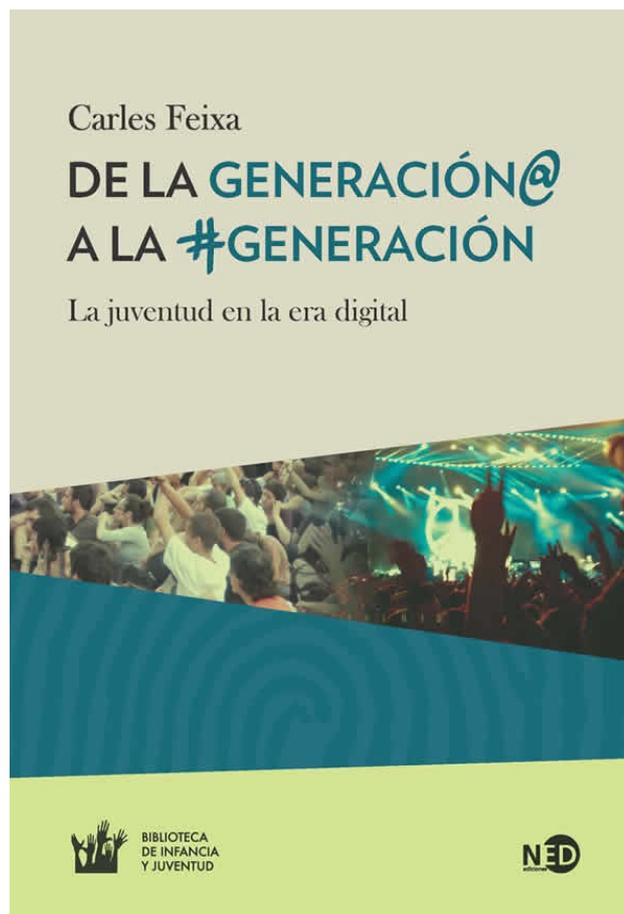


Carles Feixa

De la Generación@ a la #Generación. La juventud en la era digital

2014. Barcelona: NED Ediciones, 352 pp.



Mi vida como videojuego

Con el término de la Segunda Guerra Mundial el mundo ha sufrido una serie de transformaciones en todos los ámbitos de la existencia. Cambios que afectaron a los individuos, al interior de las familias y a las relaciones sociales. En ese sentido, los avances tecnológicos han jugado un papel preponderante en lo que respecta a estos cambios. Desde la televisión al ordenador individual (con su máximo exponente actual: el *smartphone*) han irrumpido en la cotidianidad de las personas y ya son parte de la vida diaria. Las acciones realizadas no se conciben sin la consulta al *smartphone*, desde la simple búsqueda de una dirección, el horario de una tienda o servicio hasta la reserva de una hora para el médico, son mediatizadas por el *smartphone*. No usar un *smartphone* hoy en día es ir contra la corriente y una excepción a un uso cotidiano ya normalizado.

La publicación de la obra de Feixa se hace cargo de todos estos cambios, enfocados desde las vivencias de los jóvenes. Su escrito es el resultado de un arduo trabajo de investigación basado en los "Discursos, Escenas y Relatos" juveniles en una era global, en esta era de la información abundante en Internet (Castells, 1997). Cabe desta-

car, en primer lugar, la definición del concepto "generación" por medio de un análisis histórico del mismo, presentando las raíces del concepto y los diversos usos del mismo, desde Ortega y Gasset ([1923] 1961) hasta Beck y Beck-Gernsheim (2009), análisis que es muy aclaratorio para la investigación en sociología de la juventud y cualquier otro ámbito de las Ciencias Sociales.

Avanzando en la obra del autor, se presenta una serie de analogías para comprender a las juventudes del siglo XX. La primera es una analogía que pretende explicar el tipo de socialización que vivencian los adolescentes en su paso hacia la adultez. De este modo, expone una tipología de esta transformación de adolescente a adulto. Al primer modelo lo denomina "tarzán". Se trata de un niño indomable sin buenas maneras ni forma adecuada de expresarse, un niño al que hay que civilizar, "domar", para convertirlo en un hombre de bien. A este respecto se vienen a la mente muchos adolescentes, todos aquellos que son considerados por los adultos como inadecuados para ser un 'caballero' o una 'dama'; en este grupo entran por ejemplo todos los que están fuera del sistema, los llamados *ninis*¹.

En segundo lugar, se presenta el "Síndrome de Peter Pan", de quien su máximo exponente fue el fallecido cantante Michael Jackson. Este eterno adolescente no quiere ser adulto, tal como sucede en la clásica película de Disney; son niños-viejos que viven en la tierra de Nunca Jamás, donde nadie envejece ni se olvida de jugar, y ven la vida con los ojos lúdicos de los niños. Sobre este tipo de adolescente tanto la literatura como la vida real está llena. El ejemplo propuesto por el autor, la "idílica comunidad hippie", plasma bastante bien este modelo: ese lugar que cumple los sueños y donde los hombres no tienen que usar corbata y las mujeres tacón.

Por último, tenemos el "síndrome del joven androide": el *blade runner* es un modelo que presenta a los adolescentes como mitad robot y mitad humano, con acceso a mayor cantidad y calidad de tecnología, con el mundo a sus pies, pero sin embargo sin el poder ni las herramientas para transformarlo. Este último modelo explica muy bien el fenómeno actual de la extensión de la edad de la adolescencia y juventud actual; incluso la comedia se ha hecho cargo cuando satirizan sobre los padres que no hayan cómo convencer a sus hijos que dejen el hogar paterno. Sin embargo, todos estos modelos responden a dinámicas sociales multivariadas, que se explican por el tipo de sociedad en el que se desarrollan los mismos. En otras palabras, estos jóvenes se volverían adultos si la magnitud del paro no fuera tan alta, si la deuda de los estudios universitarios permitiera hacer planes de compra de vivienda, si el costo de la vida fuera posible con los ingresos percibidos. Algunos jóvenes, ante situaciones tan dis-

¹ Forma de llamar en Chile a los adolescentes y jóvenes que ni estudian ni trabajan a partir de finales de la década del '90.

cordantes, deciden emigrar a Alemania, como una promesa para surgir. En el libro se presenta la historia de vida de *Groovy*, quien también emigra para Alemania, específicamente a Berlín. Finalmente, se puede afirmar que este tipo responde a factores sociales y culturales mucho más enraizados en el *habitus* de estos jóvenes.

El tiempo en los jóvenes, ese periodo biográfico de paso a la edad adulta, un tiempo de búsqueda identitaria, el autor lo logra explicar estos trasposos con la metáfora del reloj, instrumento tecnológico que ha sufrido cambios a través de los tiempos. Plantea y analiza la evolución de tres sistemas cronológicos: reloj de arena, reloj analógico y reloj digital, como una metáfora de tres modelos de transición para llegar a la vida adulta. “En la medida en que las edades son estadios biográficos culturalmente contruidos [...] podemos considerar el reloj como un marcador de esas fronteras y de estos pasos” (p. 100). De esta manera, primero el reloj de arena representa esta transición con la visión cíclica, la nueva generación repite lo que hizo la anterior y sucesivamente; segundo, el reloj analógico representa esa concepción lineal del tiempo, que responde a la civilización industrial o moderna, a este respecto no se puede evitar imaginar la cadena de Taylor. Representa el progreso social y económico, el tiempo fluye y una generación reemplaza a la anterior. Por último, el reloj digital representa una visión virtual de la edad, principalmente explicado por el nomadismo social, que implica movimiento de estructuras, los roles son intercambiables, y tanto tiempo como espacio no corresponden a lugares físicos reales, de ahí lo virtual de la realidad.

Cabe destacar que los relatos presentes en la obra del autor presentan un exquisito trabajo de campo que enriquece la investigación en los temas de juventud. La técnica elegida para trabajar esta “historia de vida” permite recorrer la biografía de *Groovy*, quien deviene en un exponente de los jóvenes en la era global. El relato en los diferentes espacios y tiempos, difícil trabajo en tiempos del reloj digital, de *Groovy* entrega información práctica real, una vivencia y vivencias que dan cuenta de lo leído en la primera parte del libro. Por una parte, para el lector queda la tarea, y no es posible intentar evadirla, de descubrir qué generación, modelo, tipo de adolescente joven es o fue. Y, por otro lado, es un llamado a continuar esta línea investigativa.

Leer a Feixa es un agrado, se trata de un lenguaje cercano y bastante explicativo, un aporte muy trascendente para todos los científicos sociales. Desde la experiencia propia, el texto explica muy bien las distintas etapas vividas y sobrevividas en las juventudes de los años 90 en adelante. Desde los jóvenes en su habitación (con una data histórica que se remonta a los años 20), pasando por los jóvenes en el ciberespacio y las principales prácticas juveniles hasta la Generación *Hashtag* o Hiperdigital de la Sociedad Red a la Sociedad de la Web social o 2.0, cierra el libro con un paralelo de la

Generación@ y Generación#, dejando en claro las características principales de cada una de éstas, conformando una tipología de estas generaciones.

Para culminar, se puede afirmar que se termina la lectura con un malestar inevitable al reconocer el reemplazo obligatorio de una generación por otra, y lo que cabe al lector de la generación saliente, es decir, representante de la Generación@, es dejar paso a esta nueva generación, la *Hashtag Generation*.

Claudia BAEZA CABELLO

Universidad Adventista de Chile, Chile

claudiabaeza@unach.cl

Bibliografía

Beck, U. y E. Beck-Gernsheim. 2009. "Global Generations and the Trap of Methodological Nationalism For a Cosmopolitan Turn in the Sociology of Youth and Generation", *European Sociological Review*, 25(1): 25-36.

Castells, M. 1997. *La era de la información. Economía, Sociedad y Cultura. Vol. 1 La sociedad red*. Madrid: Alianza.

García-Ferrando, M. F. Alvira, L.E. Alonso y M. Escobar (comps.) 2015. *El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación*. Madrid: Alianza.

Ortega y Gasset, J. [1923] 1961. "La idea de las generaciones", pp. 3-11 en *El tema de nuestro tiempo* (14ª ed.), de J. Ortega y Gasset. Madrid: Revista de Occidente.