económica.

De acuerdo con un estudio de la firma Sparks & Honey, esa generación formada por los menores de 18 años prefiere las tiendas virtuales e influye en más de 60 por ciento en las decisiones de compra para comida, viajes, dispositivos tecnológicos y automóviles.

Además, desde temprana edad tienen su primer empleo, 55 por ciento de los preparatorianos se siente presionado por sus padres para ganar experiencia profesional, aunque 60 por ciento desea causar un impacto en su trabajo para el mundo.

Señala que Internet es una pieza fundamental para la vida de estos chicos, pues 85 por ciento realizó una búsqueda en la web para resolver algún problema, 33 por ciento ha tomado clases por ese medio y más de la mitad utiliza las redes sociales como apoyo para proyectos escolares.

Para ellos, los dispositivos móviles y las aplicaciones forman parte de sus vidas y pueden utilizar hasta cinco artefactos al mismo tiempo, como televisión, smartphones, lap tops, tabletas y consolas.

Además, pocas cosas sorprenden a esta generación, porque piensan en cuarta dimensión, aunado a su preferencia a las imágenes, "emoticonos" y "emojis" al utilizar de manera mínima los textos.

Los representantes de la Generación Z se distraen cada ocho segundos en algo nuevo, pues según estudios médicos, un 11 por ciento de este segmento fue diagnosticado con Trastorno por Déficit de Atención (TDA) .

Sin embargo, son más sanos, 57 por ciento prefiere ahorrar dinero que gastarlo en alcohol o drogas, 10 por ciento probó los cigarros electrónicos y sólo 25 por ciento se vio involucrado en una pelea.

Al vivir en una época multiracial, toman como normal la diversidad sexual, con normas y roles de género que se difuminan, son menos activos comparados con otras generaciones y algunos ven a los deportes una manera de estar saludables, no como juego o recreación.

Tomado del periódico El Universal del lunes 30 de junio, México, 2014.

Lectura 2: EL ADOLESCENTE ANTE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN: INTERNET, MÓVIL Y VIDEOJUEGOS

Autores: Montserrat Castellana Rosell, Xavier Sánchez-Carbonell

La sociedad actual se establece en un mundo cambiante, en una época de transformaciones y en un periodo de transición a la adaptación de la sociedad a las tecnologías. Internet, móviles y videojuegos ocupan un espacio importante en el proceso de socialización, influyendo en comportamientos y actitudes (Levis, 2002); en consecuencia la psicología, como ciencia y como práctica profesional no puede permanecer ajena a esta transformación (Saldaña, 2001).

Así mismo, están emergiendo un nuevo tipo de desadaptaciones conductuales producto de la generalización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Si bien estas herramientas fueron creadas como tecnologías para informar y comunicar, su propio diseño es susceptible de afectar a la voluntad de control, lo cual junto con otros factores personales y ambientales, facilita la conducta adictiva (Saldaña, 2001). Ni el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (American Psychiatric Association, 2000) ni la Clasificación Internacional de las Enfermedades (World Health Organization, 1992) reconocen las adicciones conductuales como trastornos mentales, excepto el juego patológico en el epígrafe de trastornos del control de impulsos. Tampoco ayuda el hecho de que no existe consenso en la nomenclatura sobre el fenómeno. Se conoce como internet addiction (Young, 1998), internet addiction disorder (Grohol, 2005; Simkova y Cincera, 2004), compulsive internet use (Black, Belsare y Schlosser, 1999; Meerkerk, Van den Eijnden y Garretsen, 2006), pathological internet use (Davis, 2001), problematic internet use (Shapira y cols., 2000; Shapira y cols. 2003), unregulated internet usage (LaRose, Lin y Eastin, 2003) por citar algunos de los términos más utilizados. No obstante, el uso de las TIC requiere de una mayor atención, sobre todo si causa problemas o interfiere en la vida diaria, especialmente durante la infancia y la adolescencia. Por otro lado, las TIC están presentes en todos los ámbitos de la realidad científica, cultural y social, y constituyen un elemento esencial del funcionamiento de nuestra vida cotidiana. La adolescencia es una etapa que merece una atención especial con respecto a sus relaciones con las TIC, sobre todo porque es un colectivo muy sensible al momento y al entorno social en el que vive y también porque estas tecnologías están especialmente presentes en su vida. Los adolescentes, fascinados por Internet, el móvil y los videojuegos, han encontrado en estas tecnologías un medio extraordinario de relación, comunicación, aprendizaje, satisfacción de la curiosidad, ocio y diversión. Poco a poco, esto conlleva que las TIC se conviertan en un elemento importante e imprescindible en sus vidas (Machargo, Luján, León, López y Martín, 2003).

ADICCIONES CONDUCTUALES Y TECNOLÓGICAS

El estudio de las adicciones conductuales es un fenómeno emergente por varias razones. En primer lugar, existe un interés creciente por contemplar muchas conductas como adictivas, estas conductas pueden ser tan

diversas como las compras, el trabajo, el sexo y el juego de apuestas (Alonso-Fernández, 2003; Echeburúa, 1999). En segundo lugar, llegar a comprender las características de las adicciones conductuales incrementa nuestro conocimiento de la psicología de las adicciones químicas. Y, en tercer lugar, la evolución tecnológica plantea un periodo de adaptación a las nuevas formas de adquirir información y comunicación que pueden generar trastornos o desadaptaciones psicológicas más o menos permanentes. Griffiths (1997) entiende por adicciones tecnológicas aquellas que involucran la interacción hombre-máquina, y las divide entre pasivas (como la televisión) y activas (Internet, móvil y videojuegos). El diagnóstico de la adicción a las TIC parte del mismo principio que las adicciones a sustancias. Se señalan tres síntomas nucleares (Echeburúa, 1999; Griffiths, 2000; Washton y Boundy, 1991):

- Incapacidad de control e impotencia. La conducta se realiza pese al intento de controlarla y/o no se puede detener una vez iniciada.
- Dependencia psicológica. Incluye el deseo, ansia o pulsión irresistible (craving) y la polarización o focalización atencional (la actividad se convierte en la más importante al dominar pensamientos y sentimientos).
- Efectos perjudiciales graves en diferentes ámbitos para la persona (conflicto intrapersonal: experimentación subjetiva de malestar) y/o su ámbito familiar y social (conflicto interpersonal: trabajo, estudio, ocio, relaciones sociales, etc.).

Los síntomas no esenciales más frecuentes son: a) Tolerancia y abstinencia; b) Modificación del estado de ánimo. Sensación creciente de tensión que precede inmediatamente el inicio de la conducta. Placer o alivio mientras se realiza la conducta. Agitación o irritabilidad si no es posible realizar la conducta; c) Euforia y trance mientras se desarrolla la actividad; d) Negación, ocultación y/o minimización; e) Sentimientos de culpa y disminución de la autoestima; y f) Riesgo de recaída y de reinstauración de la adicción.

A continuación, se presentan una serie de síntomas, frecuentes en los adolescentes que pasan muchas horas en Internet (Charlton, 2002; Davis, 2001; Echeburúa, 1999; de Gracia, Vigo, Fernández y Marcó, 2002; Greenfield, 1999; Kandell, 1998; Kubey, Lavin y Barrows, 2001; Morahan-Martin y Schumacher, 2000; Sandoz, 2004; Suler, 2004; Viñas y cols., 2002).

Un indicador destacable es que la intensidad de los síntomas aumenta gradualmente. Se permanece muchas horas conectado y/o se pierde la noción del tiempo, si bien no es posible establecer un límite temporal que diferencie el uso seguro del uso adictivo. El adolescente es incapaz de interrumpir la conexión ('un minuto más', 'ahora voy') y se conecta, pese a no pretenderlo, argumentándose diferentes excusas o se conecta antes de lo habitual y durante más tiempo. En este contexto, empiezan los comentarios de amigos y familiares, por lo que se niega o minimiza la duración de la conexión. También se descuida

el aspecto, se pierden horas de sueño y se alteran los hábitos de alimentación. Así mismo, podemos observar cómo se utiliza Internet para obtener satisfacción inmediata y huir de los problemas. Se siente una intensa intimidad en línea y se busca euforia, 'colocón' o estado de 'trance' a través de la red.

Todo gira en torno a la realidad virtual. La red domina su vida con una total focalización atencional (Young,1999). Se observan, a nivel escolar, efectos perjudiciales graves (fracaso escolar, abandono de estudios) y se pueden producir pequeños hurtos para compras de elementos y créditos para juegos como Habbo Hotel o Everquest. Aparecen sentimientos de culpa y disminución de la autoestima. El adolescente siente que Internet es el único lugar donde puede sentirse bien, pero a la larga aparece soledad, y reducción del bienestar psicológico (Young, 1998).

Para conseguir la excitación del principio, y debido a la tolerancia, se recurre a trucos como aumentar el número de conversaciones abiertas en un chat. Se pueden observar síntomas físicos y psicológicos de abstinencia (alteraciones del humor, irritabilidad, impaciencia, inquietud, tristeza, ansiedad) en caso de verse obligados a interrumpir la conexión, a no poder llevarla a cabo, a la lentitud de la conexión o por no encontrar qué o a quién se busca (Griffiths, 2000). Algunos casos pueden tener 'cibercrisis' mostrando agitación y movimientos como el de mecanografiar pese a no estar delante del ordenador (Wieland, 2005)

Extraído de: <http://www.papelesdel psicologo.es/pdf/1503.pdf>

Consultado el 11 de septiembre de 2014

Lectura 3: Buscando la identidad en un mundo mediado

Autor: Julián Pindado Pindado

Lugar y fecha: Málaga, España, 2003

Tomado de: Tesis Doctoral "El papel de los medios de comunicación en la socialización de los adolescentes de Málaga".

El desarrollo de los medios de comunicación es sin duda el sello del periodo contemporáneo. Se ha señalado que una de las consecuencias de la postmodernidad es la desestabilización del yo. La comunicación mediada nos permite el encuentro con personas que representan ámbitos sociales, étnicos o culturales diversos. Esto puede desafiar la validez de perspectivas singulares, cuestionando la hegemonía de la elección racional y la creencia en una verdad o juicio uniforme (Gergen, 1991). El yo se vuelve múltiple. Los individuos se encuentran con que ya no poseen un centro único desde el que evaluar y actuar, sino que se encuentran descentrados. La sensación de no-lugar, con los contornos borrosos, a los que aludía Meyrowitz (1985) parece ser una constante en la cultura moviediza actual. No hay duda: lo mediado despliega ante el sujeto un sinfín de oportunidades en las que manifestarse (Grodin y Lindlof, 1996). Y como consecuencia una dispersión de la subjetividad en un mar de posibilidades que debe repercutir en la configuración de la identidad.

Las mismas voces, las mismas imágenes, los mismos programas en cualquier lugar. Sin duda todo esto ha de repercutir en la identidad buscada. Los mensajes poseen el don de la ubicuidad. La pantalla inunda todos los espacios, lo que debe repercutir en la naturaleza de la interacción social, en el modo en que los individuos se experimentan unos a otros. Para muchas personas verse en un video casero colma su aspiración de espejo ante los demás. Incluso hay hechos que sólo tienen garantizada su existencia al mostrarse en la realidad monitorizada. No hay duda de que este vorágine de experiencias mediadas ha de tener forzosamente repercusión en las nociones de yo que se forman los individuos (Gergen, 1991). Demasiados espejos y posibilidades. Todo este mundo mediado que nos circunda hace sospechosa la idea de una subjetividad fija, estable y de identidad única.

El adolescente inicia una trayectoria en la que va incorporando señales procedentes de distintos ámbitos sin saber muy bien a qué carta quedarse. Hace unos años el texto televisivo era el paradigma de texto postmoderno que alimentaba su subjetividad, pero hoy ya no es el único. Más fuentes y más textos se ofrecen para ser integrados por un yo incapaz de asimilar, un yo saturado.

El texto moderno requería lentitud y sosiego; el postmoderno, rapidez y variabilidad de estímulos y emociones. Multitud de señales excitantes apelando a la subjetividad. ¿Acaso no han visto los padres y los profesores como manejan la multitud de ventanas del "Messenger" los niños y adolescentes mientras navegan?, ¿Pueden hacer esto los adultos? El texto moderno es analítico; el postmoderno, sintético. El texto moderno mira en una sola dirección; el postmoderno en todas las posibles, puede atender varios estímulos a

la vez. Es un yo plural, variado, saturado, desmesurado.“ ¿Qué es lo real?”, preguntamos. “¿Y qué es eso?”, es la respuesta de un chico de 15 años. “Lo real es el ‘El Real Madrid’, Crónicas Marcianas’, Jennifer López, ‘Final Fantasy’ y mi chica”. ¿Y los estudios? “Eso es no es mi realidad, profe”. Quien así habla es otro chico de 17 años y estudiante de Bachillerato. Y no es mal estudiante. “Pero tienes que estudiar”, respondemos.“ Sí, tengo que hacerlo, pero que no me pidan los profes que me guste; quien diga que le gusta miente; hay quien lo lleva mejor, pero ya está”. No hay inocencia ni ingenuidad ni capacidad para la sorpresa. Quien así se expresa es un individuo descreído, autocomplaciente y desconfiado de los idealismos sociales. Con oír los comentarios que él y otros adolescentes de su edad hacen tras la visión de un documental de tipo social, entendemos algo de lo que ocurre en su cabeza. Es como si estuvieran de vuelta de todo. No sabemos si antes han ido, pero ya están de vuelta. No sabemos si la culpa la tiene ese texto postmoderno, que según Fiske (1991) es fragmentado, inconexo, desorganizado, inestable, superficial. Un pastiche en el mundo del simulacro (Baudrillard, 1988).

Sólo sabemos que del moderno apenas quieren saber nada. No se trata únicamente de un simple reemplazo de lo real por lo virtual; del amigo de carne y hueso por el del chat. No cabe duda de que algo debe estar ocurriendo en el interior de ese adolescente ante tanta multitud de experiencias (Brown, 1996). Quizá se esté desmantelando su yo, como quería Gergen (1996). Es posible que su subjetividad se esté erosionando en la heterogeneidad discursiva. Todo parece indicar que el hombre relacional habita en un mundo de símbolos y sensaciones donde el lenguaje no es imprescindible