

JÓVENES, IDENTIDADES Y TECNOLOGÍA

Nevis Balanta Castilla*

En esta época, cuando asistimos a una serie de cambios políticos y sociales y de transformaciones culturales se suele hablar de los jóvenes desde variadas perspectivas. Se hace mención, por ejemplo, del tema de los jóvenes con relación a la música, a la política, a la sexualidad y a la ciudad, entre otros aspectos.

De hecho, por la importancia que tiene la juventud en la construcción de las naciones y en la gestión de procesos sociales el tema ha cobrado vigencia, sobre todo con el auge de la tecnología, al ser los jóvenes los principales usuarios y receptores activos de artefactos tecnológicos.

En ese sentido, lanzaré algunas ideas surgidas de lecturas previas y de la experiencia docente con jóvenes, cuyas identidades son bastantes flexibles y efímeras, razón por la cual los llamamos en este escrito juventud dúctil o camaleónica, por la capacidad que tienen de cambiar, de asumir diferentes roles y de camuflarse según el contexto en que se desenvuelvan.

El punto de partida de este escrito no es más que hallar un eje conceptual entre los términos: jóvenes, identidades y tecnología. Así, se ha estimado conveniente empezar por aproximarnos al concepto de juventud. Seguidamente se intentará señalar algunos aspectos sobre las identidades juveniles y relacionarlas con el auge tecnológico.



Conceptualizar de esta manera la juventud es bastante complicado, pues la noción encierra numerosos aspectos imposibles de abordar desde una sola óptica. Se ha hablado de los jóvenes como “una población heterogénea y variable sin vínculos estrechos entre sí, excepto el de ser jóvenes” (CASTRO CAICEDO, 1999, p.13); también se ha sumido la juventud como un concepto cultural e histórico relacionado íntimamente con los procesos de modernidad y modernización (RODRÍGUEZ, 1998, p. 75), se le ha mirado desde lo generacional, desde los cambios

* Licenciada en Lingüística y Literatura Universidad Distrital F.J.C., profesora adscrita a la Facultad Tecnológica de la Universidad Distrital F.J.C.

hormonales y de mentalidad. Pero la gran inquietud es desde dónde se puede abordar el tema de los jóvenes sin el sesgo característico de la disciplina que lo aborda.

No obstante, se hará el intento de conceptualizar sobre el tema. Los jóvenes son de este modo una población dúctil y camaleónica: la analogía con el animal que cambia de piel tiene que ver con las fluctuaciones identitarias de los jóvenes. Dicha población tiene además un concepto particular del tiempo basado en el instante, y un conflicto con la tradición encarnada en sus padres y en los adultos en general con los cuales hay una ruptura, en la mayoría de los casos por tener visiones de mundos disímiles y a ratos encontradas por la misma brecha generacional.

La juventud es un concepto dinámico porque se construye y deconstruye históricamente en un marco político y cultural. Esto hace pensar entonces que ser joven es una experiencia cultural e identitaria soportada en unas formas simbólicas (raperos, metaleros, ...), lo que supone una nueva actitud de tipo cultural y político, repensada y reestructurada, no sólo desde el hecho mismo de ser joven sino desde lo nacional y lo global; se ha generado así un nuevo joven, consciente de su cosmopolitismo y universalidad por efectos de la conformación de redes tecnológicas, pues "las tecnologías son la base de un nuevo tipo de relaciones en red" (BRUNNER, 2000, p.31).

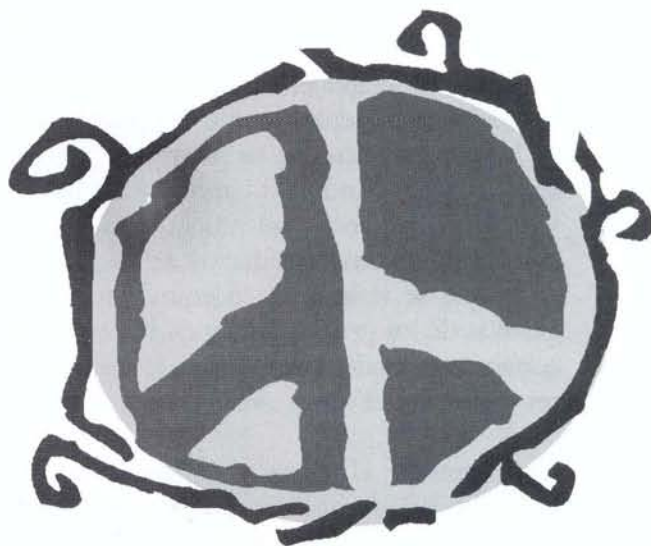
En este marco de comprensión de los jóvenes nos instalaremos ahora en el concepto de identidad en su relación con la juventud. Al respecto se habla de identidades juveniles en plural y no de identidad juvenil en singular, pues sería

tanto como pensar que a un grupo particular de jóvenes corresponde una única identidad, y lo que realmente nos encontramos son identidades simultáneas en determinados contextos.

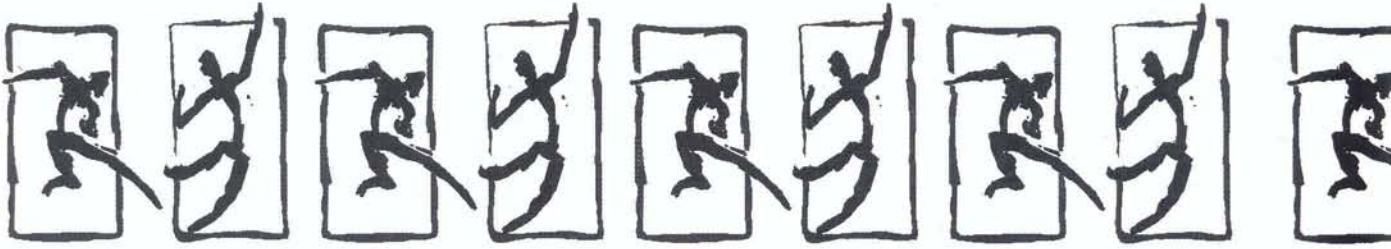
Vemos pues que la identidad es un concepto ambivalente; sugiere una homogeneidad (ser joven) pero lleva de manera inherente lo heterogéneo¹, pues todo lo que tiene que ver con lo jóvenes está preso de cambios, al ser una población vulnerable a las transformaciones políticas, culturales y tecnológicas.

Por eso en el caso de la juventud podemos hablar de identidades flexibles, pues antes de la tecnología sus propias identidades culturales correspondían a formas en muchos casos monolingüísticas, monotemporales y monoterritoriales, basadas en referentes muy concretos.

Ahora las nuevas entidades culturales juveniles viven en lo que los teóricos llaman un «ambiente postmoderno» y desterritorializado, que opera ya no por la comunicación directa sino a través de industrias culturales creadas por la tecnología.



1 Un "rapero" se diferencia de un "metalero" o de un "neonazi" por la simbologías que construyen y las representaciones que utilizan como grupos



Los jóvenes viven entonces bajo un marco de identidad que se desterritorializa y se redefine bajo referentes tecnológicos, que arrojan por supuesto unas nuevas identidades para unos nuevos jóvenes que se piensan más con relación a la tecnología que con su tradición y nación.

En efecto, como lo cuenta Germán Castro Caicedo, a los jóvenes les apasionan los juegos de rol impuestos por la tecnología; a través de éstos pueden ser diferentes personajes y representar un papel según el caso, es decir, se pueden identificar en diferentes roles.

Otra de las grandes pasiones de los jóvenes es la música «tecno», dentro de la cual encontramos la «trans», la «jau» y «goa», entre otras variaciones musicales.

En torno al lenguaje han consolidado diferentes jergas que actúan como representaciones de los grupos a los que se adscriben. Cada gallada, parche, pandilla o banda configuran una variedad lingüística que mucho tiene que ver con los aconteceres cotidianos de los jóvenes, y en la que se vislumbran nominalizaciones sugestivas de los grupos («los pescados») o hipocorísicos y apodos para el caso de sus integrantes («el flaco, el duro,...»).

Curiosamente el lenguaje de los jóvenes está imbuido de lo tecnológico, pues en expresiones como: “no me armes video” ó “mi novia me montó una película” se vislumbra el imperio de lo visual: “lo visto llega antes que las pala-

bras”, dice Jhon Berger. Así que lo visual, dotado además de una cantidad de efectos especiales, atrae al joven; por eso encontramos jóvenes cinéfilos, teleadictos, usuarios de internet y de tecnojuegos, donde el sugestivo mundo de lo visual los atrapa.

La publicidad maneja la premisa de que “todo entra por los ojos”; así que los jóvenes toman como paradigmas muchos personajes famosos, imitando sus “pintas” y comportamientos en una búsqueda de identificación (Marilyn Manson). El tatuaje, elemento visual importante, también se ha apoderado de los cuerpos juveniles dándoles una dimensión distinta basada en una estética y una concepción del cuerpo mucho más libre.

Por otra parte todos estos aspectos que tienen que ver con lo tecnológico han creado las nuevas formas de narrativas y de aprendizaje; al encontrarnos ante nuevas atmósferas perceptivas y de imaginación, el mismo hecho de prescindir de lo espacial para aprender nos instala en unos “lazos emocionales intangibles” que ya no pertenecen a comunidades juveniles cerradas como se concebían antes, sino que hacen parte de redes cognitivas soportadas por el componente tecnológico.

Las redes configuran así un nuevo concepto de lo comunitario, donde se hace una resignificación de realidades sociales a partir de nuevas racionalidades basadas en la dispersión, individualización y el desencuentro.



En el caso de los jóvenes hemos observado la conformación de redes de parentesco no basadas en la consanguinidad sino en el gusto por la técnica, el manejo de lo efímero y lo dúctil, así como de las nuevas competencias tecnológicas que se poseen además de la afinidad generacional y simbólica, las cuales han generado en los jóvenes solidaridades a distancia y un nuevo perfil, tanto del estudiante como del trabajador, basado en una concepción del tiempo guiada por la instantaneidad y la rapidez, pues en esta cibernética lo importante es transportar mucha información en el menor tiempo posible; aprender y producir en contados segundos es lo que se impone.

De este modo, si aceptamos que con la tecnología surge un nuevo tipo de joven, los docentes estamos llamados a tener en cuenta esas nuevas identidades en nuestro quehacer pedagógico; no olvidemos que el tiempo del goce es más corto que el del miedo y el aburrimiento, así que un manejo adecuada de lo temporal en las aulas, es decir, la propiciación de un am-

biente dinámico e interactivo, ayudaría a fortalecer esas destrezas, o mejor, las competencias que se necesitan para hacer de nuestros jóvenes estudiantes polivalentes que puedan manejar tanto “las destrezas duras: matemática básica, habilidades de resolución de problemas y de lectura [como las destrezas blandas]: la habilidad de trabajar en grupos, de hacer presentaciones por escrito y orales y la habilidad de usar computadora” (BRUNNER, 2000, p.35), y así poder insertarse mejor en el ámbito laboral y social.

Este nuevo mundo mediado por lo tecnológico nos plantea grandes retos y tareas, pues si encontramos jóvenes e identidades dúctiles tenemos que instalarnos en una educación más estratégica e innovadora, que no sólo contemple las sincronías comunicativas sino las asincronías que van más allá del encuentro físico, de tal manera que habrá que crear toda una dimensión temporal en el contexto educativo; que se ajuste a las necesidades de los jóvenes de hoy y a los nuevos tiempos que nos circundan.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRUNNER, José Joaquín. Educación: Escenarios de Futuro. Nuevas Tecnologías de la Información. En: Documentos desde Abajo. Bogotá, enero de 2000
- CASTRO CAICEDO, Germán. Colombia X. Bogotá. Editorial Planeta, 1999
- FUENTES, Vilma. Los Jóvenes. México, Editorial Siglo XXI, 1969
- RODRÍGUEZ, Jairo Antonio. Jóvenes, Cultura y Ciudad. Bogotá, Observatorio de Cultura Urbana, 1998