



Juventud digital. ¿Escucha analógica?

Resumen

En el presente artículo se resalta la importancia que tiene para los profesionales de las ciencias sociales conocer el universo digital en el cual se expresan, comunican, socializan y aprenden los jóvenes de esta era digital. Las nuevas generaciones han transformado las redes en lugares para habitar e interactuar. Se lleva a cabo un recorrido por distintos aspectos que hacen a la conectividad de los jóvenes, poniéndose especial énfasis en su situación de conexión por defecto y los efectos que esto tiene en los sentimientos de copresencia con sus congéneres, su capacidad de espera y su concepción de lo público y lo privado. La ecología de medios de los jóvenes (Jenkins, 2006; Ito, 2010) es parte importante de su vida y, como nunca antes, delinea y genera «anclajes», sendas a transitar en buena parte de su accionar en el mundo. Se resalta que su posibilidad de hiperconexión con sus pares —desde el búnker de sus dormitorios— los acerca más a un estado de convivencia similar al observado en las denominadas sociedades tradicionales, en las que los jóvenes convivían por ciertos períodos hasta ingresar al universo adulto.

Palabras claves:

juventud, digital, internet, redes sociales.

La vida está en otra parte

El antropólogo francés Marc Augé (2013) ha planteado que las redes informáticas son no-lugares. Es cierto que muchos adultos solo están de paso por internet, pero este no es el caso de la juventud actual. Las nuevas generaciones han transformado las redes en lugares para habitar e interactuar, es decir, en lugares en el sentido antropológico del término. Muchos jóvenes de este nuevo milenio no están ni en la esquina ni en el boliche, ni tampoco en el *pool* del barrio. Para poder «escucharlos» y «verlos» interactuando, hay que dirigirse a otros lados. Parafraseando a Kundera, «la vida de los jóvenes está en otra parte», pero en un aparte que, por momentos, se vuelve invisible a los ojos adultos. Es que lo que sucede en el ámbito de internet y sus distintos entornos queda para muchos adultos por fuera del universo, no solo visible, sino también —y eso representa una enorme pérdida— cognoscible. Mucho de lo que

acontece con y entre los jóvenes se da en pantalla y eso provoca cierto grado de invisibilidad no solo en los padres, sino también en profesionales «analógicos» —si se permite el término— que quedan por fuera de varios de los códigos y entornos juveniles (Balaguer, 2012). Curiosamente, eso es, en parte, lo que los jóvenes desean: cierto grado de invisibilidad que pretenden que así permanezca. De hecho, parte de la migración actual de los jóvenes de la concurrida red social Facebook hacia otras redes sociales virtuales (Instagram, Snapchat, Telegram, WhatsApp, Whisper, Secret y otras) responde a esa lógica generacional: salirse de entornos que comienzan a ser colonizados y, por tanto, habitados por los adultos. Según todas las estadísticas recientes, la edad promedio de Facebook continúa elevándose. Facebook se está envejeciendo, tal cual lo preveía la reguladora de medios británica Ofcom

Roberto Balaguer

Universidad Católica del Uruguay, Uruguay

rbalaguer@prored.com.uy

Citación recomendada:

BALAGUER, Roberto (2014). «Juventud digital. ¿Escucha analógica?». En: *InterCambios*, vol. 2, n.º 1, diciembre.

ya en el año 2009. Según un reciente informe de *The Guardian*,¹ el 63 % de las madres americanas utilizan Facebook, al tiempo que el 97 % de ellas han publicado fotos de sus hijos en la red social más famosa. Sin dudas, dos buenas razones para que los jóvenes busquen salirse de allí lo más rápidamente posible.

La vida en conexión

Es innegable que, para comprender las características de estas nuevas generaciones, más delineadas por lo tecnológico que por lo sociopolítico, más atravesadas por las APP que por los vaivenes de la economía (Gardner, 2013), sea recomendable tener cierta idea del universo tecnológico en el que se mueven los niños y adolescentes de esta era digital. La generación de adultos devenidos padres y profesionales estaba acostumbrada a existir, por defecto, en *desconexión* y a utilizar los dispositivos fijos; caso paradigmático del teléfono o la carta, o incluso su sucedáneo, el mail, para conectarse.

El ingreso a las redes, la vida en ellas, representa un cambio importantísimo, ya que los niveles de influencia de los nodos mutan constantemente. En esa posible constante conexión con los otros, el territorio de las redes es inmensamente más cambiante que el de la modernidad sólida (Castells, 1997; Bauman, 2000), y ese es el telón de fondo del drama juvenil de gestionar y negociar la identidad con «amigos, followers, selfies, Me gusta y RT» como monedas de cambio.

La ecología de medios de los jóvenes (Jenkins, 2006; Ito, 2010) es parte importante de su vida. Como nunca antes, delinea y genera «anclajes», sendas a transitar y caminos vedados (Lanier, 2012; Gardner, 2013; Ito, 2010) en buena parte de su accionar en el mundo. Desconocer el mundo digital significa darles la espalda a una buena porción del espacio y el mundo juvenil y a una parte fundamental de los

nuevos intercambios simbólicos de la juventud. La infancia y la adolescencia se despliegan en el ámbito de las redes, en pantalla. Se trata de un mundo en conexión y en movimiento permanente, tal como apuntaba ya Maffesoli (2000: 128) al referirse al mundo juvenil antes del auge de las redes:

Este horror vacui, que se manifiesta, por ejemplo, en la música «sin parar» de las playas, en los comercios y en numerosas calles peatonales, es un ambiente que no deja de evocarnos el ruido permanente y la agitación desordenada de las ciudades mediterráneas y orientales.

No involucrarse con ese mundo juvenil cacofónico, orientalizado (como previó McLuhan ya en los años sesenta) es negar su profundo impacto en la formación de la ciudadanía hoy. Por eso entendemos que la escucha del universo juvenil está llamada, de algún modo, a digitalizarse.

Nuestro propio recorrido en el mundo digital

Recién comenzaba el nuevo milenio y los jóvenes ya se habían apropiado de la tecnología disponible: en aquella época los Bulletin Board Systems (BBS). Los adolescentes habían puesto esa aún rústica tecnología al servicio de sus necesidades gregarias, mientras el mundo adulto asistía desconcertado a lo que allí sucedía, sin saber bien cómo moverse en la virtualidad, confundiendo muchas veces con irrealidad (Lévy, 1995). En aquellos primeros tiempos de exploración del mundo de internet (Rheingold, 1993; Mayans, 2002, 2002a; Trejo, 2013), la postura de los autores provenientes del campo psicológico (Turkle, 1997, 1995; Holland, 1995; Suler, 1996) o del antropológico (Mayans, 2002) parecía abordar estas temáticas con

un mayor optimismo que el que se observaba en el campo más cercano al sociológico (Giddens, 1999) o urbanístico (Virilio, 1997), que mostraban un lado más apocalíptico que integrado.

En esas épocas fue que comenzamos a vislumbrar la importancia que tomaría el mundo de la red en la juventud (Balaguer, 2000) y a pensarlo como un nuevo espacio psicosocial (Balaguer, 2003), aun cuando las redes sociales tal como las conocemos hoy no hubieran surgido y los celulares recién comenzarían a aparecer en escena.

En el último lustro hemos ido viendo con mayor precisión cómo las tecnologías permiten a los jóvenes desarrollar sentidos de pertenencia a través de comunidades virtuales de todo tipo y ser valorados por lo que son y por lo que expresan en esos entornos, en variadas modalidades, más allá de lo textual. Utilizando un género a medio camino entre la oralidad y la escritura (Mayans, 2002), describen como «hablar» al «chatear», al tiempo que exploran sus identidades en el mundo de los juegos *online* (Turkle, 1995). Los jóvenes se han ido lentamente alejando de una cultura escrita reinante durante al menos dos siglos, a pesar de que escriben más que nunca en la historia. Las imágenes que hacen circular desde sitios como Flickr, Instagram o hasta el propio deviantArt son carta de presentación de jóvenes acostumbrados a un mundo en constante conexión y contacto. Es en ese entorno rizomático donde la imagen de una foto es también un objeto de intercambio y presentación del *self* (Goffman, 1959), a diferencia de lo que representaba tan solo 20 años atrás. Una *selfie*, la música en MP3, los videos que circulan por la web y los dispositivos móviles son vehículos apropiados para lograr esos y otros objetivos ligados a la identidad (Gardner, 2013) y el juego exploratorio con ella(s) en el universo de internet (Turkle, 1995).

La juventud convive como en el pasado

La conexión a través de internet y los celulares conforma una suerte de malla omnipresente que penetra cada casa, cada rincón material, y que deja a los jóvenes de hoy en un estado de permanente conexión o, como solemos decir: en conexión por defecto. En toda casa donde hay un joven, a través de su móvil, su PC o su tableta está presente su red de contactos. En ese sentido, esa posibilidad de hiperconexión con sus pares los acerca a un estado de convivencia similar al observado en el pasado en las denominadas sociedades tradicionales, en las que los jóvenes convivían por ciertos períodos hasta ingresar al universo adulto. Esa convivencia en los últimos años seguramente apuntale el ya bajo deseo de estos jóvenes de emanciparse y abandonar el territorio parental signado por cierta seguridad económica y determinado bienestar. Si bien la «vida está en otra parte», se accede a ella desde el dormitorio de la casa paterna. Todo ganancia, ninguna renuncia.

Pero esa malla no se utiliza solo para comunicarse o ampliar los círculos sociales, generando esa sensación de copresencia tan propia de las redes y tan necesaria en períodos como la adolescencia, sino también para crear, aprender, colaborar y hasta para trabajar y estudiar.

Si bien las sociedades occidentales han ido extendiendo cada vez más los tiempos de educación (Giddens, 1999), generando lo que Erik Erikson (1968) denominara «moratoria social», es decir un tiempo en el cual los adolescentes se preparan para su ingreso al mundo adulto del trabajo, los mecanismos colaborativos de las redes, las comunidades virtuales, junto con fenómenos educativos recientes como los MOOC (cursos masivos y gratuitos *online*), están alterando parcialmente ese tiempo de moratoria. Los jóvenes «geek.out», según la clasificación de Ito (2010), aquellos que utilizan las redes para crear y producir, se acercan más a los

jóvenes de las sociedades tradicionales o premodernas, que resolvían la cuestión del pasaje a la adultez generalmente en una forma más simple, con una transmisión más sencilla y directa de las habilidades necesarias para el ingreso al mundo adulto. El mundo de los flujos (Castells, 1997) está más preocupado por los haceres que por las edades, más interesado en las competencias que en los currículos o los méritos académicos. La paradoja de una sociedad «destradicionalizada», como la occidental actual (Giddens, 1999), es que el ingreso al trabajo, momento demarcativo de un pasaje a la adultez (Balaguer y Carbajal, 2001), no necesariamente pasa a quedar pautado por las instituciones oficiales o el currículo moderno, sino por las competencias demostrables *online*.

Una nueva espacialidad en la que no hay tiempo para pensar

Pero no todo es color de rosa en la conexión. La cultura de la web invita a hacer y compartir, y no precisamente a la reflexión y la espera. Veamos, si no, un ejemplo de esto que afirmamos.

Imaginemos una misma escena, pero en dos tiempos separados por 20 años de diferencia. El cuadro es el mismo. Un chico sale de la ducha de un campamento, torpemente pierde su toalla y alguien le toma una foto. Hace 20 años quien tomara la imagen debía, primero que nada, esperar a terminar de usar todo el rollo de 12, 24 o 36 fotos. Esa espera se continuaba al tener que regresar a su casa, quitar el rollo o llevar la cámara a un centro de revelado cuando este estuviera abierto, dejar el rollo, volver a buscarlo (algunas horas después) y que el empleado de turno estuviera dispuesto a revelar la foto con el desnudo incluido. Probablemente recibiera como respuesta un lacónico: «Lamentablemente la foto 19 se veló». Fuera esto o no cierto, la cantidad de controles sociales y obstáculos temporales que el sujeto debía

sortear muchas veces eran suficientes para desalentar una conducta, digamos, transgresora. Por otro lado, los tiempos que se involucraban en este proceso también permitían replantearse la decisión tomada inicialmente y eventualmente desechar la idea original.

La misma escena en el 2014 es radicalmente distinta. Casi al mismo tiempo que se toma la foto digital con el celular, con un par de clics ya se comparte en Instagram, Twitter o Facebook con todas las posibilidades de viralización que eso supone. Los tiempos y los controles sociales en el camino son casi inexistentes. Nada ni nadie se interpone entre el impulso y la acción. No hay una mirada censurante que se deba evitar o un tiempo de espera que ayude a recapacitar. No siempre es un tema, *stricto sensu*, de control de los impulsos de las nuevas generaciones, sino de contextos tecnoculturales que habilitan o inhiben las acciones. La característica impulsividad juvenil se encuentra hoy con un movimiento tecnocultural y existencial que la promueve y la alienta. Porque además, por si fuera poco, esa foto validará también la existencia afuera, en la extimidad o la outimidad de las redes (Balaguer, 2008), ese lugar donde ahora negocian su identidad los jóvenes y donde parte de los objetos de intercambio son las imágenes que posean.

¿Público lo privado y lo hago público?

Los ejes de lo que se entendía por público y privado han cambiado notablemente en los últimos años. Sus áreas y alcances también. Buena parte de lo que se consideraba privado se ha tornado público y lo que se guardaba atesorado en un cajón (el ejemplo paradigmático son las fotos familiares) hoy se publica en Facebook o Twitter. Las fotos de los álbumes han dejado de dormir en los cajones para residir en el *cloud computing* o «nube computacional» que alberga toda la información de la red. Por definición,

1 <http://www.theguardian.com/technology/2014/sep/21/children-privacy-online-facebook-photos>.

el transcurrir de la vida en redes sociales torna público prácticamente todo.

El modo de existencia actual, con los jóvenes conectados entre sí por defecto, genera nuevos efectos. Básicamente, los jóvenes se encuentran conectados y en algunos momentos puntuales se desconectan, por lo que la información fluye sin respetar ni considerar límites corporales ni tópicos. El sujeto autónomo, propio del modelo moderno, se ha transformado en una entequeia del pasado. A la vez, no se trata de un sujeto con interioridad solamente, sino de un sujeto que está en conexión con otros y con tecnología que extiende sus aptitudes y habilidades (Thompson, 2013). Más que un sujeto cerrado en una tópicca freudiana, es un sujeto abierto, en continuidad con el mundo, en un modelo muchísimo más cercano al que la tradición oriental viene ofreciendo desde hace miles de años y al que las redes conducen indefectiblemente.

Nos encontramos entonces frente a un cambio de paradigma en la concepción de la privacidad. En otro lado (Balaguer, 2008) hemos denominado *outimidad* a esto que predomina en las redes. Es desde lo público, desde la desconexión, que se encuentra la manera de hacer algo privado, ponerlo a resguardo, contraviniendo el movimiento cultural de compartir. Hacer algo privado es el movimiento equivalente a hacer algo público en el pasado. Por eso, la pregunta que se hacen los usuarios de redes es ahora: ¿qué hago privado?, en lugar de ¿qué hago público?

Por definición, en las redes que habitamos todo se vuelve público, salvo que se busque filtrar la audiencia para acotar la masividad de la llegada. De cualquier manera, nada garantiza que una información devenida digital no fluya más allá de los deseos de mantenerla dentro de un ámbito más privado. La replicabilidad de lo digital es prácticamente incontrolable. Las redes reverberan las informaciones, las distribuyen y las desparraman como *memes*. De eso se trata justamente la «viralidad» de la red.

La *outimidad* o el desborde de lo privado implica una reconfiguración cultural de los espacios público-privados. Los espacios de la intimidad están mutando y la tecnología ha tenido enorme importancia en ese proceso de cambio.

La habitación juvenil: un búnker hiperconectado

El mundo después de la entrada de las PC en las casas y en las habitaciones nunca volvió a ser el de antes. El mundo después de internet, Google y las redes sociales menos aún. La llegada de la movilidad y de los *smartphones* terminó de modificar el hogar. No solo se transformó el equipamiento tecnológico de una casa, sino que todo ello contribuyó a introducir una nueva territorialidad en ella, una nueva dimensión que atraviesa sus paredes y también las de la escuela, la secundaria y la universidad. Las habitaciones juveniles de este siglo XXI no son iguales a las de algunos años atrás. Se han tecnificado de una manera asombrosa y, con ello, los jóvenes se han conectado cada vez más, formando esa malla omnipresente y ubicua a través de la cual se comunican, intercambian, aprenden y enseñan. Las habitaciones juveniles son una suerte de andén potteriano a partir del cual abordan sus redes: Facebook, Twitter, Tumblr, Instagram, Snapchat, hoy, algunas de ellas, plataformas centrales para los denominados «nativos digitales» (Prensky, 2001).

Dos lógicas coexisten

Señala Castells (1997) que, mientras la lógica social dominante está delineada por la virtualidad real del espacio de los flujos, la gente vive en el mundo físico, el espacio de los lugares. Esta «condición de esquizofrenia estructural», en la que dos diferentes lógicas temporoespaciales chocan, introduce una perturbación masiva en las culturas alrededor del globo. A nivel global, la gente pierde su

sentido del *self* e intenta restaurar su identidad de nuevas formas. A nivel local y particular, los jóvenes cierran la puerta del dormitorio o se colocan los auriculares. Su territorio es la conexión. Sus lugares: las redes.

Para Castells (1997), aquí el proceso fragmentario, esquizofrénico, no está dado por el contacto con la nueva tecnología, sino por el desencuentro entre lo que propone la tecnología y los viejos parámetros de tiempo y espacio que conocíamos anteriormente. Para los jóvenes el desencuentro mayor se da en los ámbitos educativos. Allí es donde el choque cultural es más potente. La educación es aún básicamente analógica.

A través de la comunicación electrónica y la conexión y sus *outimidades* (Balaguer, 2008), se abren posibilidades de sostén social insospechadas. Esa es entonces una de las sorpresas que depara este mundo electrónico de flujos, tan vilipendiado como incomprendido. Las redes sociales electrónicas están mostrando en pantalla el importante y poco acreditado influjo que tienen las redes sociales en nuestra vidas (Christakis y Fowler, 2010). Pero también pueden ser un territorio en el cual, acercándose tanto a los lejanos, se vayan alejando de los vínculos más cercanos.

¿Qué papel juega la psicología en la comprensión de todo esto que hemos apenas señalado? ¿Y del psicoanálisis en particular? ¿Qué pueden aportarnos ambos a efectos de una mejor lectura de los hechos en un mundo líquido?

Si el psicoanálisis es hijo del siglo XX, de la materialidad y la solidez, quizás algo deba hacer para no perecer en la liquidez y los cambios que proponen los flujos. Como ha señalado Viñar (2006: 27):

Uno puede apropiarse de los hallazgos freudianos o identificarse con su pasión de explorador incansable de la mente.

Creemos que este último es el desafío más interesante que tenemos por delante los exploradores de la

subjetividad juvenil en un mundo líquido, de conexión, que clama, también, por una escucha digital. Pero también existen desafíos en otros ámbitos.

¿Y qué sucede en el ámbito de la educación?

Hemos señalado la situación de conexión por defecto como un elemento que hace a la juventud actual. Pero la conexión no es solo con los pares, con su universo de iguales donde quiera que estén; es también con la información, con los dispositivos de acceso a ella y con los de selección de la información (caso paradigmático: Google). Para autores clásicos como Vigotsky (1973) y Bruner (1990), la mente es el resultado de la interacción con lo cultural y los objetos culturales que están a disposición. ¿Quién podría negar que el mundo en general ha cambiado desde la aparición de Google en escena? Las herramientas y las tecnologías digitales forman parte del acervo cognitivo disponible (Perkins, 1992; Bereiter, 2002; Gros, 2008), y en ese sentido la juventud actual cuenta con un sinfín de herramientas a disposición.

Desde la psicología, Bruner (1990) plantea que no existe cosa tal como una «mente natural» por fuera de la cultura. La cultura no es una capa superpuesta a lo biológico, por tanto el escenario tecnológico actual debería tener su impacto en nuestra cognición (Balaguer, 2012). Desde la teoría de la cognición distribuida, Pea (1992) plantea que la inteligencia no está en los agentes o en las herramientas, sino en la actividad que se despliega, y allí la tecnología de internet resulta crucial para entender los cambios en la mente juvenil.

Con toda la parafernalia tecnológica existente, los estudiantes tienden a apoyarse primero en la dupla Google-internet y antes en sus pares que en los adultos (Balaguer, 2014), evaluándose capaces de hallar la información que necesitan para re-

solver sus cuestiones académicas. Nuevamente, el mundo de pares se superpone al mundo adulto y termina predominando.

Las máquinas están cada vez más cerca, más adosadas al cuerpo, especialmente aquellas móviles. Algo similar sucede con Google y sus búsquedas (Balaguer, 2014). Así como delegamos parte del trabajo de memoria en los dispositivos, buena parte del trabajo de búsqueda y selección de información para la elaboración de trabajos académicos se va delegando en el buscador, en un proceso de «guglización» de las búsquedas, la selección y el procesamiento de la información que hemos estudiado y descrito en otro lado (Balaguer, 2014). Entendemos que la unidad persona-más-Google, que delineamos a lo largo de otro trabajo de investigación anterior (Balaguer, 2014), da buena cuenta de la relación que establecen nuestros estudiantes con la información a la hora de elaborar trabajos académicos. Se trata de la conjunción máquina-hombre, que ya no es un tema de futuro, sino que está presente entre nosotros. A la hora de buscar material académico, el estudiante se piensa «con internet», y Google es casi indiferenciable de la web. De ahí el término que eligiéramos para ilustrar esta fusión entre el estudiante y el buscador: persona más Google, siguiendo los lineamientos teóricos de la cognición distribuida.

MOOC

A los pares y su mundo omnipresente y a la ubicuidad de los dispositivos, hay que sumarles en el último tiempo un nuevo integrante: el MOOC. MOOC es un acrónimo en inglés de *massive open online course*. En español, sería algo así como 'cursos en línea masivos y abiertos'. Es una modalidad de educación que aprovecha las ventajas que brinda internet y que permite a miles de estudiantes de distintas partes del mundo participar en cursos de pri-

mer nivel con solo contar con una conexión a la red.

Una de las cuestiones interesantes de los MOOC es la posibilidad de compartir aprendizaje y conocimientos con estudiantes de diferentes lugares del planeta, desligando una vez más territorialidad de alcance. Los MOOC ofrecen la posibilidad de tomar clases con profesores de las más prestigiosas universidades del mundo sobre temáticas de vanguardia. Una vez más: desde la propia habitación. Conectados a sus pares y al conocimiento.

La educación *online* ha supuesto un cambio sustancial para el mundo universitario desde varios puntos de vista. La formación académica se ha puesto al alcance de un clic. No hay necesidad de moverse de la habitación ni de emigrar para continuar con una educación de alto nivel. La habitación juvenil ahora no es solo un búnker hiperconectado desde donde conectarse con los pares, sino también un lugar desde donde conectarse con el conocimiento. Y decimos bien *conocimiento* y no *información*, porque no se trata solamente de acceder a páginas webs, artículos sueltos, algunas revistas académicas o videotutoriales de YouTube, sino de estar en contacto con docentes y alumnos interesados en temáticas similares y ubicados en cualquier lugar del mundo.

Ya no es necesario entonces radicarse en el exterior o siquiera viajar periódicamente para poder asistir a cursos de alto valor agregado. Diferentes universidades de primer nivel dictan, a través de distintas plataformas, cursos en las más diversas disciplinas. La filosofía detrás de los MOOC es la liberación del conocimiento para que este llegue a un público más amplio, no importa dónde esté localizado. Pero todo esto supone grandes cambios tanto para los estudiantes y profesores como para las instituciones educativas en sí, muy arraigadas al espacio físico, al mundo sólido. La vieja idea del «aula sin muros» del célebre analista de medios canadiense Marshall McLuhan

parece hacer cuerpo en los MOOC, y esa idea es tan liberadora como, al mismo tiempo, perturbadora. ¿Qué rol debe asumir la universidad en este nuevo contexto digital? ¿Cómo puede afectar sus intereses abrirse al universo de estudiantes ávidos de mejor educación?

Los MOOC tienen una duración promedio de seis semanas. Muchos de ellos son gratis, otros pagos, y la universidad puede expedirle al estudiante un certificado si así lo desea. En un sitio como

Udemy (www.udemy.com) se puede aprender desde ofimática hasta neurociencias, pasando por cuestiones tan diversas como política, economía, fotografía, salud, música, matemáticas y ciencias, entre otras. Otro sitio similar es Coursera (<https://www.coursera.org/>), donde se puede aprender sobre técnicas de investigación, perfiles criminales, estadística, programación, diseño web, emprendedurismo, marketing o nutrición. Incluso universidades muy convocantes como el MIT

ofrecen cursos a través del MIT Free Courses (<http://ocw.mit.edu/courses/>) y permiten contactarse así con los profesores que están a la vanguardia en distintas áreas del conocimiento.

La juventud no conoce de algunas ataduras propias del mundo sólido. Distancias y lejanías no están dentro del diccionario juvenil digital. Atender a ello y sus consecuencias teóricas y prácticas puede ser también un buen comienzo de escucha digital.

Referencias bibliográficas

- AUGÉ, M. (2013). *El antropólogo y el mundo global*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno.
- BALAGUER, R. (2000). «Adolescencia e internet», ponencia presentada en las IV Jornadas de Aidep, 2000, Liceo Francés, Montevideo.
- (2003). *Internet: un nuevo espacio psicosocial*. Montevideo: Trilce.
- (2008). La outimidad del mundo digital: *In and out* del sujeto posmoderno. *Revista Prometeus*, n.º 26, Buenos Aires. Disponible en http://www.robertobalaguer.com/articulos-pdf/Revista-Prometeus_num26.pdf.
- (2008a). ¿Adicción a internet o adicción a la existencia? *Revista Digital Universitaria* [en línea], vol. 9, n.º 8. Disponible en <http://www.revista.unam.mx/vol.9/num8/art55/int55.htm>.
- Balaguer, R. (2009). *Facebook y las (t)imidades*. Disponible en <http://www.ilhn.com/blog/2009/06/05/interlink-headline-news-nº-5240-del-viernes-5-de-junio/>.
- Balaguer, R. (2012). *La nueva matriz cultural. Claves para entender cómo la tecnología moldea nuestras mentes*. Montevideo: Pearson Foundation.
- Balaguer, R. (2014). *Persona-más-Google. Un estudio de caso exploratorio de la aproximación a la información que realizan estudiantes de Primer Ciclo de Secundaria en un centro educativo privado en Montevideo*. Tesis de maestría. Univ. ORT, Uruguay. Disponible en <http://bibliotecas.ort.edu.uy/bibid/77175>.
- BALAGUER, R. y CARBAJAL, M. (2001). Teletrabajo: salida o no salida. Disponible a través del *Archivo del Observatorio para la Cibernación*, originalmente presentado en la *V Jornada de Adeptu*, noviembre 2001. Disponible en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=3>.
- BAUMAN, Z. (2000). *Modernidad líquida*. México: Fondo de Cultura Económica.
- BEREITER, C. (2002). *Education and mind in the knowledge age*. Londres: Routledge.
- BRUNER, J. (1990). *Actos de significado*. Madrid: Alianza Editorial.
- CASTELLS, M. (1997). The Power of Identity The Information Age. *Economy, Society and Cultura*, vol. II. Cambridge, MA; Oxford, UK: Blackwell.
- CHRISTAKIS, N. y FOWLER, J. (2010). *Conectados. El sorprendente poder de las redes sociales y cómo nos afectan*. Madrid: Santillana.
- ERIKSON, E. (1968). *Identity: Youth and Crisis*. Nueva York: W. W. Norton.
- FEIXA, C. (2006). Generación XX. Teorías sobre la juventud en la era contemporánea. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, vol. 4, n.º 2, 2006.
- GARDNER, H. (2013). *Generación APP*. Buenos Aires: Paidós.
- GIDDENS, A. (1999). *Un mundo desbocado*. Madrid: Ediciones Santillana, 2000.
- GOFFMAN, E. (1959). *Presentation of Self in Everyday Life*. Nueva York: Anchor Books.

- GROS SALVAT, B. (2008). *Aprendizajes, conexiones, artefactos. La producción colaborativa del conocimiento*. Barcelona: Gedisa.
- HOLLAND, N. (1995). *The Internet Regression*. Disponible en <http://www.rider.edu/users/suler/psyber/holland.html>.
- ITO, M. (2010). Hanging out, messing around, and geeking out: kids living and learning with new media / The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series in Digital Media and Learning.
- JENKINS, H. (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Disponible en http://digitalllearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E%7D/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF.
- JONASSEN, D.; CHAD, C.; HSIU-PING YUE (1998). Computadores como herramientas de la mente. *TechTrends*, v. 43 n.º 2 pp. 24-32, Mar 1998. Disponible en <http://www.eduteka.org/Tema12.php>, 15 de febrero de 2009.
- LANIER, J. (2012). *No somos gadgets*. Buenos Aires: Debate.
- LÉVY, P. (1995). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- MAFFESOLI, M. (2000). *El tiempo de las tribus. El ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.
- MAYANS I PLANELLS, J. (2002). *Género chat. O cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*. Barcelona: Gedisa.
- (2002a). Nuevas tecnologías, viejas etnografías (objeto y método de la etnografía del ciberespacio). *Quaderns de l'Institut Català d'Antropologia*, n.º 17-18, 2002, 79-97.
- PEA, R. (1992). Prácticas de inteligencia distribuida y diseños para la educación. En Salomon, G. (1992): *Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas*. Buenos Aires: Amorrortu, 75-125.
- PERKINS, N. (1992). La persona-más: una visión distribuida del pensamiento y el aprendizaje. En Salomon, G. (1992): *Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas*. Buenos Aires: Amorrortu, 126-152.
- PRENSKY, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. From *On the Horizon*. MCB University Press, vol. 9, n.º 5, October 2001.
- RHEINGOLD, H. (1993). *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*. Nueva York: Harper Perennial.
- SULER, J. (1996). *The Psychology of Cyberspace World Wide Web*. Disponible en www.rider.edu/users/suler/psyber/psyber.html.
- THOMPSON, C. (2013). *Smarter than you think*. Nueva York: Penguin Books.
- TREJO DELARBRE, R. (2013). The Study of the Internet in Latin America. Achievements, Challenges, Futures. *The International Encyclopedia of Media Studies*, First Edition. Volume VI: *Media Studies Futures*.
- TURKLE, S. (1995). *La vida en pantalla: La identidad en la era de internet*. Barcelona: Paidós, 1997.
- VIÑAR, M. (2006). Inquietudes en la clínica psicoanalítica. *Revista Uruguaya de Psicoanálisis*, n.º 103, Montevideo, 22-39.
- VIRILIO, P. (1997). *Cibermundo: ¿Una política suicida?* Santiago: Dolmen Ediciones SA.
- VIGOTSKY, L. S. (1973). *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires: La Pléyade.