



## Valores, generaciones y aplicaciones en tiempos digitales\*

*Joaquín Ortega*

Universidad Central de Venezuela

---

### Resumen

El texto plantea una serie de reflexiones sobre temas asociados al cruce vigente de las realidades y expectativas que se dan en el mundo de la *World Wide Web*, especialmente en las plataformas de redes sociales o aplicaciones como *Twitter*, *Instagram*, *Facebook*, *Snapchat* y *WhatsApp*. A partir de conceptos como colaboración creativa, fatiga digital, nativos digitales e inmigrantes digitales, se van empalmando los argumentos que interconectan los distintos niveles de intereses que se dan en el mundo virtual. Así, observamos cómo las generaciones biológicas y tecnológicas convergen, o divergen, ante las ofertas abiertas de conocimiento, información o entretenimiento en la red. Los individuos, comenzando con su propia personalidad e identidad en las redes sociales, terminan incursionando en dominios donde se contrastan valores y creencias, así como formas de hablar —y de pensar—, tanto en inglés como en español, a medida que ejecutan actividades performativas como acceder, buscar, encontrar, y a veces perderse, en el mundo digital.

### Palabras clave:

Ecuación del milenio, valores, innovación, nativos digitales, inmigrantes digitales, fatiga digital, polis digital

### Abstract

[*Values, generations and apps in a digital era*]. This paper presents a series of reflections on current issues associated with the crossing of realities and expectations that exists in the world of the *World Wide Web*, especially on network platforms or social applications like *Twitter*, *Instagram*, *Facebook*, *Snapchat* and *WhatsApp*. Trying to find some meaning in concepts as creative collaboration, digital fatigue, digital natives and digital immigrants we find interconnected arguments and different levels of interests that exist in the virtual world. So, we observe how the biological and technological generations converge, or diverge, against open offers of knowledge, information or entertainment on the network. Some individuals begin with its own personality and identity into social networks, going at the end of the day, to realms where they contrast values and beliefs, ways of speak —and think— English and Spanish, while they run performative activities as access, search, find or, maybe sometimes, while they get lost in the digital world.

### Key words:

Millennium equation, values, innovation, digital natives, digital immigrants, digital fatigue, digital polis,

---

\* Este artículo es resultado de un programa colaborativo con el Centro Venezolano-Americano y la Oficina de Asuntos Públicos de la Embajada de los Estados Unidos de América, con el fin de promover el desarrollo moral mediante la enseñanza del inglés como segunda lengua. Sin embargo, las opiniones, hallazgos, conclusiones o recomendaciones expresadas en el mismo son responsabilidad del autor y no necesariamente reflejan las del Departamento de Estado, o las del CVA.

---

## Tabla de contenidos

Supuestos y términos básicos  
Siglo XX y Siglo XXI  
Posturas y propuestas  
Ergonomía y oblicuidad  
Confiabilidad digital y adecuación  
Emociones, uso y prudencia  
Nuevas coordenadas de aprendizaje  
Polis, bien común y calidad de vida

---

### Supuestos y términos básicos

Partamos de los siguientes supuestos:

1. Vivimos en una *polis*.
2. Somos ciudadanos nacionales inmersos en una *psicoesfera* de información global.
3. Tenemos una psicobiografía personal, unos intereses particulares y unos sueños que pueden ser compartidos o no con nuestro entorno.
4. Pensamos, sentimos y reflexionamos dentro de un marco familiar, social, cultural, histórico.

Encabezando con estos supuestos teóricos, asumimos que la valoración del lenguaje inglés, su percepción como herramienta de comunicabilidad en el lenguaje y de intertextualidad en plataformas digitales mantienen unas características pragmáticas y de comunicación intergeneracional susceptibles de observación y contraste empírico. Para ello, nos valemos de la estructura de la cultura del milenio. La cual producirá lo que llamamos la ecuación del milenio:

#### *Cultura del milenio: estructura*

La cultura del milenio se estructura y desarrolla en base a la relación directa entre los tres componentes comunes dentro de la ciudadanía post-digital: “valores” más “innovación” sobre una plataforma común, que es la “red” —Net.

*Cultura:* enfrentar, comprender.

Cultura: es la capacidad por medio de la cual los seres humanos enfrentan, conviven y trascienden las nuevas realidades temporales, producto del cambio sociohistórico y reflexivo de la era digital. Incluye la comprensión de todas aquellas transformaciones en los hábitos mentales, así como los procesos que definen el tono y el modo en la solución de los problemas vitales individuales o comunitarios.

*Valores:* se refieren a las conductas enfocadas al bien común.

Valores: son todas aquellas creencias individuales que al ser ejercitadas en la esfera global, permiten generar el mayor grado de bien común en la sociedad.

*Net:* plataforma digital.

Net: es la plataforma digital basada en la *www*, organizada en base a la lógica del *hipertexto* y a la interrelación entre *hipermedios*. Sus principales características son la accesibilidad y el intercambio horizontal de contenidos, sean estos voz, data o imagen.

*Innovación:* transformación.

Innovación: es el hábito mental y práctico consciente, por medio del cual, una creación estable, conocida y físicamente realizada se transforma en otra de la misma esencia, pero de distinta actualización, generando así, utilidades paralelas y derivando en una producción con efectos alternativos dentro de un horizonte previsible.

La tecnología, las redes y la autopercepción son tres cuadrantes a conectarse con tres dimensiones trabajadas por Howard Gardner en “La Generación App” (2014).

1. Identidad
2. Intimidad
3. Imaginación

Las cuales, a su vez, se han transformado gracias a la tecnología en:

1. Identidad digital.
2. Intimidad visible.
3. Imaginación con opciones determinadas.

Así las cosas...

1. La identidad resulta igual a un simple Avatar, al nombre de una cuenta de correo electrónico, a un Alias, a un AKA...
2. La intimidad ha ido mutando a un *oikos*, a un *skhole* sin *eutrapelia*.
3. La imaginación se limita a opciones formateadas.

Dentro de las generaciones encontramos conceptos clave:

*Nativos digitales:* Los nacidos dentro de la era de las comunicaciones en red.

*Emigrantes digitales:* Los que nacieron antes y se adaptaron a las nuevas tecnologías de internet.

*Brecha digital:* La distancia educacional o separación cognitiva entre los que se mueven fluidamente entre el mundo reticular y los que no saben cómo adaptarse.

*Fatiga tecnológica:* es una suerte de desgaste por novedad del mercado de comunicaciones e interconexiones.

*Intoxicación tecnológica:* es la contaminación y ruido generado por el exceso de conectividad y de uso excesivo de uno o múltiples nodos de comunicación digital

*Recreación tecnológica de la psicología humana*: es lo que se entiende regularmente como la “Realidad virtual” (fantasías, sueños, réplicas de mundos).

El reto ante esto es *cómo* y *qué* enseñar. Tenemos dos opciones:

1. Situación de enseñanza (conductismo). Nos encontramos ante la posibilidad de dar todo, al estilo de la construcción y seguimiento de un manual.

2. Situación de exploración (constructivismo). Nos encontramos ante el reto de asumir estrategias lúdicas de enseñanza y aprendizaje.

Esto es...

*Programas y protocolos versus intuicionismo e improvisación.*

¿Cuáles son los objetivos?

Enseñar a esta nueva generación que la identidad no sea superficial ni prefabricada. Dentro de las ilustraciones más claras pensemos en seres humanos representados por su identidad de usuario. Por ejemplo: Paris Hilton, Kratos9998, Lannister6, CaritodeArjona. Los cuales denotan su contexto cultural y generacional.

Enseñar a esta nueva generación que la intimidad es una construcción de relaciones profundas, estables, cálidas... no frías, aisladas, transaccionales.

Apagar el dispositivo porque yo estoy a cargo de él y no al revés.

Enseñar a esta nueva generación que la imaginación es mucho más que organizar lo obvio (*copy paste* de internet, plagio de imágenes, tweets, robo de contenidos creativos) y que no es un resuélvelo todo.

En pocas palabras: Que el dispositivo sea herramienta, no muleta. Ejemplo, el GPS.

¿Cuánto dura una generación?

Biológicamente: el tiempo transcurrido desde el nacimiento hasta el momento en el que se puede tener descendencia.

Sociológicamente: las características se obtienen de acontecimientos dominantes de una época: militares, políticos, económicos o culturales. Por ejemplo en el habla cotidiana: “Yo soy de... *Menudo* para acá / de *Mazinger Z* / de *Backstreet Boys* / Del *Club de los tigrillos* para acá / de *Dragon Ball* / De *Atómico* / De *Ben 10* para acá / de *Regular Show* / del *Walkman* / del *Ipod* / del *Ipad* / del *Iwatch*...

Existen a su vez: Generaciones biológicas o genealógicas. Generación demográfica, geográfica. La tecnología afecta la conciencia y nacen generaciones por *Mass Media* y generaciones tecnológicas —digitales. Generaciones por APP: *Farm Ville*, *Angry Birds*.

## Siglo XX y Siglo XXI

### *Generaciones, avances del Siglo XX:*

- ♣ Telégrafo y teléfono —Siglos XIX y XX—.
- ♣ Radio y cine —1920 a 1940—.
- ♣ TV analógica —1950 a 1960—.
- ♣ TV por cable —1970 al presente—.
- ♣ PC —1980—.
- ♣ Internet, email, www —1990—.
- ♣ Consumo digital. Amazon, eBay —1990—.

### *Generaciones, avances del Siglo XXI:*

- ♣ *Web 2.0, blogs, wikis, redes sociales.*
- ♣ *Juegos multiusuario y mundos virtuales.*
- ♣ *Mensajes de texto, servicios de mensajería instantánea.*
- ♣ *FB, Tw, Tumblr, Pinterest, Instagram.*
- ♣ *Apps.*
- ♣ *Integración de gadgets, smart phone.*

## Posturas y propuestas.

Los *Digerati* (*digital+literatti*) o personas que se expresan como individuos a través de plataformas digitales...

*Pesimistas:* Tendencia al pensamiento superficial, malograr la lectura, la reflexión sostenida, genera barbarismo digital, estupidiza, guetifica, aísla, mata el espíritu poético, musical y artístico —*remix ad nauseam*—.

*Optimistas:* Tendencia a abrirse a la participación democrática, multiplicar habilidades y conocimiento, tomar decisiones informadas, posibilidad de beneficio de sabiduría e inteligencia aumentadas.

### *Oportunidades y retos ante estos escenarios. Proponemos:*

- ♣ Fomentar el pensamiento propio.
- ♣ Fomentar el pensamiento enciclopédico.
- ♣ Señalar fuentes, explicar la fragmentación.

- ♣ Fortalecer el ágora virtual.
- ♣ Enseñar a navegar y a citar con responsabilidad y precisión.
- ♣ Autopreservación frente a depredadores, estafadores, difamadores.
- ♣ Enumerar las ventajas del pensamiento ecológico, holístico: *que la ciudad esté bien para que yo esté bien.*
- ♣ Enumerar las ventajas del bien común.
- ♣ Practicar la regla de oro.
- ♣ Fomentar el diálogo, las ventajas de la democracia deliberativa.
- ♣ Promover la enseñanza de las normas del buen oyente y del buen hablante.
- ♣ Entender y discutir las tensiones entre libertad y responsabilidad.
- ♣ Entender y discutir las tensiones entre derechos y deberes.
- ♣ Recordar que *lo que se hace en internet, en internet se queda.*

Ante este contexto, crear para el mundo digital necesita de cierta estética asociada a la ergonomía del pensamiento y de la creación extendida.

### **Ergonomía y oblicuidad**

*La ergonomía frente al factor humano.* Estacionarse, literalmente frente a un instrumento de trabajo, al ser una actividad cotidiana, casi siempre pasará desapercibida para el cálculo habitual. El instrumento de trabajo al hacerse progresivamente una extensión de nuestros movimientos naturales, gestos y manipulaciones se flexibiliza tanto como nuestra capacidad de atención sobre su peso, forma, maleabilidad, durabilidad y textura. José Luis Zaccagnini es un experto en la dinámica del diseño de la interfaz de usuario; así, nos recuerda que existe una triple perspectiva de análisis en la reciente reflexión ergonómica:

1. La perspectiva técnica;
2. la perspectiva del usuario; y
3. la perspectiva de la tarea a realizar, mediante la interacción persona-máquina.

Cuando queremos alcanzar ciertos propósitos con un objeto, debemos entender que ese elemento físico —o virtual— es un medio para un fin, y que es la comodidad en el uso lo que hace que la mayoría de los elementos exteriores se perciban como imprescindibles, o superiores, muy por encima del interior del aparato, que es de donde nace, se explica o se despliega su funcionamiento. Por ejemplo, nos puede interesar cómo funciona el control remoto por dentro, pero lo más trascendental en términos de experiencia del usuario, es que sencillamente funcione ese comando, cuando deseamos subir o bajar el volumen, cambiar de canal o programar su temporizador para lograr su encendido —o apagado— antes o después de dormir.

*La ergonomía como inteligencia asociada.* La ergonomía se ha vuelto una inteligencia asociada y asistente para prever las necesidades nacientes, previsibles e imprevisibles, del gran conjunto de factores humanos que conformarán el mundo del gusto y de sus exigencias extendidas. De hecho, los primeros *approaches* ergonómicos hicieron posible, en primer lugar, el nacimiento de la máquina que sustenta la función exterior. En forma clara y concisa el motor anima, pero las partes movilizan. El diseño es función y la eficiencia debe ser funcional y estéticamente apetecible.

En la ergonomía audiovisual son tres las aristas que originalmente dan pie para el resto de las aplicaciones tecnológicas: iluminación, perspectiva y enfoque. La primera tiene que ver con la necesidad de una luz de calidad, constante y preferiblemente vertical. No solo la que emite la pantalla del *gadget* es suficiente, la iluminación de día o de fuentes artificiales, deben dar un apoyo a los ojos que transcriben, a los dedos que se deslizan por el teclado o la superficie de la *tablet*. En este mismo instante, escribo con una luminiscencia adicional, que de soslayo hace que irradie una claridad, más allá de la cama donde pergeño esta nota sobre la ergonomía. La segunda, tiene que ver con la perspectiva, la cual se relaciona con una suerte de acomodación de la pantalla en 45, 50, o 60 grados, dependiendo de la intención de asumir la redacción como una prolongación de un día en cama, típico de un domingo o de una tarde lluviosa. Por último, el enfoque variará según la óptima —o debilitada— visión del trabajador digital. Aquí, la distancia es clave, y sabremos cuanta necesitamos en función de la distancia, esto es, cuanto acercamos —o alejarnos del texto escrito— dependiendo de las propias condiciones de salud visual.

La ergonomía es originalmente un asunto de postura física: piernas, pies, manos, espalda todo debe fungir de soporte o puntal al cuello y la cabeza; el llamado eje de la visión se debate entre la perpendicularidad del texto o la imagen desde la pantalla y la tendencia natural a distender negativamente el cuerpo —jorobarse, echarse de lado o de canto— en la medida en que pasan los minutos y las horas de trabajo u ocio.

Las relaciones con nuestras ojeadas, lecturas o vistazos son lineales: el ojo presta atención a la letra, la interpreta en el cerebro y la regresa en forma de respuesta condicionada o responsiva cuando se escribe de vuelta. Las tensiones y deformaciones mentales y físicas son naturales y de un paralelismo y afinidad a nuestra propia torcedura en el pensamiento. Si no fuéramos, a la sazón, oblicuos en nuestras especulaciones, en la indagación de soluciones, en las reinterpretaciones e intertextualidad creativa, no seríamos seres creativos y flexibles al entorno que nos estimula; en pocas palabras, seríamos unas veletas del ambiente.

### **Confiabilidad digital y adecuación**

De muchas formas se nos plantea la interrelación existente entre la ergonomía física y la actual ergonomía cognitiva. Ser confiable humanamente hablando es un trabajo de años y posiblemente, para muchos profesionales, de toda una vida humana de colaboración en conjunto o por medio de terceras personas. Ganarse la confiabilidad de un sistema digital, electro acústico, computacional o simplemente electromecánico, es un proceso tan largo como sinuoso. De hecho, confiar de modo absoluto en el *gadget* —en la aplicación o en el

*software*— es uno de los momentos clave de reconocimiento interno ante el entorno de las nuevas relaciones “humanas-digitales”, ya que frente a los medios electrónicos que copian, renuevan, inventan o reinventan las formas de interconexión, nacen, poco menos, que un conjunto de dudas periódicas. Pensemos en cuantas veces hemos confirmado la llegada de un correo electrónico por una llamada telefónica, por un mensaje de SMS o por una pregunta desde *Whatsapp*.

Adecuarnos a la nueva versión del procesador de palabras, al nuevo ambiente de la red social es también una fuente de estrés humano. No solo desde el ámbito laboral, incluso desde las neobiósferas de video juegos, puesto que con el nacimiento de las nuevas consolas y comandos, el usuario puede sentir que su aprendizaje, adiestramiento o instrucciones previas han sido, si no fallidos, al menos incompletos. El entorno nacido de la dependencia humano - sistema biométrico, genera unas novedosas articulaciones de interpretación emocional y de uso cuasi-automático. Tomar decisiones intuitivas se ha vuelto la moneda corriente en ciertos ambientes provistos por sistemas operativos como el *iOS*, lo que produce una impensada tendencia a darle “sí a todo”, lo cual no solo puede traer temas asociados al *Phishing* —esto es, acceso fraudulento a información confidencial— sino que por cierta comodidad, nos olvidamos de los procesos básicos de instalación de programas en nuestras unidades personales.

Los usuarios son individuos, por lo tanto, son distintos tipos humanos que consumen tecnología y empaques para esa tecnología a su leal manera y entender; a su vez, cuentan con motivaciones que los diferencian en su táctica a nivel funcional —su *know how* se estandariza o se adapta—. Por último, cada individualidad responde a fondos y contenidos —como la manipulación del entorno material— cuyas limitaciones y talentos propios bullen o se apagan al interactuar con todos los instrumentales que sirven para potenciar o englobar su creatividad.

Ante esto, se abre un reto conocido como la simplicidad digital.

#### *Un apartado sobre la simplicidad digital:*

Menos es más. Lo accesorio es innecesario. La forma sigue a la función —y no al revés—. La usabilidad es, a la vez, empírica y relativa. Cuatro ideas y cuatro formulaciones que potencian conceptos y organizan agendas creativas en diseño, en símbolos y espacialidad, en el orden de los protocolos, en la medición de los atributos de calidad.

Ser creativo no es simplemente organizar ideas para exportarlas a la mesa de los ingenieros, al flujograma de los desarrolladores, sino especialmente a la consola de los usuarios, a los filtros humanos quienes son los que escribirán el reporte de funcionamiento, el formato de aplicabilidad, la crónica del usuario en ciernes y la difusión a las potenciales audiencias.

Los palillos chinos son funcionales porque el peso que soporta su carga restituye una relación manejable de volúmenes y de trayectos. El bocado está previsto para ser parte esencial del plano. Quien dibuja el platillo en su mente, también elige las herramientas que harán que los comensales resuelvan, dispongan y regulen el flujo de los materiales que pasarán por su boca, hasta satisfacerlos por completo.



Todo habitante de la polis digital necesita saber que allí, donde se guarden sus productos, también ese lugar demanda un empaque que los formalice antes de ser gestionados. Resumidamente, toda mecánica es real en la medida en que se prevé su permanencia frente a la constante del mantenimiento; sí usted inventa un chocolate, ya ha pensado —muchas veces sin saberlo— en su bombonera.

La marcha tecnológica muchas veces imprime un ritmo que distorsiona la claridad y confunde al lector, al consumidor, al agente que pide simplemente una respuesta sencilla a una simplísima orden. La euritmia no es solo una proporción frente al objeto manejable, sino en especial, una relación de atractivo por contestación, en lugar de una experiencia de uso que retrase la tarea primigenia. Veamos un ejemplo. Los teléfonos inteligentes o la popular interfaz hogareña de integración de tareas —TV, Cable, Internet, clima interno, refrigerador, despensa, alarma, etc.— son dos puentes a la incomunicación, en lugar de un intento real de comodidad programada. Muchas veces, para hacer simplemente una llamada telefónica —ya sea por un asunto de mala praxis intuitiva o por un protocolo de aplicaciones oscuramente dispuesto— el usuario debe perder un tiempo excesivo y dejarle tiempo a su mente consciente para que exclame: “mi teléfono viejo era mejor”. En el caso del robot casero la integración de actividades diarias produce, muchas veces, una elección de casualidades, más que un rango de conductas familiares.

Resumamos algunos disgustos cotidianos que muchos accionistas apoyan, mientras que la mayoría de los gerentes de marca y desarrolladores intentan componer:

- ♣ Si yo quiero escuchar música *on line*, no tengo que pasar por media docena de pasos para activar un servicio de melodías en *playlist*.
- ♣ Una mayor cantidad de iconos no es una prueba viviente de pertinencia y significación, de hecho, solo ponen en evidencia lo innecesario de ciertas características de los procesadores de palabras que pretenden ser *cool...* o que se venden como *upgrades*.
- ♣ La incomodidad de ciertas *apps* que desean convertirse en mundos apartes o subsistemas externos, cuando ya marchaban adecuadamente bien —caso del *Messenger* de *Facebook* para *tablets* y teléfonos de última generación—.
- ♣ La pérdida de inmediatez en las búsquedas de *Google* en ambiente *Mac*, al aparecer enlistadas, primero los *links* a los *ads*, por encima de la pesquisa original.

Ser simple no es ser rupestre, implica estar dispuesto a emplear una sencillez que respete la raíz de deseos básicos humanos: del que toma en un aparato en sus manos, del que imparte directrices desde el comando de su voz, del que en un futuro, no muy lejano sincronice la franja energética de sus sueños nocturnos, con el dispositivo tecnológico-eidético que intentará cumplirlos, a lo largo del día siguiente.

El mundo digital promueve y extiende o disuelve las emocionalidades generando nuevas pasiones. Por ello, hablemos un poco de las emociones en el mundo digital.

## Emociones, uso y prudencia

La diseñadora Jessica Ogden narra que en su infancia sentía una particular mezcla de alegría y expectación, cada vez que su madre trabajaba alguna pieza de tela en la máquina de coser. Mientras esperaba, imaginaba qué forma podrían tomar esos tejidos sobre su cuerpo. Al encontrarse con vestidos, pantalones o sweaters, las emociones tomaban otros caminos —los de la vida real, la escuela, las fiestas, el trabajo o la calle— generando nuevas inspiraciones, y en especial, una serie de experiencias individuales, a veces intranferibles o incomunicables. Por eso, con el tiempo decidió que cada diseño suyo no solo hablaría desde las formas, sino que le sacaría conversación al mundo.

Así en la moda, como en la aclimatación tecnológica, cada creación tiene un entorno particular de nacimiento, una serie específica de elementos biográficos, un deseo consciente de darle al resto de las personas el mismo marco de referencias que produzcan experiencias individuales, pero repetibles. Si acaso, cada vez que probamos un dulce, no solo nos sabe a él, también nos estremece hasta llevarnos al momento de vida, que logró que nos enamoráramos de su emboque y aroma, enlazando —para siempre— gusto y memoria.

Una experiencia de uso implica el encuentro de algo que llamamos recuerdo, pero que se va modificando obedeciendo al nivel de atención que le prestamos. Sentirse a gusto con un objeto, pasa primariamente por comprobarlo flexible, maleable, ergonómico y manipulable. Tomemos un ejemplo: todo vaso con superficie lisa hace que su contenido se beba en un tiempo —un poco más largo— que si tomáramos en un vaso con canales adaptables a nuestros dedos. Para un *cooler*, o para un envase de una bebida energética, esto resulta positivo, pero para el caso de bebidas alcohólicas, pudiera generar un problema frente al consumo responsable. En pocas palabras, al darle confianza —vía inconsciente— al consumidor, también debemos honrar esa naciente relación con la prudencia, en la utilización del contenido.

Volviendo al tema tecnológico, a partir, del desarrollo y popularización de las *tablets* han aparecido tamaños reducidos e intermedios, en vista de que a partir de la integración de *apps*, ahora, dicho *gadget* será tanto *GPS*, como cámara, como un teléfono, amén de ser la plataforma interactiva de redes sociales, de comunicaciones alternativas populares como *Skype* o *Magic Jack*, o simplemente como canal de intercambio entre buzones. Al no ser este dispositivo el mejor formato para hablar por teléfono —ya sea sosteniéndolo en la calle o en el auto— resulta imprescindible el uso del audífono o del manos libres. En pocas palabras, se corre el riesgo de que esta plataforma —ahora un continente para casi todo— termine disgregándonos de lo esencial, originando un barroquismo tecnológico que puede terminar volviéndose contra el aparato, corrompiendo así, cualquier experiencia moderada de usuario.

## Nuevas coordenadas de aprendizaje

¿Cómo lograr, que lo que se diseñó con un fin, se mantenga medianamente estable en el tiempo? El truco reside tanto en la superficie como en las profundidades de las interrelaciones humanas. ¿Cómo se aprende con mayor rapidez y posibilidad de entrenar a

otros? Pues, por medio del ejemplo. Nada mejor entonces que recurrir a un tutorial, que haga las veces del antiguo folleto. Se trata de volver a aquel *booklet*, que algunos leían y muchos, hacían caso omiso. El tutorial resulta una forma expedita y eficiente que permite que la transferencia de la práctica digital y estética se mantenga por vía del buen uso. Nada mejor que ilustrarse —desde la casa matriz, o desde el canal *Youtube* de un usuario bien posicionado— sobre cómo obtener el máximo rendimiento de un aparato o de una aplicación que pretende pasar revista a la voz, al audio, a la data o a las imágenes.

Los tutoriales y las respuestas del público —quienes los observan y evalúan a una velocidad inconsciente, mucho mayor a la consciente— se han vuelto uno de las técnicas más seguras para hacer pruebas tanto en fases, como procesos, ya que permiten obtener datos estadísticamente fiables. Permiten calcular —la vez que se podemos ir ajustando— los diseños básicos originales; permiten obtener materiales o ingredientes alternativos; y, sin duda, pueden mejorar los sistemas de comunicabilidad, compendiando nuevos parámetros para el diseño. Vayamos a un ejemplo, tomado desde el mundo de la música.

¿Riff o balada rock? Al entrar en contacto con un tutorial de guitarra, el usuario define cuál será su rango de experiencias objetivas, esto es, él delimitará lo que quiere, cómo lo quiere y cuándo lo quiere. Repasemos: acordes de temas clásicos del rock, junto a *riffs* de guitarra; si la experiencia ha de ser de clases por minuto, por medias horas, por sesiones extensas. El usuario decidirá, incluso, si mantendrá la conexión con el tutor o buscará otro que le funcione mejor, dependiendo del idioma nativo, la empatía natural con el educador, su edad, sexo, y en especial el *delivery*. Sonando a razonamiento circular, hablamos de una suerte de “*performance del performance*”. Por último, la experiencia de aprendizaje se valdrá tanto de las validaciones al final del video —nos referimos a los comentarios de otros ejecutantes— remarcada o remachada a potenciales verificaciones de destrezas, hechas a partir de preguntas y respuestas, dentro de su propia comunidad de validación. En pocas palabras, su tribu estética de referencia.

### **Polis, bien común y calidad de vida**

Como apuntáramos al principio, un repertorio de protocolos creativos se alimenta con experiencias de la propia biografía, se edifica en capas. Invariablemente existirán factores —coeficientes no estudiados— y por supuesto, errores experimentales; pero, en un ambiente como el de los mercados imprecisos, ese error aleatorio, también puede volverse un micro-dato que hable de patrones de comportamiento futuro. La creación es un diálogo con el inconsciente propio y el colectivo, es un intercambio epistolar con intermediarios susceptibles e indiferentes a la vez.

Cada producto, cada servicio, cada marca, cada posibilidad interactiva es una promesa que debe ser cumplida, de manera que tanto lo que sentimos al familiarizarnos tempranamente, como lo que vamos apreciando a la postre —una vez dejamos de ser los mismos, en términos de edad y de gustos— pueda ser verbalizado frente a individuos con nuestras propias inquietudes o, como significa el reto diario, ofrecérselo a desiguales audiencias.

En conclusión. Recordando y ampliando nuestros supuestos iniciales...

1. Vivimos en una *polis*, real, pero también digital, digitalizable, interconectada y potencialmente virtualizable.
2. Somos ciudadanos —¿nacionales?— inmersos en una *psicoesfera* de información global.
3. Tenemos una psicobiografía personal, unos intereses particulares y unos sueños que pueden ser compartidos o no con nuestro entorno...
4. Pensamos, sentimos y reflexionamos dentro de un marco familiar, social, cultural, histórico... donde el o los idiomas funcionan análogamente a las valencias de la química.

Decidamos entonces:

- ♣ Vivir y enseñar para el bien común y la más alta y sostenible calidad de vida.
- ♣ Conocer de cerca las transformaciones tecnológicas que intervienen, alteran e influyen en nuestro mundo.
- ♣ Reflexionar sobre estas transformaciones generacional y demográficamente.

Pero —se podrá preguntar el buen lector que me haya seguido hasta aquí—, ¿qué papel juega en todo esto el inglés? Por si acaso la respuesta no se ha dejado colar ya, por sí sola, vamos a resumirlo elípticamente. Se cuenta en Argentina que cuando el fútbol aún no había pasado a formar parte de la identidad nacional sino que era todavía una novedad importada de Inglaterra, y aprendida por el ejemplo y la emoción, más que por la teoría o con inexistentes tutoriales, los juegos solían empezar cuando quien hacía las veces de árbitro preguntaba: —¿*Aurieri*? A lo que los ansiosos jugadores le contestaban: —¿*Diez!* Una incomprensible ceremonia que en realidad se derivaba de: —¿*Are you ready?* —¿*Yes!* De modo semejante, es claro que no hace falta saber ni pizca de inglés para que nuestras vidas vayan siendo impregnadas o transformadas por el “féisbuk”, el “guasóp”, o el más reciente “esmárfon” fabricado en China o en Corea. Pero si de conocer y reflexionar se trata, qué mejor pasaporte cultural puede haber, para salvar con éxito la brecha digital, que el conocimiento del idioma en que se han concebido, bautizado y programado los horizontes y comandos de este, ahora sí, *Brave New World*.

## Bibliografía mínima

Gardner, Howard (2014). *La generación APP*. Barcelona: Gedisa.

Ortega, Joaquín (2014). *La Cultura del Milenio*. Caracas: Librero ETC.

Zaccagnini, José Luis (2008). *Psicología e inteligencia artificial*. Madrid: Trotta.