



Ciencia, Docencia y Tecnología

ISSN: 0327-5566

cdyt@uner.edu.ar

Universidad Nacional de Entre Ríos
Argentina

Cecconi, Sofía

Los jóvenes y las nuevas tecnologías: ¿configuran las aplicaciones modos distintivos de apreciación del mundo?. Título: La generación App. Cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital Autor: Gardner, Howard y Davis, Katie Edición: Paidós, Buenos Aires Año: 2014 Páginas: 240. |iSbN 978-950-12-5750-2

Ciencia, Docencia y Tecnología, vol. 27, núm. 52, January-May, 2016, pp. 520-523
Universidad Nacional de Entre Ríos
Concepción del Uruguay, Argentina

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14547610021>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto



RESEÑAS BIBLIOGRÁFICAS

Los jóvenes y las nuevas tecnologías: ¿configuran las aplicaciones modos distintivos de apreciación del mundo?

Por Cecconi, Sofía*

TÍTULO: La generación App. Cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital
AUTOR: Gardner, Howard y Davis, Katie
EDICIÓN: Paidós, Buenos Aires
AÑO: 2014 Páginas: 240. | ISBN 978-950-12-5750-2

Tal como surge del título, este libro se propone analizar la realidad de una nueva generación de jóvenes que se caracteriza por el uso intensivo de las nuevas tecnologías. Los autores la denominan *Generación App*, buscando así resaltar la cualidad singular que caracteriza a los jóvenes que surgen a la vida en el momento actual, cuando las tecnologías de la comunicación y la información se convierten en herramientas de uso habitual y casi compulsivo para esa porción de la población.

La noción de *generación app*, central para el libro, incluye la definición de las aplicaciones como «atajos» que sirven para satisfacer demandas puntuales. Siguiendo con el planteo, al orientarse a la resolución de problemas prácticos, las *apps* brindan a los jóvenes respuestas rápidas a numerosas situaciones cotidianas, aspecto que los au-

tores valoran positivamente. Sin embargo, al mismo tiempo, llaman la atención sobre otras cuestiones que sobrevienen con el uso de las *apps*, muchas veces de manera implícita, cuyos efectos subjetivos consideran potencialmente negativos. De acuerdo con esta visión, el principal sesgo de las *apps* es que su funcionalidad estaría perfectamente controlada por la persona u organización que las ha diseñado. Esto comportaría riesgos y consecuencias que los autores consideran no desdeñables: las *apps* podrían desestimular los usos creativos de las nuevas tecnologías y generarían una dependencia respecto de los servicios que prestan, que, entre los jóvenes, se vería aun más acentuada.

Un hecho clave para los autores es que las tecnologías aportan una nueva significación a la noción de generación como hecho sociológico, y dentro de ellas, las

*Instituto de Investigaciones «Gino Germani», Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires. CONICET. Argentina

CONTACTO: sofiacecconi@hotmail.com

apps se erigen como su rasgo distintivo. El aspecto más destacable se relaciona con la velocidad con la que las generaciones se van sucediendo, algo que incidiría en la configuración de una conciencia distinta de la de las generaciones predecesoras. Aquí debemos hacer un paréntesis: si bien esta afirmación es indudable y el concepto de *generación app* es sugerente para pensar en la especificidad histórica de los jóvenes actuales, esto no basta para concluir, como lo hacen los autores, que se trata de una generación «única», pues tal afirmación pareciera pasar por alto que todas y cada una de las generaciones anteriores ha sido única en algún sentido, aunque la cuestión que definiera su singularidad haya sido distinta de la tecnológica. En este sentido, por ejemplo, cabe preguntarse si la generación con la cual emerge la juventud como categoría social –y las culturas juveniles como formas específicas de consumo cultural de ese grupo etario–, no ha producido un cambio más radical en virtud de la transformación social que acompañó su irrupción histórica y los cambios en la corporalidad, la sexualidad, las relaciones intergeneracionales que se despliegan a partir de ese momento.

La centralidad que Gardner y Davis atribuyen a las *apps* no se explicaría sólo por su ubicuidad entre las nuevas generaciones, sino que incluye otra dimensión más profunda: la de modelar los patrones cognitivos a través de los cuales las nuevas generaciones aprehenden el mundo. En otras palabras, la hipótesis de la que parten es que las aplicaciones son ubicuas en la vida de los jóvenes y tienen efectos subjetivos tan profundos que llevan a estos grupos a

percibir y comprender el mundo de acuerdo con los patrones que remedan las formas cognitivas que ellas implican. Los jóvenes, desde esta perspectiva, verían el mundo como un conjunto de aplicaciones o incluso como una única aplicación que se prolonga en el tiempo y que les acompaña de la cuna a la tumba. Para los autores, esta sería entonces la forma de conciencia distintiva que caracterizaría a las nuevas generaciones.

Para dar cuenta de esto, la investigación que llevaron adelante examinó las particularidades de esta generación en torno a tres dimensiones: la identidad, la privacidad o intimidad, y la imaginación. La identidad es entendida como la presentación que los jóvenes realizan de sí mismos en las distintas redes en las que participan. Esta definición concibe la identidad como una suerte de superficie de contacto, mediada por los dispositivos tecnológicos, que se desarrolla en diversas plataformas o redes sociales y que, por tanto, está abierta a la manipulación voluntaria de su agente. Es decir, la identidad no es comprendida aquí en sus múltiples aristas y matices, sino como un ejercicio conciente, voluntario y cambiante que el joven realiza de sí mismo ante los demás a través de las publicaciones que sube a las distintas redes en las que participa. Si tenemos en cuenta todo el desarrollo que desde la psicología, el psicoanálisis y las humanidades se han planteado acerca de esta noción, se torna evidente que esta definición es algo sesgada.

La segunda dimensión, lo que los autores definen como privacidad o intimidad, alude al conjunto de vínculos que los jóvenes tejen con otros y al grado de implicación afectiva

que sostienen con ellos. Nuevamente, no se refieren aquí al conjunto de relaciones que los jóvenes establecen, sino que hacen especial énfasis en las que trazan mediante el uso de las nuevas tecnologías. Esto deja afuera la posibilidad de tomar en consideración el grupo de pares en su funcionamiento en la vida cotidiana no virtual y el modo en que las nuevas tecnologías lo afectan. Por último, la tercera dimensión de análisis es la imaginación, concebida a partir de las producciones simbólicas textuales y de arte visual que los jóvenes desarrollan.

Desde el punto de vista metodológico, la investigación se apoya en una estrategia sociológica clásica, que se basa en la realización de encuestas, entrevistas en profundidad semiestructuradas y grupos focales con distintos actores: jóvenes estudiantes secundarios y universitarios de clases medias altas, y docentes y profesionales que trabajan con estos grupos. Una innovación metodológica interesante es que se incorporaron al corpus de análisis producciones simbólicas textuales y plásticas realizadas por jóvenes de diferentes épocas, con el fin de dar cuenta de los universos imaginativos al comparar la complejidad de las mismas en uno y otro momento.

Las conclusiones a las que los autores arriban se ven tensionadas todo el tiempo por una tendencia a polarizar la interpretación. Los ejemplos abundan a lo largo del texto: ¿la identidad se ve reforzada por la posibilidad de manipular las opciones que las *apps* ponen al alcance de los jóvenes o, por el contrario, la identidad se ve limitada y no es más que una puesta en escena de algo *prefabricado*? ¿La intimidad se fortifica por la posibilidad

que brindan las *apps* de multiplicar las interacciones con otros, o esos vínculos emergentes quedan en un nivel superficial que atenta contra la construcción de relaciones profundas? ¿La creatividad de los jóvenes se ve potenciada por las numerosas *apps* que ofrecen la posibilidad de experimentar y jugar con diversas ramas del arte o esa creatividad queda limitada dentro de las fronteras que la aplicación propone?

Por lo general, Gardner y Davis se inclinan por la respuesta más pesimista, tendencia que de algún modo favorece la creación de una imagen de los jóvenes actuales como seres desganados, poco propensos a asumir riesgos, y superficiales. Sin embargo, esta visión, de sesgos adultocéntricos, se matiza hacia el final del texto, cuando los autores afirman que para comprender la realidad de la *generación app*, es necesario tomar en consideración, además de las nuevas tecnologías, otros factores causales que inciden en la construcción de la identidad, la intimidad y la imaginación de estas generaciones, como los económicos, políticos, militares, etc. En este contexto, señalan que los jóvenes no son responsables del proceso que atraviesan, sino que son los adultos quienes deben ser puestos en la mira.

El libro finaliza con la identificación de algunas oportunidades que se abren a futuro con la *generación app*: la oportunidad de lanzar y modelar los propios productos, abandonando así la condición de meros consumidores; y la capacidad de utilizar modos de comprensión, conocimiento y expresión, distintos de las formas lingüísticas y lógico-matemáticas, terreno en el cual algunas aplicaciones ofrecen alternativas

que propician una mayor creatividad. El texto concluye afirmando que «las aplicaciones y la Generación App, avanzan inexorablemente hacia la búsqueda de soluciones prefabricadas para los problemas existentes», un escenario que consideran poco atractivo pues anticipa identidades e intimidades superficiales y una imaginación abocada a la resolución de problemas. Sin embargo, consideran esperanzador que tanto los miembros de la *Generación App* como sus sucesores pueden *desvincularse* voluntariamente de esta tendencia, suspendiendo temporalmente la conexión con el

mundo digital como vía para explorar otras dimensiones de la identidad, la intimidad y la imaginación.

Esta obra presenta un objetivo prometedor, pues procura un análisis de diversas dimensiones que hacen a la realidad de una generación de jóvenes que se socializa en un mundo mediado por las nuevas tecnologías. Su principal aporte es brindar una visión global sobre este proceso de transformación centrado en los jóvenes estadounidenses de clases medias y altas, resultado de una investigación apoyada en una estrategia metodológica rigurosa y polifónica.