



Estilos de vida de los niños en la cultura digital

Carles Feixa ¹

1.

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/ satanización 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” son 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 si 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 a continuación ofrecer algunos datos basados en una investigación reciente llevada a cabo en Cataluña.

Palabras clave: Adolescencia. Culturas de habitación. Hackers. Hikikomoris. Generación de la Red.

Abstract. Children and youth has been seen as pioneers of the digital era, the heroes of network society or the victims of risk society. Even if this double sided process of idealization and satanization has been placed in the public space, the private space acquires more and more importance in the teenage cultures of the XXIth century. The so called ‘room cultures’ are today one of the scenarios where the personal and social identity of the teenagers is built, the physical and virtual space from where they open to the world or they close in themselves. The article will think about the changing paper of the sons at home, from two extreme models: the hacker (the prophet of the digital society) and the hikikomori (the victim of the domestic isolation). We will illustrate this models with some data collected from a recent research in Catalonia.

Key Words: Adolescence. Room cultures. Hackers. Hikikomoris. Net Generation.

¹ Profesor Titular de Antropología Social en la Universitat de Lleida (Cataluña-España) director del area de Cultura Juvenil del *Consorci d'Infància i Món Urbà* de Barcelona (CIIMU). E-mail: Feixa@geosoc.udl.es.



2. Introducción ²

Los adolescentes en las ciudades de Japón se están transformando en modernos eremitas –no salen nunca de su habitación. Las presión escolar y la incapacidad de hablar con sus familiares aparecen como las causas de este fenómeno. (Rees 2003).

Las denominadas “culturas de habitación” son uno de los escenarios donde se construye la identidad personal y social de los adolescentes, el lugar físico y virtual desde el cual se abren al mundo o se encierran en si 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* 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 *to 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 en la década de 1960 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* propusieron 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) conseguían conectarse entre ellos y con otros apasionados de la informática, poniéndolo 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 2000, una nueva generación de *hackers* se conectó a la red gracias al movimiento antiglobalización. Seguían simpatizando con ideas anarquistas y contraculturales, pero ya

² Este texto se basa en una ponencia presentada en las jornadas “Los hijos raros: claves para que los padres entiendan” (Madrid, Noviembre 2004) y en los datos del Informe CIIMU 2005 (www.ciimu.org).



no se proponían abandonar el hogar familiar, antes al contrario, utilizaban su reducto 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 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. 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). 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. 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 sinnúmero de aparatos electrónicos).

3. Culturas de habitación ³

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

³ Como es obvio, las reflexiones que siguen deben limitarse a la adolescencia en las áreas urbanas de la sociedad occidental.



que en los dormitorios de los chicos tienen lugar actividades semejantes (Wulff 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 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 respondía 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 60 por parte de los jóvenes y la creciente necesidad de apropiarse de espacios no compartido 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 el espacio público (calles, tavernas, 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 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. 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 Wuulf) se ha referido a la "culturas 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 debido al mayor control familiar y sexual. Garber y McRobbie (1983: 221) plantearon que existían sin embargo otros espacios donde las jóvenes podían haber desarrollado una socialidad 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 desarrollan 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, Wuulf (1988) se plantea hasta qué 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 de 1960, con los movimientos de liberación juvenil que confluieron 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). 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 trabajadores descubrieron el efecto narcisista de tener un espacio para consumir lo que el *teenage market* les empezaba a ofrecer. 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, los padres los 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). En los años 70, con el reflujo posterior a mayo del 68, la vindicación de una habitación propia deja paso a la lucha por una privacidad alternativa: 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 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” (el Ché), y vuelven a ser músicos de moda (Michael Jackson, Madonna), estrellas del cine (Di 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, 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 comunicados virtuales que están 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 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, están 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.

Un ejemplo muy ilustrativo de lo que venimos diciendo es el seguimiento entre apasionado y lúdico que los adolescentes españoles hicieron de la primeras ediciones de programas como *Gran Hermano* y *Operación Triunfo*. De entrada, ambos programas 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 frente 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 1984). Que estos chicos y chicas tengan una finalidad creativa (trincar 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 espontáneo lo que allí pasa tiene un guión más o menos rígido) se esfuercen a menudo en que la juventud así retratada represente determinados prototipos de género, edad, clase, etnicidad, o subcultura (el deportista, la pija, el macarra, la jipi). Lo que ya no está en el guión (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 escauceos tengan continuidad fuera de la casa. El *leitmotif* de es un proceso de maduración personal (amorosa, espiritual, artística), una especie de rito de paso hacia la adultez (con jugosos premios en metálico).

Si pasamos del programa a las audiencias, las reacciones ante el show realidad dependen de la edad y expectativas de los que 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 que pueden/quieren llegar a ser (o bien de lo que no pueden/odian llegar a ser). Como las estrellas del rock en los 60, 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 reamplifican (CM, etc) y sobre todo mediante otros medios que los recrean: las revistas especializadas tipo OT y GH, los chats y webs por internet y las votaciones mediante sus teléfonos móviles. Deberíamos reflexionar sobre el significado de esta democracia electrónica: los adolescentes que todavía no pueden votar en las elecciones (y que cuando pueden hacerlos 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.

4. 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).

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, Porzio 2004). 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 quiénes 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 Encuesta General de Medios (EGM 2003) 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 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 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 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 interfície 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, una escapada de la vida familiar, que 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

Conocen y admiten algunos casos de adicción entre algunos conocidos y, por ejemplo, mencionan la leyenda de los adolescentes japoneses, llamados *hikimori* (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 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.

5. La habitación del hijo: un estudio de caso.

[La habitación de Raimon] suele estar muy desordenada, pero aparte de esto 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, gimnasia, y desparramar sus cosas. Suele aislarse en su habitación



porque otras actividades de la casa no le interesan, se ha montado su mundo con todo lo que necesita. Es una forma de escaquearse 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, presentaré un estudio de caso en proceso 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), analizaremos 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 50 y vivieron su juventud en los 60. No tuvieron habitación propia cuando eran jóvenes. Su dormitorio era compartido con sus hermanas/hermanos, y además sus padres tenían el control sobre los objetos/ actividades que hacían en él. El teléfono era compartido y a penas había objetos de decoración propios: “No era nuestro mundo, solo 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 amigas (con posters de Cliff Richards, Alain Delon, los Beatles, etc) y en el que alguna vez habían realizado 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. El 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 encierra 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 había tenido un terrario. Un balón de básquet firmado por todos sus compañeros de escuela le recuerda sus días en la secundaria. Antes tenían expuestas un montón de fotografías de su vida (sus compañeros, sus novias, sus viajes) pero cuando se hizo mayor de edad la eliminó y guardó las fotos (solo conserva la de su actual compañera). No tienen pósters, pero sí dibujos, grafitis 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 para él esta escisión de los espacios familiares 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 salgo 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, esta empezando a apropiarse de su habitación. Un gran espejo que cubre el armario le sirve para vestirse y admirar como su cuerpo va cambiando. Hace unos meses la reorganizó complemente: eliminó las muñecas (sólo conserva una), la mayoría de sus libros y algunas imagenes infantiles, y empezó a colgar objetos con sus gustos actuales: un póster de Jeniffer 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 tienen teléfono móvil, que utiliza para que la llamen y que recarga con sus fondos cuando se le agota el plazo: "Tengo pósters de algunos cantantes -Jeniffer López-, caballos, perros".

María y Adrián consideran que sus hijos pasan demasiado tiempo en su habitación. Piensan que el desorden reina en ella ("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 quejan que Raimon 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"). "Raimon tiene habitación desde 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 television no está prendida, podemos hablar de algunos cosas". Consideran que las relaciones entre padres e hijos han cambiado mucho: con sus padres pasaban más tiempo juntos, eran mucho más autoritarios pero al mismo tiempo ellos tenían otros espacios de libertad.

Adrián es profesor de secundaria y ve en la escuela el reflejo de esta metamorfosis del adulto: "Si los alumnos nos pierden el respeto es porque también se lo piderden 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 dialectica 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: Tarzán, 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.

6. Conclusiones

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 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 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 pueden llegar a ser *hackers* e incluso *hikikomoris*.

7. Bibliografía

BECK, U. (1986/1992) *La sociedad del riesgo*, Barcelona: Paidós.



- 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 (2003) *Audiencia General de Medios*. Madrid: Asociación para la Investigación en Medios de Comunicación.
- 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. (Última 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.
- REES, Phil. (2003). “The missing million”, *BBC News*, 20-10-02. [<http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/correspondent/2334893.stm>]. Última consulta: 10/11/04.
- TAPSCOTT, D. (1998). *Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation*. New York: McGraw-Hill.