

PRIMER SEMESTRE, 2006

PANORAMA SOCIAL

3

INFANCIA Y JUVENTUD:
NUEVAS CONDICIONES,
NUEVAS OPORTUNIDADES



Estilos de vida de los niños en la cultura digital

CARLES FEIXA*

RESUMEN

Niños y jóvenes han sido vistos a menudo como la vanguardia de la era digital, en su doble vertiente de héroes de la "sociedad red" y víctimas de la "sociedad del riesgo". Aunque casi siempre este doble proceso de idealización y desvalorización ha tenido lugar en el espacio público, el espacio privado adquiere cada vez mayor importancia en las culturas adolescentes del siglo XXI. Las denominadas "culturas de habitación" se sitúan en uno de los escenarios donde se construye la identidad personal y social de nuestros hijos e hijas, el lugar físico y virtual desde el cual se abren al mundo o se encierran en sí mismos. Este artículo ofrece una reflexión sobre el papel cambiante de los hijos en casa, tomando como referencia dos modelos extremos: el hacker (profeta de la sociedad digital) y el hikikomori (víctima de la reclusión doméstica) para, a continuación, proporcionar algunos datos, basados en una investigación reciente llevada a cabo en Cataluña

1. INTRODUCCIÓN: HACKERS Y HIKIKOMORIS¹

Los adolescentes en las ciudades de Japón se están transformando en modernos eremitas —no salen nunca de su habitación. La presión escolar y la incapacidad de hablar con sus familiares aparecen como las causas de este fenómeno.

(Rees 2003)

Las denominadas "culturas de habitación" se han convertido en los escenarios donde se cons-

* Profesor Titular de Antropología Social de la Universidad de Lleida y director del área de Cultura Juvenil del Consorcio d'Infància i Jòven Urbà de Barcelona (CIMJU).

truye la identidad personal y social de los adolescentes; el lugar físico y virtual desde el cual se abren al mundo o se encierran en sí mismos. En los albores del siglo XXI, las sociedades occidentales ofrecen dos modelos extremos para vivir este espacio: el hacker (profeta de la sociedad digital) y el hikikomori (víctima de la reclusión doméstica).

Los hackers constituyen un movimiento protagonizado por adolescentes y jóvenes apasionados por los ordenadores, que ponen sus conocimientos informáticos al servicio de un desarrollo libre y sin barreras de la "sociedad red". Según el diccionario del argot hacker, los que así se hacen llamar son personas que se dedican a "programar de forma entusiasta" y "poner en común la información" que derive de tal entusiasmo (citado en Himanen 2002: 9). Al parecer, el término deriva del verbo to hack, que significa "cortar, dar una patada o puntapie". Aplicado al mundo de la informática, las patadas se dan a las grandes corporaciones, en forma de promoción del software libre, del boicot a sus productos o simplemente de la experimentación. El término apareció en la década de 1960 en Boston, cuando un grupo de jóvenes programadores del MIT (Massachusetts Institute of Technology) empezó a autodenominarse así. Para evitar la confusión con aquellos que dedican su tiempo a propagar virus, los hackers pusieron el término crackers para definir a estos piratas informáticos. Los hackers eran casi siempre jóvenes creativos que, desde su reducido espacio doméstico (la propia habitación o su garaje), con-

seguián conectarse entre ellos y con otros apasionados de la informática, poniendo en aprietos al gobierno o a las grandes multinacionales.

En su famoso libro *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*, Pekka Himanen (2002) considera al hacker el prototipo de un nuevo tipo de moralidad que emerge con la sociedad digital. Esta nueva ética (llamada "netica") se caracteriza por una relación libre con el tiempo, una concepción fluida del trabajo, una organización descentralizada (en forma de telarado), el rechazo a las jerarquías, la valoración de la pasión y la experimentación, etc. Los primeros hackers que luego se harían famosos estaban muy conectados con los movimientos contraculturales que preconizaban el rechazo de la familia y la creación de comunas alternativas. Por ejemplo, Steve Wozniak, creador de Apple, explicaba así sus orígenes: "Provenía yo de un grupo de lo que llamarías beatniks o hippies, una pandilla de técnicos que comentábamos nuevas ideas radicales sobre una revolución de la información y el modo en que íbamos a transformar por completo el mundo llevando los ordenadores a los hogares" (citado en Himanen 2002: 202). En 2000, una nueva generación de hackers se conectó a la red gracias al movimiento antiglobalización. Seguían simpatizando con ideas anarquistas y contraculturales, pero ya no se proponían abandonar el hogar familiar, antes al contrario, utilizaban su reducido de libertad doméstica para resistir.

En algunos países altamente desarrollados desde el punto de vista tecnológico, un porcentaje significativo de jóvenes dan la espalda a la vida real y se encierran en su habitación: en Japón el fenómeno se ha bautizado con el nombre de hikikomori (Rees 2003). El término significa "encerrarse, confinarse en uno mismo" y se utiliza para referirse a aquellos jóvenes en torno a los 20 años que optan por encerrarse en su habitación (algunos psicólogos hablan de una auténtica epidemia, que afectaría al 10% de la población de esas edades y al 1% del total de la población japonesa). La mayoría de estos jóvenes son muchachos que, después de acabar sus estudios, no quieren enfrentarse al duro y competitivo mercado laboral y se recluyen en su casa para aislarse del mundo (aunque pueden conectarse a internet de manera indefinida). Esta reclusión puede durar unas pocas semanas o meses, pero en algunos casos se alarga durante años.

En un estudio elaborado por el gobierno japonés en 2002 sobre 3.300 antiguos hikikomori, un 17% no eran capaces de salir de casa, y un 10% ni siquiera podía salir de su propia habitación. Los

CARLES FEIXA

hikikomori se refugian en su mundo infantil, virtual, que alimenta internet, basado en videojuegos, mangas (cómic japonés), colecciones fetichistas, etc. Todo lo hacen sin salir de casa, alterando a veces los ritmos diarios (duermen de día, comen por la tarde y se pasan la noche conectados a internet, juegan con videojuegos y viendo la televisión). Algunos atormentan a sus padres y tienen comportamientos agresivos, otros caen en depresiones, pero pocos sucumben al suicidio, pues son atraídos por una "cibercultura" muy activa. Todos ellos tienen en común un rechazo a la escuela, al trabajo y, en general, a la asunción de responsabilidades. Se trata de una pasión por la cultura digital llevada al extremo, unida a un miedo por enfrentarse a una vida profesional basada en la competencia. Según parece, los padres a menudo aceptan el fenómeno como algo inevitable. No hacen nada para impedir que sus hijos se encierren y, como no suelen tener problemas económicos, les mantienen indefinidamente (la mitad de los jóvenes entre 20 y 34 años vive en la casa familiar) y no les fuerzan a dejar la casa. Tampoco les gusta reconocer el problema, pues sería motivo de descrédito en una sociedad que valora por encima de todo el trabajo y el éxito. Por otra parte, el sistema social japonés favorece esta opción: el sistema educativo es muy inmovil, el mercado laboral extremadamente competitivo, en las ciudades hay pocos espacios libres, y la sociedad valora por encima de todo el desarrollo tecnológico (desde pequeños, los niños japoneses tienen acceso a un sinnúmero de aparatos electrónicos).

2. CULTURAS DE HABITACIÓN?

Parte de la cultura de las chicas tiene su base en el dormitorio. Es el lugar para los sueños narcisistas, para experimentar con el vestido, los cosméticos y los nuevos bailes. A veces quieren estar solas, otras veces con amigas, y también los grupos mixtos se encuentran en la habitación de alguna de ellas... Por otra parte, sospecho que en los dormitorios de los chicos tienen lugar actividades semejantes.

(Wulf 1988: 166-7)

Cuando Virginia Woolf escribió *A Room of One's Own* (Una habitación propia) en 1929, pensaba, sobre todo, en la necesidad por parte de las

¹ Como es obvio, las reflexiones que siguen deben limitarse a la adolescencia en las áreas urbanas de las sociedades occidentales.

mujeres de tener un espacio privado, no compartido, en el que poder empezar a construir una identidad personal autónoma e independiente en relación a la de sus padres, maridos y superiores. La reivindicación de una habitación propia no obedecía tanto a unas necesidades materiales (que hasta entonces sólo respondían al modelo de la mujer escritora o burguesa), sino a unas necesidades simbólicas: dotar de ritos y espacios a un imaginario femenino emergente. Las imágenes del álbum fotográfico personal, los libros de la biblioteca particular y las palabras del diario personal eran los lenguajes mediante los cuales se organizaba un museo de topografías íntimas (sobre el que habrían de basarse movimientos que ocuparían el espacio público, como las sufragistas y las feministas).

El ensayo de Woolf sería recuperado en los años sesenta por parte de los jóvenes ante la creciente necesidad de apropiarse de espacios no compartidos con los padres. Históricamente, los jóvenes se habían caracterizado por no disponer de espacio privado. En la sociedad campesina acostumbraban a compartir la habitación (y a menudo también el lecho) con hermanos, sirvientes e incluso animales, bajo la estricta autoridad del *pater familias*. El proceso de urbanización no comportó mejoras: la vida cotidiana de los jóvenes tenía lugar, sobre todo, en el espacio público (calles, tabernas, cafés). La sociedad industrial, que inventó la adolescencia, recluyó a los jóvenes burgueses en determinadas instituciones educativas (internados, colegios, asociaciones juveniles) e hizo lo mismo con los jóvenes obreros en otros espacios compartidos (fábricas, calles, cárceles). Aunque algunos movimientos literarios (particularmente el *comantismo*) empezaron a concebir un nuevo Sigfrido *addies-cente* que surgía de un espacio privado (un espacio del Yo), eran muy pocos los jóvenes que tenían una habitación propia, y todavía menos los que podían disfrutarla sin interferencia de los padres. Casi siempre la habitación era compartida por diversos hermanos y la vida se hacía fuera de la casa.

Otra escritora de nombre parecido (la antropóloga sueca Helena Wulff) se ha referido a la "cultura de habitación" (*bedroom culture*) como factor distintivo de las microculturas juveniles femeninas. Tradicionalmente la juventud ha tendido a verse como un territorio masculino vinculado a la sociabilidad en el espacio público (calle, mercado de ocio). La invisibilidad de las muchachas en las culturas juveniles se debía en parte a su reclusión en el espacio privado sujeto al mayor control familiar y sexual. Garber y McRobbie (1983: 221) observaron, sin embargo, que existían otros espacios en los que

las jóvenes podían haber desarrollado una sociabilidad autónoma, como las asociaciones juveniles y, sobre todo, la habitación propia. "La posición de las muchachas puede no ser marginal, sino estructuralmente diferente. Pueden ser marginales en las subculturas, no sólo porque son expulsadas por la dominación de los varones a los márgenes de cada actividad social, sino porque están centralmente situadas en un conjunto o rango de actividades diferente, necesariamente subordinado". En ella desatrollan sus fantasías, escriben sus diarios, leen las revistas de fans y cuidan su cuerpo. Sin embargo, en su estudio sobre una microcultura juvenil en un barrio inglés, Wulff (1988) se plantea hasta que punto los mismos muchachos, tan visibles en las subculturas más espectaculares, no tienen también un ámbito de privacidad, equivalente al femenino, que van configurando a su medida.

En los años sesenta, con los movimientos de liberación juvenil que confluyeron en la contracultura, la reivindicación de una habitación propia pasó a ser el símbolo de un sujeto social emergente: la juventud. Al principio, se trataba de empezar a conquistar espacios de autonomía frente a la generación de los padres, ya fuera en el espacio público (del paseo por la calle mayor al reservado del cine al cineclub, del baile tradicional a la *boite* del reservado a la discoteca), como en el espacio privado (de la habitación compartida a la habitación separada, de la habitación gobernada por los mayores a la decoración propia, de la casa patriarcal a la casa intergeneracional).

También en España, al principio los jóvenes empezaron a apropiarse emocionalmente de su propia habitación, adornándola con posters de sus actores o grupos preferidos (James Dean, Marlon Brando, los Beatles, los Rolling Stones), con fotografías de sus amigos, con libros de formación o evasión que no recomendaban los padres, sino los amigos (*El diario de Dani*, *El Diario de Ana María*, *El señor de los anillos*), con nuevas revistas juveniles (Comics), revistas musicales, revistas de clubs de fans), con vestidos y material ornamental que ayudaban a crear una moda propia. En la habitación uno podía invitar a los amigos, redactar cartas para novios o amigos, llevar un diario personal (guardado bajo llave), escuchar música (con el transistor que empezaba a transmitir las radiofórmulas), e incluso organizar algún *quaqueque* (cuando los papás se marchaban de fin de semana y era posible apropiarse de toda la casa, aunque fuera provisionalmente). El símbolo de este periodo es el diario personal en el que abocan sus sueños, vetado a los padres.

Aunque este proceso afectó más a la juventud de clase media, también los jóvenes trabajados descubrieron el efecto narcisista de disponer de un espacio para consumir lo que el *teenage market* les empezaba a ofrecer. Con todo, los padres seguían ejerciendo el control sobre este espacio, fiscalizando lo que en él se guardaba y lo que en él se hacía (el uso del teléfono era inexistente o compartido). También ejercían el control de la economía juvenil (aunque los jóvenes tuvieran ingresos propios, los padres les administraban habitualmente).

Desde finales de los años sesenta los jóvenes empezaron a apropiarse definitivamente de su habitación (de la que expulsan a sus padres). Los posters se transforman y politizan (de las estrellas de Hollywood a los cantautores de protesta, aparecen Mao, Marx y el que se convertiría en el emblema de la revista juvenil: el Che Guevara). Al radiotransistor se añaden los primeros radiocassettes y tocadiscos (el *pick-up*), que empiezan a sustituir el *juke-box* como lugar público de la escena musical. El volumen musical aumenta y los padres ya no tienen tanto poder para reducirlo ni pueden imponer que suene. La decoración se hace más llamativa, en su vertiente *kiitch*, *pop*, *hippy*, *prog* o psicodélica. El vestuario se radicaliza y las madres pierden su poder en la determinación del gusto estético de los hijos e hijas. En la biblioteca personal desaparecen las novelas rosa o de formación y aparece un nuevo tipo de literatura existencial (Kerouak, Hesse, Marcuse, Reich) y de revistas contraculturales (los primeros fanzines), por no hablar de la prensa antifranquista clandestina (y de las vietnamitas).

En los años setenta, con el refugio posterior a mayo del 68, la vindicación de una habitación propia deja paso a la lucha por una privacidad alterna: pisos de estudiantes, buhardillas y comunas, compartidas por jóvenes de ambos sexos, se convierten en la nueva utopía. La norma pasa a ser marchar de casa de los padres para construir una nueva privacidad comunitaria, por lo que la habitación propia deja de tener una importancia tan grande. Sin embargo, lo más típico de esta época es la conquista del espacio público, que tendrá su eclosión en el proceso de transición/reforma (el nombre que recibirá lo conocemos todos: "la movida"). La zona de vinos, la ruta por los *pubs* de la movida, se convierten en un nuevo hogar que se dota de significados íntimos.

Desde los años ochenta se producen dos procesos paralelos: por una parte, la eclosión del mercado del ocio y de espacios especializados en el consumo adolescente (es el tiempo de las tribus), por

otra parte, el refugio en la habitación y la ampliación a la preadolescencia y a la última infancia de esta obsesión por un espacio autónomo. Niños y adolescentes tienen cada vez más recursos económicos (transferidos por sus padres) y, como el espacio público de la ciudad se convierte cada vez en más inaccesible para ellos (proceso de urbanización, desaparición del juego de calle, campañas de *pánico moral*, prohibición o retraso del acceso de los menores a los lugares de ocio, etc.), redescubren las "culturas de habitación" que habían identificado a los jóvenes-adultos de generaciones anteriores (ahora ya no deben compartir sus cuartos con sus hermanos, pues el número de hijos por familia ha caído en picado). En estos espacios concentran su consumo de ocio: juegos, comics, revistas de música o deportes, cadena *hi-fi*, fotografías, etc. Los ídolos retirados en los posters dejan de ser líderes políticos o artistas "comprometidos" (el Che), y vuelven a ser músicos de moda (Michael Jackson, Madonna) y estrellas del cine (Dj. Caprio), a los que se añaden los nuevos astros del deporte.

En los últimos años, la habitación de los adolescentes ha vuelto al primer plano de la cultura juvenil, experimentando una gran metamorfosis. Como consecuencia de la emergencia de la cultura digital que hemos esbozado, se ha hecho posible la comunicación interpersonal desde el propio espacio privado, del teléfono familiar controlado por los padres y situado en el comedor o en el pasillo se ha pasado al teléfono celular personalizado que se puede usar desde la habitación, de la comunicación escrita por carta se ha pasado a la comunicación digital SMS, e-mail o *chat*. Gracias a internet, los adolescentes han aprendido a acceder a comunidades virtuales que están mucho más allá de su habitación. Y gracias a los videojuegos (consola, *gameboy*, *play station*), pueden practicar desde su casa lo que antes tenían que hacer en las públicas salas de juego. Se amortigua el conflicto generacional, pero aparecen nuevas brechas que separan a padres e hijos. Unos y otros comparten cada vez durante más tiempo el mismo espacio (si tenemos en cuenta el retraso en la emancipación familiar, viven tal vez más tiempo con sus padres que con sus futuras familias). Ya no están obsesionados en marchar del espacio compartido (entre otras cosas, porque no se lo pueden permitir) y buscan espacios propios que puedan compensarse: la cultura de la noche, los viajes y la habitación propia.

Un ejemplo muy ilustrativo de todo lo anterior es el seguimiento entre apasionado y lúdico que los adolescentes españoles hicieron de las primeras ediciones de programas como *Gran Hermano* (GH) y *Operación Triunfo* (OT). De entrada, ambos pro-

gramas tienen como protagonistas a jóvenes-adultos (en otras palabras: solteros mayores de edad) que renuncian durante un tiempo a su privacidad (a su habitación propia) para exponerse a la mirada impávida de la televisión (sería divertido saber qué pensaría Orwell de este uso lúdico y voluntario de la gran máquina de poder absoluto que era el ojo del *Big Brother* de su novela 1984). Que estos chicos y chicas tengan una finalidad creativa (titar como cantantes) o bien ninguna (superar el tedio de no hacer absolutamente nada) no tiene en este caso ninguna importancia: lo relevante es que cuando llegan a la casa del GH (o a la Academia de OT) deben abandonar el reloj y el calendario que marcaba antes su ritmo cotidiano y entrar en otra temporalidad que se asemeja a la de la cárcel o la de la mili (aunque en este caso la reclusión sea voluntaria). No es de extrañar que los guionistas de ambos programas (pues, pese a parecer espontáneos, lo que allí pasa tiene un guion; más o menos rígido) se esfuerzan a menudo en que la juventud así retratada represente determinados prototipos de género, edad, etnicidad, o subcultura (el deportista, la "pija", el "macarra", la "jipi"). Lo que ya no está en el guion (pero surge inevitablemente en cada edición del *reality show*) son los amores/odios entre los distintos actores, actualización de la novela adolescente (ya sea en forma de comedia o de tragedia). Tampoco es relevante aquí que la lectura que se haga de estas relaciones erótico-amorosas sea positiva (como en GH) o condenatoria (como en OT), ni que los escarceos tengan continuidad fuera de la casa. El *leitmotiv* es un proceso de maduración personal (amorosa, espiritual, artística), una especie de rito de paso hacia la "adulthood" (con jugosos premios en metálico).

Si pasamos del programa a las audiencias, las reacciones ante el "show realidad" dependen de la edad y las expectativas de quienes lo siguen. Aunque al principio estos programas (sobre todo OT) fueron vistos como una ocasión para reencontrar la cohesión familiar perdida ("Por primera vez en mucho tiempo padres e hijos vemos juntos un programa de TV"), los adolescentes son los que reciben un impacto más directo. Estos jóvenes-niños (menores de edad, que viven en casa de sus padres y sin relaciones amorosas ni profesionales estables) ven en los jóvenes-adultos de GH y OT (mayores de edad, en proceso de emancipación, a la búsqueda de una identidad amorosa y profesional) el modelo de lo que pueden/quieren llegar a ser (o bien de lo que no pueden/quieren llegar a ser). Como las estrellas del rock en los años sesenta, estos chicos y chicas son como ellos: pueden verse reflejados en sus inseguridades y sus deseos de triunfar. Más que

en las transmisiones en directo, los adolescentes siguen estos programas mediante los resúmenes semanales, los programas que los reanipulan y, sobre todo, mediante otros medios que los recrean (por ejemplo, las revistas especializadas, los *chats* y webs por internet y las votaciones mediante sus teléfonos móviles). Debemos reflexionar sobre el significado de esta democracia electrónica: los adolescentes que todavía no pueden votar en las elecciones (y que, cuando pueden hacerlo, acostumbran a abstenerse) se vuelcan en estas votaciones digitales que les permiten hacerse la ilusión de que tienen capacidad de decisión (de que su voto cuenta para algo), una ilusión que se alimenta de nuevo desde la habitación propia.

3. LA NUEVA HABITACIÓN DIGITAL

Los niños de la era digital ya no son invisibles o inaudibles como antes: de hecho son más vistos y escuchados que nunca. Ocupan un nuevo tipo de espacio digital. Son los ciudadanos de un nuevo orden, los fundadores de la Nación Digital.

(Katz 1998, citado en Holloway & Valentine, 2003: 74)

En los últimos años hemos llevado a cabo distintas aportaciones teóricas y empíricas sobre el tema de la juventud en la era digital (Feixa, González, Martínez, Pozzo 2004). El informe *La sociedad xarxa a Catalunya* (La sociedad red en Catalunya) (Castells et al. 2003) aporta numerosas estadísticas y algunas interpretaciones sobre el papel de los adolescentes y jóvenes en el camino hacia el digitalismo. La tesis central es contundente: "La edad es el factor determinante (...) Culturalmente son los jóvenes de cualquier condición quienes utilizan preferentemente internet" (2003: 113, 114). El acceso a la red no anula las diferencias de clase, pero añade diferencias significativas en la era de la información, basadas en la capacidad de adaptarse a los cambios tecnológicos y culturales que esto implica (muy superior en las nuevas generaciones).

Por tanto, la brecha digital es para estos autores sinónimo de una brecha generacional. Esto no significa que todos los jóvenes utilicen del mismo modo las nuevas tecnologías. Existen tres criterios discriminadores: en primer lugar, el nivel educativo (lo importante no es tanto ser joven; lo importante es ser estudiante, puesto que los jóvenes que estudian utilizan más la red); en segundo lugar, el grupo de edad (los principales usuarios son los jóvenes

entre 15 y 19 años, y a partir de esta edad la utilizan preferentemente quienes siguen estudios superiores); en tercer lugar, el nivel de renta (los jóvenes de clase media y alta acceden a la red desde casa, los de renta inferior lo hacen desde otros espacios, por ejemplo los cybercafés). El resultado es la construcción de "una subcultura juvenil de internet" (2003: 127), de márgenes difusos pero que equidista entre los jóvenes catalanes a los europeos, no tanto en la intensidad o calidad de su acceso a la red, sino en el efecto que las comunicaciones y comunidades virtuales tienen en sus vidas cotidianas.

El reciente *Informe CIMU 2004* (Feixa, García y Reio 2005), basado en los datos del Estudio General de Medios (EGM 2003) y en una serie de grupos de discusión, incluye numerosos datos que muestran el camino hacia una nueva habitación digital. La mayoría de hogares españoles cuenta ya con un ordenador que usan mayoritariamente los menores. Para la mayor parte de éstos, el ordenador se ha convertido en un elemento cotidiano, tanto para el trabajo como para el tiempo de ocio, ya que si no pueden disponer de él en casa, lo utilizan en la escuela e incluso en centros recreativos o cybercafés, como se denomina a los centros en los que, por un módico precio, se puede disponer de un tiempo de conexión a internet o simplemente del uso del ordenador. Ties de cada cuatro chicos entre 14 y 18 años utiliza el ordenador, y dos de cada cuatro lo hacen habitualmente. A partir de los 20 años estas proporciones empiezan a decrecer. Las mujeres hacen un uso inferior del ordenador, en todas las edades (entre 14 y 16 años se sitúan cinco puntos porcentuales por debajo de los varones).

Los datos sobre Cataluña muestran la misma situación. Las diferencias entre los distintos niveles de ingresos familiares son determinantes e indican, con mucha claridad, un uso más frecuente a mayor nivel de ingresos. Un 86% de los chicos y chicas entre 14 y 22 años con un nivel de ingresos elevado utiliza el ordenador frente a un 67% con un nivel bajo de ingresos. Pero es el nivel de estudios de los padres la principal variable que discrimina si se utiliza el ordenador o no. Un 91% de chicos y chicas entre 14 y 22 años de padres con estudios superiores utilizan el ordenador, frente a un 58% con padres sin estudios o con un nivel muy elemental. La variable de clase social se traduce en que niños y niñas de clase baja son los que menor uso hacen del ordenador: son los niños de clase media los que más lo utilizan.

El lugar donde se hace uso del ordenador nos aporta datos sobre el nivel de penetración de este aparato en la vida de los niños y adolescentes. Según

la información de la EGM, es en casa donde los menores utilizan mayoritariamente el ordenador, opción seguida por "otros lugares" que, en este caso, pueden ser la escuela, el ámbito formativo en general (clases extraescolares de informática, idiomas, biblioteca, etc.), un cybercafé, un centro de ocio, o bien en casa de amigos. Los niños y niñas de entre 8 y 10 años utilizan el ordenador, sobre todo, en la escuela, mientras que entre los 11 y los 13 años lo hacen también, en una proporción superior, predominantemente en casa. Con el aumento de la edad, la proporción de personas que lo utilizan en casa disminuye, mientras que aumenta la proporción de personas que lo usan en otros sitios y en el lugar de trabajo. Es importante destacar que son las mujeres de todos los grupos de edad las que menos uso hacen del ordenador en casa. Esta evidencia nos debe hacer reflexionar acerca de si este fenómeno se debe a que las niñas no dan prioridad al uso doméstico del ordenador, o si son los padres los que compran menos ordenadores para las niñas que para los hijos. Basándonos en los grupos de discusión, el ordenador se utiliza en estas edades especialmente para conectarse a internet. También se hace uso de programas de edición de texto para la elaboración de los trabajos del colegio, y de programas para escuchar música grabada. En lo referente al juego, algunos sí tienen juegos de ordenador, pero otros prefieren juegos de videoconsola.

La mayoría de chicos y chicas entrevistados disponen de un ordenador para uso personal. Sin embargo, en el grupo de discusión realizado en el barrio del Raval, muchos no tienen ordenador, pero utilizan los de los casales del barrio (por ejemplo en el Casal d'Infants del Raval o de l'Associació de Joves TEB). Otras veces van a los cybercafés. Saber utilizar el ordenador adquiere una significación clave para ellos, toda vez que lo consideran una herramienta útil para acceder al mercado laboral. La excepción, otra vez, más los jóvenes del Raval; conviene tener en cuenta que, entre los padres de estos chicos y chicas, uno de los oficios más frecuentes es el de obrero de la construcción. Como sugiere este retazo de diálogo que tuvo lugar en un grupo de discusión, algunos de estos jóvenes no parecen conscientes de que el uso de nuevas tecnologías afecta cada vez más a su vida, más allá de la profesión a la que se puedan dedicar en el futuro:

Est: En cualquier trabajo tendrás ordenador y tendrás que saber manejarlo.

Ricard: No en todos los trabajos.

Est: Hombre, si no eres "paleta"... pero no todo el mundo va a ser "paleta"... si trabajas en otro "lao"...

Otro uso que adquiere mucha popularidad es el comunicativo, principalmente para relacionarse con los amigos. Los y las adolescentes utilizan, sobre todo, el programa *MSN Messenger*. Dada la amplia presencia de este programa en sus vidas, merece la pena dedicarle un apartado breve. El programa está basado en el intercambio de breves mensajes de texto en tiempo real, es decir, de forma sincrónica o entre personas que estén en línea al mismo tiempo, igual que en los demás programas de chat. Los mensajes enviados llegan de forma inmediata al interlocutor, con lo que se hace posible mantener una conversación muy similar a la que desarrollarían cara a cara. Sin embargo, este programa aporta nuevos atractivos con una mayor sofisticación en relación a los programas de "chateo" tradicional. Al margen de incorporar íconos gestuales que ayudan a simular la comunicación no verbal, se puede incorporar una cámara web (*webcam*) para obtener la imagen del interlocutor. Además, se puede personalizar, en gran medida, la interficie (interfaz) de la comunicación mediante el cambio de fondo, de fuente, de colores, etc. El *Messenger* forma parte de la cotidianeidad de muchos adolescentes, hasta el punto que algunos manifestaban que, si hubieran de prescindir de él, se les haría muy difícil. Otros niegan esta dependencia.

El: Se puede hablar con gente que está lejos y yo que sé. Yo sin internet no puedo, no puedo.

Gemma: Es parte de nosotros. Te quitan esto y nos coge un trauma.

Dídac: Yo me he quedado sin internet y no pasa nada.

Marc: Yo hacía dos meses que no lo tenía y tan tranquilo.

Para los que lo emplean asiduamente, internet representa la ampliación del tiempo con sus amigos hasta última hora de la noche, una escapada de la vida familiar, que se suele vivir como coercitiva.

El: Es que no sé que hacer, tío, qué hago. Si lo que quiero es estar lejos de los padres y no estar con ellos mirando la tele. Es que no lo puedo soportar.

Sobre el abuso de internet, consideran que les sería difícil controlarlo, aun reconociendo que, a veces, se "pasan" porque les gusta mucho. Lo ven más como un vicio que como una posible patología y, de hecho, otorgan toda una serie de connotaciones positivas a este "vicio": insisten en la necesidad de conectar con otras personas, de

comunicarse. Lo consideran tan natural como estar con los amigos, hábito propio de su edad.

El: Es que todo son vicios ahora, en la adolescencia todo son vicios, pero después te puedes controlar porque tienes más cosas para hacer... Jo, no puedo ¿eh? Yo he llegado a llorar, eh, para que me dejaran conectar, imagínate si engancha.

Conocen y admiten algunos casos de adicción entre conocidos y, por ejemplo, mencionan la leyenda de los adolescentes japoneses, llamados *hikikomori* (entre los adolescentes entrevistados causó gran impacto un programa de la BBC emitido en la televisión catalana sobre este fenómeno, pese a considerarlo un caso extremo). Consideran que se trata de personas con unas características especiales: muy tímidos, sin amigos, etc. y, por tanto, ellos, como son "normales", están fuera de peligro. A pesar de todo, reconocen que a veces internet absorbe demasiado porque resulta muy atractivo. Para evitarlo, algunos desarrollan estrategias diversas.

Sandra: O cuando te pones el *Messenger* al principio estás todo el día, te acabas rajando, tampoco estás siempre...

Joel: Hombre, yo lo normal cuando llego a casa es poner el ordenador. Tengo la mesa allí, pues aporvecho, tengo el ordenador, saco los deberes...

David: Muchas veces hay gente que no se atreve, que se comunica menos con la gente, porque es más tímida y tal.

Gemma: Pues yo, cuando tengo que estudiar, no me conecto porque ya sé que si me conecto...

Jordi: Es que es lo que pasa, que tienes el *Messenger* allí al lado, vas leyendo y luego dices "hostia, que mañana me tendré que levantar a las 6".

4. LA HABITACIÓN DEL HIJO: UN ESTUDIO DE CASO

[La habitación de Raimon] suele estar muy desordenada, pero, aparte de eso, la organización es admirable en cuanto a la distribución de zonas de trabajo, ocio, descanso, porque aprovecha muy bien los espacios para dormir, oír música, estudiar, [hacer] gimnasia y desparramar sus cosas. Suele aislarse en su habitación porque otras acti-

vidades de la casa no le interesan, se ha montado su mundo con todo lo que necesita. Es una forma de escarmentarse hasta cierto punto. Hay una competencia por otros tipos de decisiones, como escoger un canal de televisión. Los gustos de él no coinciden con los de los demás. Si no puede ver lo que le interesa, se va y en su habitación nadie le impone nada. Es su mundo.

(María)

Para presenciar sobre el terreno este recorrido histórico, presentare un estudio de caso en pro-ceso de elaboración sobre una familia con dos hijos adolescentes, que llamaremos "los Ulises" (en homenaje a la popular familia del TBO). Siguiendo la propuesta de Franco Ferrarotti de "leer una sociedad a través de una biografía" (en este caso a través de una historia familiar), propongo analizar la habitación de los adolescentes a partir de la visión de los propios jóvenes y de sus padres, así como de los problemas y oportunidades que ello supone para las relaciones paterno-filiales.

Los Ulises son una familia de clase media que viven en un barrio residencial de una gran ciudad catalana. María, la madre, es funcionaria, y Adrián, el padre, profesor. Ambos nacieron en los años cincuenta y vivieron su juventud en los años sesenta. No tuvieron habitación propia cuando eran jóvenes. Compartían su dormitorio con sus hermanas/hermanos y, además, sus padres tenían el control sobre los objetos que había en él y las actividades que realizaban en este espacio. El teléfono era compartido y apenas había objetos de decoración propios: "No era nuestro mundo, sólo era para dormir". Las madres eran quienes controlaban este espacio durante el día, el padre llegaba por la noche y ejercía el control (aunque relativamente lejano). María pasaba los fines de semana en una segunda residencia en la que sí había un club al fondo del huerto que decoraba con cuatro amigos (con pósters de Cliff Richards, Alain Delon, los Beatles, etc.) y en el que alguna vez habían celebrado guateques. Adrián, en cambio, recuerda que el espacio propio no era el hogar familiar, sino el espacio público: la calle, el local de los *boy-scouts*, las excursiones, las episódicas salidas nocturnas.

Adrián y María tienen dos hijos, Raimon tiene 19 años y estudia un módulo profesional; Julia tiene 14 años y estudia la secundaria. Él es chico y vive el final de la adolescencia y el inicio de la juventud; ella es chica y vive el final de la infancia y el inicio de la adolescencia. Ambos tienen una habitación propia desde que eran niños, donde pasan la mayor parte de su tiempo familiar. Aunque los

muebles los pusieron los padres, la han ido adaptando a sus gustos y necesidades particulares.

Raimon ha sido siempre muy creativo y su habitación ha ido evolucionando con él. Desde el final de la infancia se encuentra en ella para jugar, hacer manualidades, gimnasia, escuchar música, leer revistas, recibir llamadas y mensajes de móvil de su novia (que después copia y guarda en una carpeta), dibujar y (ocasionalmente) estudiar. Tiene también una pecera que cuida y tuvo un terrario. Un balón de basket firmado por todos sus compañeros de escuela le recuerda sus días en la secundaria. Antes tenía expuestas un montón de fotografías de su vida (sus compañeros, sus novias, sus viajes), pero cuando se hizo mayor de edad guardó las fotos (solo conserva la de su actual compañero). No tiene pósters, pero sí dibujos, "grafittis" y algún "logo" (el de una marca de coches y el de una supuesta discapacidad física). Tiene amigos para quienes la habitación es todavía más importante: se cierran con pestillo para que sus padres no puedan entrar, cenan dentro solos y se conectan a internet desde este espacio. Incluso a él esta exclusión de los espacios familiares le resulta algo excesiva: "Ser mayor de edad no supone demasiados cambios. El único cambio es que se puede volver más tarde por la noche. Ahora saigo una vez de tanto en tanto, pero prefiero estar en mi habitación".

Julia vive en la habitación contigua. Aunque pasa más tiempo que su hermano mirando la tele o en el comedor, está empezando a apropiarse de su habitación. Un gran espejo que cubre el armario le sirve para vestirse y admirar cómo su cuerpo va cambiando. Hace unos meses la reorganizó completamente, eliminando las muñecas (solo conserva una), la mayoría de sus libros y algunas imágenes infantiles, y empezó a colgar objetos con sus gustos actuales: un póster de Jennifer López, revistas de OT, un *walkman* y fotos de sus amigas actuales. Le apasionan los programas televisivos que describen la vida de los adolescentes, como *Al salir de clase*. Sigue, cuando puede, OT y GH. Le gustaría ser artista y dedica mucho tiempo a cantar y a cuidar su cuerpo para parecer una joven atractiva. Desde hace unos meses también tiene teléfono móvil, que utiliza para que la llamen y que recarga con sus fondos cuando se le agota el saldo. "Tengo pósters de algunos cantantes -Jennifer López-, caballos, perros".

María y Adrián consideran que sus hijos pasan demasiado tiempo en sus habitaciones. Pien-san que el desorden reina en ellas ("la mujer de la

limpieza no se atreve a entrar"), aunque reconocen que puede existir otro orden que a ellos les es desconocido. Les gustaría que tuvieran más tiempo para estar juntos. Se quejaban de que Ramon se encierre en su habitación ("Ha construido un mundo a su medida") y de que Julia siga los dictados de la moda ("Prefiere pensar en un futuro lejano ideal a enfrentar su futuro inmediato real"). "Ramon tiene habitación propia desde los 12; se la hizo suya desde los 14, y desde los 16 es su mundo hermético. Supongo que es bastante corriente de los chicos de su edad". Los únicos momentos compartidos son las cenas y los fines de semana: "Cuando la televisión no está encendida, podemos hablar de algunas cosas". Consideran que las relaciones entre padres e hijos han cambiado mucho: ellos pasaban más tiempo con sus padres, que eran mucho más autoritarios, pero al mismo tiempo ellos contaban con otros espacios de libertad.

Adrián, profesor de enseñanza secundaria, ve en la escuela el reflejo de esta metamorfosis del adulto: "Si los alumnos nos pierden el respeto, es porque también se lo pierden a sus padres". María es consciente de que los que han cambiado no son tanto los adolescentes, sino los padres y, sobre todo, las madres: "Tenemos una vida demasiado complicada, sin tiempo ni espacios compartidos. Se lo damos todo a nuestros hijos, menos el tiempo". Los Ulises no son necesariamente representativos, pero reflejan en sus dilemas los problemas que derivan de la dialéctica entre espacios propios y espacios compartidos.

Nunca antes habían convivido padres e hijos tanto tiempo bajo un mismo techo, y nunca antes habían vivido en mundos aparentemente tan distintos. Pero no nos engañemos: Tazán, Peter Pan y Blade Runner forman parte inextricable de todas nuestras vidas, y debemos aprender a convivir con ellos del mismo modo en que debemos aprender a convivir con nuestros hijos.

5. CONCLUSIONES: EL ATRACTIVO DE LA CULTURA DIGITAL

Por primera vez en la historia, los niños saben más que sus padres sobre una innovación central para la sociedad. Es a través del uso de estos medios digitales que la Generación Red desarrollará e impondrá su cultura al resto de la sociedad

(Tapscoff 1998: 1-2)

En 1998 Don Tapscoff, uno de los profetas de la revolución informática, publicó un estudio dedicado a la "Generación Rledi" (*Net/Generation*). Para este autor, así como los *baby-boomers* de posguerra protagonizaron la revolución cultural de los años sesenta, basada en la emergencia de los *mass-media* y de la cultura rock, los niños de hoy integran la primera generación que llegará a la mayoría de edad en la era digital. No es sólo que constituyan el grupo de edad con el acceso más amplio a los ordenadores y a internet, ni que la mayor parte de sus componentes vivan rodeados de *bits y bytes, chats, e-mails y webs*; lo esencial radica en el impacto cultural de estas nuevas tecnologías: desde que tienen uso de razón han estado rodeados de instrumentos electrónicos (de videojuegos a relojes digitales) que han configurado su visión de la vida y del mundo.

Mientras en otros momentos la brecha generacional venía marcada por grandes hechos históricos (la guerra civil, mayo del 68) o bien por rupturas musicales (los Beatles, los Sex Pistols), los autores hablan ahora de la generación "bc" (*before computer*) y "ac" (*after computer*). Aparecen así nuevas formas de protesta, como se pudo comprobar recientemente en Praga, donde jóvenes de todo el mundo participaron en una manifestación convocada por internet, propagada por *files* y gestiona por teléfonos móviles. Pero también surgen nuevas formas de exclusión social que podemos llamar cibernéticas (al fin y al cabo, para acceder a la red hace falta tener la llave de acceso).

La mayor parte de los teóricos de la sociedad postmoderna han puesto de manifiesto el papel de las nuevas generaciones en la difusión del "digitalismo". Por una parte, los adolescentes son los protagonistas de una nueva nación digital que promueve una reestructuración de las clásicas relaciones univocas entre profesores y alumnos, padres e hijos, expertos e inexpertos (pues, a menudo, las innovaciones se producen en la periferia, y los menores actúan como educadores de los mayores). Por otra parte, los adolescentes son también las víctimas de la nueva "sociedad del riesgo" (Beck, 1992), en la que los peligros aumentan y pueden penetrar en los dominios por oscuras fibras ópticas. Desde la perspectiva de los usuarios, las nuevas generaciones aparecen también retratadas de una forma ambivalente: por una parte, se convierten en "esclavos felices" de unas tecnologías digitales que ocupan todo su tiempo de ocio y los encadenan a su habitación (con efectos negativos, como el sobrepeso y las "ciberdependencias"); por otra parte, se convierten en eternos *hackers*, depositarios de la "cultura crítica

de internet", la "fibra oscura" (Lowink 2002) vinculada a la contracultura que generó la mayor parte de innovaciones creativas y que en la actualidad se expresa en diversos y novísimos movimientos sociales (del movimiento antiglobalización al movimiento por el software libre).

¿Caminamos hacia una sociedad de "cibernios"? Holloway y Valentine (2003) se han planteado esta pregunta, al tiempo que han mostrado la mutua constitución de los mundos *on-line* y *off-line*, enfatizando la interpenetración de los aspectos sociales y técnicos, así como de los espaciales y temporales. Sin embargo, estos autores proponen desmontar el mito de que todos los adultos son incompetentes y todos los menores forman parte de la Generación Rledi: algunos padres pueden llegar a ser *hackers* e incluso *hikkomors*.

BIBLIOGRAFIA

- Beck, U. (1986/1992), *La sociedad del riesgo*, Barcelona, Paidós.
- CASTELLS, M., TUBELU, I., SANCHO, T., DÍAZ, M. I. y B. WELLMAN (2003), *La societat xarxa a Catalunya*, Barcelona, Rosa dels Vents-UOC.
- EGM [Estudio General de Medios]. (2003), *Audiencia General de Medios*, Madrid, Asociación para la Investigación en Medios de Comunicación.
- FERRA, C., GARCÍA, I. y C. RECIO (2005), "Estilos de vida i cultura digital: la generació xarxa a Catalunya", en *Infancia, familias i canvi social a Catalunya*, Barcelona, Consorci Institut d'Infancia i Món Urbà (IILMU) (www.cimnu.org).
- FERRA, C., GONZÁLEZ, I., MARTÍNEZ, R. y L. POZZO (2004), "Identidades culturales y estilos de vida", en GÓMEZ-GARCÍA, C., GARCÍA-MUÑA, M., RECIO-MUÑOZ, A. y C. PANCHO (eds.), *Infancia y familias: Realidades y tendencias*, Barcelona, Ariel: 175-204.
- HIMMELN, P. (2002), *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*, Barcelona, Destino.
- HOLLOWAY, S. L. y G. VALENTINE (2003), *Cyberkids. Children in the Information Age*, Londres, Routledge.
- LOWINK, G. (2002), *Dark fiber. Tracking critical internet culture*, Cambridge (Massachusetts), MIT Press.
- REES, P. (2003), "The missing million", *BBC News*, 20-10-02. (<http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/correspondent/2334893.stm>).
- TAPSCOTT, D. (1998), *Growing up digital: The rise of the Net Generation*, Nueva York, McGraw-Hill.
- WULF, H. (1988), *Twenty girls. Growing up, ethnicity and excitement in a South London micro-culture*, Estocolmo, Stockholm Studies in Social Anthropology.