



# KUBERNÉTICA

POR UN USO ÉTICO DE LA TECNOLOGÍA

[WWW.KUBERNETICA.COM](http://WWW.KUBERNETICA.COM)

[www.kubernetica.com](http://www.kubernetica.com)

[contacto@kubernetica.com](mailto:contacto@kubernetica.com)

© 2006 - 2016

Esta obra se encuentra bajo una licencia *Creative Commons*  
Reconocimiento - No Comercial - Sin Obra Derivada 2.5  
(CC BY-NC-ND 2.5).

# Uso de dispositivos móviles y redes sociales en los jóvenes: ¿mayor conexión o menor sociabilización?

Simón Bermatov

Estudiante de la Licenciatura en Gestión de Medios y Entretenimiento  
Universidad Argentina de la Empresa (Argentina)

## 1. Introducción

A lo largo de las últimas décadas, las nuevas tecnologías de la comunicación han tenido una enorme penetración en nuestra sociedad. Día a día el uso de dispositivos móviles por parte de las personas (específicamente los jóvenes) es más notable y consecuente.

Los comportamientos sociales y las relaciones interpersonales han sido modificadas desde el nacimiento de estos equipos. Tanto, que nuestra actividad diaria puede ser completamente diferente si al salir de nuestro hogar lo hacemos sin este artefacto en el bolsillo.

El tiempo libre ha aumentado gracias a la infinidad de aplicaciones desarrolladas para simplificar la vida de los usuarios y como resultado es muy común oír a estos mismos beneficiarios como fieles defensores de las nuevas tecnologías. Sin embargo, la dependencia de los equipos móviles y junto a ellos también de sus facilidades, es cada vez mayor.

Entonces, ¿de qué manera afecta esta dependencia al individualismo conectado<sup>1</sup>?, ¿el uso de aplicaciones nos permite tener más tiempo para relacionarnos o nos hace vivir pendientes de ellas y por lo tanto desconectados? A lo largo de este ensayo intentaremos responder estas y otras cuestiones como el *phubbing*<sup>2</sup>.

## 2. Consideraciones sobre el uso de redes sociales en dispositivos móviles

### 2.1. Aspectos positivos generados por los inventos técnicos

---

<sup>1</sup> Flichy, Patrice. “El individualismo conectado. Entre la técnica digital y la sociedad”.

TELOS 68 (2006) Artículo disponible en:

<http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/telos/articuloautorin invitado.asp?idarticulo=1&rev=68.htm>

<sup>2</sup> *Phubbing* es un término inglés resultante de la combinación de las palabras *phone* (teléfono) y *snubbing* (tratar a alguien con desdén, ignorarlo). Esta expresión hace referencia al acto de desairar a alguien al mirar su teléfono en lugar de prestar atención.

“Una disminución en el tamaño de las máquinas corresponde con frecuencia con su desarrollo y progreso” (Butler 1863, 2). Las palabras de Butler nos ayudan a confirmar nuestra teoría que desde la creación del primer dispositivo móvil su tamaño no ha dejado de disminuir en tanto sus capacidades han aumentado.

Hace pocos años, estos aparatos comenzaron a aceptar la descarga de aplicaciones que facilitaron los quehaceres diarios y ampliaron los límites del tiempo disponible al ocio. Como consecuencia, el desarrollo de juegos y redes sociales ha crecido de manera desmesurada.

Las *social networks*<sup>3</sup>, por su parte, favorecieron la interacción entre los usuarios y abrieron el abanico de sociabilización permitiendo generar relaciones que habrían sido imposibles de entablar si hubiera habido que promoverlas de manera física. Básicamente por que como afirma Patrice Flichy: “las páginas personales [...] permiten al individuo crear una identidad, jugando [...] con una presentación pública de sí mismo”<sup>4</sup>.

## 2.2. Los perjuicios detrás del lo positivo

Sin embargo, las controversias y discrepancias generadas en torno al uso y/o abuso tanto de los dispositivos móviles, como de sus facultades, son frecuentes a la hora de debatir el tema.

Es importante mencionar que las consecuencias negativas que muchos le atribuyen al empleo de redes sociales (individualización o *phubbing*, por ejemplo) surgen por los usos y representaciones que la sociedad le da al invento. Hace tiempo que ya se percibía una tendencia al aislamiento, y posiblemente sea esto lo que le pudo haber dado éxito social a estas tecnologías, tal como explica Flichy (2006) acerca del *individualismo conectado*. Hoy en día es posible observar a una gran cantidad de gente viviendo pendiente de publicar absolutamente todo lo que les sucede. Los medios de expresión han aumentado y “cuanto mayores son, menos cosas se tienen por decir” (Lipovetsky 1986, 14.). Sólo se publica lo bueno y lo que genere “placer narcisista de expresarse para nada, para sí mismo [...]” (*Ídem*).

Los usuarios hacen público sólo lo bueno, generando una apariencia digna que a su vez engendra una satisfacción por aparentar y sentirse aceptado. Vivir pendiente de capturar el momento con el celular pasó a ser más importante que experimentarlo y guardarlo en la retina. Como consecuencia, este comportamiento engendra al *phubbing* y, al mismo tiempo, la desconexión de la persona que se encuentra a nuestro alrededor para pasar a

---

<sup>3</sup> *Social networks* es el término inglés utilizado para hacer mención a las redes sociales.

<sup>4</sup> Flichy, Patrice. “El individualismo conectado. Entre la técnica digital y la sociedad”.

TELOS 68 (2006) Artículo disponible en:

<http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/telos/articuloautorin invitado.asp@idarticulo=1&rev=68.htm>

estar conectado con las decenas y centenas de “amigos” que poseemos en las redes sociales.

### 3. Conclusión

Las posturas respecto al uso de dispositivos móviles y redes sociales en los jóvenes son abundantes. Las personas un tanto lejanas a la asimilación de estas costumbres, suelen oponerse fervorosamente a los comportamientos generados por las nuevas tecnologías. Pese a ello, lejos estamos nosotros de caer en ese determinismo tecnológico<sup>5</sup>.

La situación vivida en este momento es el resultado, como mencionamos anteriormente, de la tendencia social al individualismo conectado<sup>6</sup>.

Respecto a este último tema mencionado, opinamos que si bien promueven esta “individualización”, es momento de dejar de lado las diferencias y la actitud altanera para con nuestros jóvenes y comenzar a comprender que “los inventos técnicos no determinan los cambios sociales, sino que, al revés, las transformaciones sociales prefiguran las características y los usos de la tecnología” (Koval 2013, 1). De la misma forma que “los objetos técnicos, en tanto, dicen cosas acerca de nosotros mismos” (*Ídem*).

Es importante aceptar que los tiempos cambiaron. Junto a él también lo hicieron las formas de sociabilización y la realización de quehaceres diarios. Por lo tanto, como sociedad, debemos aprovechar todas las herramientas que los dispositivos móviles nos han brindado y asimismo utilizarlas para hacer más eficiente nuestro tiempo libre y promover las relaciones sea por el medio que sea, por que no hay nada más placentero que hablar con nuestros semejantes.

Por último, creemos esencial evitar a toda costa la dependencia tanto de los dispositivos (para poder mantener alejadas a las consecuencias indeseables como el *phubbing*) como de las redes sociales (para impedir caer en una realidad que sólo se vive en un mundo virtual).

### 4. Bibliografía

BUTLER, Samuel. 1863. “Darwin entre las máquinas”. Christchurch Press. Nueva Zelanda, 13 de junio.

---

<sup>5</sup> Véase Koval (2013, 1)

<sup>6</sup> Flichy, Patrice. “El individualismo conectado. Entre la técnica digital y la sociedad”.

TELOS 68 (2006) Artículo disponible en:

<http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/telos/articuloautorin invitado.asp@idarticulo=1&rev=68.htm>

FLICHY, Patrice. 2006. “El individualismo conectado. Entre la técnica digital y la sociedad”. *TELOS* n.º 68, julio/septiembre 2006. Madrid.

KOVAL, Santiago. (Buenos Aires) *La condición humana en la era tecnocientífica: deseos, necesidades y representaciones sociales*. [en línea]. [citado septiembre 16 2014].

Disponible de World Wide Web  
<http://www.santiagokoval.com/2013/06/19/la-condicion-humana-en-la-era-tecnocientifica/>

LIPOVETSKY, Gilles. 2002. [1983]. *La era del vacío*. Buenos Aires: Anagrama.