



Reseñas

**ESPÍN, MANUEL (Coord.). "Adolescentes digitales",
Revista de Estudios de Juventud, Nº92 Marzo 2011.
INJUVE, Madrid, 2011**

"Adolescentes digitales" se nos muestra como una obra que pretende explorar desde distintos puntos de vista la realidad de la generación conocida como "nativos digitales" (Prensky), la generación actual de adolescentes que ha crecido con internet y el mundo digital como su entorno normal de socialización.

La lectura de este libro transmite un sentimiento de expectación ante los posibles cambios sociales, relacionales, conductuales, etc que pueden acontecer en la sociedad del futuro debido a la circunstancia de que la generación actual de adolescentes es la primera que se está socializando en el entorno sociotécnico, cuyo más destacado exponente, aunque no el único, es la omnipresencia de internet como medio y vehículo transmisor de las relaciones en los diferentes ámbitos de la vida: ocio, trabajo, relaciones de pareja o amistad, consumo, etc. La primera idea que nos transmite la lectura de "Adolescentes digitales" es que este es un asunto central, pues la mediación de las relaciones a través de las llamadas nuevas tecnologías, transforma las relaciones en sí mismas, con ellas la socialización y en consecuencia el mismo objeto social, suponiendo una sociedad futura donde las estructuras hasta ahora conocidas de la sociedad industrial y postindustrial se verán empujadas a la evolución o a la desaparición, siendo sustituidas por otras nuevas que aunque podemos aventurarnos a imaginarlas, nos resultan aún desconocidas.

La obra es un compendio de diferentes interpretaciones del mismo objeto de estudio, por lo que no encontramos en Adolescentes Digitales una postura única o una conclusión final que nos ayude a posicionarnos a la hora de aventurarnos a imaginar estos escenarios futuros. Sin embargo, lejos de ser un problema, esta ambivalencia supone una prudencia necesaria que nos ayuda a reflexionar desde diferentes puntos de vista y nos muestra claramente el momento germinal en que se encuentra tanto la nueva sociedad sociotécnica que parece que nos acompañará

en el futuro de la mano de esta generación de adolescentes digitales, como su análisis por parte de las ciencias sociales en general y concretamente de la sociología. Prueba de esta germinación es la aparición a lo largo de los diferentes textos de un amplio abanico de conceptos distintos para referirse a esta nueva generación y su entorno: adolescentes digitales, adolescentes interactivos, futuro digitalizado, navegación en red, virtualidad, etc, siendo todos ellos necesarios, pero ninguno de ellos lo suficientemente amplio como para abarcar la totalidad del campo de estudio. Insistimos en que esta diversidad de posturas, reflejada en la pluralidad de términos y conceptos, no es una contrariedad, sino una prudencia necesaria a la hora de abordar un objeto de estudio novedoso y con muchas caras. Además, esta diversidad de de posturas es la encargada de transmitirnos ese sentimiento de expectación acerca de lo que está por venir.

La primera de las posturas le corresponde al primer capítulo, donde Susana Méndez y Elena Rodríguez parten de la idea de defender la sustitución del concepto *nativos digitales* por el de *nativos interactivos* al considerar que las nuevas tecnologías permiten a la generación joven hacer lo mismo que hacían otras generaciones sin tecnología (relacionarse, entretenerse, etc.), pero que las herramientas utilizadas, netamente interactivas entre la persona y el objeto, entre personas, e incluso entre objetos, también suponen una modificación de las pautas y maneras en que los seres humanos desarrollan sus actividades. Partiendo de esta idea que les permite superar el determinismo tecnológico y el determinismo social de la tecnología, el capítulo explora la importancia de tener en cuenta las condiciones de posibilidad que hacen que sea precisamente ahora cuando se produzca esta explosión de las nuevas tecnologías interactivas o, por el contrario, la búsqueda de lo que ha permanecido inalterable en los grupos humanos a pesar de las transformaciones. Como muestra de este análisis, las autoras exploran las diferentes brechas digitales, la realidad de los jóvenes en las sociedades occidentales actuales y el posible desarrollo futuro de la comunicación como consecuencia de la socialización interactiva y digital de las generaciones futuras.

En el segundo capítulo, Domingo Comas Arnau elabora una de las metáforas más provechosas del libro cuando nos habla del teatro de *sombras chinescas*. El capítulo quiere transmitirnos como la sociedad española en particular refleja miedos y temores ante la expansión de las nuevas tecnologías entre los adolescentes, centrando su atención en sucesos y eventos que acontecen en su terreno sin explorar las causas que los provocan, de origen profundamente social y ajeno a las características técnicas de la red. Domingo Comas lo describe como un teatro de sombras chinescas donde el narrador nos explica las sombras con historias de terror sin que los espectadores se pregunten cómo se producen esas sombras. En consecuencia, el capítulo nos aproxima a la posible explicación de las sombras analizando elementos como la pertenecía de clase en España o la sobrevaloración de la paz social y su reflejo en los bloqueos y miedos transmitidos a los adolescentes por las generaciones adultas, que se trasladan también al mundo de las nuevas tecnologías.

Antonio Pérez Sanz explora en el tercer capítulo el futuro de la escuela en el mundo digital. La idea de partida es la opinión de que la escuela no puede permanecer formando a las nuevas generaciones con métodos propios de un mundo anterior a la realidad digital e interactiva que nos rodea. En primer lugar, el autor compara con cifras de diferentes estudios la escasa presencia de las nuevas tecnologías en el sistema educativo español con la enorme penetración de las mismas en el tiempo de ocio y relacional de los adolescentes. Posteriormente, se nos describe el programa Escuela 2.0 dirigido por el Ministerio de Educación y programado entre 2009 y 2013 como una herramienta para tratar de corregir los desequilibrios antes descritos a través de recursos como ordenadores portátiles, pizarras digitales o conexiones a internet en las aulas, junto con otros elementos como redes sociales para profesores o materiales didácticos digitales publicados en licencias *creative commons*.

En el capítulo cuatro, Esperanza Ochaita, M^a Ángeles Espinosa y Héctor Gutierrez nos invitan a la reflexión a través los resultados de un estudio empírico realizado por los autores desde el Instituto UAM-UNICEF de Necesidades y Derechos de la Infancia y la Adolescencia (IUNDIA) para el Defensor del Pueblo y UNICEF. En este estudio los autores repasan los posibles problemas y riesgos que pueden derivarse de las tecnologías para la población infantil y adolescente. Nos sorprende el tratamiento de la televisión e internet de forma tan similar, cuando son tecnologías de características y consecuencias distintas, siendo la aparición de la red un elemento transformador de la socialización de las nuevas generaciones frente a las anteriores ya socializadas con el televisor. Pero salvando esta cuestión, el capítulo es una fuente de datos extraordinaria para aquel que desee obtener un mapa de los hábitos de consumo de nuevas tecnologías de la infancia y la adolescencia. La comparación de las reflexiones sobre los riesgos que elaboran los autores de este capítulo con la metáfora de las sombras chinescas de Domingo Comas en el capítulo 2 es un buen ejemplo de la diversidad de posturas a la que nos referíamos en el inicio de esta reseña.

El quinto capítulo es quizá el apartado del libro más reflexivo. No puede faltar en el terreno de estudio que nos ocupa la recuperación de la figura de McLuhan para reflexionar acerca de la nueva *galaxia* que parece acontecer como evolución o sustitución de la famosa *Galaxia Marconi* definida por el filósofo y sociólogo canadiense. Joaquín Sotelo elabora el capítulo más pensativo y filosófico acerca del futuro digital que parece vislumbrarse en el horizonte y que será el mundo que los adolescentes de hoy protagonizarán como adultos. Partiendo de filósofos de la civilización, como Spengler o Toynbee, el autor teoriza con el concepto novedoso de la *Galaxia Berners-Lee* –en homenaje al considerado como principal creador de la *World Wide Web*– como posible aplicación del pensamiento de McLuhan a la evolución actual de la red.

En el siguiente capítulo, encontramos de nuevo la diversidad de conceptos a la que nos referíamos al comenzar esta reseña. Si el capítulo anterior teorizaba sobre el concepto de galaxia heredado de McLuhan, en este sexto capítulo Gérard Imbert introduce el concepto de *liquidez* de Zygmunt Bauman y comienza describiéndonos internet como un universo líquido donde lo

importante es navegar. La red se nos presenta como un universo poroso donde las identidades plurales campan a sus anchas, no sólo en lo personal, sino especialmente diluyendo las fronteras entre uno mismo y los otros, e incluso en una relación dialógica entre el yo y la máquina. Las identidades se reubican y se redefinen permanentemente, surgiendo la tribu.

Los dos capítulos anteriores suponen para el lector un soporte excelente para la lectura del capítulo séptimo escrito por Manuel Espín. En este capítulo, el autor se detiene en la descripción de algunos fenómenos concretos aventurados en la teoría de los capítulos previos. El autor nos describe algunos terrenos conceptuales que la irrupción de las tecnologías está trasformando en porosos y de fronteras permeables, destacando como los adolescentes de hoy no comprenderán la distinción entre ciencias y humanidades o la diferenciación de espacios como el ocio y el trabajo, ambos proyectados a través de las mismas tecnologías. El objetivo del capítulo es describirnos un nuevo modelo de relación con lo técnico, que ya es también social, que crecerá con las generaciones jóvenes actuales y que estará basado en fronteras desdibujadas entre lo que hasta hoy ha sido considerado técnico o humano.

En el capítulo octavo nos encontramos con un tema que se aparta de los pensamientos teóricos de capítulos anteriores y nos traslada a un asunto más concreto, pero no por ello menor. El papel de esta generación -rebautizada de nuevo en este capítulo como *Generación Einstein*- como consumidores. M^a Victoria Carrillo y Ana Castillo exploran la evolución futura de la relación entre las marcas y los pertenecientes a la generación Einstein con el concepto de DIB (*Digital Interactive Brand*) En línea con las evoluciones expuestas previamente por otros autores, se trata de romper fronteras, cruzar líneas que la tecnología hace abiertas, y renovar la relación del productor con el consumidor, exigiendo este último mayor interacción con el objeto de consumo. Pasamos, en palabras de las autoras, de un modelo *productcentric*, con un modelo de negocio donde el producto está en el centro, a un modelo *customercentric*, donde es el consumidor quien ocupa ese lugar, y arrastra a la marca a las características de la generación Einstein, identificados por la rapidez a la hora de identificar la información, el trabajo en paralelo y multi-tarea, entre otras características.

Dentro de la pluralidad de posiciones como característica principal del libro, el capítulo noveno supone un auténtico viaje a un punto de vista distinto y original. A modo de ensayo, Juan Marchán reflexiona sobre dos aspectos: la incidencia del avance de las tecnologías en las diferencias generacionales desde el principio de los tiempos y la tecnología aplicada al teatro como arte total desde Grecia al tecno-teatro. En sus reflexiones, el autor nos presenta a los adolescentes actuales no ya como nuevo-hombre o nueva-mujer, sino que va un paso más allá y les describe como *ciber-hombres* y *ciber-mujeres* con un nuevo lenguaje y un nuevo entendimiento del tiempo que hace más grande, o al menos más compleja, la habitual brecha entre la generación adolescente y sus adultos.

Por último, el decimo capítulo nos presenta el tema central del género, en relación con la generación de adolescentes digitales. Aplaudimos la presencia de un capítulo en este sentido, pero hemos de decir que hemos echado en falta la presencia de mayor perspectiva de género en los análisis de los capítulos previos, pues cuando hemos descrito un mundo poroso y laxo, no deberíamos acotar como un tema aparte de otros el análisis de un concepto central en la socialización del ser humano como es el género, más aun en la etapa de la adolescencia, sea esta digital o no. La autora Gusi Bertomeu nos habla de diferentes brechas digitales de género. La primera cuantitativa, sobre el volumen de uso; la segunda cualitativa, sobre las habilidades de uso de las nuevas tecnologías; la tercera, también cualitativa, sobre el uso de los servicios más avanzados. La autora nos invita a analizar estas brechas como consecuencia del androcentrismo de algunos de los principales canales para el acceso a estas habilidades: la masculinización de determinados estudios y profesiones asociadas; la simbología de los videojuegos en línea; etc

En conclusión, "Adolescentes digitales" es una obra que parece nacer con la intención de permitir al lector componer un mapa de la situación de la generación actual de adolescentes, pero que termina lanzando su mirada más allá de este objetivo. La lectura de este libro también nos empuja a reflexionar sobre las transformaciones actuales y futuras que protagonizará la sociedad en que vivimos, caracterizada por una rápida evolución de la tecnología digital y su hibridación con lo social. Esto es posible porque los diferentes autores nos construyen el mapa de la adolescencia digital asomándose al objeto desde diferentes lugares, exigiendo al lector comparar y decidir entre diferentes conceptos. Además, queremos destacar el buen número de datos e información aportados por los autores, tanto en cada capítulo, como en la sección de materiales, que permite al investigador que se acerque a esta obra comenzar el camino de su propia investigación. En definitiva, se trata de una obra de imprescindible lectura para todo aquel que desee acercarse al estudio de la sociedad digital que viviremos en el futuro, cuando los adolescentes digitales sean la generación de adultos. Es sólo cuestión de tiempo.

Rafael Conde Melguizo