

Juventud, comunicación, era digital y generación. Revisando categorías, definiciones y representaciones.

María Gabriela Palazzo.

Cita:

María Gabriela Palazzo (Octubre, 2012). *Juventud, comunicación, era digital y generación. Revisando categorías, definiciones y representaciones. III Reunión de Investigadoras/es en Juventudes Argentina. Universidad del Comahue, Viedma.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/gabriela.palazzo/5>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pf8d/98y>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite:
<https://www.aacademica.org>.

Juventud, comunicación, era digital y generación. Revisando categorías, definiciones y representaciones

Dra. María Gabriela Palazzo

Investigadora Asistente

Instituto de Investigaciones sobre el Lenguaje y la Cultura (INVELEC- CONICET)- INSIL

Facultad de Filosofía y Letras

Universidad Nacional de Tucumán

gabupalazzo@gmail.com

Tucumán

Don Bosco 3415- San Miguel de Tucumán

(0381) 4332978

Introducción

Este nuevo encuentro de la RENIJA nos propone otra vez la oportunidad de visibilizar nuestras investigaciones sobre juventudes. Esto significa socializar, revisar, proponer, cuestionar y contribuir a la construcción de este vasto, complejo y hermoso campo que es el de los Estudios sobre Juventudes en nuestro país.

Después de más de una década en este territorio (no el juvenil, sino el de los estudios)¹, quisiera volver hoy sobre algunas cuestiones teórico-metodológicas respecto de la construcciones discursivas que se manifiestan en los discursos sociales y académicos en torno a los jóvenes. Especialmente, en relación con su lugar como habitantes del Ciberespacio o bien, en cómo el Ciberespacio determina el ser joven.

Esto supone, desde mi punto de vista, retomar las categorías, estas formas no inocentes (y quizás un poco culpables) de nombrar, rotular, encorsetar, pero por supuesto también generalizar para entender, a quienes hoy son jóvenes, supuestamente nacidos, criados y familiarizados con el ser digital o ciberespacial. Todas estas formas de ubicar las juventudes son generadoras de creencias y representaciones sociales, una línea de estudio que ha cobrado nuevas fuerzas en los últimos años y en muchas disciplinas de las Ciencias Sociales, presumo que por su operatividad como herramienta teórica para establecer las relaciones entre el lenguaje, la sociedad y las ideologías.

Sabemos que en los estudios sobre comunicación, lingüística y discurso (Raiter, 2002, 2003; Van Dijk, 2003) las RS se conciben como parte de la memoria social. Son modalidades de conocimiento basadas en las imágenes que tienen los hablantes acerca de cosas, eventos,

¹

acciones y procesos que perciben. Las representaciones sociales son aquellos modelos mentales permanentes compartidos con los demás y representados en la memoria social

Por su parte las creencias, tal como sostiene Van Dijk, pueden ser individuales o sociales. Si se sostienen en la memoria episódica personal, no contribuyen a la formación de ideología, como sí lo hacen las creencias socioculturales que son compartidas con otras personas y grupos

Respecto de la construcción de categorías en el seno de las indagaciones académicas sobre juventudes, el sociólogo chileno Duarte Quapper (2011) se manifiesta a favor de investigaciones que superen las categorizaciones totalizantes y universalizadoras, la “rigidez mecanicista con que se ha mirado y se ha hablado de *la juventud*.” con la pretensión de generar conceptos dinámicos y flexibles que se acerquen progresivamente a los sujetos de estudio: las y los jóvenes, las juventudes, las expresiones juveniles, los procesos de juvenilización. De algún modo esta postura sintetiza el pensamiento y la preocupación de los referentes actuales más conocidos en el tema. Esto supone comprender que la emergencia de los sujetos jóvenes como *condición de estudio* ocurre a través de un proceso *dinámico, diferenciado y sin fin* (op.cit:17 y ss)

El desarrollo de los trabajos sobre juventudes en nuestro país está ofreciendo una variedad de enfoques que se orientan hacia aspectos, en pos de un discurso de carácter constructivista y relacional, donde los jóvenes se ven como “*sujetos de discurso* y como *agentes sociales*, con capacidad para apropiarse de (y movilizar) los objetos tanto sociales y simbólicos como materiales” (Reguillo Cruz: 2012)

En este sentido, todas las áreas de las Ciencias Sociales están en actividad, desarrollando trabajos teóricos, académicos, de campo, etc. que atienden tanto a los discursos como a los procesos, a las prácticas como a los sujetos, a las políticas como a las representaciones sociales. A los viejos y nuevos medios, sus apropiaciones y usos, a las formas de sociabilidad juveniles, las cuestiones de género, jurídicas, filosóficas, políticas, estéticas e ideológicas.

Asimismo, es palpable la voluntad de construir y difundir la complejidad del estado del arte en el campo de los Estudios sobre Juventudes en Argentina, integrando las diferentes perspectivas de análisis y problemáticas, así como las áreas de vacancia (Chaves,2007; Pini et al.:2012; Zaffaroni, 2012).

Nombrar la juventud en el Ciberespacio. La cuestión generacional

While some see “digital kids” as our best hope for the future, others worry that new media are part of a generational rift and a dangerous turn away from existing standards for knowledge, literacy, and civic engagement.

Una arista que quisiera destacar en el amplio terreno de las representaciones sociales es el de las categorizaciones relacionadas con la interacción juvenil en la red. O, dicho de otra manera, la homogeneización generacional que nombra, distingue e interpreta a los jóvenes en este siglo XXI.

El epígrafe citado:

Mientras que algunos consideran a los "niños digitales" como la mayor esperanza para el futuro, a otros les preocupa que los nuevos medios sean parte de una grieta generacional y un giro peligroso lejos de los estándares existentes para el conocimiento, la alfabetización y la participación cívica.

condensa los polos más extremos de la relación entre juventud/ciberespacio (o bien la era digital). La fascinación esperanzada frente al temor por los riesgos de muerte de los modos tradicionales de ser y estar en el mundo.

Los distintos modos de hacerlo atienden tanto a las prácticas discursivas como a las constituciones identitarias, conformaciones culturales y también representaciones sociales. Lo que se destaca en este escenario es la perspectiva generacional como tópico y estructura desde donde se habla de los jóvenes.

Como sabemos, la perspectiva generacional toma como punto de referencia algún acontecimiento trascendente que transforma a los individuos y a sus relaciones grupales. En este caso, las innovaciones tecnológicas del finales del siglo XX impactan notoriamente en el desarrollo histórico-social y político del siglo XXI.

¿Qué define a una generación? Según Mannheim (1990)²,

a. una generación no es un grupo concreto, sino un grupo delimitado por compartir unas mismas condiciones de existencia:

a. la contemporaneidad cronológica no basta para formar generación.

Al menos en la experiencia diaria, podemos inferir que las personas utilizan el concepto de generación con el sentido de temporalidad y contemporaneidad que Mannheim cuestiona como principio estructurante de una generación. En lo que respecta a la problemática de lo juvenil, creemos que no es tan sencillo establecer cuándo comienza una generación y cuándo termina; qué período debe transcurrir para que se pueda hablar de generación; qué factores contribuyen a que un grupo específico de jóvenes sienta y perciba que pertenece y actúa en el contexto de una generación. Se habla de "generaciones perdidas", "generaciones pasadas", "generaciones futuras" en un sentido muy amplio. Las personas se incluyen en "generaciones" para referirse, generalmente, a momentos vividos en conjunto con otros, realizando prácticas en común o bien identificándose con ciertos valores, objetos, modas, procesos, etc. El uso del término en la literatura también ha tenido que ver con la conformación de un fenómeno colectivo donde un grupo de individuos comparten espacios regionales y temporales, lo que les posibilita vivencias en acción. Esta caracterización, como las anteriores, tiene que ver también con una idealización o bien la objetivación de un estado de cosas.

Mannheim descarta como válida la definición de "generación" según el criterio de 'contemporaneidad' para destacar la función relevante de los lazos que se crean entre los individuos. Por otra parte, pone en relación de analogía a "generación" y "clase". Si mantuviéramos como operativa la noción de clase social, este argumento podría cuestionarse, ya que es claramente

² Tomado de Palazzo (2010: 62-63)

generalizador. En una misma clase puede haber experiencias de generación diferentes, como así también diversas clases pueden formar parte de una generación según determinadas circunstancias. Pongamos en consideración, por ejemplo, la situación económico- social de crisis de los últimos años en Argentina. Se podría decir que ésta afectó a distintas generaciones.

Por otra parte, se habla de “clase de edad” en tanto edad social. La diferencia fundamental entre ésta y la generación es que se trata de un fenómeno sincrónico, inherente a los grupos y sus dinámicas y rituales. La generación es de tipo estructural y diacrónico. Así, cada grupo social impone sus modos de relacionarse, sus valores y normas que determinan el paso de una edad social a otra.

Si se pudiera hablar de “un” modelo de juventud, o al menos de uno de los más difundidos, se podría decir que éste prevé sujetos que sean conscientes de su edad social (clase de edad) y que actúen en consecuencia. Por otra parte, existe una ideología que responde a la clase de edad que la promueve y la reproduce. Asimismo la hay de generación: se presume, se espera que todos los jóvenes pertenezcan a una misma generación, sin atender a sus condiciones de existencia, que son las que determinan lo que podríamos llamar el *modo de juventud* que desarrollarán.

Esto lleva, por ejemplo, a desigualdades en la distribución y recepción del conocimiento, a la ignorancia paulatina y a la naturalización de prácticas como propias de todo un conjunto social.

Diremos entonces que la imposición de ciertos mandatos sociales o rasgos identitarios a un grupo considerado una “generación” es un hecho ideológico; por otra parte, el accionar en función de ese arbitrario, ya sea para identificarse con un grupo, con ciertos valores y creencias es también una forma de ideología. La pretensión de identidad generacional no sería otra cosa sino la abstracción de la experiencia.

Mizuko et. al. (2008:vii-ix), ubicados en la interpretación generacional, sostienen que los medios digitales han sido adoptados por poblaciones diversas y prácticas no institucionalizadas, incluidas las actividades juveniles de pares. Una generación crece en una era donde los medios digitales son parte de los supuestos estructurales sociales y culturales de aprendizaje, el juego y la comunicación social. Según estos investigadores, los sujetos están comprometidos en una exploración sin precedentes de lenguajes, juegos, interacción social, resolución de problemas y actividades autodirigidas que llevan a diferentes formas de aprendizaje. Esto se refleja en expresiones de *identidad*, que supone independencia, creatividad y capacidad de aprender, juzgar y pensar.

Lo mencionado lleva, entonces, a la conformación de creencias sociales que forman parte de los cimientos discursivos actuales, de las representaciones y prejuicios en todo lo relacionado con el universo de los usos juveniles en el Ciberespacio.

En esta línea, Herring (2008:71) sintetiza el sentido y representación de la idea de brecha digital:

Como otros tipos de brecha digital, la brecha generacional suele ser interpretada en el sentido de que la gente de un lado de la brecha - los jóvenes- tienen mayor acceso y una mayor habilidad

para utilizar las tecnologías que los de la otra –los adultos –que tuvo la desgracia de nacer antes de la llegada de Internet.

De este modo, se nombra a las generaciones en entornos online como *generación D*, *generación @*, Generación Net, nativos digitales, etc.

Generación Net: son tecnófílicos. Siente una atracción a veces sin medida por todo lo relacionado con las nuevas tecnologías, por conocerlas, emplearlas, poseerlas. Los *Nets* perciben que con las tics es posible la satisfacción de sus necesidades de entretenimiento y diversión, comunicación, información e incluso de formación.

Generación I: los niños nacidos a fines de los 80 y los 90, considerados la primera generación donde Internet estuvo siempre presente (Herring, 2008:71). Caracterizados por su sociabilidad online, bajar contenidos de entretenimiento y consultar la Web con una gama más amplia de propósitos que los adultos o los jóvenes de generaciones anteriores.³

La generación Y: inmediatamente posterior a la generación X, a esta generación la conforman las personas nacidas a partir de 1980. En tecnología vivieron el boom de Internet, la transición del DOS al Windows, y jugaron desde el Atari hasta el Xbox 360⁴. Se cree que esta Generación es más optimista, abierta a temas polémicos y a familias no tradicionales. Según *The Financial Times*⁵, a diferencia de las generaciones anteriores, la mayoría de estos jóvenes han nacido en un contexto sin guerras y más próspero y sin padecer la incertidumbre de las generaciones anteriores. Por ello se sienten más confiados, son más críticos con los mensajes de los medios y disponen de más dinero.

Resulta evidente que estas construcciones generacionales, orientadas más bien hacia el mercado de consumo, y sustentadas por un discurso dominante, surgen en los países desarrollados como Estados Unidos o Canadá. Su correlato entre los jóvenes argentinos plantea diferencias significativas. Como muestra de este hecho, en la década del 90 la revista de rock *Revolver*⁶ se propuso, en clave de ironía y parodia, construir la imagen de juventud argentina como *Generación M*, primera letra de palabras que, según Gómez, (2004: 30):

[...]marcan la pauta de una mirada irónica sobre los jóvenes argentinos: Marihuana, Maradona, MTV, Mc. Donald's, Marketing, Medios, Música, Marcos (el Comandante zapatista)
[...] Los jóvenes hablan de sus pares en tanto dominados por el mercado y los medios.

³ Es muy interesante el estudio sobre la construcción de la brecha generacional en relación con los jóvenes y nuevos medios presentado por Susan Herring (2008): "Questioning the Generational Divide: Technological Exoticism and Adult Constructions of Online Youth Identity", en *Youth, Identity and Digital Media*. Buckingham et. al (eds.), pp-71-92.

⁴ Fuente: [<http://www.wikipedia.org>]

⁵ Clarín.com » Edición Lunes 03.01.2000 » Economía » La generación Y: los consumidores del 2000

⁶ En S. Gómez (op.cit.: 27-30) se estudia la relación entre la construcción del discurso sobre los jóvenes en los medios y la lectura de ese discurso por parte de los jóvenes argentinos representados en las revistas mencionadas, especialmente el número 6 de la revista *Revolver*, donde se publica el texto que define la Generación Eme.

La Generación @: Según apunta Piscitelli (2005), esta clase de jóvenes pertenece a lo que Business Week en su nota de tapa MySpace.com ha denominado “la Generación @”, cuya peculiaridad, que los distingue de los adultos es, no la de usar las redes sociales, sino la de ser esas redes sociales, estructuradas en torno al eje identitario, pero *on line*. Esta generación estaría constituida por los *nativos digitales* que tienen veinte años.

Los nativos digitales

Asimismo, los discursos sociales, especialmente los educativos y de los medios de comunicación, han adoptado para sus lecturas e intervención en la realidad social el concepto de *nativos digitales*, a partir de la conocida metáfora propuesta por Prensky (2001), en referencia a los estudiantes norteamericanos:

Ellos han pasado toda su vida rodeados por y usando computadoras, videojuegos, reproductores digitales de música, videocámaras, teléfonos celulares, y todos los demás juguetes y herramientas de la era digital.

[...]¿Cómo deberíamos llamar a estos “nuevos” estudiantes de hoy? Algunos se refieren a ellos como la generación N [por Net] o generación D [por digital]. Pero la designación más útil que encontré para ellos es *Nativos digitales*. Nuestros estudiantes son todos hoy “hablantes nativos” del lenguaje digital de las computadoras, videojuegos y de la Internet⁷

Piscitelli (2009: 46) también adhiere a esta forma de representación generacional -donde se destaca como variable de diferenciación la competencia comunicativa en uso del lenguaje digital- para referirse, utilizando términos semejantes a Prensky, a los estudiantes, preferentemente entre 5 y 15 años, “hablantes nativos del lenguaje de la televisión interactiva, las computadoras, los videojuegos e Internet”.

Sin embargo, esta rotulación viene sufriendo algunos cuestionamientos a partir de su contextualización en geografías distintas a las del Primer Mundo o a los sectores más vulnerables y, especialmente, al riesgo de interpretar en forma metonímica “estudiantes” por “todos los jóvenes nacidos en la era digital” .

Por citar sólo una de las críticas, transcribo a Jenkins (2007):

[...] Hablar de “nativos digitales” también puede enmascarar el acceso a los diferentes grados y el confort con las tecnologías emergentes que experimentan los distintos jóvenes. Hablar de los nativos digitales puede dificultarnos el prestar atención a la brecha digital en términos de quién tiene acceso a diferentes plataformas técnicas y la brecha de participación en términos

⁷ “They [students] have spent their entire lives surrounded by and using computers, videogames, digital music players, video cams, cell phones, and all the other toys and tools of the digital age.

[...] What should we call these “new” students of today? Some refer to them as the N-[for Net]-gen or D-[for digital]-gen. But the most useful designation I have found for them is **Digital Natives**. Our students today are all “native speakers” of the digital language of computers, video games and the Internet”(la traducción al español es propia)

de quién tiene acceso aciertas habilidades y competencias o, para el caso, ciertas experiencias culturales y las identidades sociales.⁸

En una segunda parte de su artículo, Prensky (2001b), confrontó su punto de vista sobre la dicotomía nativos/inmigrantes digitales a partir de una serie de evidencias estadísticas en investigaciones de tipo cognitivo. Posteriormente, reelaboró su pensamiento en torno al concepto de *homo sapiens digital*,

el hombre y la mujer que aceptan la mejora digital como parte integrante de la existencia humana son digitalmente sabios, tanto en la forma en que acceden y mejoran las herramientas tecnológicas a fin de complementar sus capacidades innatas; como en la forma en que utilizan dichas herramientas para mejorar la toma de decisiones. Vemos entonces que la sabiduría digital trasciende la brecha generacional definida por la oposición inmigrante/nativo. Muchos inmigrantes digitales exhiben hoy esta sabiduría digital.

Resulta interesante la distinción que se genera como variante a la de nativos/inmigrantes, construida por D. White en torno a la distinción no excluyente entre *residents* y *visitors*. Los jóvenes se integran a esta organización, más aún si la interactividad por la web forma parte de sus prácticas cotidianas. Desde esta perspectiva, un *residente* del ciberespacio es un sujeto para quien la web es crucial para facilitar la proyección de su identidad, de sus relaciones y de sus prácticas. Esto lo distingue del *visitante*, que hace un uso esporádico y utilitario de las herramientas y servicios online. El *visitante*, en cambio, generalmente deja de lado un tiempo específico para entrar en línea en lugar de sentarse frente a una pantalla para mantener su presencia en cualquier momento durante el día. Siempre tiene una necesidad adecuada y orientada al utilizar la web, pero no "reside" allí. Son escépticos de los servicios que les ofrecen la posibilidad de poner en línea su identidad como no sienten la necesidad de expresarse mediante la participación en la cultura en línea de la misma manera que un residente. Proponen como nuevas metáforas operativas las de *herramientas, lugares y espacios* para describir más adecuadamente la experiencia de los usuarios de computadoras en un mundo donde las redes sociales son cada vez más frecuentes.

El origen de la distinción entre residentes/visitantes no se basa, como en el caso de nativos/inmigrantes, en la representación de la mayor o menor competencia de uso o en la comparación generacional sino en un criterio funcional e incluso, utilitario: cómo usan la web las personas. Y este uso se representa en un continuum:

⁸ "Talk of "digital natives" may also mask the different degrees access to and comfort with emerging technologies experienced by different youth. Talk of digital natives may make it harder for us to pay attention to the digital divide in terms of who has access to different technical platforms and the participation gap in terms of who has access to certain skills and competencies or for that matter, certain cultural experiences and social identities."



Es decir, los sujetos pueden comportarse, en porcentajes menores, o como visitantes o como residentes, pero por lo general desarrollan ambas formas de presencia en la red.

Esta arista más pragmática llevaría también a la cuestión de las representaciones sobre la apropiación tecnológica –que por cuestiones de espacio no desarrollaré aquí- pero que también se vuelve una cuestión que no resiste las macrogeneralizaciones. Es cierto que las tendencias mundiales colocan a los jóvenes como motores de las revoluciones ciberespaciales, del cambio e hibridación de las prácticas, de la democratización de la palabra en red, de la nivelación de discursos en los campos de posts y comentarios, de tweets o intervenciones en foros, entre otros espacios. Sin embargo, las realidades nos muestran que sólo una porción realmente se ha “apropiado” de determinadas tecnologías y que muchos sólo chatean y posteán.

De ciberculturas y tribus

Respecto de las investigaciones de la cultura en Internet, las perspectivas se agrupan para definir la emergencia de nuevos modelos culturales cuyo eje vertebrador serían las tecnologías de la comunicación, pero que también hacen referencia al desarrollo de la inteligencia artificial y a la biotecnología, y se centran en el estudios de los aspectos culturales vinculados a la interacción social mediada por ordenador (Ardèvol, 2002)

También implica tomar una posición –radical o intermedia- respecto de dos polos: si se considera que las formas culturales de Internet conforman otra cultura (la cibercultura), con interacciones diferentes a las que existen fuera de línea, o bien son parte de la evolución del modelo capitalista (Stratton: 1996)⁹ donde Internet es una tecnología más que tiene como consecuencia la disolución de las culturas locales para recomponerlas en un nuevo orden global. En el primer caso, se trata del estudio etnográfico de los estilos de vida juveniles online, en relación con uno de los aspectos de la noción de “cultura”: el aprendizaje social y la vida en comunidad, cuyo referente más conocido en el área es Margaret Mead (escuela de Cultura y Personalidad de Estados Unidos). El punto más extremo de esta aproximación sería la afirmación de que la vida online no guarda relación con la vida offline o está liberada de los condicionamientos biológicos y socioculturales (Dery, 1994 en Ardevòl, 2002).

El estudio sobre Ciberculturas presentado por Urresti (2008) tiene la singularidad de enfocarse en los jóvenes; el adjetivo *juveniles* es el modificador necesario para circunscribir el enfoque a los jóvenes como sujetos atravesados por las nuevas tecnologías, usuarios activos con subjetividades

⁹ Stratton (1996): *Cyberspace and the Globalization of Culture*

heterogéneas, y sobre la base de pensar a jóvenes que tienen acceso a los recursos ciberespaciales (sin entrar en las disquisiciones acerca de las diferencias entre lo digital, la CMC, los nuevos medios, la Web, el ciberespacio, etc.). Nuevamente, se interpretan los modos de ser joven según el parámetro de *generación*¹⁰. Así, el proceso de subjetivación juvenil “está abierto a la recepción de la época sin la experiencia previa acumulada que se tiene cuando se es adulto” .

Su perspectiva integra los usos y apropiaciones juveniles dentro de un contexto histórico específico, donde las vivencias generacionales tienen asidero en los espacios digitales y las prácticas en línea se alternan con los rituales y habitus cotidianos no digitales.

Pensar a los jóvenes en esta línea se vincula con las nociones de *comunidad, sociedad, creencias, temporalidad, valores* y permite preguntarse si se puede concebir la Red como sociedad, o si sólo Internet conforma la Cibercultura. Más aun si retomamos la sentencia de Cáceres (2008):

La sociedad también es el primer plano de lo imaginario. La gran pregunta es por la representación que de ella hacemos, y las relaciones que hay entre esa representación y las situaciones y las acciones en que intervenimos y con las cuales construimos desde lo inmediato a ese entorno mediato inmenso y supra individual que es lo social. Los actores sociales tienen una imagen de lo que son y el contexto en que se desenvuelven. [...] se podría decir que su mundo es del tamaño y de la complejidad de esa imagen, y lo social deriva de ella.

A esto podemos agregarle que las sociedades imaginan a sus grupos, las sociedades construyen discursos a partir de imágenes sobre las juventudes.

Las investigaciones articuladas y orientadas al estudio de subjetividades juveniles (y con esto incluyo a los estudios sociológicos, psicológicos y discursivos)en el Ciberespacio pueden, enmarcarse en contextos de la sociedad de la comunicación (de estructura mixta en la que las formas horizontales se subordinan a la vertical pero la contrarrestan de algún modo) o bien de las comunidades de comunicación (donde las relaciones horizontales se imponen por sobre las verticales).

Con todo, estas formas de uso en la apropiación de las herramientas y lenguajes virtuales, supone que se les atribuye significado social y simbólico.

Una breve alusión a otra metáfora, para finalizar. Si bien no tiene que ver estrictamente con el Ciberespacio, sí se relaciona con la difusión de categorías analíticas que provienen del discurso académico (en este caso, de la sociología) y se difundieron rápidamente en el discurso social: es la

¹⁰ El concepto de *generación* también es tomado por F. Saintout (2012) para estudiar “el estatuto actual de las juventudes”. La investigadora alude a las condiciones históricas, políticas, sociales, tecnológicas y culturales de la época en que una nueva cohorte se incorpora a la sociedad. Sostiene que “en consecuencia, es necesario desnaturalizar su existencia a partir de la *historización de los procesos de naturalización*”

de *tribus urbanas* (Maffesoli (1990) , que se basa en considerar que, en las sociedades urbanas contemporáneas, los sujetos no encuentran su identidad, por lo que se conforman neotribalidades en respuesta a esa ausencia. Tribus que son cambiantes, caracterizadas por su *emocionalidad, subterráneidad, fisicalidad de la experiencia y nuevas formas de sociabilidad*.

Una de las principales críticas a este concepto como forma de adscribir culturalmente a los jóvenes fue desarrollada por Reguillo Cruz en una entrevista de 2011¹¹:

La noción de tribus, de gran efecto mediático, tiene dos problemas fundamentales: elude o no atiende la cuestión vital de las diferencias y desigualdades de clase y por otro lado, tiende a imprimir un sentido primitivo, arcaico en la configuración de las identidades juveniles. Asumiendo esta aclaración, es difícil generalizar cuál o cuáles serían las adscripciones o identidades juveniles más populares, ya que los distintos modos, banderas, reivindicaciones entre estas identidades, vuelve muy difícil señalar con precisión a las más “populares”.

Quizás convenga recordar que la relación directa entre la noción de tribus y el concepto de juventud no existe en el texto de Maffesoli, sino que los estudios sobre jóvenes, los medios masivos que los divulgaron y los discursos cotidianos que reproducen a los discursos de los medios, la han instalado. Esta construcción discursiva se fue naturalizando e instalándose como identificación de las diferentes modas, prácticas, consumos, estéticas y estilos de vida, así como con sus respectivas denominaciones o rotulaciones (*punks, floggers, emos, góticos, rappers, cumbieros, skaters, hippies, rollingas, etc.*)

Reguillo Cruz propone, como contrapartida, otra construcción figurativa del lenguaje para interpretar la irrupción de los jóvenes en los contextos civilizados, que es la de los jóvenes como *nuevos bárbaros*¹²: juventud que irrumpen en una civilización para socavar sus bases.

Conclusiones:

Las breves reflexiones en base a las referencias teóricas tomadas en esta comunicación son una parte necesaria de un trabajo de relectura de las formas en las que se vienen representando discursivamente las distintas formas de ser joven en el siglo XXI. Me detuve en algunas de las cuestiones más comunes y difundidas, justamente porque el pensamiento de sentido común es poderoso en su capacidad de reproducir estereotipos, creencias y valoraciones sociales.

Tal como se pudo advertir, la representación más palpable en el recorrido trazado es la de *generación* como estructurante de las experiencias, saberes, apropiaciones y distinciones entre lo que es “juvenil” de lo que no es.

¹¹ http://www.revistaenie.clarin.com/ideas/ejercito-desesperanzados-Rossana-Reguillo_0_434356570.html

¹² Inspirada en el ensayo *Los bárbaros*, de Alessandro Baricco

Por otra parte, la metáfora también es una herramienta poderosa de asociación y fijación de conceptos que se relacionan como análogos. De este modo, la relación entre los jóvenes y sus prácticas se definen por las metáforas, como las del *lugar* (nativo, bárbaro, tribu), o del *espacio* (la brecha generacional y digital).

Esto demuestra que las categorías no son neutras ni vacías de ideología: nacen en contextos específicos, en campos culturales concretos que enuncian la realidad desde perspectivas fundamentadas y reconocibles. Pero las palabras, una vez lanzadas al ruedo discursivo, se adaptan a nuevos intereses y necesidades comunicativas, educativas, políticas y cotidianas, donde son resignificadas de acuerdo con propósitos más o menos específicos. Muchas veces el lamentable resultado es la reproducción de prejuicios sobre los jóvenes y no la reflexión crítica o constructiva.

Deberíamos, por tanto, ser capaces de construir los mapas teóricos de representaciones académicas e institucionales y ponerlos en crisis, someterlos a nuestros contextos regionales y locales, en el terreno de las subjetividades y prácticas. Conocer la procedencia de las categorías y confrontar su operatividad, o bien, reformularlas, buscar sus variantes. En este proceso, involucrar las voces y experiencias juveniles para que el estudio de los procesos tenga sentido y se pueda intervenir en la investigación empírica así como en realidad social de forma positiva.

Bibliografía:

Arce Cortés, T (2008): "Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferenciación?", *Revista argentina de sociología* , año 6 nº11

Buckingham, D (2008). "Introducing Identity." *Youth, Identity, and Digital Media*. Edited by David Buckingham. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. 1–24. doi: pp. 7-25.

Gómez, S. (2004): *Los infinitivos de la lectura. Discursividad e identidades en la juventud argentina de los '90*. Córdoba: Universitas.

Jenkins, R. (2007): "Reconsidering Digital Immigrants", disponible en [//henryjenkins.org/2007/12/reconsidering_digital_immigrant.html](http://henryjenkins.org/2007/12/reconsidering_digital_immigrant.html), 5 de diciembre de 2007, recuperado el 3 de abril de 2012.

----- (2000): "Categorization: identity, social process and epistemology". *Current Sociology*. Julio 2000, vol. 48, número 3, Sage Publications LTD, Londres, 10.1162/dmal.9780262524834.001

Maffesoli, M. (1990): *El tiempo de las tribus. El declive del individualismo en las sociedades de masas*. Barcelona: Icaria

Palazzo, M. G. (2010) *La juventud en el discurso: representaciones sociale, prensa y chat*. Serie Tesis, Tucumán: Facultad de Filosofía y Letras, UNT.

Piscitelli, A. (2009) *Nativos digitales. Dieta cognitive, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*

Reguillo Cruz, R. (2012): *Culturas Juveniles. Formas Políticas del Desencanto*. México: siglo XXI.

Saintout, F. (2012) "Los medios hablan de los jóvenes... y ellos responden.", Conferencia disponible en <http://www.caicyt.gov.ar/files/cdjuventudes/contenido.html>.

Van Dijk, T. (2003) *Ideología y discurso*. Barcelona: Ariel.

White, D. y A. Le Courn (2011): "Visitors and Residents: A new typology for online engagement." *First Monday*, Volume 16, Number 9 - 5 September 2011, disponible en <http://www.uic.edu/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/viewArticle/3171/3049>.