

Los jóvenes y sus prácticas culturales a través de las TIC

Jordi Solé Blanch (URV)

Resumen

Hace tiempo que los jóvenes no encuentran respuestas válidas en la familia y la escuela para hacer frente a los procesos de transición juvenil. La nueva red de significados con los que construir la identidad y configurar estilos de vida distintivos consiguen hallarla en la cultura popular y el sistema de consumo. En este marco hay que situar la incidencia de las nuevas tecnologías y la cultura digital cuando observamos las prácticas culturales y de consumo de los jóvenes actuales. El papel central que han adquirido las TIC en sus vidas no sólo les permite obtener nuevos espacios de autonomía respecto las instituciones tradicionales de socialización, sino que en muchos casos pueden llegar a encontrar el mejor refugio donde poder expresar su individualidad en la representación de sí mismos, así como trascender la posición estructural que ocupan en un contexto de riesgo e incertidumbre generacional.

Abstract

It has been a long time since youth don't find any answers in the family and school to face the youth transition. The popular culture and the consumer system are the newest significances where youth build their identity and life-style. In this context we point up the incidence of the new technologies and the digital culture when we observe the cultural practices and the consumerism of the contemporary youth. The main role of the new technologies has permitted to the youth to get spaces of new autonomy for away from the traditional socialization institutions. In some cases, youth find the best place in those spaces where they can express their individuality and transcend the structural position that they occupy in a context of generational risk.

1. Introducción

Hace tiempo que los estudios sobre la juventud se abordan a partir del papel central de las identidades culturales y los estilos de vida. Fijar la mirada en el conjunto de prácticas sociales (estilos de vida) y significados simbólicos (identidades culturales) que normalmente se adscriben en el campo del consumo cultural –tal y como apuntan (Feixa, González,

Martínez y Poncio, 2002)- obliga a incluir el consumo asociado a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación por ser el nuevo horizonte donde los jóvenes desarrollan sus procesos de enculturación.

Las nuevas generaciones no pueden explicarse sin los cambios culturales que han generado los medios de comunicación y las nuevas tecnologías. Este contexto lleno de instrumentos tecnológicos está configurando su visión de la vida y del mundo, mientras las instituciones primarias de socialización (familia y escuela) van quedando al margen de las nuevas formas de sociabilidad que practican los jóvenes.

En este artículo pretendemos analizar el distanciamiento cultural entre estas instituciones y la vida cotidiana de los jóvenes a partir del impacto que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y la cultura digital están teniendo en la configuración de sus nuevas identidades culturales y estilos de vida.

2. Transiciones juveniles, cultura popular y consumo.

La profunda transformación sobre la situación de los jóvenes en la actualidad hay que vincularla con la emergencia de un nuevo modo de sociabilidad humana que está cuestionando de forma radical las instituciones tradicionales encargadas de la reproducción del sentido y de los modos de organización sociales hasta ahora conocidos (Gil Calvo, 2004).

Las biología juveniles ya no pueden ser descritas de acuerdo a un modelo lineal y estandarizado del curso de la vida. En efecto, las experiencias de los jóvenes en relación a los procesos de transición juvenil y la construcción de la identidad hay que considerarlas desde la percepción del riesgo generacional (Nilan, 2004). Incertidumbre, vulnerabilidad y reversibilidad son algunos de los elementos que definen este riesgo, agravado por los diferentes tipos de exclusión que siguen generando las desigualdades sociales. Las trayectorias vitales se fragmentan e individualizan mientras la familia y la escuela se debilitan como modelos de socialización en los que poder encontrar un sentido de pertenencia y seguridad ontológica (Du Bois y López, 2004).

Ante todo hay que destacar la reestructuración ocupacional de los mercados de trabajo, con lo que supone de grave desregulación sociolaboral y veloz amortización de las cualificaciones. La precariedad laboral, los contratos temporales y la discriminación salarial, que nada tienen que ver con la flexibilidad laboral y la formación continua como defienden muchos apologistas neoliberales, conllevan la creciente discontinuidad y fragmentación de las carreras laborales de los jóvenes, determinando así la quiebra biográfica de su identidad personal, con efectos perversos como el

Los jóvenes y sus prácticas culturales a través de las TIC

desanclaje de Giddens (2000), la individualización de Beck (1992), y la corrosión del carácter de Sennet (2000).

Bajo estas circunstancias, los jóvenes se liberan progresivamente de las instituciones primarias de socialización (familia y escuela) en tanto que éstas son incapaces de ofrecer la orientación y las respuestas adecuadas al nuevo repertorio de incógnitas que afectan todos los aspectos de su cotidianeidad.

La nueva red de significados se acaba hallando, entonces, en dos espacios estrechamente relacionados entre sí: la cultura popular, entendida como aquella que construyen los medios de comunicación, la música, el cine, las nuevas tecnologías y otras expresiones a partir de las cuales los jóvenes modelan sus identidades individuales y colectivas (Giroux, 1996), y el sistema de consumo, capaz de ofrecer todo tipo de mercancías y productos, pero también “estilos de vida”. La posesión o acceso a determinados productos y actividades de consumo implica poder acceder a una particular manera de experimentar el mundo, que se traduce en adscripciones y diferenciaciones identitarias y nuevas formas de ritualización en las transiciones juveniles (Reguillo, 2004).

Los estilos de vida mediatizados por la cultura popular y el consumo juvenil configuran un espacio social y cultural propio a partir del cual los jóvenes consiguen escapar de su condición intersticial, redimiendo así en el plano simbólico sus incertidumbres y, por supuesto, sus fracasos en la lucha por la emancipación y promoción social y el disfrute de un mundo todo él hecho de objetos codiciables (Delgado, 2002). A la vez, tal y como señalan Martínez, González, y de Miguel (2006), es a través del consumo cultural que se puede expresar la individualidad en la representación de uno mismo y, en cierta medida, trascender la propia posición estructural, consiguiendo espacios de autonomía.

Si en la vida cotidiana de los jóvenes, los bienes y actividades de consumo asumen un papel fundamental en la producción y circulación de significados, adquiere particular importancia preguntarse por sus consumos culturales. Su análisis permite entender las distintas configuraciones del mundo que, de manera contradictoria y compleja, los jóvenes construyen a partir de sus vínculos con el mercado de consumo y las industrias culturales (Reguillo, 2000).

En este marco hay que situar la incidencia de las nuevas tecnologías en las prácticas culturales y de consumo de los jóvenes actuales. La creciente presencia de la cultura digital en su vida cotidiana ha introducido un elemento fundamental que condiciona tanto sus procesos de enculturación como la construcción de sus propias identidades. El siguiente apartado, pues, lo vamos a dedicar a describir los usos y consumos que los jóvenes hacen de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, advirtiendo de antemano que en la red y el ciberespacio las nuevas

generaciones se juegan muchas más cosas que la construcción de identidades superficiales y relaciones epidérmicas.

3. Jóvenes y nuevas tecnologías.

Los jóvenes han encontrado en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación un nuevo espacio donde poder desarrollar procesos de enculturación propios al margen de las instituciones primarias de socialización. Los efectos culturales que ha generado la aparición de un nuevo sistema de comunicación electrónico, caracterizado por la integración de todos los medios de comunicación y su interactividad potencial a escala global, ha abierto una nueva red de significados con los que poder desarrollar nuevas formas de construcción de la identidad y estilos de vida distintivos.

Mi experiencia de trabajo con adolescentes y sus familias me permiten confirmar hasta qué punto el tiempo y el espacio social que genera la realidad de las TIC e Internet ha levantado un nuevo muro entre las generaciones. Mientras la familia y las instituciones escolares asumen, aunque con muchas dudas, una forma de organizar y reproducir culturalmente un sistema social decadente, los nuevos sistemas de comunicación ofrecen a los jóvenes un nuevo territorio desde el que poder desafiar frontalmente los referentes culturales y morales tradicionalmente instituidos.

El nuevo contexto tecnológico ha impulsado una doble transformación cuyos efectos podemos percibir en las nuevas formas de sociabilidad entre los jóvenes y sus prácticas culturales a través de las TIC.

En efecto, el protagonismo de los jóvenes en el uso de las nuevas tecnologías, las redes de la comunicación y la información y de Internet ha posibilitado el desarrollo de una auténtica marginación y autoexclusión del sistema cultural institucionalizado (Marín y Muñoz, 2002). El carácter asistemático y desjerarquizado de la comunicación horizontal, democrática y global de Internet permite convertir la red en un instrumento potente para la creación de espacios culturales propios sin la necesidad de atender los procedentes de los aparatos culturales institucionalizados. Que se pueda escapar de la cultura institucionalizada no quiere decir que se adopte una posición extrema y siempre subversiva en los nuevos espacios virtuales de la red, pero sí parece claro que los jóvenes han encontrado nuevas formas para expresar su heterogeneidad y afirmar la diferencia.

El espacio virtual que se construye socialmente con la conexión de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación ha creado un nuevo mundo metafórico en el que los jóvenes conducen cada vez más buena parte de sus vidas. En este sentido, hay que reconocer que el atractivo de

Los jóvenes y sus prácticas culturales a través de las TIC

este mundo reside en las experiencias que pueden desarrollar en torno a los procesos de construcción y reconstrucción de su personalidad. En el ciberespacio se abren universos completos donde se lleva a cabo una intensa vida social, a menudo mucho más satisfactoria que la que se experimenta en comunidades y ámbitos reales (Turckle, 1995).

Pensemos, por ejemplo, el lugar que ocupan los videojuegos o los *chat-rooms* en la estructura cultural de los adolescentes y los jóvenes, y que muy bien podríamos extender a otros grupos no tan jóvenes. En el primer caso observamos cómo estas elaboraciones comerciales, dirigidas a un consumo lúdico, de entretenimiento, comportan, a su vez, mucho más que el mero componente de juego (Verdú, 2005). Citando textualmente a Mayans (2001:11), podemos observar cómo << *se derivan intensos grados de interacción ser humano/máquina, en los que todo el entorno (o, al menos, la mayor parte de él) se vuelve sensible y alterable a la acción del personaje. Personaje que es, de hecho, una auténtica transustanciación de la identidad y capacidades del jugador* >>. En realidad, el individuo transporta su corporeidad reencarnándose en una determinada forma gráfica y digital de tal manera que se experimenta la sensación de estar, realmente, viviendo y actuando en el espacio generado infográficamente. Uno puede ser un fracasado en la vida real y convertirse en héroe en la realidad virtual.

Si dejamos de lado, por un momento, los escenarios lúdico-comerciales generados en los videojuegos (de mayor uso por parte de los jóvenes de género masculino ¹), encontramos fácilmente algunos modelos paradigmáticos de interacción social que tienen por *lugar* el ciberespacio (Augé, 1989). Esto nos parece sumamente interesante a la hora de analizar y describir cómo las nuevas generaciones han incorporado estos espacios para desarrollar los procesos de enculturación desde los que se construyen sus identidades y sus emociones. Y es que Internet se ha constituido en un ámbito alternativo de encuentro que se suma a aquellos en los cuales los jóvenes construyen habitualmente su universo relacional (Mora, 2003).

Este nuevo tipo de sociabilidad virtual lo encontramos en los *fóruns* o *newsgroups*, en los *chats* de IRC (*Internet Relay Chat*) o salas de conversación, en el *messenger* y el correo electrónico. Todos estos

¹ En un estudio publicado por el Instituto de la Juventud (INJUVE) en el 2002 se apuntaba que el 58'8% de los adolescentes entre 14 y 18 años son jugadores de videojuegos. De este porcentaje, un 42'2% juegan con una frecuencia mínima de 3 días a la semana, o incluso con una frecuencia diaria, y uno de cada cuatro adolescentes afirma emplear en esa actividad más de dos horas diarias en días laborables.

Más datos recogidos en este estudio pueden consultarse en: RODRÍGUEZ, Elena (Coord.) (2002): *Jóvenes y videojuegos: significación y conflictos*. INJUVE y Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD). Ministerio de Asuntos Sociales. Madrid.

servicios ofrecen, en definitiva, un espacio virtual donde los actores se encuentran e interactúan creando diferentes tipos de comunidades virtuales (Mayans, 2002).

Es un lugar común decir que la naturaleza de las relaciones y vínculos de la comunicación mediada por ordenador son más efímeras, menos estables y con vínculos sociales y sentimientos menos fuertes y sinceros. Probablemente estas afirmaciones asumen una visión idealizada de lo que ocurre en la vida real (Vayreda, Núñez y Miralles, 2001). Es verdad que las condiciones propias del ciberespacio posibilitan el anonimato y un tipo de relaciones más inestables y efímeras, pero no son tan diferentes a las que emergen del mundo material. Y cabría apuntar, siguiendo a Mayans (2000), que las relaciones sociales en Internet no son exactamente anónimas, sino más bien ficciones o construcciones a partir de la experiencia personal, una forma de describirse de nuevo.

En estas condiciones, el carácter de ficción de las interacciones es reformulado en términos que responden a las condiciones propias de la Red (anonimato, fragmentación, “descorporeización”, etc.), las cuales posibilitan juegos de lenguaje en los que se tramitan identidades y emociones que constituyen todo un universo relacional (Gergen, 1996). Nos parece oportuno señalar estos aspectos para comprender las nuevas formas de sociabilidad que los jóvenes desarrollan al interactuar a través de Internet.

Como todo ritual, el de la simulación cumple un importante papel en la sociabilidad virtual. Un ritual que se construye mediante el acuerdo implícito de sus participantes en condiciones de anonimato y descorporeización, sin que esto obstruya el camino de un encuentro material. Con estas pautas de relación, lo que se intenta construir es un escenario que permita experimentar diversos encuentros sin el compromiso o las consecuencias que, en otro tipo de circunstancias, tales encuentros podrían acarrear. Pero ese juego recíproco de identidades no impide la construcción de vínculos emocionales verdaderos. Los participantes de un *chat*, mediante el ritual de simulación y el establecimiento de una relación aparentemente ficticia, posibilitan la vivencia de emociones reales, permitiendo la emergencia de verdaderos universos emocionales en la Red.

Los estudios realizados en el marco de la ciberantropología nos advierten de la extrema relevancia que estos nuevos medios de comunicación están adquiriendo desde el punto de vista de la juventud (Fainholc, 2003). Su accesibilidad es masiva y no cabe duda hasta qué punto el fenómeno de los *chats* y el *messenger* se convierte en un instrumento idóneo e importantísimo en relación con el nacimiento y mantenimiento del grupo de iguales.

Haciendo paralelismos con el uso que los jóvenes realizan del teléfono móvil, Fortunati y Manganeli (2002) apuntan que la explicación carecería de sentido sin aludir a la acuciante necesidad de los jóvenes de pertenencia al grupo, a su mundo cultural de valores, creencias, normas, comportamientos,

Los jóvenes y sus prácticas culturales a través de las TIC

sentimientos, etc. Y un modelo emergente en relación con los padres y los nuevos modelos de familia apuntaría que los hijos, y muy especialmente las hijas adolescentes, han descubierto en el *chat* y el *messenger* una forma de independizarse de los controles paternos, buscando su libertad, y refugiándose en el grupo primario de iguales con los que se chatea antes que en el grupo de iguales de la familia.

4. Conclusiones.

El uso y consumo que realizan los jóvenes de las nuevas tecnologías se convierte en una de las estrategias principales para la creación de estilos de vida propios. Los procesos de enculturación que desarrollan en los nuevos espacios virtuales, donde juegan, interactúan y configuran su identidad les permite realizar un trabajo cultural con el que adaptarse a las nuevas condiciones sociales, al estado de incertidumbre si seguimos las argumentaciones de Beck (1992), obteniendo así una sensación de seguridad a partir de la creación de estilos de vida autónomos que encuentran una forma de expresión a través de la cultura mediatizada por las TIC.

Internet y los nuevos sistemas de comunicación e información se han convertido en una especie de nuevo refugio sub-cultural donde los jóvenes sobrevaloran las sensaciones vividas y que parece obedecer a un desarrollo muy intenso de la seguridad obtenida en el corto plazo, seguridad que, sin duda, no pueden encontrar en las instituciones primarias de socialización. Dicho refugio estaría constituido a partir de simples interrelaciones efímeras, que derivan en momentos emotivos e irrepetibles para los participantes y configuran vivencias personales sentidas como únicas e intransferibles (Rodríguez, 2002). Estas experiencias así vividas ofrecen un claro sentido compensatorio, una respuesta positiva ante el retraso y fragmentación en las transiciones a la vida adulta y su falta de lugar en el mundo. Donde los adultos acostumbran ver en estos refugios mundos aislados y autorreferenciales, los jóvenes aseguran su supervivencia personal, encontrando la necesaria adaptación y confianza consigo mismos.

Bibliografía

- Augé, M. (1989): "Los no-lugares". Edita Gedisa. Barcelona.
- Beck, U. (1992): "La sociedad del riesgo. Hacia una nueva modernidad". Edita Paidós. Barcelona.

Jordi Solé Blanch

Delgado, M. (2002): "Estética e infamia. De la distinción al estigma en los marcajes culturales de los jóvenes urbanos" en Feixa, C.; Costa, C.; Pallarés, J. (eds.): *Movimientos juveniles en la Península Ibérica. Graffitis, grifotas, okupas*. Editorial Ariel. Barcelona, (pp. 115-143).

Du Bois-Reymond, M. y López Blasco, A. (2004): "Transiciones tipo yo-yo y trayectorias fallidas: hacia las políticas integradas de transición para los jóvenes europeos" en *Revista de Estudios de Juventud*, nº 65. *Políticas de juventud en Europa*. Instituto de la Juventud (INJUVE). Madrid, (pp. 11-29).

Fainholc, B. (2003), "Contribución de una Tecnología Educativa Crítica para la educación intercultural de la ciudadanía". Disponible en el ARCHIVO del Observatorio para la CiberSociedad en: [\[http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=157\]](http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=157).

Feixa, C.; González, I.; Martínez, R.; Porcio, L. (2002): "Identitats culturals i estils de vida" a Gómez, C.; García, M.; Ripoll, A. I Panchón, C.: *La infancia i les famílies als inicis del segle XXI. Informe 2002. Volum 3*. Edita CIIUMU, Institut d'Infància i Món Urbà. Barcelona, (pp. 326-479).

Fortunati, L. Y Manganelli, A.M. (2002): "El teléfono móvil de los jóvenes" en *Revista de Estudios de Juventud*, nº 57. *Juventud y teléfonos móviles*. Instituto de la Juventud (INJUVE). Madrid, (pp. 59-78).

Gergen, K. (1996): "Realidades y relaciones. Aproximaciones a la construcción social". Edita Paidós. Barcelona.

Giddens, A. 1991 (2000): "Modernidad e identidad del yo: el yo y la sociedad en la época contemporánea". Edita Península. Barcelona.

Gil Calvo (2004): "La matriz del cambio: metabolismo generacional y metamorfosis de las instituciones" en Canteras Murillo, A.: *Los jóvenes en un mundo en transformación. Nuevos horizontes en la sociabilidad humana*. INJUVE. Madrid, (pp. 17-30).

Giroux, H.A. (1996): "Placeres inquietantes. Aprendiendo de la cultura popular". Paidós. Barcelona.

Marín, M. y Muñoz, G. (2002): "Secretos de mutantes. Música y creación en las culturas juveniles". Siglo del Hombre. Bogotá.

Martínez, R.; González, I. I De Miguel, V. (2006): "Cultura i joves. Anàlisi de l'Enquesta de consum i pràctiques culturals de Catalunya". Secretaria General de la Joventut, Col·lecció Estudis, nº 16. Barcelona.

Mayans, J. (2000): "Anonimato: el tesoro del internauta", en *Iworld*, 31- (octubre, 2000), pp. 55-59. Disponible en Internet en: [\[http://cibersociedad.rediris.es/mayans/tesoro.htm\]](http://cibersociedad.rediris.es/mayans/tesoro.htm).

Mayans, J. (2001): "Usar / Consumir el Ciberespacio. Entre lo panóptico y lo laberíntico". Fuente original: *Revista RAE – Revista de Antropología Experimental*. Disponible en: [\[http://www.jaen.es/huesped/rae\]](http://www.jaen.es/huesped/rae), 1. Disponible

Los jóvenes y sus prácticas culturales a través de las TIC

también en el ARCHIVO del Observatorio para la Cibersociedad: [<http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=22>].

Mayans, J. (2002): "Género Chat o cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio". Edita Gedisa. Barcelona.

Mora Castañeda, B. (2003): "Rituales de simulación y sociabilidad virtual. Una aproximación a los procesos de construcción de emociones en la Red" en *Revista TEXTOS de la Cibersociedad*, 2. *Temática variada*. Disponible en Internet en: [<http://www.cibersociedad.net>].

Nilan, P. (2004): "Culturas juveniles globales" en *Revista de Estudios de Juventud: De las tribus urbanas a las culturas juveniles*, nº 64. Instituto de la Juventud (INJUVE). Madrid, (pp.39-48).

Reguillo, R. (2000): "Emergencias de culturas juveniles. Estrategias del desencanto". Ediciones Norma. Buenos Aires.

Reguillo, R. (2004): "La performatividad de las culturas juveniles" en *Revista de Estudios de Juventud*, nº 64. Instituto de la Juventud (INJUVE). Madrid, (pp. 49-56).

Rodríguez, F. (2002): "Comunicación y cultura juvenil". Ed. Ariel.

Sennet, R. (2000): "La corrosión del carácter". Anagrama. Barcelona.

Turkle, S. (1995): "La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet". Ed. Paidós. Barcelona.

Vayreda, A.; Núñez, F.; Miralles, L. (2001): "E-cmmunitas". Documento en línea disponible en Internet en: [http://www.uoc.es/web/cat/articles/vayreda/ecomunitas_cat.html].

Verdú, V. (2005): "Yo y tú: objetos de lujo". Editorial Debate. Madrid.