

LOS HIJOS EN CASA: ¿HACKERS O HIKIKOMORIS?

Carles Feixa Pàmpols *

Universitat de Lleida

Consorci d'Infància i Món Urbà de Barcelona

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/ satanización ha tenido lugar en el espacio público, el espacio privado adquiere cada vez mayor importancia en las culturas adolescentes del siglo XXI. Para bien y para mal las denominadas “culturas de habitación” son hoy 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. El artículo pretende reflexionar sobre el papel cambiante de los hijos en casa a partir de dos modelos extremos: el *hacker* (profeta de la sociedad digital) y el *hikikomori* (víctima de la reclusión doméstica). Para ello se utilizarán datos recientes de una investigación sobre la *Generación @* realizada por el *Consorci d'Infància i Món Urbà* de Barcelona.*

Los hijos en casa

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 (Wulff 1988: 166-7).

En un trabajo anterior (Feixa 2003 y 2005) reflexioné sobre la habitación de los adolescentes como espacio donde se estaba gestando un nuevo modelo de cultura juvenil que, a diferencia de los que habían ocupado la escena pública desde los 60, no se expresaba en el espacio público sino en un reducto tan privado como la propia habitación (aunque desde este reducto se promoviera un nuevo tipo de publicidad). 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*. 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

* Este texto se basa en una ponencia presentada en las jornadas “Los hijos *raros*: claves para que los padres entiendan” (Madrid, 3 Noviembre 2004) y en los datos del *Informe CIIMU 2005*.

(particularmente el romanticismo) empezaron a concebir un nuevo Sigfrido adolescente 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.

En los años 60, 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 sea en el espacio público (del paseo por la calle mayor al reservado, del cine al cineclub, el baile tradicional a la boîte, 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). Al principio los jóvenes empezaron a apropiarse emocionalmente de su propia habitación, adornándola con pósters 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 guateque (cuando los papás se marchaban de fin de semana y era posible apropiarse de toda la casa, aunque fuera provisionalmente). Sin embargo, 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 estos tuvieran ingresos propios, eran los padres quienes lo administraban).

Desde fines de los 60, los jóvenes empiezan a apropiarse definitivamente de su habitación (de la que expulsan a sus padres). Los pósters 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 revuelta 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 qué suena. La decoración se hace más llamativa, en su vertiente kitch, pop, hippy, progre 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).

Desde los años 80 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 compartirlas 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 retratados en los pósters dejan de ser líderes políticos o artistas “comprometidos”, y vuelven a ser músicos de moda (Mikel Jackson, Mecano), estrellas del cine (Di Caprio, Madonna), a los que se añaden los nuevos astros del deporte (Guardiola, Raul). En los últimos años la habitación de los adolescentes ha vuelto al primer plano de la cultura juvenil, experimentado una gran metamorfosis. Como consecuencia de la emergencia de la cultura digital que hemos analizado, 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 comunicades virtuales que estan mucho más allá de su habitación. Y gracias a los videojuegos (cónsola, 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 (cada vez más sutiles) 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, estan condenados a vivir 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 compensarles: la cultura de la noche, los viajes y la habitación propia.

Hackers

Unete a nosotros, comparte el software;
libérate, hacker, libérate
(Free Software Song)

Los *hackers* son 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, 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 hack, que significa “cortar, dar una patada o puntapié”. 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 a principios de los años 60 en Boston, donde un grupo de jóvenes programadores del MIT empezaron a

autodenominarse así; Para evitar la confusión con aquellos que dedican su tiempo a propagar virus, los hackers empezaron a usar el término crackers para definir a estos piratas informáticos (en España el movimiento hacer llegó en los 80 gracias al movimiento ciberpunk y se propagó a fines de los 90 en conexión al software libre).

Desde el principio, los hackers eran casi siempre jóvenes creativos que desde su reducido espacio doméstico (la propia habitación o su garaje) conseguían 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 nética) se caracteriza por una relación libre con el tiempo, una concepción lúdica del trabajo, una organización descentralizada (en forma de telaraña), 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 nuestras 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 el 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 rechazaban a sus padres ni se proponían abandonar el hogar familiar, antes al contrario, utilizaban su reducto de libertad doméstica para resistir.

Hikikomoris

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 2002).

En algunos países altamente desarrollados desde el punto de vista tecnológico, se está produciendo un fenómeno preocupante: un porcentaje significativo de jóvenes dan la espalda a la vida real y se encierran en la relativa seguridad de su habitación. En Japón este fenómeno se ha bautizado con el nombre de *Hikikomori* (BBC 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 (75%) que después de acabar sus estudios no quieren enfrentarse al duro y competitivo mercado laboral y se encierran 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 3300 antiguos *Hikikomori* un 17% no eran capaces de salir de casa, y un 10% ni siquiera podía salir de su propia habitación. El fenómeno había empezado a detectarse a fines de los 90, aunque salió a la luz pública y aumentó a partir del año 2000. Los *Hikikomori* se refugian en su mundo infantil, virtual, que alimenta internet, basado en videojuegos, mangas, 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, jugando con videojuegos y viendo la televisión). Su sexualidad se limita a fantasear con una heroína de videojuego, una estrella de cine porno o una cantante de moda. Algunos atemorizan a sus padres y tienen comportamientos agresivos, otros caen en depresiones, pero pocos sucumben al suicidio, pues son arrastrados 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. Es un intento de “parar el tiempo” y “limitar el espacio”, de crear un espacio/tiempo ficticio (una especie de holosección, nombre que en Star Trek recibía la sala de la nave espacial donde se podía participar en juegos de realidad virtual). 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 tienen problemas económicos les mantienen indefinidamente (la mitad de jóvenes entre 20 y 34 años viven 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 inmóvil, 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 sinfín de aparatos electrónicos).

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 (Kats 1998; citado en Holloway & Valentine 2003: 74).

El informe *La societat xarxa a Catalunya* [La sociedad red en Cataluña] (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). La brecha digital, para estos autores es sinónimo de una brecha generacional. Esto no significa que todos los jóvenes utilizan del mismo modo las nuevas tecnologías. Existen tres criterios discriminatorios. 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 partir de esta edad tan solo lo utilizan los que 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 cibercafés). El resultado es la constitución de “una subcultura juvenil de internet” (2003:127) de márgenes difusos pero que equipara a 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.

En el reciente *Informe CIIMU 2004* (Feixa, Garcia y Recio 2005), basado en los datos de la EGM y en una serie de grupos de discusión, emergen numerosos datos que muestran el camino hacia una nueva habitación digital. La mayoría de hogares españoles tienen un ordenador que usan mayoritariamente los menores. Para la mayor parte de ellos, 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 cibercafés, 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. 3 de cada 4 chicos entre 14 y 18 años utiliza el ordenador y 2 de cada 4 lo hacen habitualmente. A partir de los 20 años estas proporciones empiezan a decrecer. Las mujeres hacen un uso inferior del ordenador en todas la edades (entre 14 y 16 están 5 puntos porcentuales por debajo). Los datos sobre Cataluña muestran la misma situación. Las diferencias entre nivel los distintos niveles de ingresos familiares son determinantes y suponen, 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 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 los niños y niñas de clase baja son los que menor uso hacen del ordenador, aunque en otras ocasiones 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 la EGM, entre los menores es en casa donde mayoritariamente utilizan el ordenador, seguido por “otros lugares” que en este caso pueden ser la escuela, el ámbito formativo en general (clases extraescolares de informática, idiomas , biblioteca, etc.) un cibercafé, 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 utilizan también en una proporción superior, sobre todo 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 el hecho que son las mujeres, de todos los grupos de edad, las que menos utilizan el ordenador en casa. Esto nos debe hacer reflexionar 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 hijas que para los hijos. Basándonos en los grupos de discusión el ordenador, en estas edades, se utiliza especialmente para conectarse a Internet. También utilizan programas de edición de texto, para la elaboración de los trabajos del colegio, y para escuchar música que tienen grabada. En lo referente al juego, algunos sí tienen juegos de ordenador, pero otros prefieren juegos de videoconsola.

Joel: Jo juego a los mismos pero con la consola, es que ahora salen los mismos en la consola que con el ordenador.

La mayoría de chicos y chicas entrevistados disponen de un ordenador para uso personal. Sin embargo, en el grupo 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, dónde se encuentran puntos Omnia. Otras veces van a los cibercafés. La significación que dan al hecho de saber utilizar el ordenador es que será una herramienta útil para poder acceder al mercado laboral. La excepción son otra vez más los jóvenes del Raval,; se debe tener en cuenta que entre los padres de estos chicos y chicas uno de los oficios principales es el de la construcción, pero a su vez este tipo de comentarios ponen en evidencia que no son conscientes que el uso de nuevas tecnologías afectan cada vez más a su vida, más allá de la profesión a la que se puedan dedicar en el futuro.

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

Ricard: No en todos los trabajos

Eva: 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. Utilizan sobre todo el programa MSN Messenger. Dada su amplia presencia en la vida de los y las adolescentes queremos 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 conversa muy similar a la que desarrollan 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 iconos gestuales que ayudan a simular la comunicación no verbal, se puede incorporar una cámara web (webcam) para obtener la imagen del interlocutor. Se puede personalizar, en gran medida, la interficie de la comunicación mediante el cambio de fondo, de fuente, de colores, etc. El Messenger forma parte de la cotidianidad de los adolescentes hasta el punto que algunos manifiestan que si hubieran de prescindir de él se les haría muy difícil. Otros niegan esta dependencia.

Eli: 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 si Internet y no pasa nada

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

Para ellos representa la ampliación del tiempo con sus amigos hasta última hora de la noche. En ocasiones, una escapada de la vida familiar, que en estas edades se suele vivir como coercitiva.

Eli: Es que no sé que hacer, tío, que 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, aun y reconociendo que a veces se pasan porque les gusta mucho. *Lo ven más como un vicio que como una posible patología* y de hecho, atorgan toda una serie de connotaciones positivas al 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. Una edad en que, paralelamente a las tareas, no tienen ninguna obligación.

Eli: 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

Sí, pero, conocen y admiten algunos casos de adicción entre algunos conocidos y, por ejemplo, mencionan la leyenda de los adolescentes japoneses, llamados *hakimori* (entre los adolescentes entrevistados causó gran impacto un programa de I BBC emitido en TV3 sobre este fenómeno, pese a considerarlo un caso extremo que todavía no se da entre sus compañeros). Consideran que se trata de personas con unas características especiales: muy tímidas, 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 debido a que resulta ser muy atractivo. Para evitarlo algunos desarrollan estrategias diversas.

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

Joel: Hombre yo lo normal cuando llego a casa es poner el ordenador. Tengo la mesa allí pues aprovecho, 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 ostia que mañana me tendre que levantar a las 6.

Conclusión. La Generación de la Red

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 de la Red desarrollará e impondrá su cultura al resto de la sociedad (Tapscott, 1998: 1-2).

En 1998 Don Tapscott, uno de los profetas de la revolución informática, publicó un estudio dedicado a la Generación R (*Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation*). Para este autor, así como los *baby-boomers* de posguerra protagonizaron la revolución cultural de los 60, basada en la emergencia de los mass-media y de la cultura rock, los niños de hoy son la primera generación que llegará a la mayoría de edad en la

era digital. No se trata solo que sean el grupo de edad con el acceso más grande a los ordenadores y a internet, ni que la mayor parte de sus componentes vivan rodeados de bites, chats, e-mails y webs, sino que lo esencial es 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 venia marcada por grandes hechos históricos (la guerra civil, mayo del 68) o bien por rupturas musicales (los Beatles, los Sex Pistols), los autores hablan antes de la generación *bc* (*before computer*) y *ac* (*after computer*). Eso genera 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 flyers y gestionada por teléfonos móviles. Pero también nuevas formas de exclusión social que podríamos llamar cibernéticas (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 profetas de una nueva nación digital que promete reestructuración de las clásicas relaciones unívocas entre profesores y alumnos, padres e hijos, experto 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) donde los peligros aumentan y pueden penetrar en los domicilios por oscuras fibras ópticas. En 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 encadena 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” (Lovink 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). Holloway & Valentine (2003) se preguntan si vamos hacia una sociedad de “ciberniños”. Los autores muestran 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, proponen desmontar el mito de que todos los adultos son incompetentes y todos los menores forman parte de la *N-Generation*: algunos padres son *hackers* e incluso *hikikomoris* .

Bibliografía

- BBC. 2002. *The Hikikomori*. (TV3. 2004. *Els Hikimori*, 30 Minuts).
- BECK, U. 1998 (1986). *La sociedad del riesgo*, Barcelona, Paidós.
- BUCKINGHAM, D. 2002 (2000). *Creer en la era de los medios electrónicos*, Madrid: Ediciones Morata (*After the Death of Childhood: Growing Up in the Age of Electronic Media*. Cambridge).
- CASTELLS, M.; TUBELLA, I.; SANCHO, T.; DÍAZ, M.-I.; WELLMAN, B. 2003. *La societat xarxa a Catalunya*, Barcelona, Rosa dels Vents-UOC.

- ESTUDIO GENERAL DE MEDIOS. *Audiencia General de Medios*, 2003. Madrid: Asociación para la Investigación en Medios de Comunicación
- FACER, K.; FURLONG, R. 2001. Beyond the myth of the cyberkid: Young people at the margins of the information revolution. *Journal of Youth Studies*, Vol.4, N° 4, 451-469
- FEIXA, C. 2001. *Generació @. La joventut al segle XXI*, Barcelona: Secretaria General de Joventut.
- FEIXA, C. 2003. “Espacios propios y espacios compartidos: la habitación de los adolescentes”, en J.A. Marina, G. Lipovetsky, J. Rojas-Marcos et al. *La familia en la sociedad del siglo XXI*. Madrid, FAD-Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales: 139-158
- FEIXA, C. 2005. “La habitación de los adolescentes”. *Papeles del CEIC*, 16. Disponible online: <http://www.ehu.es/CEIC/Papeles/papeles.htm>. (Ultima Consulta: 1/09/05).
- FEIXA, C.; GARCÍA, I.; RECIO, C. 2005. “Estils de vida i cultura digital: la generació xarxa a Catalunya”, en *Infància, famílies i canvi social a Catalunya*. Barcelona: Consorci Institut d'Infància i Món Urbà (CIIMU). Disponible online: www.ciimu.org. (Ultima Consulta: 1/09/05).
- FEIXA, C.; GONZÁLEZ, I.; MARTÍNEZ, R.; PORZIO, L. 2004. “Identidades culturales y estilos de vida”, en C. Gómez-Granell; M. Garcia-Mila; A. Ripoll-Millet; C. Panchón (eds.), *Infancia y familias. Realidades y tendencias*, Barcelona, Ariel: 175-204
- HIMANEN, P. 2002. *La ética del hacker i el espíritu de la era de la información*. Barcelona, Destino.
- HOLLOWAY, S.L.; VALENTINE, G. 2003. *Cyberkids. Children in the Information Age*, London: Routledge.
- LOVINK, G. 2004 (2002). *Fibra oscura. Rastreado la cultura crítica de Internet*. Madrid, Tecnos.
- REES, Phil. 2002. “The missing million”, *BBC News*, 20-10-02. [<http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/correspondent/2334893.stm>]. Ultima consulta: 10/11/04.
- RODRIGUEZ, E. (coord.). 2002. *Jóvenes y Videojuegos: Espacio, significación y conflictos*, Madrid: INJUVE [<http://www.mtas.es/injuve>].
- SUORONTA, J. 2004. Youth & information and communication technologies. *A World youth report, 2003. The global situation of young people*. United Nations [<http://www.un.org/esa/socdev/unyin/wyr>]. Ultima consulta: 15/08/04.
- TAPSCOTT, D. 1998. *Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation*, New York, McGraw-Hill.

Nota sobre el autor

CARLES FEIXA PÀMPOLS (Lleida, 1962) es profesor titular de Antropología Social en la Universitat de Lleida. Se ha especializado en el estudio antropológico de las culturas juveniles, realizando investigaciones sobre el terreno en Cataluña y México. Ha sido investigador visitante en el CIESAS de México y en las universidades de París, California en Berkeley y Roma. Ha publicado *La tribu juvenil* (Torino, 1988); *De jóvenes, bandas y tribus* (Barcelona, 1998); *Generació @* (2001), *Jóvenes sin tregua* (2005), entre otros libros y artículos en publicaciones científicas internacionales. Forma parte del consejo editorial de las revistas *Nueva Antropología* (México), *Nómadas* (Bogotá), *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud* (Manizales) y *Young* (Helsinki). En la actualidad es vicepresidente del Comité de Investigación “Sociología de la Juventud” de la Asociación Internacional de Sociología.