

ESPACIO ABIERTO

Iuventus digitalis y Iuventus ludens como tipologías psicosociológicas de jóven@s contemporáne@s

Iuventus digitalis and Iuventus ludens as psychosociological typology of contemporary youth

María de la Villa MORAL JIMÉNEZ¹

Anastasio OVEJERO BERNAL²

Fecha de Recepción: 15-01-2004

Fecha de Aceptación: 01-04-2005

RESUMEN

Vivimos en unas particulares condiciones que delimitan una sociedad mass-mediática, postindustrial, digitalizada y postmoderna y que influyen en el estatuto psicosocial de los jóvenes contemporáneos. En esta aproximación psicosociológica se emplean las etiquetas iuventus digitales y iuventus ludens para describir a una subcultura juvenil asociada, por un lado, a la emergencia de un proceso de extensión de las nuevas tecnologías en la sociedad digitalizada que afectan a la naturaleza de los contactos interpersonales de los jóvenes. Por otro lado, se vincula a la progresiva instalación de una civilización del ocio que adopta la forma de ociosidad activa y sobreactivación distractora en el caso del colectivo juvenil asociada a renovados modos de diversión nocturna.

Se reafirma la necesidad de proceder a estudiar la adolescencia y la juventud sin sojuzgamientos previos, analizando desde diversas perspectivas semejante periodo vital mitificado. Asimismo, se ofrece un análisis psicosociológico de la transición de la generación de las incógnitas (X e Y) de los jóvenes de los años noventa a la actual Generación Web, etiquetaje con el que se hace referencia a un cultura juvenil sometida al impacto sociocultural de las nuevas tecnologías.

PALABRAS CLAVE

Jóvenes, Identidad, Sociedad digitalizada, Subcultura juvenil, Tendencias globalizadas.

¹ Profesora Asociada Doctora de la Universidad de Oviedo. Área de Psicología Social

² Catedrático de Psicología Social. Universidad de Valladolid

ABSTRACT

We are living particular conditions that define a mass-mediatic, post-industrial, digital and postmodernist society influencing the psychosocial statute of the contemporary young people. In this psycho-sociological approach we use two labels *Iuventus digitalis* and *Iuventus ludens*, to describe a partner youthful subculture, on the one hand, during the emergence of the extension process of new technologies in digital society affecting the nature of the youth interpersonal contacts. By the other hand, it is in connection with the progressive fittings of a leisure civilization that approve the activate idleness and the amused activation in the youthful collective associated to renew ways of nocturnal amusement.

We strengthen the need of proceeding to study adolescence and youth without previous subjection, analyzing similar mythical vital age from several outlooks. Likewise, we offer a psycho-sociological analysis of the unknown (X and Y) generation transition of the ninety's young people to the contemporary Web Gener@tion, label referenced to a youthful subculture submitted to the new technologies culture impact.

KEY WORDS

Young people, Identity, Digital society, Youthful subculture, Globalization trends.

"En esta civilización, donde las cosas importan cada vez más y las personas cada vez menos, los fines han sido secuestrados por los medios: las cosas te compran, el automóvil te maneja, la computadora te programa, la TV te ve".

Eduardo Galeano

Patatas arriba. La escuela del mundo al revés.

1. INTRODUCCIÓN TEÓRICA

Deudores o críticos acérrimos de los cambios que se gestaron hace décadas, los jóvenes de hoy, como los de antaño, siguen inmersos en todo un proceso de redefinición de sus conciencias de ser, enfrentados y/o superando lo inmediatamente anterior, como si de un tipo de *gap generation* hipostasiada se tratara. Intentan crear/reformular normas, discursos, valores, prioridades, costumbres, expectativas o fines que les permitan diferenciarse, al menos en apariencia, de la generación precedente. Ciertamente, el ejercicio restrospectivo de definir una generación, vinculándola a la que la precede, puede que no cuente aún con la suficiente perspectiva histórica con lo que se complica la labor del investigador social, subjetivándose cada aproximación e impregnándose de connotaciones propias, siendo reescrita con cada visión participada del *ser* y del *estar* de los jóvenes.

En estas condiciones, ha de promoverse una exhaustiva realización de estudios comprensivos de las realidades multifacéticas de los jóvenes contemporáneos, operativizados a través de propuestas de análisis de sus renovadas condiciones psicosociológicas (véase Casas, 2000a; Moral, 2002; Ovejero, 1995), reflexiones acerca de la búsqueda de autoafirmación a través de procesos de neotribalización (Feixa, 1998; Moral, 2004), vinculaciones entre el individualismo mediático y el ansia de identidad juvenil (Pérez Tornero, 2000) o perspectivas de análisis de su proceso madurativo (Crosera, 2001; Funes, 1999; Perinat, 2002). A ello han de sumarse aproximaciones a los vínculos de los adolescentes con sus padres, otorgando prioridad a vías de negociación de límites disciplinares en las relaciones entre padres e hijos u otras estrategias que redunden en su mejor entendimiento (Fernández Millán y

Buela-Casal, 2002; Herbert, 2002), máxime teniendo en cuenta el poder de penetración sumamente abaharcante y persuasivo de las tecnologías audiovisuales que ejercen de agencias de socialización y mediatizan la propia comunicación entre padres e hijos adolescentes (Casas, 2000b). Y es que entre los jóvenes contemporáneos abundan las paradojas en la comunicación interpersonal, subsidiarias de otros cambios, cuyos efectos conflictuados hay que tratar de paliar a través de reeducaciones comunicacionales.

Las propuestas precedentes han de complementarse con otras referencias a las realidades y circunstancias personales de los jóvenes, sin estigmatizaciones vinculadas a su tradicional conceptualización de *problema*, tal como reivindica Funes (2003). El sucesivo proceso de *juvenalización* que se ha experimentado la sociedad actual, como si de una *inflamación* anormal se tratara, en los términos manifestados por Marías (1981), es un legado que se ha ido revalorizando, aunque la juvenalización de la cultura de masas *no es una panacea para los jóvenes*, arguye Pérez Tornero (2000). Cabe concluir que en las circunstancias actuales el proceso de adultización a nivel cronológico, biológico y psicoafectivo calificado como *postadolescencia*, que se asocia a una adolescencia social como moratoria impuesta, es progresivo e insidioso.

1.1. Generación Web como subcultura juvenil en la sociedad massmediática y globalizada

Parece que asistimos al final de la Galaxia Guttenberg, tal como apuntara hace décadas McLuhan (1962), en un estado de progresiva *aldeanización global*. Semejante estatuto diferencial contemporáneo es conceptualizado bajo

el etiquetaje de *Mundo digital* (Negroponte, 1999) en donde los efectos de la democratización virtual y algunas de sus consecuencias a nivel moral, político o social son negativas, las cuales se imponen en circunstancias como las actuales, en las que se asiste a la emergencia de *Tecnópolis* y a la propia rendición de la cultura a la tecnología (Postman, 1994). Se va instalando una cibernética particular como nueva forma de (auto)gobierno (cibernética, del gr., *arte de gobernar*). Cambian los tiempos y las localizaciones, tratándose de una *cultura de virtualidad real*, en términos de Castells (1997), como nueva concepción del tiempo que surge del postmodernismo, asociada a un sistema multimedia integrado electrónicamente. A consecuencia de todo lo anterior parece asistirse al tránsito del *moderno optimismo tecnológico al actual pesimismo postmoderno* (Ovejero, 1999). En suma, se va extendiendo un *cosmopolitismo aldeanizado* en unas condiciones de cultura electrónica que obligan y cuyas (im)posiciones sobre el colectivo juvenil de principios de siglo XXI conviene analizar.

Aciertos visionarios acerca de mundos posibles imaginados, de manipulaciones del placer distractor, de degradaciones de principios iluministas y creencias en el progreso humanista, de colonizaciones del imaginario colectivo y otras visiones distópicas parecen vincularse a la reemergencia de organizaciones tecnocráticas. A propuestas de análisis proféticos de los *próximos quinientos años* (Berry, 1996), se han sumado reflexiones acerca de la *cybersociedad* (Jones, 1995) u otras aproximaciones a *universos virtuales* (Wooley, 1990). Abundan nuevas esferas de la realidad informatizadas, asunción de virtualidades, intercambio de señales digitalizadas, cibermundos y MUDs imaginarios como mazmorras informatizadas, tal como describe Rheingold (1996). Todo ello deriva en un con-

junto de servidumbres, no consideradas como tales, a partir de la tecnocratización de la sociedad digitalizada y ante circunstancias propias de *aldeanización irreal* descritas por Odina (2000).

Vivimos en unas condiciones de extensión de sociedades mercantiles asociadas a una cultura superficial de masas e imposiciones de monopolios massmediáticos, a partir de los cuales se otorgan estatutos de verdad a informaciones adulteradas. Tras sucesivos hitos y avances tecnológicos, actualmente emerge la *galaxia de la audio-visión* como renovada forma de monopolización de la información (véase González-Radio, 1999). En consecuencia, una vez evidenciadas tales señas identificativas, se trata de rehusar las (hiper)tecnificaciones de la sociedad y las transmutaciones anejas, de ahí que Wolton (1997) reivindique la necesidad de *socializar las técnicas*, antes bien que preguntarse qué harán las sociedades con esas técnicas e incluso saber qué tipo de sociedad se derivará de ellas.

Actualmente, se conviene en la emergencia del *homo digitalis* y del *homo ludens*, que encuentran sus máximos exponentes en el caso paradigmático de los jóvenes de principios del siglo XXI. De ahí la necesidad de aludir, de forma somera, a la situación que propicia y favorece esta (re)aparición de una faceta *tecnológica y lúdica* de la naturaleza particular del hombre contemporáneo. En este comienzo de siglo se agudizan las incertidumbres, de manera que se sigue viviendo el síndrome de *fin de siècle* que, desde hace algunas décadas se anticipó/socioconstruyó (véase Kahn y Wiener, 1969) con el infructuoso objetivo de superar el fallido *efecto 2000*, símbolo y síntoma de unas problematizaciones que afectan a todas las facetas de lo humano. El *camino hacia el año 2000* supuso, ni más ni menos, que un tránsito inicia-

do varias décadas atrás y aún no concluido, de modo que, a pesar de la arbitrariedad del tiempo físico, la intencionalidad del momento otorga un sentido y significado propio. Seguimos anticipando la emergencia de un renovado orden que parece instalarse de forma lenta e insidiosa, aunque con cambios definidos como vertiginosos que se dejan sentir en esferas de la vida cotidiana descritos por Chomsky (2000, 2001). En definitiva, las incertidumbres se incrementan y las incógnitas proliferan como razones ocultas ante realidades difícilmente cognoscibles, aunque también se prevé una mayor seguridad y confianza en un futuro que se anticipa, como si se atisbara luz ante tanta tiniebla con apariencia de artificiosidad y escepticismo. Concluido el siglo XX parece extenderse tanto un extraño sentimiento de desesperanza como renovadas ilusiones ante el advenimiento de un nuevo (des)orden.

2. DE LA GENERACIÓN DE LAS INCÓGNITAS (X e Y) A LA ACTUAL GENER@CIÓN WEB

Conformidades adaptativas a la sociedad tecnificada y burocratizada junto a búsquedas constructivas, criterios de oposición a las normalizaciones institucionales en nuevas crisis de valores alentadas por convulsiones sociales y de pensamiento, estados confusionales en una cultura de la espectacularización, renovación de sus estatutos de ser joven en tiempos de moratoria psicosocial, aprovechamiento de la ociosidad y la sobreactivación distractora, proliferación de contactos (no equiparables a vínculos) cibernéticos y tendencias a la desideologización, caracterizan esta tipología juvenil de principios del siglo XXI. Resulta ser heredera de una etapa calificada como de *pasotismo* durante la década de los ochenta y de la participación adaptativa a *quién sabe qué* (incógnitas) y la

renovación de una subcultura juvenil de la generación X de los noventa que parece desembocar en la cybercomunicación de la sociedad massmediática como seña identitaria de tipologías de jóvenes de la actual *Generación Web* calificada así por Moral (2002) y etiquetada como *Generación @* por Feixa (2001, 2003), cuyos antecedentes se hallan en la *Generación Red* descrita por Tapscott (1998), sometida al impacto sociocultural de las nuevas tecnologías *en la encrucijada del poder y del saber*, de acuerdo con Ibáñez (1990).

Precisamente, se acuña la etiqueta de *Generación Web* –etiqueta que en absoluto describe a la totalidad de las tipologías posibles de jóvenes, ya que si cualquier constructo pretendiera hacerlo resultaría reificante y mistificador de la diversidad– para designar a una subcultura de jóvenes de finales y principios de siglo que se enfrentan a intentos de apaciguamiento y/o resolución de las dudas de una sociedad postmoderna, postindustrial, globalizada y massmediática, en la que a través del informacionalismo y la tecnología audiovisual se potencia la sensación antitética derivada de la libertad asociada a la pancomunicación con la del desánimo y la desesperanza personal y la ilusión derivada de la expectación.

Una *virtualidad real* invade el mundo de las imágenes, de los sentidos, de las percepciones, de las simulaciones, de los contactos, de las realidades, el único mundo que conocemos: éste. La aparente evanescencia del sistema virtual se perpetúa, sin embargo, dejando huellas indelebles tanto en las conciencias como en los comportamientos, pensamientos, sentimientos, etc. Una *realidad virtual* se nos impone y nos obliga a participar de ella debido a que se crea la necesidad de intercambiar relaciones mediatizadas, se reducen los espacios físicos y se amplían las posibilidades de enlace, se impone la

premura en los intentos de adaptación dada la voracidad del cambio y se flexibilizan las órdenes imponiéndose otras. En suma, se simula una *libertad virtual* y se sufre una *dependencia pseudoliberaladora*. Vivimos en una hiperrealidad mediante la que se intenta simular el mundo real y que, de tanto "uso" (convenciones, prácticas, familiarizaciones, acostumbraamientos, poderes de acción, etc.) se ha hipostasiado.

En condiciones como las actuales, aumentan y se agudizan las contradicciones, necesidades, búsquedas y libertades que contribuyeron a dar nombre a la *generación de las incógnitas* en los años noventa, muchas de cuyas características definitorias se mantienen en nuestros días, potenciadas por el advenimiento de otras muchas. La juventud siempre es referente, de modo que en su *Metafísica de la juventud* Benjamin ya aludía, precisamente, a que la juventud siempre estaba en el centro del lugar donde nace lo nuevo. La generación de los jóvenes de los noventa fue reificada bajo la denominación de *Generación X*, una etiqueta impuesta que se descompone en multitud de posibles calificativos, tales como las que aportó Rodríguez (1994): "Son una incógnita. Una generación muda, perpleja, laica, escéptica, realista, apolítica, desencantada, racional, culta, cómoda, guapa, individualista, audiovisual, egoísta, cosmopolita, tecnológica, tolerante, insegura, nihilista, irónica, célibe, amarga..." (citado por Pérez Serrano, 1995, p. 55). Los requerimientos impuestos por la necesidad apremiante de interpretar y asimilar la miríada de cambios y transformaciones a todos los niveles a los que se enfrentaron los jóvenes de los noventa les hizo ser definidos, precisamente, por la incógnita. Etiquetados por el escritor norteamericano Douglas Coupland (1993) como *Generación X*, se conviene en que son el paro o los *macjobs* (asistiéndose a una *Macdo-*

logización de la sociedad, según Ritzer, 1993) y la permanencia indefinida en el hogar paterno las características que definen ese estado de contradicciones, grandes paradojas y sensaciones encontradas: seguridad familiar e inestabilidad laboral; dependencia paterna, socioeconómica y emocional e independencia percibida a través del ocio y el consumismo; libertad de horarios y acatamiento de órdenes; postescolarizaciones y ralentización de la inserción sociolaboral; bienestar público y malestares personales y bienes comunes que no coinciden con los particulares.

Tal generación se ha asociado a un presente incierto heredero de un pasado favorable en algunos aspectos, aunque del que se derivaron la generalización y extensión indebida de moratorias psicosociales y crisis que se agudizaron ante el advenimiento de nuevas crisis sociales y de pensamiento, y un futuro próximo sin demasiadas perspectivas favorables aunque se produzca la apertura a una sociedad digital y un mundo aldeanizado por explorar como *locus de las oportunidades*. Pasado y presente no auguran un pasado mañana con suficiente estabilidad como para desechar incógnitas, sino, más bien, actúan como potenciadores de la proliferación de las mismas, ante la preeminencia de *los cambios en el cambio* sobre las posibilidades de *permanencia en el cambio*. Toda una contradicción: un pasado de bienestar, un presente de incertidumbre y disfrute distractor y un porvenir incierto.

En estas condiciones, se intenta una *huida integrada* de la sociedad adulta y sus imperativos, vía consumismo y sobreestimulación recreativa, que sólo ofrece a los jóvenes interrogantes e imposición de respuestas no concertadas. Una huida aparente tan distinta a aquella otra propuesta por Bettelheim en la que se alcanza la (auto)identidad y la

(auto)realización al reemplazar a la generación precedente, lo cual resulta difícil, máxime en condiciones como las actuales en la que los adultos ofrecen resistencias no sólo a ser relevados en esas posiciones de dominio, sino al acceso mismo a la condición de adulto social de los postadolescentes actuales (véase Castillo, 1999). Abundan las aporías del consumismo, signo y síntoma de regímenes de producción y distribución en esta sociedad postindustrial. Mediante el consumo, los jóvenes parecen recrear sus identidades difusas, reformulándolas bajo la acción de agentes implicados, siendo uno de los fundamentales los imperativos externos mediante los que se les persuade de la obligación apremiante de satisfacer ciertas necesidades creadas, ofreciéndose todo tipo de oportunidades (engaños) bajo la apariencia de ofertas a través de las cuales se merca-dea con objetos y sus significados, en un impulso seductor provocado mediante el que se induce a hacer algo inconveniente. Esa renovada *tentación de la inocencia*, a la que aludiera Bruckner (1996), parece resurgir con fuerza amparada en el poder "adictivo" de la urgencia hedónica y de la satisfacción lúdica que es interpretada como una infantilización de las necesidades. Se abre un mundo de posibilidades, puede que truncadas, pero la oportunidad de probar se tiene, alentada por la autosugestión que es consecuencia de un heterocondicionamiento persuasivo. Máxime en estas condiciones que definen a la sociedad digital, curiosamente, la actual forma de huir es a través de la integración que proporciona la sobreestimulación lúdica, el consumo y el uso de las tecnologías cotidianeizadas (Moral y Ovejero, 2004).

Se trata de una subcultura integrada en una comunidad *digitalizada* donde se imponen tanto renovadas sensaciones de libertad como se refuerza el poder de adoctrinamiento mediante el ejercicio de

un intento de persuasión actitudinal con base electrónica. A ello se suma la propia industria del ocio que puede proporcionar una libertad *bajo fianza*, por analogía con la terminología frommiana. El mundo simbólicamente hiperreal, contradicción en sus términos, de *imágenes flotantes* que describe Baudrillard (1988), ante cuya seducción parecemos estar sometidos, es el mundo del artificio donde los consumos actúan como símbolos, donde el valor de intercambio supera al de aplicación, donde a las necesidades o la satisfacción ante la adquisición del objeto se antepone su valor de símbolo de referencias, un mundo, en suma, de *los consumismos ante todo como símbolo*, donde debido a la inducción semiótica, prima la representación sobre la funcionalidad. Recordemos que en su análisis de la sociedad, la cultura y la comunicación de masas Alberoni (1986) aludía a cómo en la dialéctica productor-consumidor se desarrolla una producción cultural, o una cultura de distracción, mediante la que se prioriza el bienestar y el consumo modelando e integrando tendencias colectivas hacia el deseo. Asimismo, se van extendiendo renovados modos de diversión juvenil nocturna (Rodríguez y Megías, 2001), se asiste a una sucesión de cambios de hábitos en el empleo del tiempo libre por parte del colectivo juvenil (San Martín, López y Esteve, 1999), así como en la modalidad de ocupación activa del ocio (Larson, 2000).

La seducción de lo mediático se asocia a nuevos individualismos que se ven potenciados por la fragmentación del yo en la sociedad de consumo, máxime ante la apremiante necesidad de redefinición identitaria juvenil. Siendo así, desde hace algunos años, se viene instalando el mercado del sistema informático y la cibercultura asociado al surgimiento de *infopistas* e *infovías* que condicionan *instrumentalmente* las acciones humanas

(González Radío, 1997). En la red telemática la globalidad, rapidez o poder benefactor que se asocia a ella no parece ser tal, de modo que puede que sean conexiones parcializadas, poco fiables y frustrantes las que realmente se están promoviendo con el uso, a pesar de la imagen contraria, tal como manifiesta Stoll en su análisis (1995). Se agudizan las distancias instrumentales entre quienes son usuarios de tales herramientas y aquellos que no las emplean, ya que no olvidemos que los que no saben, o no pueden, manejar esas tecnologías, son los nuevos analfabetos de la era de la información, en los términos expuestos por Baudrillard (1981). Una de las consecuencias básicas de tales contradicciones es la relativa a que los adelantos técnicos en las redes comunicacionales se han visto acompañados de retrocesos en el bienestar personal e interaccional. Ese progreso involutivo en algunos aspectos ha inducido a algunos jóvenes de esta subcultura a satisfacer necesidades que antes no eran tales, a participar en un mundo de relaciones impersonales, a la estandarización de los contactos, a abrirse al mundo y puede que a cerrarse a los iguales, a cultivar los individualismos, a desarrollar pasiones casi como acciones paroxísticas, etc. La tecnocultura, el hiperrealismo ilusorio, la pancomunicación o los cybercontactos han debilitado la naturaleza cualitativa de los propios vínculos interactivos, lo humano propiamente. De ahí que se proponga el regreso al sujeto y una revalorización humanística (Moral, 2001).

A otro nivel, al comparar la subcultura juvenil de los noventa y la de principios de siglo, ha de convenirse en que si hace algunos años se calificaba a los jóvenes de entonces como la *generación de la televisión* (Vallejo-Nágera, 1987) a ello se contraponen el apelativo de *cybergeneración* (obviamente no aplicable a todos los jóvenes como cualquier otra

etiqueta reificante), renovado estatuto fruto de la dialéctica entre poder y saber (Ibáñez, 1990). Lo audiovisual -bajo renovados formatos, usos, oportunidades, seducciones distractoras, etc.-, se asocia a esta importancia otorgada al espacio (digitalizado) y a la imagen (virtual) en la cultura de masas. Así, Morley (1996) ofreció una referencia a una particular visión postmoderna del significado de los medios, focalizándose aquella en la *emergencia del lugar* físico o virtual como referente de los nuevos poderes de la realidad que lo invaden todo. La importancia de la imagen no puede ser obviada ante la reaparición de un *homo videns*, tal como es calificado por Sartori (1998) (véase Moral, 2003), en una sociedad teledirigida que impone un *video-vivir*. En todo caso, el fácil acceso a las imágenes, en vez de estar asociado a un libre ejercicio socioperceptivo, impone restricciones a otros niveles tales como el de la merma significativa de las posibilidades de elegir e interpretar a consecuencia de la hipercontaminación estimular y la sobreestimulación. Se interfiere en la posibilidad de descifrar el sentido de lo percibido ante esta preeminencia de la cultura de la imagen.

A los jóvenes como principales usuarios de ciertos tipos de nuevos atrayentes *juegos electrónicos* como fenómeno social del que se derivan, en terminología foucaultiana, efectos perversos (véase De Miguel y De Miguel, 2001; Rodríguez, 2002), van dirigidos los aparentes esfuerzos de la revolución multimedia. Son usuarios potenciales y clientes fieles de una serie de productos de consumo juvenil que, en sentido amplio, pueden abarcar desde el uso extendido de los teléfonos móviles a la conquista simulada del ciberespacio, sin olvidar el atrayente poder de los videojuegos, los ordenadores personales o, simplemente, la (des)conexión que proporcionan los auriculares para un importante número de

adolescentes. El aislamiento físico de los otros es cada vez más general, aunque la apertura virtual provoca el aumento espe(cta)cular de los contactos. Se produce una curiosa paradoja, ya que se asiste a la reclusión del joven en el espacio íntimo -por analogía, la alusión hecha por Baudrillard (1981) a la situación del televidente adicto como *arresto domiciliario* resulta sumamente gráfica-, no ya sólo de su habitación como principal bastión de su territorio que ha sido desde siempre, sino que se restringe el espacio físico de acceso permitido tal cual (hardware informático) aunque se amplía extraordinariamente el espectro de acción (chats, e-mails, etc.) a cualquier usuario de este mundo aldeanizado.

En esta subcultura juvenil contemporánea, ocio y tecnología se co(n)funden en un *ocio electrónico* en el que se aúnan necesidades de contacto virtual de los *juvenes digitales* con necesidades de disfrute compartido "en vivo y en directo" de los *juvenes ludentes*. De acuerdo con Cebrián (1998): "El *homo videns* de nuestros días es también un *homo ludens*. Juega cuando trabaja, cuando estudia, cuando enseña, cuando obedece y cuando manda" (p. 191). La sublimación del divertimento, del juego o de la estimulación ritual son tan sólo aspiraciones distractoras, señuelos de libertad. Curiosamente, estos jóvenes no sólo alternan tanto el predominio de los contactos o prácticas digitales sobre los contactos físicos ("reales") lúdicos con el grupo de iguales como viceversa, sino que se busca un *efecto de reunión virtual* mediante el que en un escenario privado se disfrute de las ventajas del contacto interpersonal ampliando el espectro de lo público. Paradójicamente, una *intimidad pública* se complementa con la *privacidad de lo público virtual* e incluso con lo *público físico real*, esto es, la comunión social en actos colectivos de esparci-

miento público (ocio de masas durante el fin de semana). Todo ello puede inducir una suerte de estado confusional ante la superposición de intentos de aislamiento entre la multitud y de búsquedas de acompañamiento virtual.

En suma, se suceden vertiginosamente cambios en lo técnico y en las esferas de lo humano asociadas, así como en lo lúdico, en forma de hábitos, nuevas servidumbres y libertades, avances y retrocesos, cambios de valores y reatribución de significados, ensanchamiento de la red física y acceso restringido a la red social, necesidades que obligan, etc., que, de un modo u otro, nos afectan a todos porque somos parte integrante del sistema. Somos un nudo (ligamen) de esta *sociedad-red* y de esta *civilización del ocio* anunciada por Dumazedier (1964). Este es un escenario globalizado, fragmentado y reconstituido en individualidades que han de importar no sólo por ser un nudo más, como nódulos, en la red comunicacional humana y exponentes de consumo exacerbado o de contactos espúreos. Una realidad virtual interconectada con efectos y desconexiones reales activa las respuestas dominantes y sugiere interrogantes, anticipa conflictos y plantea desafíos ante los que los jóvenes son piezas clave de esta imbricada red *cyberpsicosociológica*.

3. A MODO DE DISCUSIÓN FINAL: Acerca de jóvenes y (des)órdenes contemporáneos

A partir de la aproximación psicociológica precedente a las realidades contextualizadas de la *iuventus digitalis* y la *iuventus ludens* en la sociedad digitalizada contemporánea ha de apuntarse que, de un modo u otro, cada generación es heredera de unas tradiciones que se reactualizan en el presente y que anticipan el estado de sus identidades pros-

pectivas que se prevé que se manifiesten en el pasado mañana. Acorde con lo reseñado, se conviene en que los adolescentes en su período de redefinición personal necesitan referencias y referentes, acciones simbólicas e iconos, certezas y estabildades, valores y significados atribuidos, etc., que, en condiciones de inestabilidad, actúen como elementos que contribuyan a dar sentido a sus búsquedas. Están obligados a hallar y redefinir una identidad cuya consecución se va forjando bajo la conformidad a lo establecido, con la ayuda de formas de distracción establecidas y de rituales colectivos de evasión que se les representan como ejercicios de libertad individual (véase Moral y Ovejero, 2004). Los imperativos de la cultura digital a los que se ha hecho referencia, junto al esparcimiento lúdico orquestado, son signos y síntomas de ese conflicto entre la sociedad y el joven y de éste con los otros y consigo mismo. Abundan las redes que dan libertad (Riechmann y Fernández Buey, 1994) cuyos imperativos subyugan al individuo y modifican, e incluso socavan, la expansión de otras redes de desarrollo. En momentos de expectación y desilusiones masivas como las descritas por Sabrovsky (1996), los jóvenes con miedo a la libertad, en terminología frommiana, se consuelan bajo la apariencia del disfrute colectivo (*Iuventus ludens*) y del uso de las tecnologías (*Iuventus digitalis*) cuyo mal empleo se asocia a esa libertad negativa, que les conduce a la sobreestimulación a través de la conformidad automática y la creación de identidades difusas.

Una de las conclusiones básicas extraídas no es otra que la relativa a que ante la emergencia de las condiciones contemporáneas descritas semejante subcultura juvenil representa una forma de expresión en constante proceso de búsqueda y/o renovación dentro del abanico de tipologías insertas en una

cultura en la que se van reconstruyendo sus procesos identitarios, siendo una proyección de los impactos derivados de la sociedad globalizada, postindustrial, massmediática y digitalizada (véase Esping-Andersen, 2000; Martin y Schuman, 2000; Mattelart, 1998; Negroponte, 1999). Esta subcultura juvenil se sirve de ella, a la vez que la propia sociedad impone a los ciudadanos servidumbres como necesidades creadas, si bien puede proporcionar al joven la posibilidad de integrar su experiencia arquetípica en el *hic et nunc* de la vida cotidiana.

Para los jóvenes contemporáneos tales redes de acción e influencia representan el ofrecimiento de una sobreestimulación mediante la que se les activa, al mismo tiempo que se les aturde. Esos nuevos hilos de esa imbricada red de poderes y artefactos adoptan la apariencia de una diversión juvenil distractora como acto de desviar de otras búsquedas mediante el entretenimiento; abundancia de alternativas y consumismo; experimentación de nuevas sensaciones extremas; tecnología@s y juegos; la prisa por consumir sus años de juventud, que sociológicamente se amplían; la oportunidad única de una educación prolongada que se convierte en una sobreeducación en jóvenes JASP o, finalmente, entre otras muchas características de esa compleja trama, la extensión de todo un paraíso lúdico artificial enriquecedor y frustrante a un mismo tiempo. Resulta, pues, que la cotidianeización de la cultura de la superficialidad convierte en doméstico aquello que sería extraordinario.

Nos reafirmamos en la idea de que la actual adolescencia prolongada consiste en una cautividad en el tiempo (Castillo, 1997, 1999), como estiramiento de un estadio que deriva propiamente en un estado que finaliza con la completa madurez social. Surgen opiniones encontradas acerca del tipo de respuesta de

los postadolescentes a esta situación, ya sea como mecanismo de *adaptación y/o aprovechamiento* de tal coyuntura (permanencia en el hogar, difusión de responsabilidades, etc.) o como reacción calificada de *desviada* (neotribalismo, violencia, consumismo, cultos báquicos y consumo de otras sustancias psicoactivas, etc.) ante unas condiciones externas impositivas. Cuestionarnos sobre si, una vez impuestas semejantes trabas, el joven aprovecha su situación o reacciona desadaptándose es desviar la atención del fenómeno en sí mismo y de su multicausalidad. De un modo u otro, los postadolescentes sociales sienten/sufren la dilación impuesta/aprovechada a su plena inserción y avivan las expectativas asociadas al fin de la moratoria psicosocial.

En definitiva, parece imponerse una *comunidad virtual*, ecosistema de subculturas y grupos, sita en el espacio cibernético al que no todo el mundo puede/debe acceder. El que sea un *ágora electrónica* o un *panóptico camuflado* en el que resurja el poder del vigilante orwelliano electrónico, que represente la optimización de una libertad de comunicación y de la utopía tecnológica o acaso un abuso totalitario que *entra en nuestras casas*, es una cuestión que depende del uso/abuso que se haga de este nuevo *bien común*. En cualquier caso, las nuevas tecnologías nos *liberan* de otras servidumbres *encadenándonos*, al mismo tiempo que se cultivan las dependencias. Nuestras opciones reales se ven limitadas ante la proliferación de posibilidades que se brindan en la red como un zoco donde se merca dea con todo aquello que se pueda intercambiar. Entre los jóvenes de la anunciada *Generación Web* se extiende un estado general de permanente insatisfacción ante la imposibilidad de saciar todas las búsquedas y complacer sus deseos ya que, a consecuencia de la opción liberadora de tiem-

pos y modos interaccionales reglados y de consumismos varios, se crean nuevas ataduras. En todo caso, puede que desde la reubicación de perspectiva que nos proporcionan las nuevas tecnologías se nos posibilite prever los cambios en los sistemas referenciales y las metamorfosis personales, aunque también es posible que esos "*gigantes*" -por analogía con la expresión de Bernardo de Chartres en el siglo XII- nos muestren una realidad simulada, máxime en momentos en los que abundan "*enanos*" encaramados a atalayas tecnológicas.

Finalmente, ante tales circunstancias de tecnocracia y emergencia del poder distractor de otras búsquedas de la sobreestimulación lúdica, han de diseñarse propuestas de acción reguladoras del estatuto psicociológico de los jóvenes contemporáneos. Para ello se propone el diseño e implementación de medidas de intervención en el ámbito educativo, familiar, social y comunitario que redunden en su mayor bienestar psicosocial. Basten como ejemplos las siguientes líneas directrices:

En los órdenes socioeducativos se demanda un *aprendizaje cívico e incluso un ciberhumanismo* en la acción pedagógica mediante el empleo de las redes telemáticas (Comas, 1999) que redunde en un buen uso del *aula inteligente* (Sampedro, 2003). Ha de abundarse en la necesidad de un aprendizaje y empleo productivo de las nuevas tecnologías por parte de los adolescentes y de atenderse a los nuevos retos educativos en condiciones de globalización (Altarejos, Rodríguez y Fontrodona, 2003; Burbules y Torres, 2000). En este sentido, ha de promoverse un ejercicio participativo de educación en valores de ciudadanía (Bartolomé, 2000, 2004; Massot, 2003), respondiendo a la oportunidad de potenciar la igualdad, respetar la diversidad y ofrecer calidad en los vínculos en la cultura

global, en los términos expresados por Gimeno Sacristán (2001).

La seducción del consumo y su valor de intercambio y referencial que representa actuar bajo el imperativo alienante de la mercancía, tal como sostuvo Ziegler (1988), ha de contrarrestarse con la (re)educación de las actitudes juveniles en esta materia. La formación de consumidores responsables ante el poder persuasivo de los *mercados de identidad* (Sampedro, 2003) constituye otro reto de gran significación para las tipologías de consumidores del siglo XXI descritas en Solé (2000).

En la subcultura juvenil de los *iuvenes ludentes*, a los que se ha hecho referencia, el fomento de un ocio creativo y humanista (véase Buarque, 2001; Csikszentmihalyi, 2001) representa una apremiante necesidad que redundará en la superación de la exclusividad de la motivación hedónica y la búsqueda de la sobrestimulación en esparcimientos gru-

pales ritualizados. Semejantes intervenciones propias de una *educación para el ocio* (véase Cuenca, 2004), asociadas a oportunidades que enriquezcan el tiempo libre convirtiéndolo en un tiempo de formación y desarrollo, han de complementarse con medidas socioeducativas en las que se incida en la corresponsabilización comunitaria.

En suma, las precedentes referencias no describen sino algunas de las principales vías de intervención. Tales retos han de operativizarse en propuestas de sensibilización ante las nuevas demandas socioculturales, en intentos de flexibilización de las necesidades (auto)-impuestas por el poder de penetración de las tecnologías, en medidas de regulación del estatuto de moratoria de los postadolescentes sociales, en el desarrollo de ideales transformativos y en la solicitud de una corresponsabilización individual y sociocomunitaria en la mejora de la calidad de vida de los jóvenes contemporáneos.

BIBLIOGRAFÍA

- Alberoni, F. (1986). Sociedad, cultura y comunicación de masas. En F. Alberoni (Comp.). *Cuestiones de sociología* (pp. 1239-1271). Barcelona: Herder.
- Altarejos, F., Rodríguez, A. y Fontodrona, J. (2003). *Retos educativos de la globalización. Hacia una sociedad solidaria*. Eunsa. Pamplona.
- Bartolomé, M. (Coord.) (2000). *Identidad y ciudadanía. Un reto a la educación intercultural*. Narcea. Madrid.
- Bartolomé, M. (2004). Identidad y ciudadanía: hacia una sociedad intercultural. *Bordón*, 56(1), 65-80.
- Baudrillard, J. (1981). *For a Critique of the Political Economy of the Sign*. Saint Louis: Telos Press.
- Baudrillard, J. (1988). *El otro por sí mismo*. Barcelona: Anagrama.
- Berry, A. (1996). *The Next 500 years*. New York: W.H. Freeman and Company.
- Bruckner, P. (1996). *La tentación de la inocencia*. Barcelona: Anagrama.
- Buarque, C. (2001). Un ocio decente. En M. Csikszentmihalyi, M. Cuenca, C. Buarque, V. Trigo y otros. *Ocio y Desarrollo. Potencialidades del ocio para el desarrollo humano* (pp. 125-155). Documentos de Ocio, nº 18. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Burbules, N.C. y Torres, C.A. (Eds.) (2000). *Globalization and education: critical perspectives*. New York: Routledge.
- Casas, F. (2000a). La adolescencia: retos para la investigación y para la sociedad europea de cara al siglo XXI. *Anuario de Psicología*, 31(2), 5-14.
- Casas, F. (2000b). Las tecnologías de la información y la comunicación entre los padres y los hijos. *Intervención Psicosocial*, 9(3), 335-360.
- Castells, M. (1997). *La era de la información: Economía, sociedad y cultura. Vol. 1: La sociedad red*. Madrid: Alianza.
- Castillo, G. (1997). *Cautivos en la adolescencia. Los hijos que siguen en el nido. Los hijos que se refugian en el alcohol*. Barcelona: Oikos-Tau.
- Castillo, G. (1999). *El adolescente y sus retos. La aventura de hacerse mayor*. Madrid: Pirámide.
- Cebrián, J.L. (1998). *La red. Cómo cambiarán nuestras vidas los nuevos medios de comunicación*. Madrid: Taurus.
- Chomsky, N. (2000). *El beneficio es lo que cuenta: neoliberalismo y orden global*. Barcelona: Crítica.
- Chomsky, N. (2001). Democracia y mercados en el nuevo orden mundial. En J. Arriola, (Ed.). *Globalización y sindicalismo. Volumen I. Perspectivas de la globalización* (pp. 47-83). Valencia: Germania.
- Comas, F. (1999). Humanismo -¿ciberhumanismo?- en el currículum pedagógico-universitario del siglo XXI. En T. Rodríguez Neira, L. Álvarez Pérez, J. Hernández García, J.V. Peña, C. Rodríguez Menéndez, E. Soler Vázquez, S. Torio López y P. Viñuela Hernández (Coords.). *Cambio Educativo: Presente y Futuro* (pp. 127-132). VII Congreso Nacional de Teoría de la Educación. Oviedo: Servicio de Publicaciones.
- Crosera, S. (2001). *Para comprender al adolescente*. Barcelona: De Vecchi.
- Csikszentmihalyi, M. (2001). Ocio y creatividad en el desarrollo humano. En M. Csikszentmihalyi, M. Cuenca, C. Buarque, V. Trigo y otros. *Ocio y Desarrollo. Potencialidades del ocio para el desarrollo humano* (pp. 17-32). Documentos de Ocio, nº 18. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Cuenca, M. (2004). *Pedagogía del Ocio: Modelos y Propuestas*. Universidad de Deusto.
- De Miguel, A. y De Miguel, J. (2001). *Los videojuegos en España. Informe Sociológico, año 2000*. Madrid: ABSE.
- Dumazedier, J. (1964). *Hacia una civilización del ocio*. Barcelona: Estela.
- Esping-Andersen, G. (2000). *Fundamentos sociales de las economías postindustriales*. Barcelona: Ariel.
- Feixa, C. (1998). *De jóvenes, bandas y tribus*. Barcelona: Ariel.

- Feixa, C. (2001). *Generació @. La joventut al segle XXI*. Barcelona: Observatori Català de la Joventut.
- Feixa, C. (2003). Generación @. La adolescencia en la era digital. *Cuadernos de Pedagogía*, 320, 52-55.
- Fernández Millán, J.M. y Buéla-Casal, G. (2002). *Manual para padres desesperados... con hijos adolescentes*. Madrid: Pirámide.
- Funes, J. (1999). El desarrollo evolutivo de chicos y chicas. *Cuadernos de Pedagogía*, 282, 14-17.
- Funes, J. (2003). ¿Cómo trabajar con adolescentes sin empezar por considerarlos un problema? *Papeles del Psicólogo*, 84, 1-8.
- Gimeno Sacristán, J. (2001). *Educación y convivencia en la cultura global. Las exigencias de la ciudadanía*. Morata. Madrid.
- González Radó, V. (1997). *La sociedad mediática*. Universidade Da Coruña: Servicio de Publicaciones de la Universidade Da Coruña.
- González Radó, V. (Coord.) (1999). *Usos y efectos de la comunicación audiovisual*. Jornadas sobre la Comunicación Audiovisual de la Facultad de Sociología: Universidad da Coruña. Servicio de Publicaciones.
- Herbert, M. (2002). *Padres e hijos. Mejorar los hábitos y las relaciones*. Madrid: Pirámide.
- Ibáñez, T. (1990). Las nuevas tecnologías: Un fenómeno social en la encrucijada del poder y del saber. En J.M. Peiró (Ed.), *Trabajo, Organizaciones y Marketing Social* (pp. 199-213). Barcelona: PPU.
- Jones, S.G. (Ed.) (1995). *Cybersociety. Computer-mediated communication and community*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Kahn, H. y Wiener, A.J. (1969). *El año 2000. Un marco para la especulación sobre los próximos treinta y tres años*. Madrid: Revista de Occidente (Orig. 1967).
- Larson, R. (2000). Towards a psychology of optimal youth development. *American Psychologists*, 55, 1, 5-14.
- Marías, J. (1981). Droga y juventud. En J. Marías (Ed.), *La droga en la juventud* (pp. 13-30). Madrid: Karpos.
- Martin, H.P. y Schuman, H. (2000). *La trampa de la globalización. El ataque contra la democracia y el bienestar*. Madrid: Taurus.
- Massot, I. (2003). *Jóvenes entre culturas. La construcción de la identidad en contextos multiculturales*. Desclé de Brouwer. Bilbao.
- Mattelart, A. (1998). *La mundialización de la comunicación*. Barcelona: Paidós.
- McLuhan, M. (1962). *La Galaxia Gutenberg*. Madrid: Aguilar.
- Moral, M.V. (2001). *Regreso al sujeto: Emergencia de un nuevo (des)orden psicosociológico*. En J.L. Caramés, C. Escobedo y J.L. Bueno (Eds.), *La innovación en las Humanidades. Volumen II. VIII Congreso Internacional Discurso Artístico* (pp. 127-138). Oviedo: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo.
- Moral, M.V. (2002). Historia social de los jóvenes. En M.V. Moral. *Jóvenes, consumo de sustancias psicoactivas e identidad. Una propuesta de prevención e intervención psicosocial y comunitaria* (pp. 79-136). Tesis Doctoral inédita: Universidad de Oviedo.
- Moral, M.V. (2003). *Homo videns: Visión psicosociológica de las miradas apocalípticas e integradas en el animal symbolicum*. En J.L. Caramés, C. Escobedo y J.L. Bueno (Eds.), *El Discurso Artístico visual. X Congreso Internacional Discurso Artístico*. Oviedo: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo.
- Moral, M.V. (2004). Jóvenes, violencia y tribalidad urbana como forma emergente de identidad difusa. *Revista Electrónica Iberoamericana de Psicología Social*, 4(2).
- Moral, M.V. y Ovejero, A. (2004). Jóvenes, globalización y postmodernidad: Crisis de la adolescencia social en una sociedad adolescente en crisis. *Papeles del Psicólogo*, 25(87), 72-79.
- Negroponte, N. (1999). *El mundo digital. Un mundo que ya ha llegado*. Barcelona: Ediciones B.
- Morley, D. (1996). *Televisión, audiencias y estudios culturales*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Odina, M. (2000). *La aldea irreal. La sociedad del futuro y la revolución global*. Madrid: Santillana.
- Ovejero, A. (1995). Psicología Social del Adolescente. En S. Lemos, F. Martín, A. Ovejero y R. Rodríguez. *Dimensiones psicológicas en la educa-*

- ción secundaria (pp. 93-128). Universidad de Oviedo: ICE.
- Ovejero, A. (1999). Del moderno optimismo tecnológico al actual pesimismo postmoderno: una propuesta moderadora desde la psicología social. En E. Agulló, J.A. Fernández Alonso, J. Fernández del Valle, A.I. García Álvarez y J. Grossi (Coords.). *Siglo XXI. Problemas, perspectivas y desafíos* (pp. 323-337). Oviedo: Servicio de Publicaciones.
- Pérez Serrano, G. (1995). ¿Qué valoran los jóvenes? Papel de la familia. En E. López-Barajas. *La familia en el tercer milenio* (pp. 53-70). Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Pérez Tornero, J.M. (2000). El ansia de identidad juvenil y la educación. Del individualismo mediático contemporáneo y las estrategias educativas. *Anuario de Psicología*, 31(2), 59-71.
- Perinat, A. (2002). *Psicología del desarrollo. Del nacimiento al final de la adolescencia*. Editorial UOC.
- Postman, N. (1994). *Tecnópolis. La rendición de la cultura a la tecnología*. Barcelona: Planeta.
- Rheingold, H.L. (1996). *La comunidad virtual*. Barcelona: Gedisa.
- Riechmann, J. y Fernández Buey, F. (1944). *Redes que dan libertad: introducción a los nuevos movimientos sociales*. Barcelona: Paidós.
- Ritzer, G. (1993). *The McDonalozation of society*. Pine Forge: Thousand Oaks.
- Rodríguez, E. (Coord.) (2002). *Jóvenes y videojuegos. Espacio, significación y conflictos*. Madrid: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.
- Rodríguez, E. y Megías, I. (2001). Estructura y funcionalidad de las formas de diversión nocturna: límites y conflictos. *Revista de Estudios de Juventud. La Noche: un conflicto de poder* (54). Madrid: INJUVE y FAD.
- Sabrovsky, E. (1996). *El desánimo. Ensayo de la condición contemporánea*. Oviedo: Nobel.
- Segovia, F. (2003). *El aula inteligente. Nuevas perspectivas*. Espasa-Calpe. Madrid.
- Sampedro, V. (Ed.) (2003). *La pantalla de las identidades. Medios de comunicación, políticas y mercados de identidad*. Icaria Editorial. Barcelona.
- San Martín, J., López, A.E. y Esteve, R. (1999). Dimensionalización del constructo de ocio en universitarios. *Psicothema*, 11(1), 113-124.
- Sartori, G. (1998). *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Madrid: Taurus.
- Solé, M. (2000). *Los consumidores del siglo XXI*. Madrid: Eric.
- Stoll, C. (1995). *Silicon Snake Oil: Second thoughts on the information superhighways*. New York: Doubleday.
- Tapscott, D. (1998). *Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation*. New York: McGraw-Hill.
- Vallejo-Nágera, A. (1987). *Mi hijo ya no juega, sólo ve la televisión. ¿Qué puedo hacer?* Madrid: Temas de Hoy.
- Wolton, D. (1997). *Penser la communication*. París: Flammarion.
- Wooley, B. (1990). *El universo virtual*. Madrid: Acento.
- Ziegler, J. (1988). *La victoria de los vencidos*. Barcelona: Ediciones B.