

Juventud y medios digitales: entre la *inmunitas* i la *communitas*

*A partir de los datos recopilados por la antropóloga cultural Mizuko Ito y su equipo, y el análisis teórico de los procesos de individuación del filósofo italiano Roberto Esposito en su trilogía *Inmunitas, Communitas y Bios* (Esposito 2003, 2005, 2007) se analizarán los procesos de construcción de los jóvenes como sujetos políticos a partir de las redes sociales, los dispositivos móviles, o los video-juegos en red, cuestionando la visión tradicional de estos mecanismos como procesos de aislamiento y de creación de individuos solipsistas, mostrando las posibilidades que estos medios ofrecen para desarrollar nuevas formas de activismo e intervención democrática, así como posibles problemas que estos procedimientos podrían crear en el futuro.*

1. Introducción

Causada seguramente por la desconfianza inmediata que genera lo nuevo, los medios digitales se recibieron inicialmente como una fuente de peligro e inestabilidad social. El tipo de peligros y tentaciones que ofrecía (radicalismo político, piratería informática, instrucciones para confeccionar armas o drogas, pornografía infantil, captación por parte de sectas peligrosas o grupos terroristas) apuntaban de forma más directa o indirecta a los jóvenes como víctimas potenciales, de ahí que se les viera, paradójicamente, como los más interesados y a la vez los que más tenían que perder de esta desencadenada y anárquica revolución informática.

En un siguiente estado de familiaridad consentida, la World Wide Web y sus encarnaciones móviles se contemplan, sin temor pero con recelo, como fuente de distracción y confusión en el adolescente que debería utilizar su tiempo en mejores menesteres. Ello impide que padres, educadores, pedagogos y políticos sean conscientes de las enormes posibilidades que los nuevos medios ofrecen en el desarrollo intelectual, social y político de los adolescentes. El objetivo de este artículo es precisamente airear estos viejos mitos, y mostrar cómo lo digital puede ser un poderoso aliado para el desarrollo de la consciencia política del adolescente.

En la segunda sección describimos estos mitos que hacen contemplar con recelo la combinación de medios digitales y adolescentes. La tercera sección describe con cierto detalle la teoría biopolítica de Roberto Esposito acerca de cómo se construye una comunidad y el papel central que en esa definición tienen los procesos de individuación. La sección cuarta introduce reflexiones ético/políticas en relación a estos mecanismos para establecer formas positivas y negativas de individuación. La última sección analiza en detalle el comportamiento real de los adolescentes y los nuevos medios desde el modelo de Esposito y muestra cómo los mitos descritos en la segunda sección no se sostienen y la inevitabilidad de la redefinición del medio digital como espacio público por parte del adolescente, así como mostrar todos los elementos positivos que ofrece.

2. De Neil Armstrong a Chris Hadfield

44 años separan estos videos, los dos fácilmente localizables en Youtube. 1969: Neil Armstrong baja del módulo lunar y declara: “Un pequeño paso para el hombre, un gran paso para la humanidad”. 2013: El astronauta canadiense Chris Hadfield flota en el espacio mientras empuña una guitarra acústica y canta *Space Oddity* de David Bowie. Estos dos momentos son metáforas muy significativas de nuestra relación con la tecnología. Hemos pasado de tecnología accesible solo a unos pocos escogidos, a su amplia distribución en la población de todo el planeta. Y es sobre todo una metáfora de cómo trabajamos con la tecnología: Armstrong está lejano, no solo espacialmente sino conceptualmente; todo lo que podemos esperar es maravillarnos ante su proeza. En cambio, Hadfield sube vídeos a Youtube, envía tweets, participa en exitosos Google hangouts, e incluso se une a diversos coros escolares en todo el mundo para cantar todos juntos I.S.S. (Is somebody singing).

Puedo imaginarme a muchos adultos arrugar la nariz ante la frivolidad de Hadfield y añorar la seria y trascendente carrera espacial. Y lo puedo imaginar porque ese es su comportamiento cuando han de juzgar la forma en que los adolescentes construyen su identidad *online*.

La perspectiva standard sobre qué hacen los adolescentes online podría resumirse en los siguientes mitos:

- 1) Internet es un espacio recreativo en el que los adolescentes pierden el tiempo jugando a videojuegos, chateando, o mirando vídeos absurdos.
- 2) Internet es un espacio lleno de información sin filtrar potencialmente peligrosa donde pueden adoptar comportamientos ilegales (piratería informática) y tienen acceso a información para la que no están preparados (formas extremas de entender la sexualidad) o puede ser pernicioso para ellos (apología de las drogas o de la anorexia).
- 3) Internet es un espacio violento, en el que se ejerce una fuerte presión emocional online (el ciberbullying), se tiene acceso a foros políticamente extremistas y se juega a videojuegos marcadamente violentos, racistas y sexistas.
- 4) Internet es un espacio con un número no despreciable de sociópatas que usan el anonimato para intentar corromper a los adolescentes, a veces con consecuencias trágicas.
- 5) Internet es un espacio finalmente solipsista en el que los adolescentes viven desarraigados de la realidad que les envuelve y consumen mass media de forma solitaria, separándose así de la sociedad.

Estos mitos se seguirían de las siguientes perspectivas sobre qué es y qué ofrece Internet y qué debería ser la educación:

- 1) La educación nos debería preparar para obtener un Grado en una carrera competitiva y conseguir un buen trabajo, mientras que todo lo que atrae de la World Wide Web a los jóvenes forma parte de la esfera recreativa.
- 2) Las habilidades y competencias que ofrece una educación reglada están pensadas para un contexto de competitividad laboral,

mientras que las habilidades que se aprenden en Internet no tienen ninguna aplicación teórica ni práctica.

- 3) La educación ha de ser llevada a cabo por expertos, que los adolescentes rechazan cuando navegan en Internet, prefiriendo consumir los contenidos inanes que producen sus colegas.
- 4) La educación ha de construirse con rígidos criterios de filtrado y validación, criterios que no existen en Internet, en la que todo el mundo puede subir cosas sin que haya un filtrado posterior para decidir si son fiables o no.

En las siguientes páginas quiero argumentar que estas perspectivas contienen errores de bulto en lo que hace a la apreciación de los medios digitales y, por ello, los mitos descritos anteriormente no se sostienen. El fondo del debate puede resumirse en una sencilla cuestión: ¿Qué es educar? Mi propuesta es que educar a un adolescente no es solo prepararlo para un buen puesto de trabajo sino, sobre todo, ayudarlo a construirse una identidad desde la que participar en la vida pública y organizarse políticamente. Para argumentar esta perspectiva alternativa me gustaría analizar en la siguiente sección bajo qué condiciones se construye el sujeto político de un adolescente.

3. Condiciones de posibilidad de una comunidad

Desde la impresionante campaña de Barack Obama para conseguir ser nominado como candidato demócrata y después ganar dos elecciones a presidente de los Estados Unidos de América, nos resultaría difícil encontrar a alguien que dudara de las posibilidades de acción política de los nuevos medios. Más allá de la eficacia de determinados trucos de márketing, el equipo de Obama demostró entender mucho mejor que el resto de asesores políticos el *zeitgeist* de nuestro incipiente siglo y entender de qué forma se construyen nuestras identidades en el medio digital. Uno de los aspectos centrales de su éxito fue olvidarse del interface y del sistema de comunicación, olvidarse de la tecnología y centrarse en la comunidad. Entender que Facebook, Twitter, el email y el móvil son formas mediante las cuales las personas se comunican entre sí y construyen relaciones interpersonales.

Mi propuesta en este texto es que, si queremos realmente entender las posibilidades políticas de Internet para los adolescentes, necesitaremos finalmente un modelo filosófico de qué es comunidad. Modelos hay muchos y muy variados. Tenemos la idea de “multitud”, desarrollada por Michael Hardt y Toni Negri (Hardt y Negri 2002); el concepto de “sabiduría de las multitudes” desarrollado por el periodista James Suroviecki (Suroviecki 2004); el comunitarismo de MacIntyre o Taylor como respuesta a la teoría de la justicia de Rawls, por citar unos pocos. Tanto por brevedad como por claridad voy a centrarme en una teoría que me parece especialmente relevante: el modelo inmunológico de Roberto Esposito, tal y como está establecido en su trilogía *Communitas*, *Immunitas* y *Bios*. (Esposito 2003, 2005, 2007). Una vez explicado el modelo con cierto detalle, veremos cómo nos permite reinterpretar muchos de los mitos asociados a la combinación adolescente/Internet.

Esposito se sitúa en la corriente de la biopolítica, iniciada por Michel Foucault. Los objetivos de Esposito son mucho más ambiciosos de los de este artículo. No intenta simplemente entender la relación entre adolescentes y lo digital, sino establecer cuáles son las condiciones de posibilidad para el establecimiento de una comunidad. Siguiendo las líneas maestras de la argumentación en la así llamada “filosofía

continental”, Esposito analiza etimológicamente el término “comunidad” (*communitas* en latín) y observa que surge del término latino *munus*. A grandes rasgos, podríamos decir que el *munus* es un regalo que tenemos la obligación de devolver. Para poner un ejemplo sencillo, cuando pagamos una ronda en un bar a unos amigos con la intención de que tarde o temprano otro amigo pague otra ronda, estamos ofreciendo un *munus*. Es un regalo, pero esperamos una devolución equivalente.

La comunidad se organiza así sobre ese regalo que se ha de devolver. Pagamos nuestra seguridad social al estado, pero esperamos que el estado, la comunidad nos lo devuelva con una pensión a la hora de la jubilación. Cuando nos indignamos con políticos corruptos que toman ilegalmente dinero público o nos quejamos de que nuestro ayuntamiento hace años que no repara los socavones de las carreteras estamos pidiendo explicaciones sobre cómo se administra realmente nuestro *munus*.

Otra palabra que surge del mismo término latino es “inmunidad” (*immunitas*). Esposito va de nuevo al origen de la palabra y observa cómo las personas inmunes originalmente no tenían nada que ver con la medicina, sino con la ley. El inmune era aquel que no tenía que pagar el *munus*. Cuando Esposito habla de inmunidad piensa en aquellos individuos que por clase social, situación económica, edad, etc. no están obligados a devolver aquello que la sociedad les ha dado. Así, las personas ricas, que por el hecho de pagar podían evitar históricamente hacer el servicio militar, se hacían inmunes a este y no tenían que devolver el gesto con grandes esfuerzos –quizás hasta la propia vida– para defender a la comunidad de un ataque extranjero.

El inmune se va así separando de la sociedad, construyéndose como un individuo separado del resto. La persona rica que consigue librarse del servicio militar se convierte así también en miembro de una clase social diferente de la del pueblo llano. El español todavía conserva este significado en algunas expresiones, como “inmunidad diplomática”, que no tiene nada que ver con los virus, sino con la capacidad de los diplomáticos de no tener –por ejemplo– las mismas obligaciones que un ciudadano corriente cuando atraviesa una frontera.

En su análisis biopolítico de la construcción de comunidades, la historia de la Modernidad puede entenderse como una lucha entre Comunidad e Inmunidad. Formar parte de una comunidad implica establecer una serie de hábitos de compartir y cooperar, sin ello no es posible la comunidad. En este desarrollo continuo entre dos polos, *communitas* e *immunitas* tenemos diversas teorías artísticas, filosóficas, éticas, educativas o sociales que generan lo que él llama procesos de inmunización, desde los que se organizan procesos de individuación que nos permiten establecernos como individuos diferenciados en una comunidad. La inmunización también sirve para establecer quién es nuestro igual y quién es diferente.

El modelo de Esposito permite entender de forma clara y distinta todo tipo de intervenciones sociales, incluyendo también las digitales. Detengámonos por un momento en una red social como Facebook. Una vez entramos en nuestra cuenta tenemos acceso a nuestra comunidad, nuestros amigos, de los que podemos saber cosas. Podemos escribir en sus muros para dejarles mensajes. En paralelo tenemos otras comunidades a las que quizás tengamos acceso parcial si deciden dejar algunos contenidos públicos y otras que son opacas. Cuando recibimos una solicitud de amistad establecemos un ritual de inmunización, con el que decidimos si somos “amigos” de esa persona, con lo que puede entrar en nuestra comunidad o bien es diferente y la rechazamos, con lo que se queda fuera. Es un mecanismo del cual podemos ser sujeto activo

o bien pasivo cuando es una tercera persona la que ha de decidir sobre nuestra solicitud de amistad hacia ella.

Este mismo mecanismo que puede parecer desde fuera trivial o pueril es el mismo que nos define como personas. Cuando nos pregunta una persona ajena quién somos, respondemos indicando roles: profesor en la universidad, padre de un niño de P3, el vecino del piso de arriba, alumno del curso de aeróbic, etc. Todos estos criterios se construyen desde una idea de comunidad (la Universidad Autónoma de Barcelona, la Escuela de Educación Infantil de Segundo Ciclo, el gimnasio del barrio, etc.) que tiene unos procesos de inmunización para decidir quién puede ser miembro y quien no.

Así, a través de diversos procesos de inmunización, nos vamos construyendo como personas. Ser hombre o mujer, ser de clase alta, media o baja, ser casado o soltero, ser del Barça o del Madrid... Todos estos procesos, de forma conjunta, consiguen construirme como persona. Ser un individuo sería –según Espósito– la unificación de todos estos mecanismos.

Las teorías éticas, estéticas y epistemológicas, así como las religiones, ideologías o corrientes artísticas, han ido estableciendo mecanismos variados con el objetivo de crear inmunizaciones dirigidas a la comunidad, para así crear procesos de individuación cada vez más complejos y fortalecer nuestra imagen como individuos singulares. Sin embargo, este proceso tiene un precio. La inmunización nos separa de lo que es diferente, ya que nos construimos como individuos diferenciándonos y separándonos de otros individuos. Las inmunizaciones que nos hacen occidentales, europeos, y españoles hacen reaccionar nuestros anticuerpos conceptuales contra los que son diferentes, como los emigrantes, y generan comportamientos xenófobos. Según Espósito fue el deseo de inmunizarse de los diferentes lo que animó a los nazis a practicar el exterminio sistemático de comunidades enteras.

Para Espósito, el análisis teórico de los procesos de inmunización se origina en el *Leviathan* de Hobbes (Hobbes 1982). Hobbes es el autor del primer texto donde se lanza la idea del contrato social. Es decir, explicar cómo en un cierto momento histórico los individuos habrían decidido – literal o metafóricamente– obtener ciertos derechos y conseguir algunas comodidades importantes a cambio de renunciar a su individualidad completa y vivir en sociedad. Hobbes parte de la premisa de que la vida en solitario es dura: “el hombre es un lobo para el hombre”; el ser humano previo a la construcción de este pacto social vive en un estado de guerra continua de todos contra todos. Al ceder unos cuantos derechos al monarca, se consigue así un estado de paz.

Esposito se centra sobre todo en el *Leviathan*, la metáfora que Hobbes utiliza para explicar el proceso. El *Leviathan* es un monstruo mitológico, cuyo cuerpo son todos los ciudadanos de la comunidad y la cabeza es el monarca que guía este cuerpo. El monarca consigue así garantizar la paz, a cambio de permitirle básicamente cualquier cosa que le apetezca. El monarca es el único que puede actuar violentamente, quedando así la violencia contra otros seres humanos legitimada solo al estado.

Es difícil resistirse al paralelismo de la construcción del cuerpo y la idea de inmunidad biológica que traza Esposito a partir del *Leviathan*. La comunidad se organiza como un cuerpo y es capaz así de rechazar otros cuerpos. A partir de ahí, Esposito en su trilogía va analizando los diferentes contratos sociales de la Modernidad detectando en todos ellos el sello de la inmunidad. Siguiendo esta metáfora podemos ver cómo a la hora de pensar nuestra sociedad, estamos efectivamente muy alejados de la realidad por diversos esquemas identitarios: nuestra visión de seres

humanos como las especies favoritas de Dios hace muy complicado, por ejemplo, interiorizar el peligro bien real que supone el calentamiento global debido al efecto invernadero, o pensar seriamente una ética para los animales no humanos.

El arte no es precisamente ajeno a estos procesos de inmunización. Desde el romanticismo hemos potenciado la idea de un genio creador, de una persona con un talento especial que tiene inmunidad para crear, mientras que nosotros nos hemos de limitar a contemplar su genialidad. Si originalmente el arte era un ejercicio comunitario, donde todo el mundo podía participar, la Modernidad y el Romanticismo han creado procesos de inmunización, separando los que son artistas de los que no lo son. La referencia al arte aquí no es gratuita, como mostraré en la próxima sección, la posibilidad de desarrollar talentos artísticos y creativos variados a través de las tecnologías digitales es central a la hora de entender cómo los nuevos medios facilitan la creación de las identidades sociales y políticas de los adolescentes.

4. Buena y mala inmunización

Hemos podido comprobar en la sección anterior cómo en realidad no hay nada nuevo bajo el sol. Internet no es más que otro mecanismo de individuación, de inmunización, no muy diferente al de ser miembro de un grupo excursionista, de jugar en el mismo equipo de baloncesto o compartir un porro a la salida del instituto. No todos los medios de inmunización son igualmente satisfactorios desde una perspectiva social y política, pero el problema reside entonces en el tipo de interacción y no en la tecnología. Es igualmente pernicioso para el desarrollo cognitivo de un adolescente tanto participar en foros online de extrema derecha como raparse al cero y entonar cantos ultra a la entrada de un estadio de fútbol. Es el deseo de inmunizarse del otro de una forma negativa lo realmente problemático, no que se haga utilizando el *Whatsapp*.

¿Cómo podemos luchar contra esta inmunización exclusivista que destruye los lazos comunitarios? La respuesta no está en añorar una época anterior en la que no había Internet y todos mirábamos la misma televisión o, todavía peor, añorar las épocas pre-modernas en las que por defecto todos éramos miembros de una comunidad y la idea de sujeto estaba todavía por desarrollar.

Como muy bien argumenta Esposito, sin procesos de inmunización no pueden haber individuos. Y la forma en que actualmente los adolescentes se construyen como individuos pasa por los nuevos medios. La solución es repensar los procesos de inmunización para que en lugar de ser exclusivos devengan inclusivos. Esposito utiliza el proceso biológico de inmunización del nacimiento como un ejemplo de este tipo de mecanismos. El autor de *Bios* observa cómo, biológicamente, el futuro hijo de una madre en gestación es técnicamente un cuerpo extraño, con un ADN diferente de la madre, y que por tanto debería ser atacado por el sistema inmunológico de la madre. Sin embargo, lo que sucede es lo contrario: el sistema inmunológico hace que el niño forme parte del sistema, y la madre transmite buena parte de su protección al cuerpo del futuro hijo. Para Esposito, esta metáfora debería ser nuestra guía para establecer procesos inclusivos de inmunización, que no choquen con lo que es diferente, sino que lo incluyan y le den cobijo.

Buena parte de los mecanismos que veremos en la próxima sección potencian o son compatibles con esta idea de mecanismos de inmunización inclusiva, especialmente la idea de creación colectiva (Casacubeta 2003). Parafraseando a Josef Beuys, en el mundo digital

cada ser humano es un artista. Y ello no significa que tengan la capacidad para serlo si se esfuerzan. Significa que son, literalmente, artistas. Todo el mundo en Internet es de forma natural, creador. Todos somos artistas.

Los nuevos medios ofrecen a los adolescentes un nuevo rol, en el que pueden dejar de ser meramente consumidores y pueden crear, compartir sus creaciones, comentarlas, transformarlas, mejorarlas. Aprenden de sus compañeros y juntos crean espacios libres de expresión que son inclusivos. Este fenómeno no tiene un valor meramente estético, sino que incluye, sobre todo, un fuerte posicionamiento ético, que es lo que hace que tenga tantas posibilidades como proceso de individuación.

Convertir al adolescente común y corriente en artista es una forma clave no solo de que aprenda nuevos funcionamientos y capacidades asociadas al mundo digital, sino también de potenciar su autoestima y, sobre todo, de ofrecerle la posibilidad de convertirse, por primera vez, en un agente activo, desinmunizándolo de toda una serie de procesos individualizados que lo habían convertido en un espíritu pasivo, condenado a consumir el conocimiento que otros generan en la escuela y el entretenimiento que otros generan para ellos en los medios masivos de comunicación. De esa forma, los adolescentes tienen por primera vez la sensación de tener el control, de tomar las riendas de sus vidas.

Pensar que todos somos artistas y no solo algunos escogidos. Poder ver al momento los vídeos que otros adolescentes están haciendo en Estados Unidos, Japón, la India, Sudáfrica o Colombia, facilita también que nos cuestionemos nuestros procesos discriminatorios sobre “nosotros” y “ellos”. Si el chico subsahariano de la clase de al lado ha hecho un video espléndido y lo ha subido al Youtube y luego hemos colaborado en un proyecto más amplio con más gente, si hemos participado en un proceso de creación colectiva como iguales, entonces la imagen que esos adolescentes tendrán del chico nuevo cambiará totalmente. Ya no es “el otro”. El proceso de hacer arte juntos y que los dos hayan sido bautizados como “artistas” los une en una misma comunidad inclusiva.

5. Construirse como sujeto político en el mundo digital

¿De qué forma se organizan e interconectan estos mecanismos de individuación en el mundo digital? Si recuperamos los mitos de la segunda sección y los contemplamos desde la perspectiva de Esposito, veremos detrás mecanismos de inmunización. El mundo adulto no se toma al adolescente en serio, como una entidad definida, sino como un proyecto en construcción que se moldea como arcilla. Ello genera una tensión entre los mecanismos de individuación favorecidos por los adultos y aquellos con los que los adolescentes se sienten más cómodos. Es la tensión entre ser definido como algo a devenir, versus la necesidad de poderse construir como sujeto aquí y ahora (Corsaro 1997).

Esta tensión se manifiesta también en formas antagónicas de contemplar la tecnología. En primer lugar, es necesario distinguir entre formas tecnológicas y sociales de entender la tecnología. Como muy bien se argumenta en Marzo (2003) aunque las tecnologías puedan transformarse muy rápidamente, los hábitos sociales asociados a ellas son mucho más estables y lentos de transformación, y normalmente es el público el que decide cómo usar una tecnología, y no la tecnología la que impone un uso determinado en el público. En Marzo (2003) se muestra cómo es relativamente común una separación importante, a veces radical, entre la

manera como los creadores de una tecnología imaginan que se va a usar y la forma como el público finalmente la usa.

Esta brecha digital es especialmente significativa y problemática en el mundo adolescente, tal y como se argumenta en Buckingham (2007), que describe lo que podríamos calificar de abismo entre el uso que un adolescente lleva a cabo de las tecnologías digitales en clase y la forma en que las usa en su vida cotidiana, su mundo. Ello crea nuevas dimensiones en la clásica brecha generacional y, finalmente, conduce a cuestionamientos sobre la autoridad última de los adultos. El adulto contempla las tecnologías digitales como algo esotérico, difícil de dominar, a veces con un conocimiento muy básico, y ve prioritario entender el cambiante aspecto tecnológico y “estar preparado para el futuro”. El adolescente, por el contrario, está muy familiarizado con esas tecnologías, son una herramienta común de comunicación social y le resulta especialmente cargante tenerse que adaptar a un uso que considera “inferior” y “distorsionado” (Mahari 2004, Ito 2013).

Es también muy significativa la falta de estudios sistemáticos de esta cuestión. Este trabajo se apoya principalmente en las investigaciones empíricas de Holloway y Valentine (2003), Livingstone (2002) y sobre todo Ito *et al.* (2008) e Ito (2013). No existe ningún estudio equivalente a nivel europeo y todavía menos un análisis similar de la relación entre adolescentes y tecnología digital en nuestro país.

Siguiendo a Mizuko Ito (Ito et al 2008, Ito 2013), podemos hablar de diversos “géneros de participación” que definen las relaciones entre adolescentes y tecnologías digitales:

Géneros dirigidos por la amistad. Se refiere a las prácticas standard, entre adolescentes, de utilizar las tecnologías digitales para establecer negociaciones diarias entre amigos y compañeros.

Géneros dirigidos por el interés. Se trata aquí de establecer relaciones sociales basadas en actividades e intereses especializados, a veces marginales. Este género está limitado a aquellos adolescentes interesados en arte, ciencia procesos creativos en general, normalmente aparte del *mainstream* del interés adolescente.

En paralelo a estas dos formas centrales de relación, Ito y su equipo definen tres tipos de géneros de participación para medir el grado de implicación de un adolescente en el medio social. Al no existir una traducción standard al castellano de estos términos y al ser actualmente conceptos de referencia de este tipo de análisis, he preferido dejar los términos en inglés: *hanging out*, *messing around* y *geeking out* (aparte, confieso que no he encontrado ninguna traducción razonable para expresiones tan idiomáticas como “*geeking out*”).

“Hanging out”

Consideremos así la primera categoría de Ito, *hanging out*. Es el tipo de participación más básico y dominante en todo el espectro adolescente. La perspectiva general –y de hecho la más amable– es considerarla una pérdida de tiempo (con algunos críticos viéndola incluso como peligrosa). Podemos encontrar la reconstrucción standard de esta visión de internet como algo superficial en Carr (2011). Esta visión se fundamenta finalmente en dos confusiones conceptuales a la hora de entender los medios digitales.

Como se argumenta en diferentes textos de análisis de la sociología del comportamiento online (Castells 1997, Kelly 1999, Castells 2001, Himanen

2002) hay una confusión de salida importante cuando se conceptualiza la relación del usuario con los medios digitales. Es una confusión que está en el origen de los mitos que hemos listado en la segunda sección.

Esta confusión tiene su origen en buena parte en los mecanismos de remediación (Bolter y Grusin 2000). Un medio radicalmente nuevo es incomprensible para el público (o los teóricos) y por ello lo asimilamos a un medio anterior del que sacamos conclusiones. Puesto que los medios digitales se consumen finalmente desde una pantalla, es inevitable remediarlos como televisión, y ver Internet como un proceso de consumo de medios similar al de encender la tele y ver lo que nos pongan. Pero, como la revolución 2.0 puso en claro (Casacuberta 2003, Suroviecki 2004, O'Reilly 2005), Internet es un espacio para interactuar socialmente y convertirse no solo en consumidor sino también en creador y transmisor de conocimiento y cultura.

Otra confusión conceptual de base es la manida distinción entre real y virtual construida durante el final de los noventa, teorizada en textos clave de la época como Barlow (1996) o Bei (2003), y que podemos ver bien manifiesta en textos como Dery (1998) y Druckrey (1996), con su implósión final en los detallados análisis teóricos de proyectos que ahora resultan risibles como *Second life*.

La supuesta separación radical entre un nuevo mundo online y una gris realidad lleva a muchos adultos a imaginar horas malgastadas en videojuegos multiusuario como *World of Warcraft*, cuando en realidad, esos adolescentes lo que hacen es vivir su vida cotidiana online, explorando la construcción del status social, de amistades, relaciones de pareja, de la misma forma en que los adolescentes de todas las épocas lo han hecho (Ito et al 2008, Holloway y Valentine 2002). Es cierto que este proceso de *hanging out* está asociado al consumo de productos de cultura pop diseñados para adolescentes (Ito 2013. Mizuko Ito llama a este proceso "hipersocial"). Pero de nuevo se trata de una característica standard de la forma en que los adolescentes interactúan socialmente desde la aparición de los *mass media*, e Internet no tiene nada que ver con el tema.

El mito del reino virtual lleva naturalmente al mito de la Internet solipsista en que el adolescente está absorbido por un consumo virtual desconectado de sus amigos. Ya hemos visto que las cosas no son ni mucho menos así. En primer lugar, esos adolescentes perdidos en el móvil no están viviendo en una realidad virtual, están llevando a cabo una serie de interacciones sociales con amigos reales sobre cuestiones reales. No está practicando el escapismo, sino elaborando sus lazos fuertes con las personas más significativas de su entorno (Boyd 2007). En segundo lugar, buena parte de ese consumo de contenidos digitales de la cultura popular, a través de canales populares como Youtube, se hace en un contexto social, con otros amigos en casa, en residencias de estudiantes, en cualquier sitio en el que dispongan de cierta intimidad y conexión de banda ancha a Internet (Ito et al 2008).

Dentro del proceso de *hanging out*, las así llamadas "redes sociales" (Facebook, Instagram, Twitter, Tuenti, etc.) tienen un papel especialmente importante en los procesos de individuación. Según se recoge en Ito (2013), en una relación adolescente hacer la relación manifiesta en alguna red social digital se considera un gran paso adelante. Incluso dispone de un término en inglés: "Facebook oficial".

En situaciones de incomprensión social de una relación, esta capacidad de las redes sociales es marcadamente importante. Pensemos en unos padres especialmente religiosos que rechacen cualquier tipo de contacto íntimo antes del matrimonio, o un adolescente gay viviendo en una comunidad que estigmatice su estilo de vida. En estos casos las redes

sociales y las comunicaciones móviles pueden ofrecer a esos adolescentes una capacidad de comunicación y de construcción de identidad similar a la de sus equivalentes heterosexuales. (Ito et al 2008).

Resumiendo, el *hanging out* no es escapismo o mero entretenimiento sino un mecanismo de aprendizaje y desarrollo social cuya función central es facilitar los procesos de individuación en la compleja fase del desarrollo de la identidad adolescente.

“Messing around”

El *messing around* es la segunda fase de participación según el esquema de Mizuko Ito y en él la conexión con la tecnología digital es más significativa, pues se trata del proceso en el que los adolescentes experimentan, exploran y crean a través de la edición digital. En este proceso aprenden nuevos aspectos del procesamiento de la información y también se abren a otras formas de acceder y difundirla (Eagelton y Dobler 2007, Robinson 2007). Siguiendo las observaciones que hemos planteado al hablar del arte y su papel en procesos de individuación, los adolescentes mencionan como central en este proceso de “messing around” la autonomía en el proceso de aprendizaje y en la decisión sobre el tipo de contenido que se va a editar y distribuir. Los estudios de Mizuko Ito ofrecen decenas de ejemplos de adolescentes que siguiendo su interés por temas concretos (manga, una serie de televisión, un video-juego, la música techno) acaban desarrollando diversas habilidades cognitivas, algunas ligadas al mundo digital (edición de vídeo, mantenimiento de un website) pero otras no, como traducir del inglés, escribir poesía, aprender historia antigua, etc.

En un tanto por ciento importante de los casos, el *messing around* queda básicamente como un apoyo para la interacción de los compañeros. Sin embargo, el adolescente puede también decidir continuar el proceso, desarrollar más sus capacidades cognitivas y pasar así al *geeking out*.

“Geeking out”

En el *geeking out* el adolescente aprende a relacionarse con conocimientos y prácticas esotéricas y en unirse a comunidades especializadas en esos conocimientos y prácticas. Es un proceso de aprendizaje *inter pares* también, pero focalizado en ampliar el conocimiento en temas específicos de interés (Ito 2008, 2013).

En estas comunidades, el feedback social es también central. Organizados como meritocracia (Casacuberta 2011) el reconocimiento de otros miembros de la comunidad más avanzados estableciendo que estamos haciendo un buen trabajo es vital. En Ito 2008 se analiza por ejemplo la importancia de los compañeros en comunidades de fan-fiction, que actúan como “beta-readers” revisando las “fics” de sus compañeros antes de ser publicadas, ofreciendo sugerencias en trama, estilo, gramática, etc.

En el *geeking out*, las redes sociales y los espacios de distribución de contenido ya dejan de ser simples formas de interacción social, y se convierten en plataformas de difusión de las creaciones de los adolescentes, a veces con un nivel que podría dar envidia a un profesional.

En este proceso, una parte significativa de adolescentes acaban consiguiendo habilidades de edición de contenidos multimedia que les pueden abrir puertas laborales en el futuro, pero todos obtienen estatus, validación de los compañeros y reputación en sus comunidades

especializadas. De nuevo nos encontramos con un proceso de individuación, en el que mediante mecanismos meritocráticos el adolescente gana confianza en sí mismo, entiende el proceso del *munus* de devolver el regalo que la comunidad ha ofrecido y comprende su capacidad política activa, como persona que no solo ha de consumir lo que otros ofrecen, sino que puede también crear y ser reconocido y hasta admirado por sus habilidades y conocimientos.

6. Conclusión

Pocas cosas son tan útiles y necesarias en nuestra sociedad como establecer procesos de individuación. Estos procesos pueden ser de todo tipo: presenciales o digitales, artísticos o de consumo, profundos o superficiales, enviando postales o mensajes al móvil. Conservadores o progresistas. Espirituales o seculares.

Los medios digitales, especialmente los móviles, están substituyendo poco a poco a los espacios tradicionales de socialización de los adolescentes (escuela, plaza pública, la discoteca, el centro comercial, el hogar). Para bien y para mal, parte de ese proceso de socialización está asociado al consumo y transformación de cultura popular. Si se intentan eliminar esos contenidos, el proceso queda seriamente menoscabado y su capacidad de establecer mecanismos de individuación queda seriamente mermada.

Desde una perspectiva de concienciación social, gracias a su interacción con los medios digitales los adolescentes obtienen:

- i) Un fuerte sentimiento de autonomía al poder explorar y transformar contenidos multimedia con facilidad.
- ii) Entender el poder e importancia de una red de iguales con los que construir colectivamente.
- iii) El libre acceso a la información, no mediada por adultos.
- iv) La construcción de una identidad cultural y social libre, en la que los compañeros son elegidos por afinidades culturales, sociales y artísticas.
- v) La construcción de un espacio público online a su medida, no mediado por lo que los adultos creen que ha de ser un espacio público para adolescentes.

Los temores de tener unos adolescentes aislados, violentos o psicópatas simplemente no se sostienen. Como muestran los estudios de Ito et al (2008), Ito (2013), Boyd (2007), Buckingham (2007) o Holloway y Valentine (2002) el tipo de comportamiento de los adolescentes online y offline no difiere, y no hay ninguna transformación significativa de carácter o de actividad por el mero hecho de pasar más o menos tiempo online. Los conceptos de justicia, equidad, reciprocidad, función pública, privacidad, etc. son los mismos en la esfera presencial o en la digital.

Sería erróneo por otro lado esperar que estos procesos de interacción social sean la panacea que salve nuestra maltrecha democracia. No han de ser procesos transcendentales de transformación. De la misma forma que Fluxus no consiguió hacer caer ninguna dictadura ni, seguramente, transformar la vida de nadie directamente, que un adolescente vuelva a subtítular el video de *El Hundimiento* haciendo que Hitler se enfurezca

porque no habrá una nueva temporada de *Fringe* no va a convertirlo en el nuevo Barack Obama. Pero es una pieza más en la dirección correcta.

Se trata así de permitir a los adolescentes establecer mecanismos dinámicos de individuación mediante las tecnologías digitales que les permitan establecer su propia identidad en relación a una comunidad, y ser conscientes de que este proceso es tan importante o más que aprender cuál es la capital de Ucrania o las tres leyes de Newton. Lo importante es que el objetivo final sea facilitar la autonomía del adolescente en su propia búsqueda de la individuación, y en facilitar cuantos más canales posibles para poder escoger entre muchas opciones. Los gatos pueden ser de muchos colores; lo importante es que cacen las ratas de la individuación inclusiva.

Tener confianza y permitir el establecimiento de enlaces desde la privacidad y sin intromisiones es vital. En caso contrario torpedeamos el mismo proceso de generación de identidad. Podemos potenciar aquellos mecanismos que construyan identidades abiertas y desaconsejar los prejuicios y las posiciones extremas, pero siempre desde la no intromisión directa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barlow, J. P.** (1996) *A declaration of the independence of cyberspace*. <http://homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>
- Bei, H.** (2003) *T.A.Z Temporary Autonomous Zone*. Autonomedia (2a edición).
- Bolter y Grusin** (2000) *Remediation*. Cambridge (Mass) MIT Press.
- Boyd, D.** (2007) "Why Youth (Heart) Social Network Sites: The Role of Networked Publics in Teenage Social Life", in Buckingham, *Youth, Identity, and Digital Media*, 119-42; Cambridge: Mass. MIT Press.
- Buckingham, D.** (2007) *Beyond Technology: Children's Learning in the Age of Digital Culture* Malden, MA: Polity.
- Carr, N.** (2011) *The Shallows: What the Internet is doing to our brains*. New York: Norton & Company
- Casacuberta, D.** (2003) *Creación colectiva*. Barcelona: Gedisa.
- (2011) "The web as utopia" *Elisava: Temes de Disseny*. Num: 27 pp: 46-54.
- Castells, M.** (1997), *La era de la información: Economía, Sociedad y cultura. Vol. III. Fin de milenio*, Madrid: Alianza Editorial.
- (2001) *La Galaxia Internet*. Barcelona: Plaza y Janés.
- Corsaro, W. A.** (1997) *The Sociology of Childhood* Thousand Oaks, CA: Pine Forge Press.
- Dery** (1998). *Velocidad de escape*. Madrid: Siruela.
- Druckrey** (ed) (1996) *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, New York: Aperture
- Esposito, R.** (2003) *Communitas*. Madrid: Amorrortu.
- (2005) *Inmunitas*. Madrid: Amorrortu.
- (2007) *Bios*. Madrid: Amorrortu.
- Hardt, M. y Negri, A.** (2002) *Imperio*. Barcelona: Paidós.
- Himanen, P.** (2002) *The hacker ethics*. New York: Random House.
- Hobbes, T.** (1982) *Leviathan*. London: Penguin.
- Holloway, S. y Valentine, G.,** *Cyberkids: Children in the Information Age* London: Routledge-Falmer, 2003.

- Ito, M. et al** (2008) *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning.
- Ito, M.** (2013), *Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out: Living and Learning with New Media* Cambridge, MA: MIT Press.
- Kelly, K.** (1999). *New rules for the new economy*. London: Penguin.
- Livingstone, S.** (2002) *Young People and New Media* London, UK, and Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Mahiri, J.** (ed.) (2004) *What They Don't Learn in School: Literacy in the Lives of Urban Youth* (New York: Peter Lang.
- Marzo, J. L.** (2003) *Me, my cell and I*. Barcelona: Fundació Tàpies.
- Maya B.**, Eagleton and Elizabeth Dobler, *Reading the Web: Strategies for Internet Inquiry* (New York: Guilford Press, 2007).
- O'Reilly, T.**, "What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software", O'Reilly Media, el 30 de septiembre de 2005, <http://tim.oreilly.com/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>
- Raymond, E. S.** (1999) *The Cathedral and the Bazaar*, Boston: O'Reilly.
- Robinson, L.**, "Information the Wiki Way: Cognitive Processes of Information Evaluation in Collaborative Online Venues", *International Communication Association Conference*, May 24-28 2007, San Francisco, CA.
- Suroviecki, J.** (2004). *The Wisdom of Crowds*. New York: Random House.