

Nuevas generaciones juveniles, transición cultural y conversión digital. Jóvenes en el mundo *play*.¹

New youth generation, cultural transition and digital conversion. Youth in the *play* world.

Héctor Eugenio Vargas Gómez*
Universidad Iberoamericana León

Resumen

Hasta hace unas décadas, para comprender los cambios en la cultura había que estudiar las realidades juveniles. Las cosas parecen estar cambiando ya que, de acuerdo con diferentes investigaciones en los años recientes todo indica que para entender a los jóvenes es necesario considerar la manera como la cultura en el mundo se está modificando debido a la conversión digital. El presente texto es parte de las reflexiones que acompañan a un nuevo proyecto de investigación, que estamos realizando, en el cual se explora la configuración de las nuevas generaciones de jóvenes a partir de pensarlos en las condiciones post subculturales que están experimentando para observar las identidades que se están conformando, principalmente a partir de lo virtual.

Palabras Claves: Transición cultural, conversión digital, cultura-mundo, cultura juvenil, fans, identidad virtual.

Abstract

Until some decades ago, to understand changes in the culture we had to study youth's realities. But things seem to be changing and, according to various recent studies, it appears that to understand young people we need to consider how the culture in the world is developing due to digital conversion. This article shows some of the ideas and thoughts of a new research project, which explores the configuration of new generations, thinking about the post subcultural conditions they are experiencing, and observing the identities that are formed, mainly from a virtual dimension.

Keywords: Cultural transition; digital conversion; world-culture; youth culture; fans; virtual identity.

¹. El presente texto es parte de un documento mayor del proyecto de investigación, "La condición after de la juventud. Neo-tribus, fans y la cultura postmedial: subjetividades, prácticas culturales y la puesta en escena de lo translocal", que se viene realizando desde febrero del 2010 en la Universidad Iberoamericana León, México.

* Correspondencia con el autor:

Héctor Gómez Vargas. Universidad Iberoamericana León, Departamento de Ciencias del Hombre, SNI 2. Blvd. Jorge Vértiz Campero No. 1640, Col. Cañada de Alfaro, León, Gto., México (Apdo. Postal 1-26 C.P. 37238). E-mail: hector.gomez@leon.uia.mx

Encontrar es hallar, capturar, robar, pero no hay método, tan sólo una larga preparación.

Gilles Deleuze, *Diálogos*.

Punto de partida. Un largo camino a casa.

Hay preguntas de investigación que se toman su tiempo para mostrar todo su orden implicado, para explicitar y no dejar duda alguna de que hay un nuevo orden de cosas que se mueven con otro metabolismo, otra intensidad. Pero también hay momentos en que la realidad tiene prisa y no se detiene a considerar si la están buscando, cómo está siendo pensada, indagada, porque las formas que adquiere en su tránsito, en su alteración, demanda respuestas concretas y veloces. Sin embargo, y como expresaría Maffesoli (1997), es precisamente en esos momentos cuando es prudente optar por la estrategia de lentitud para “alejarse un poco para delimitar, con la mayor lucidez posible, la socialidad que emerge ante nuestra mirada” (p.11).

Nuestra postura es que eso es lo que está aconteciendo con las transformaciones culturales que provienen a causa de la conversión hacia lo digital, y que para acceder a ellas, se ha de tener varias estrategias para pensarlas. Una de ellas es la que mueve a la reflexividad mediante un ritmo lento, con un aliento más largo. Es por ello que desde el 2004 se ha venido trabajando en un Programa de Investigación que se ha denominado, “Gente joven, mundos mediáticos y ambientes culturales”, con varias líneas de investigación. Algunos de los resultados de investigación se sintetizaron en el libro que editó a principios del 2010 la Universidad Iberoamericana León, *Jóvenes, mundos mediáticos y ambientes culturales. Los tiempos del tiempo: la ciudad, biografías mediáticas y entornos familiares*.

Lo realizado hasta ese momento nos llevó a comprender los tránsitos culturales a través de las experiencias de vida de algunos jóvenes en la ciudad. Al comprender que no se había estudiado el caso de las generaciones que nacieron en la última década del siglo XX, o en la primera del XXI, esto nos llevó a pensar invirtiendo la lógica, que para comprender a esas generaciones, tocaba entender las transformaciones culturales provenientes por la convergencia digital, que parecen no sólo crear una nueva cultura a nivel mundial, sino a transitar a una nueva era de la cultura, y que entender a las nuevas generaciones es entender parte de las fracturas en lo cultural.

Dentro de los antecedentes de los estudios de las culturas juveniles se ha trabajado con la idea de que

el estudio de los jóvenes permite entender los cambios culturales, es decir, que al entender a los jóvenes se puede comprender lo que está cambiando en lo social y en lo cultural, y esto a su vez posibilita realizar los ajustes de las estructuras cognitivas de lo social para acceder a las *metáforas del cambio*. Pero de un tiempo reciente a la fecha emerge la inquietud de que las fracturas en lo cultural y en lo comunicativo al diseñar las realidades juveniles y los mundos subjetivos de los jóvenes (Walkerdine, 2007), se han colocado como las metáforas de lo que acontece con los jóvenes, por lo que igualmente habría que acceder a entender las matrices ontológicas, metafísicas y epistemológicas de lo cultural-comunicativo.

Se puede pensar que los estudios de las culturas juveniles permitieron acceder y dar cuenta de una sociedad que ganaba en capas y dimensiones de complejidad social en momentos en que el mundo comenzaba a moverse hacia un entorno social generalizado como fue la globalización y la postmodernidad o la modernidad tardía, pero que ahora es a través de lo cultural en lo comunicativo que el mundo está desplegando distintos órdenes y niveles de complejidad, que se expanden y se contraen en distintos vectores en el tiempo y en el espacio, y que se puede observar en la manera como se están conformando a las nuevas generaciones de niños y jóvenes. Reconociendo que, en el caso de los países latinoamericanos, los entornos sociales e históricos son fundamentales para la condición y la realidad de los jóvenes y por tanto una vía necesaria para su comprensión², igualmente es importante ganar claridad de que hay distintas rutas de entrada para acceder a la alta borrosidad que se ha estado configurando alrededor de los jóvenes, y a través de las culturas mediáticas.

Los estudios sobre las culturas juveniles han sido una puerta de entrada a la compleja realidad de lo juvenil, como es el caso de la conformación y diversificación histórica de subculturas juveniles (Gelder, 2007). Otra más es la que se refiere a la mirada sobre las generaciones juveniles, y más a partir de la conformación y diferenciación generacional a través de lo digital (Howe y Strauss, 2000). En ambos casos, el reto es ver lo que se construye, lo que está emergiendo, pues ahí están las pautas para pensar lo que se está gestando con los jóvenes y en las transformaciones culturales³. Pero igualmente es

². Para revisar una de las maneras como se está conceptualizando a los estudiantes como jóvenes, en México recomendamos los trabajos publicados en *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, Vol. 11, No. 29, abril-junio del 2006. Ver la presentación que realiza Eduardo Weiss (2006).

³. Para una visión general de algunas de las discusiones sobre la relación de los jóvenes y los nuevos medios de comunicación, recomendamos Buckingham y Willett, 2006.

importante tener en cuenta que, en el cruce entre las culturas juveniles y las generaciones juveniles, se ha estado formando algo que aún no está claramente definido, que está en construcción y emergencia, donde hay quienes lo buscan bajo alguna de las denominaciones que provienen de lo post subcultural (Muggleton, 2000), o partir de los entornos, paisajes y ambientes juveniles, los “*youthscapes*” (Maira y Soep, 2005).

Es por ello que, a partir de lo anterior, se tomó la decisión de realizar una nueva exploración a través de algunos acercamientos con jóvenes *fans* de algunas de las nuevas manifestaciones de la cultura mediática, aquellas con las que se llegó y comenzó a mover en la primera década del siglo XXI. El proyecto de investigación se ha venido desarrollando alrededor de varios sustentos y orientaciones teóricas y metodológicas. Sintetizamos tres de las más importantes.

Primera. Lo cultural tiene una doble dimensión en los entornos generales y globales: es parte de lo que dinamiza a la economía, la política y la vida social; es una dimensión que funda lo colectivo y lo dinamiza en un nuevo régimen simbólico que conforma las subjetividades y las realidades materiales. Esto se manifiesta en la hibridación de códigos simbólicos de representación, de acción y de expresión, algo que está presente en la manera como las narrativas, las estéticas y las imágenes de la cultura popular mediática se han venido desarrollando en los últimos tiempos, y que son parte de los entornos y marcos de experiencia, de los imaginarios, que conforman la identidades y subjetividades de los jóvenes.

Segundo. Lo anterior tiene una serie de implicaciones para el estudio de los jóvenes. No solamente se reconoce que hay una nueva generación de jóvenes que han crecido alrededor de una ecología post medial desde la cual han conformado sus subjetividades, sino que igualmente, por vía de su propia actancia dentro de una cultura popular mediática, han venido conformando sus identidades mezclando pautas culturales diversas, mediante las cuales se expresan, viven sus experiencias y sus propias reivindicaciones dentro de la vida social. Es lo que se ha venido llamando las post-subculturas, una propuesta donde la categoría de subculturas ha sido cuestionada y es necesario llevarla a la consideración de lo *after* (Bennett, y Kahn-Harris, 2004), lo cual implica rebasar las pautas primeras de concebir a las subculturas juveniles, de aceptar la diversidad de formas que tienen los jóvenes de crecer y de conformar la identidad en cada cultura local del mundo y en relación orgánica con una cultura global juvenil⁴.

⁴. Importante es la propuesta que presentan Maira y Soep (2005) en el libro que editan en el cual y de conformidad con la propuesta de trabajo de Appadurai, de la diversidad de espacios e identi-

Tercera. Tres elementos son básicos para acceder a algunas manifestaciones *after* de lo juvenil: las neo-tribus urbanas, el nomadismo, las puesta en escenas y escenarios concretos, urbanos y mediáticos, de las prácticas y subjetividades de distintos colectivos. Distintas agrupaciones juveniles son propicias para entrar en estos territorios, uno de ellos es a través de colectivos como los fans, que ha ganado visibilidad y presencia como una de las principales subculturas tanto en lo virtual como en las culturas mediáticas (Gelder, 2007).

Al final de la introducción de su libro, *La pantalla global*, Lipovetsky y Serroy (2009), expresan:

“Desde siempre se ha dicho que no podemos reflexionar sobre el cine sin remitirnos a la aventura de los tiempos modernos; pues ahora estamos en los tiempos hipermodernos y no se puede reflexionar sobre su proliferación de pantallas sin el prisma del cine” (p.28)

La visión que desarrollan Lipovetsky y Serroy es similar a la que plantean en otros textos en relación a que estamos en un nuevo periodo del tiempo que en mucho se mueve a través de ritmos y procedimientos inéditos. Los autores lo sintetizan bajo la nominación de la *hipermodernidad*. Junto con esa sensación de haber ingresado en una nueva onda del tiempo, igualmente se comienza a manifestar que tiene alcances, y se distribuye en diversos niveles, civilizatorios. Este tipo de visiones nos llevan a considerar que la civilización impulsada por lo digital, es, en términos de Taylor (2006), una nueva *fuerza del Yo*, una experiencia individual y colectiva para la edificación de la identidad, y que mucho de lo que está emergiendo en los estratos subjetivos e intersubjetivos proviene de una mutación en la cultura que deviene de una nueva matriz tecnológica-comunicativa, la cual no es producto de la modernidad, sino el motor de una nueva experiencia de lo social en el tiempo⁵.

Lo que presentamos a continuación es una síntesis de una serie de reflexiones más amplias que hemos venido realizando con miras a ganar pers-

dades, trabajan a través de la categoría de los *youthscapes*, con miras a trabajar practicas juveniles dentro de espacios locales, dentro de un contexto de cambio de las identidades nacionales y transnacionales.

⁵. El filósofo, Jean-Luc Nancy (2008) expresa sobre el cine a principios del siglo XXI: “Hacia dónde se desliza así? De alguna manera, hacia la insignificancia... Hacia la insignificancia de la vida que se tiende en sus imágenes, siempre en movimiento, yendo hacia ningún misterio, ninguna revelación, sólo ese deslizamiento sobre ella misma por el cual se lleva de imagen en imagen... Una vida que se crea su propio cine. Qué historia tan extraña, la de una civilización que se ha dado eso, que se ha encadenado a eso...” (p.62)

pectiva para colocar la mirada en la vida de los nuevos jóvenes, y, a partir de ello, tener la serenidad y la distancia para ser sensibles y poder distinguir aquello que está cambiando ante una nueva socialidad. Consideramos que si bien se conserva una realidad histórica y estructural que delimita las realidades juveniles, las condiciones de vida y de desarrollo en gran parte de este sector poblacional⁶, igualmente es necesario poner la atención en aquello que está emergiendo a partir de la conversión de lo digital, ya que muchas cosas en la vida de los jóvenes no se podrán comprender.

Nuestro trabajo se centra en tres puntos a reflexionar: primero, que las cambiantes condiciones de la cultura que nos llevan a pensar no solamente en una fractura en lo cultural, sino en la onda del tiempo de la cultura. Por lo cual se está viviendo una serie de transformaciones que llevan a considerar realidades no contempladas hasta el momento; segundo, las transformaciones culturales nos llevan a considerar que vivimos en un proceso de conformación de una civilización de lo digital y esto implica observar la manera como lo individual se integra y articula a un impulso amplio y general, donde la cultura mundo juega un papel clave; tercero, la importancia que en ello conlleva la identidad y, en especial, las emergentes identidades por lo virtual, como es el caso de lo que se comienza a llamar como identidades avatar.

Identidades en morphing. Realidades desconcertantes e imperfectas.

Hacer ver. Dar qué pensar.

Michel Maffesoli, *En el crisol de las apariencias*.

Zona transitiva. Incertidumbre, impermanencia, emergencia: casi como si despertáramos de un sueño del que no nos dimos cuenta cuándo caímos en él, el mundo parece ser de otro planeta porque la manera como lo hemos conocido y como lo hemos habitado, ya no funciona, y más parece moverse como una serie de realidades desconcertantes e imperfectas, un tanto como descubre el escritor norteamericano, Paul Auster (2002), con el Proyecto Nacional de Relatos, y que compiló en su libro, *Creía que mi padre era Dios*:

“Aprendí que no soy el único en creer que cuanto más sabemos del mundo, más desconcertante y difícil de aprehender nos resulta. Como escribiese uno de los primeros participantes, tan elocuentemente: “Al final, me

encuentro sin una definición adecuada de la realidad”. Si no tenemos una certeza absoluta ante nada y si todavía poseemos una mente lo suficientemente abierta como para cuestionar lo que estamos viendo, tendemos a mirar el mundo con mayor atención, y, de esa observación, surge la posibilidad de ver algo que nadie había visto nunca. Debemos estar dispuestos a admitir que no se conocen todas las respuestas. Si creyésemos que si, nunca tendríamos nada importante que decir” (p.13)

En su libro, *La era digital*, Don Tapscott (2009), menciona que el mundo era muy diferente en 1997: no había *Google*, ni *Facebook*, *YouTube*, *Twitter*, ni *BlackBerrys*. En ese mismo año, Manuel Castells publicaba su libro, *La era de la información*, y hablaba que tanto las nuevas tecnologías de información como la reestructuración del capitalismo estaban induciendo a una nueva sociedad, la sociedad red, que más de diez años después, en su reciente libro, *Comunicación y poder*, advertía que la cultura global en la sociedad red, “es una cultura de la comunicación por la comunicación”. También en ese año, Janet Murray (1999: 14) expresaba en su libro, *Hamlet en la holocubierto*, que el ordenador “se asemeja cada día más a las cámaras de cine de la última década del siglo pasado: es un invento revolucionario que la humanidad está a punto de empezar a usar como maravilloso instrumento para contar historias”.

El mundo que aún no aparecía y del que hablaban Tapscott y Murray en 1997, hoy se ha tornado una realidad, pero una realidad en permanente condición de transición, que se muestra porque está siendo y modificándose. No es que lo comunicativo esté por todas partes, a través de una constelación expandida de pantallas de todo tipo, sino la creciente evidencia de que grandes cantidades de personas parecen percibir, actuar y expresarse a la manera como se construye una imagen, un video, una película, de guardarla ya no en la propia memoria, sino en línea para compartirla con los demás. Es por ello que el tema de la identidad en los tiempos de lo digital se torna fundamental para explicar continuidades y discontinuidades, rupturas y permanencias.

A mediados de la década de los noventa, Sherry Turkle publicó su libro, *La vida en la pantalla*, uno de los primeros libros que abordaban el tema de la identidad como producto del Internet. En la introducción del libro decía:

En la historia de la construcción de la identidad en la cultura de la simulación, las experiencias sobre Internet figuran de manera prominente, aunque estas experiencias sólo se pueden comprender como parte de un contexto cultural más amplio. Este contexto

⁶. Para una visión de las realidades juveniles en México, recomendamos los libros coordinados por Rossana Reguillo (2010) y Gabriel Medina (2009).

es la historia de la erosión de las fronteras entre lo real y lo virtual, lo animado y lo inanimado, el yo unitario y el yo múltiple, que ocurre tanto en campos científicos avanzados de investigación como en los modelos de vida cotidiana. Desde científicos intentando crear vida artificial a niños que practican *morphing*⁷ a través de series de personajes virtuales, podemos ver la evidencia de cambios fundamentales en la manera como creamos y experimentamos la identidad humana (Turkle, 1997 p. 16).

En la época que escribió Turkle su libro, muchas cosas que hoy están presentes no existían, sin embargo ella pudo observar un punto fundamental que está en la pauta de una realidad mediática y cultural que se mueve dentro de una nueva configuración de orden y organización de lo simbólico colectivo y que establece como condición que todo esté cambiando de forma continua, en un *morphing* tras otro, para difuminar, los límites entre lo real y lo no real y, con ello, crear un nuevo régimen de lo real y de acceder a la realidad que se oculta al ojo común porque se establece como los nuevos escenarios culturales, las nuevas pautas y códigos comunicativos donde nos encontramos cotidianamente.

¿Dónde estamos?

En un mundo que parece un holograma, una holocubierta, o un espacio para la inmersión, donde la cultura-mundo provoca vivir en un *morphing* continuo, capaz de configurar y re configurar una identidad que proviene de lo virtual, como un nivel que se ha integrado como parte constitutiva y constructiva de la realidad; que está emergiendo en los colectivos a nivel mundo que acceden a los nuevos dispositivos tecnológicos digitales e interactivos, pero que parece ser más evidente -como si fueran una avanzada de lo que vendrá- en comunidades y agregados de jóvenes internautas, navegantes de mundos simbólicos que en una convergencia e interconexión, no solo están accediendo a un nuevo espectro de cultura, sino que actúan como políglotas de textos hipermediáticos.

Singularidad en la cultura. La civilización y lo digital.

La actual transición cultural no se refiere nada más a un nuevo trenzado de vectores del tiempo,

sino a un nuevo nivel de realidad que posibilita inéditas maneras de acción de los vectores temporales, que abre los campos y esferas para habitar y transitar por la temporalidad, que se materializa a través de artefactos tecnológicos los cuales mediatizan la relación de los sujetos con sus diversas realidades y contextos, distribuyen las cogniciones en un nuevo orden de configuración material y simbólica⁸.

Quizá no sea gratuito que a partir de la década de los sesenta del siglo XX, con el tránsito de la grafósfera a la videoesfera, se hayan dado una serie de transiciones que fueron conformando una realidad cambiante y de creciente complejidad: una nueva fase del Moderno Sistema Mundo, que se hizo evidente igualmente en el tránsito de una economía de producción a una de consumo hasta llegar a una economía cultural; el crecimiento inusitado de las industrias de la cultura difundiendo una cultura masiva, hasta su consolidación como industrias de la conciencia colectiva; el paso de una sociedad estructurada en instituciones a otra organizada por comunidades de afecto y emoción, manifestando con ello el tránsito hacia una sociedad de los individuos y de sus procesos de individuación. En este lapso de tiempo, un factor fundamental ha sido la mediación del modelo informativo entre el nivel de la conciencia abstracta y el nivel de la realidad ordinaria.

Una transición así tiene dimensiones civilizatorias. El filólogo Doueih (2010) reflexiona sobre los impactos en el cambio cultural que atraviesa el mundo por causa de la cultura que se desenvuelve a través de lo digital, y en lo cual parte de que es un proceso civilizatorio, un rival de la religión en cuanto a presencia universal, y con el poder de ser un agente de cambio cultural, y que se manifiesta en la manera como Internet ha traído nuevas condiciones y problemáticas de la civilidad. Dice:

“Como lo ha demostrado Norbert Elias, la civilidad está constituida por un conjunto de prácticas y expectativas organizadas que determinan la manera en que se manifiesta la presencia individual y su lugar dentro de una jerarquía controlada. El proceso civilizatorio no se reduce a la emergencia de normas sociales que tienen el poder de conferir sentido a jerarquías establecidas (en el entorno digital hay abundantes ejemplos de dichos efectos normalizantes); también es el agente de una gestión de los “afectos” y, lo que más nos interesa aquí, de nuevas reglas que aseguran el autocontrol, pero también el control y la vi-

⁷. En el libro, la traductora del libro de Turkle (1997: 16), incluía la siguiente nota sobre este término: “Como se verá más adelante, *morphing* es la expresión utilizada en la serie de televisión Power Rangers cuando estos personajes transforman su forma por otra. Conservamos la expresión inglesa porque así lo ha hecho la cultura popular y la cultura informática”.

⁸. Para una revisión de lo que ha representado el cambio tecnológico a partir de la sociedad industrial y post industrial, recomendamos el libro de Fernando Broncano, 2000; y sobre el cambio cultural a partir de una economía cultural global, recomendamos el libro de Lash y Lury, 2007.

gilancia de las expresiones individualistas, en particular disidentes” (p.p. 21-22)

Visiones como las de Doeihi llevan a considerar que la civilización impulsada por lo digital, no solamente sería a partir de la integración de los niveles sociales e individuales por la mediación del nivel de lo virtual, sino que resultaría de todo ello una nueva edificación de la identidad. Esto se puede contemplar en varios lugares donde se da la intersección de los tres niveles (lo social amplio, lo íntimo, lo virtual). Pienso en tres por lo menos.

En primer lugar, una de las fracturas que se han propiciado por la transición cultural debido a la cultura digital es que ha venido mostrando que la nueva alfabetización no se limita al acceso a Internet, sino que, como han hecho evidente algunas investigaciones, está íntimamente relacionado con una ruta de vida donde lo virtual y digital se integran como un modo de operar en lo ordinario, un elemento dentro de la trayectoria biográfica (Livingstone, 2008). Es de algún modo aquello que menciona Richard Sennett en su libro, *El Artesano* (2009), al hablar de las modificaciones de las habilidades de los trabajadores del pasado respecto a los actuales, donde se ha dado una separación entre la cabeza con la mano, lo cual, “no sólo es de naturaleza intelectual, sino también social” (p.62).

En segundo lugar, la transformación de la vida íntima de las personas no sólo hacen ver la manera que se vinculan con dimensiones y ámbitos amplios y colectivos (Beck, 2001), sino igualmente cómo se diseña un régimen de la intimidad y de la afectividad propicio para los nuevos entornos económicos, políticos y sociales. Un mecanismo histórico que ha permitido la diferenciación de las operaciones comunicativas necesarias para un tipo de regulación de las relaciones sociales, principalmente cuando se da un aumento de realidades y condiciones de complejidad en la vida social (Luhmann, 2008). Esto requiere de un sistema de representación cultural diseñado para que las personas se integren a una *gnosis colectiva*, mediante dinámicas y procedimientos que constituyen las actividades productivas y reproductivas de la sociedad⁹, con el desarrollo de estéticas y textualidades que emergieron con la sociedad industrial a la postindustrial, a la sociedad de la información, la manera como la prensa y la

publicidad comenzaron a mediatizar la experiencia colectiva, junto con el cine, la radio, la televisión, como ahora está sucediendo con los medios digitales, interactivos y móviles.

En tercer lugar, en el tránsito de la sociedad industrial a la post industrial y a la de la información hay dos impactos mínimos a tener en cuenta: la introducción de un tipo de experiencia de la temporalidad del espacio social, y alteraciones sobre la concepción de la realidad como un espacio percibido y habitado por un sujeto humano. En ambos casos, los dispositivos tecnológicos de información y comunicación no son solamente los introductores de distintas ontologías de espacios antropológicos por habitar, sino de una variedad de experiencias sensibles, preceptuales y cognitivas para transitar por distintas modalidades el tiempo y el espacio, fenomenologías del tiempo que rigen las estructuras de sentimiento a partir de las cuales las personas establecen nexos y vínculos con su ser histórico y social particular.

La experiencia a partir de los dispositivos tecnológicos de información en su fase cuántica, abren a una fenomenología de experiencia de temporalidades múltiples, con procedimientos de operaciones de distinción y diferenciación de la realidad que permiten no solamente experimentarlas, sino intervenir e interactuar mediante ellas mismas, y que en cierta forma es parte de la presunción no solo del tiempo presente, del presentismo del cual hablan sociólogos y filósofos (Maffesoli, 2001), sino de un tiempo del *play* desde el cual la realidad se abre a una amplitud de espectros del tiempo, *timescapes*¹⁰, que van desde la realidad concreta e inmediata hasta la virtualidad pura, y entre ellas los nichos y las travesías por la Realidad Aumentada y la Virtualidad Aumentada, dentro de un continuo que se le reconoce como Realidad Mixta (De Jesús, 2010), y cuyas principales manifestaciones son algunos espacios virtuales que se desarrollan a través de narrativas y estéticas que permiten la interactividad entre diversas personas (Murray, 1999), el traslado continuo de sus identidades sociales con la emergencia de las identidades virtuales que se han venido desarrollando, como es el caso de los videojuegos, Double Life.

Ante un panorama y una tendencia tal, importantes son las observaciones de Murray (2004) de que

⁹. Algunos autores han señalado que la emergencia de la conciencia individual, la identidad del hombre moderno, se realizó a partir de la necesidad de la textualización de la experiencia emocional subjetiva (Chartier, 2005; Sibilia, 2008). Illouz (2007) expresa al respecto: “Cuando se las clausura en la escritura, las emociones se convierten en objetos a ser observados y manipulados. La escritura emocional hace que nos alejemos del flujo y del carácter irreflexivo de la experiencia y que transformemos la experiencia emocional en palabras de emoción y en una serie de elementos observables y manipulables”. (p. 80)

¹⁰. “Así, podemos definir timescape como un pacto espacio-temporal que se estructura aproximando tiempos y espacios distintos, dispuestos como si estuvieran en un paisaje, en el cual vemos las dimensiones del tiempo alineados y organizados alrededor del vector del tiempo presente. A su vez, el espacio se desdobra, moviéndose intensamente hacia espacios reales y virtuales, ‘fijos y flujos’ potenciados por las obras. Integrado por tiempos múltiples y espacios reales y virtuales, los timescapes confrontan presentes, pasados acumulados listos para ser exhibidos y futuros abiertos a partir de eventos únicos” (De Jesús, 20010:149).

en el mundo postmoderno la experiencia cotidiana, tanto en la manera como cada individuo tiene que desarrollar distintos roles y papeles en espacios y actividades varias, a relacionarse con distintos grupos, comunidades, colectivos, y que ello parece realizarse a la manera de una puesta en escena, de un juego, a partir de lo cual se construyen narrativas personales, de un tipo de construcción personal de un mundo simbólico y cultural que va propiciando la construcción y modalización de una experiencia de vida donde el proyecto básico es el diseño de una *identidad-siendo*, en construcción (Lipovetsky, 2010) a la manera de un yo relacional, cuántico (Zohar, 1997: 116).

Las transiciones culturales movidas por la conversión digital se van moviendo de una manera tal que es inevitable que, ante la posible emergencia de nuevas pautas civilizatorias, se llegue tarde o temprano a preguntas de fondo. Una de ellas sería la pregunta que se hacen Lipovetsky y Serroy (2010) sobre el tipo de mundo que se avecina y el tipo de ser humano que producirá la civilización de la cultura mundo. Pero, también, sería la pregunta sobre qué es una vida en tiempos donde todo parece desaparecer ante la condición espectral, fantasmal, que emana de nuevo régimen de realidad, de una vida que parece tornarse frágil conforme las imágenes que hacen que el mundo sea el mundo, igualmente sea el procedimiento para definir la vida de los sujetos (Butler, 2010).

La vida después de la vida. Mundo play.

Baricco (2008) habla de mutación, de las nuevas generaciones de jóvenes a los que concibe como bárbaros, “una nueva especie, que tienen branquias detrás de las orejas y que ha decidido vivir bajo del agua” (p.13), seres que habitan en lugares y de maneras incomprensibles para quien respira con pulmones. El tema de las hordas de bárbaros recuerda un tanto a la idea de Maffesoli sobre las tribus urbanas y que señalan el retorno de una serie de principios en contradicción, que son el eje de mutaciones, la fuerza desde donde aparece lo inédito. No solamente se puede percibir que la presencia y actancia en el mundo de los nuevos jóvenes tienen que ver con aspectos arcaicos como la raza, la etnia, el territorio, en tiempos de lo global y lo digital, sino que igualmente nos lleva a comenzar a sospechar que las maneras como los hemos concebido parecen tornarse rígidos porque los jóvenes no sólo están organizándose como culturas y subculturas juveniles, sino como algo más: como una especie, como una nueva raza, un nuevo espécimen. Por eso nos sorprende, porque no sabemos dónde colocar

lo que vemos y escuchamos de muchos jóvenes en todo el mundo.

La cultura mediática en las últimas décadas ha sido una pauta fundamental para que los jóvenes puedan negociar su identidad, su inserción y movilidad en su vida cotidiana, pero lo que ha sucedido a partir de la convergencia de medios de comunicación, es que lo que proviene de las narrativas y estéticas hipermediales se constituyen como herramientas para construir las distintas coordenadas de sus relaciones sociales, muchas de las cuales están conformadas a partir de los parámetros y textualizaciones que provienen de los programas, películas, canciones o libros que se han establecido como las pautas de su educación sentimental, las distintas estancias para ir atravesando ese mundo que es el paso de la infancia a la adolescencia, como es el caso de libros como los de *Harry Potter*, *El Señor de los Anillos*, *Ghost Girl*, *Crepúsculo*; sagas de películas como las de *Star Wars*, *Batman*, *Spiderman*, *X Men*, *Transformers*, *Piratas del Caribe*; series de televisión como *Hanna Montana*, *Ben 10*, *Icarly*, *Drake and Josh*; animaciones como *Evangelion*, *Bakuhán*, *Naruto*, o doramas como *Boys Alter Flowers*, *You are Beautiful*.

Más allá de pensar si estos productos son, jugando con lo que expresaba Benjamin sobre la fotografía, arte o literatura, habría que pensar estas nuevas manifestaciones del arte y la literatura como una narrativa hipermedial, interactiva e inmersivas, como si fueran un videojuego, un juego de rol que combina la Realidad y la Virtualidad, ambas aumentadas (Ryan, 2004).

Cuando hordas de mujeres adolescentes se sienten fatalmente atraídas por los vampiros y quieren convertirse en uno porque después de haber leído *Crepúsculo*, y toda la saga, se han enamorado de Edward, y quiere llegar a ser como los Cullen o los Vulturi, a un punto tal en que padres de familia preocupados asisten a las librerías de la ciudad pidiendo que escondan todo libro sobre vampiros y los jóvenes se inquietan porque sus mujeres parecen traicionarlos con el espectro de Edward, de desplazarlos en su estándar de masculinidad por otro que nunca podrán alcanzar, no es un asunto menor de mera influencia de la literatura en la vida de los lectores, sino que los lectores parecen buscar aumentar propia realidad al intentar materializar la vida virtual de la literatura en su propia vida.

“¿Es necesario ser un humano para ser una persona? ¿Qué se necesita para ser persona?”, se pregunta Michaud (2010: 41) para reflexionar si los vampiros como Edward, los Cullen o los Vulturi pueden ser considerados una persona. En un primer momento el asunto de reflexionar sobre la humani-

dad de los vampiros o sobre la búsqueda humana de la inmortalidad al aspirar convertirse en un vampiro, parece ser un asunto extraño y exótico, pero, ¿lo es? Tocaría preguntarse:

- ¿No es el caso de lo que apuntan algunos representantes de la teoría del género sobre los requisitos para reconocer lo humano de lo no humano, lo cual lleva a reconsiderar los marcos desde los cuales, epistémica y ontológicamente se ha de definir lo humano de lo no humano (Butler, 2006: 15)?
- ¿No son algunas de las concepciones los sujetos como seres nómadas en la conformación de su subjetividad, aquellos sujetos en proceso constante de su auto constitución, proyectos abiertos para el establecimiento de agendas de vida para modalizar su identidad?
- ¿No es el caso de algunas agrupaciones de jóvenes que, en un juego constante cruzan una serie de límites y fronteras que han enmarcado de manera tradicional la vida que los rodea, incluso su vida misma, de una manera tal que les permita habitar su propia vida en espacios donde ellos y ellas se cuestionan sobre qué es la vida, la manera que buscan sus límites y de los nuevos ámbitos y espacios que encuentran cuando los confrontan, como sucede con las jóvenes que encuentran en la cultura que proviene de Asia una nueva forma de concebirse y de relacionarse con su realidad, como sucede con las *fans del anime*, el *manga*, el *Korean Wave* o *Hallyu* (Tsai, 2007)?
- ¿No es lo que propician algunas narrativas y estéticas mediáticas en los jóvenes, que les permite identificar y crear una experiencia para textualizar su afectividad y emotividad, y, con ello diseñar y escenificar una identidad que les permita desplegar nuevos órdenes de búsqueda de sí mismos, como sucede con los jóvenes y su identidad *avatar* mientras se mueven por espacios virtuales como los videojuegos, o cuando asumen su avatar en el mundo real como los *cosplay*?
- En la mayoría de los casos, ¿no es la tendencia de búsqueda de algo que está más allá de la realidad ordinaria, su otra orilla, dónde todo es posible?

El asunto es reconocer que el mundo de los jóvenes -a la manera como se les concibió y estudió desde la década de los sesenta, alrededor de la óptica analítica de las culturas y las subculturas- no puede dejar de ser comprendido sin el vínculo de las industrias de la cultura, de los medios y del en-

tretenimiento que les da pautas de constitución de su subjetividad y los empodera como actores sociales dentro y fuera de los ámbitos mediáticos (Buckingham, 2002).

En tiempos donde las generaciones de jóvenes crecen inmersos en una ecología de cultura juvenil global, impulsada a través de una cultura de la convergencia de medios de comunicación digitales, interactivos y móviles, que los van acompañando desde su infancia (Jenkins, 2008), modelando en gran parte su experiencia de vida como sujetos transculturales, y con ello instaurando un nuevo tipo experiencia de vivir y de ser en la ciudad, aquella de un cosmopolitismo translocal, con lo cual se generan procesos y operaciones de diferenciación cultural dentro de sus territorios y espacios históricamente y socialmente preestablecidos. Una pregunta pertinente sería aquella que nos permita explorar lo que hacen con el conocimiento, la información que proviene de los medios de comunicación, lo que construyen con ello que les posibilita expresar y comunicar las experiencias que conforman su identidad, su vida emocional y afectiva (Illouz, 2007).

¿Cómo pensar a los jóvenes en estas condiciones? Pensamos en algunas de las manifestaciones de estudio más recientes que involucran nuevas visiones de las agrupaciones juveniles alrededor de los entornos de la convergencia de medios y en procesos transculturales.

Una primera imagen, y que se acercaría un tanto a aquella imagen de los mutantes que respiran con branquias detrás de las orejas, es por la conformación de muchas de las subjetividades y actancias juveniles bajo las pautas de fanáticos, fans dentro de una pauta de acción a nivel nacional e internacional, que los colocan bajo entornos de consumo cosmopolita, que se ejemplifica en la manera como la cultura popular japonesa ha llegado a muchos jóvenes fans de occidente que cotidianamente consumen sus productos mediáticos e integran en sus vidas los mismos patrones y estilos de lo que hacen los jóvenes en Japón. No solamente los hombres, sino las mujeres jóvenes (Yoonah Bae, 2008), o los procesos de hibridación cultural que se gestan a partir del movimiento del *Korean Wave*, un fenómeno de impactos no solamente civilizatorios y étnicos en Asia, sino de patrones inéditos de conformar una plataforma cultural global a través de la industria del cine, la televisión y la música (Ryoo, 2009). Con todo esto se vislumbran nuevas tendencias en las relaciones de género, y en las subjetividades de las mujeres jóvenes en occidente, donde los relatos, imágenes y música de la nueva cultura popular mediática son una interfaz entre sus condiciones de vida, sus experiencias, sus procesos particulares de individuación.

El interés por el estudio de este tipo de manifestaciones juveniles (Jenkins 2009: 170) es para observar a los jóvenes como “un nuevo cosmopolitismo, consistente en compartir conocimiento a escala mundial”, un fenómeno con implicaciones como el de los impactos en la relación entre lo nacional y lo local, es decir, de otras maneras de estructurar y organizar la vida social por el acceso a los bienes culturales que se convierten en la pauta para una *transnacionalidad multilocal*, un marco de vida donde, como expresa Beck (2001) la gente “está unida a varios sitios al mismo tiempo”, una vida nómada, en construcción y experimentación continua, ya que esos “modos de vida polígamos respecto a los lugares son biografías traducidas: tienen que ser traducidas constantemente para uno mismo y para los demás, con el fin de que puedan seguir siendo vidas intermedias”(p. 238).

Visiones como esas, invitan a tener en cuenta una segunda imagen, aquella de lo que ha venido aconteciendo con la conformación de una *cultura juvenil global* (Kjeldgaard y Askegaard, 2006), por la cual se redefine la condición de los jóvenes en una posición que lleva a ser considerada como *post adolescencia*, promoviendo una progresiva diversificación, una hibridación por la proliferación de voces, formas culturales, estilos, que tanto empoderan a los jóvenes con nuevas oportunidades culturales, que parecen llegar a un punto donde se puede cuestionar la pertinencia del empleo de términos como culturas y subculturas juveniles, como acontece con los estudios de las post-subculturas (Blackman, 2005), que enfatizan la complejidad, la multiplicidad, la diversidad, el sincretismo, en cuanto que los jóvenes encuentran influencias de los medios globales y los tornan locales en sus formas de vida, hacen negociaciones individuales en el mercado global dirigido a su propia vida tribal, y asumen una agencia dentro del mundo del espectáculo, que lo puede llevar a un tipo de activismo político o ciudadano.

A partir de estas nuevas ópticas, el estudio de las culturas juveniles en tiempos de la convergencia de medios, se asoman varias cosas importantes que redefinen en mucho las pautas de ser joven: por un lado, la manera como van emergiendo otras formas de construcción de las identidades mediante la inmersión de los entornos digitales e interactivos (Buckingham, 2008:), sus identidades digitales o identidad *avatar* (Waggoner, 2009) la emergencia de toda una nueva cultura mediática para los jóvenes y la manera como los jóvenes lo incorporan a su vida como parte de sus entornos de vida, de sus relaciones sociales e identidades personales (Burnett y Reinhardt, 2000).

Si en tiempos de la modernidad primera se esta-

bleció un modelo comunicativo a partir del acto de la lectura, donde el lector edificaba y exploraba su subjetividad en relación a una realidad interior y exterior, su Yo se edificaba por la el recurso de la ficción, en un continuo proceso de diferenciación de tipos de realidad, en tiempos de la postmodernidad o de la hipermodernidad el Yo parece edificarse a través de la ficción, donde la realidad se torna simulación, apariencia, vínculo: ficción en diversas intensidades y variedades.

¿Identidad avatar?

De acuerdo a visiones como las de Lipovetsky sobre los tiempos hipermodernos, hay un factor fundamental y básico: es una era inédita. Una de sus características es la hipertrofia y la sucesión, multiplicación de manera interminable infinita. Es por ello que el problema, en plena cultura-mundo, no es la carencia o la sobre abundancia de información. Dice junto con Serroy (2010):

“Lo que nos falta no es información, que nos desborda; lo que no tenemos es un método para orientarnos en esta sobreabundancia indiferenciada, para situarnos a una distancia analítica y crítica que le de sentido. Aquí tenemos una de las grandes apuestas de la cultura-mundo: cómo educar a los individuos y formar espíritus libres en un universo que rebosa información”. (p.89)

Hace algunos siglos, la presencia de la imprenta trajo un problema social: la confusión ante el exceso de información que provenía por la emergente cultura de lo impreso que impactaba en los modelos sociales tradicionales¹¹. La modernidad pudo atender esta condición de inestabilidad a partir del modelo básico de la producción y lectura de textos, con lo cual no solo se redefinió las bases estamentales de la sociedad, los procesos de articulación de lo público con lo privado, la coordinación de las emociones y las afectividades colectivas que se sincronizan dentro de un orden social y de la socialidad que emerge de una serie de los nuevos modelos de identidad que el proceso civilizatorio de la modernidad impulsa.

Bajo los entornos de la globalización, las cosas cambian, la relación de los entornos globales con las múltiples esferas locales son cada vez más evidentes a través del complejo entramado que dinamiza y moviliza las identidades culturales colectivas, sus estilos y formas de vida, así como las biografías

11. “Corruptora, la imprenta se revela inútil. El exceso de los libros produce sólo un saber ilusorio que es verdadera ignorancia”, sintetiza Chartier (2005: 100) sobre la manera como se pensaba de la imprenta en el siglo de Oro Español.

de las personas. Giddens (2000), lo expresa al vincular las transformaciones de la mundialización y de la identidad del yo, cuando “los cambios en aspectos íntimos de la vida personal están directamente ligados al establecimiento de vínculos sociales de alcance muy amplio” (48).

La alteridad del yo constituye para nosotros una trayectoria a través de los diferentes marcos institucionales de la modernidad a lo largo de la duración de lo que se suele llamar el “ciclo de vida”, expresión que se ajusta con mucha mayor precisión a los contextos no modernos que a los modernos. Cada uno de nosotros no sólo “tiene” sino que vive una biografía reflejamente organizada en función de los flujos de la información social y psicológica acerca de los posibles modos de vida. La modernidad es un orden postradicional en el que la cuestión “¿cómo he de vivir?”, hay que responder con decisiones tomadas cada día sobre cómo comportarse, qué vestir, qué comer –y muchas otras cosas-, además, tal cuestión se ha de interpretar en el despliegue de la identidad del yo en el tiempo (Giddens, 2000 p. 26).

Tres cosas aparecen en el fragmento de Giddens citado: el impulso que se gesta en un nuevo ciclo civilizatorio donde las estructuras sociales globales se han movido e impactan en las estructuras psicológicas y simbólicas que se manifiestan en la vida diaria de las personas, en la constitución del día a día que va conformando la vida social a través del tiempo biográfico; el hecho de que esto ha trastocado las improntas tradicionales de las instituciones sociales que han organizado la vida colectiva, grupal y colectiva como es el caso de las familias, las etnias, la política, la escuela, el trabajo, las relaciones de género y entre las generaciones, etcétera; la alteración en los *flujos de información social y psicológica* a partir de las cuales la vida y la identidad se conforma y se re constituye continuamente. Tres puntos son importantes: el tipo de trayectorias de lo biográfico a partir de esos nuevos entornos; la manera como los sujetos acceden a los flujos de información social y psicológica; la experiencia de vivir en una temporalidad en la aceleración.

Al ingresar a los entornos de la sociedad de la información, el modelo de comunicación social se altera, se hace evidente que los sujetos sociales son algo más que lectores de textos impresos, que el mismo modelo está en desarrollo, en expansión, en una condición de construcción de las nuevas síntesis culturales y comunicativas de la sociedad de la información, que la cultura mundo está en un permanente *morphing* de sus metabolismos y formatos comunicativos, y los actores sociales adquieren

trazos de un *homo sampler* de la información y de la diversidad de culturas que se mueven por todas partes. En ese proceso, se va reconociendo que las identidades culturales que provienen de lo mediático (Castelló, 2008) son parte de las pautas de lo que se está conformando en un mundo, pero también, se ha ido redefiniendo la concepción misma de lo que es la identidad, la manera como estas se están desarrollando dentro de entornos virtuales e interactivos.

Si la llegada de la fotografía y del cine hicieron evidente la manera como sus procedimientos maquínicos conformaban un *inconsciente óptico*, es decir, la posibilidad de percibir y actuar una realidad expandida a través del flujo del tiempo que emanaba de sus dispositivos tecnológicos, con dispositivos como los virtuales, que permiten una inmersión generalizada integrando el cuerpo, la emoción y la cognición, podríamos pensar en una *consciencia inmersiva* que se mueve a partir de la emergencia de nuevas manifestaciones del yo al estar en situaciones de enacción dentro de entornos virtuales, de una realidad aumentada que cruza fronteras hacia entornos de la virtualidad que igualmente se aumenta, y donde la manera subjetiva de moverse es a partir de los dispositivos espaciales y temporales que las tecnologías, narrativas y estéticas virtuales e interactivas diseñan, configuran, promueven (Jull, 2004) y que se mueven en distintos grados de intensidad, los cuales configuran los desdoblamientos del tiempo hacia un ámbito de existencia y movilidad del presente, que, como la luz, es un espacio para habitarlo y poblarlo en su interior mediante distintos vectores y configuraciones del tiempo, que al fluir conforman y modelan sus propios *timescapes*.

Desde las matrices de una realidad ampliada por y en lo virtual, el tiempo granulado del presente es un mundo *play*, es decir, un proceso incesante de integrarnos al mundo que nos rodea en cada momento donde la actividad de la conciencia se pone en acción y “debemos crear nuevamente nuestro mundo de experiencia” (Zeman, 2009: 109), una fenomenología de vivir y construir la realidad que bien puede ser expresada por la campaña de las consolas *Wii*, la vida como experiencia, que permite la interfaz de la actuación de las personas dentro de los entornos virtuales con los escenarios y temporalidades de la vida cotidiana (Goffman, 2006), re modelando la percepción al tomar la realidad situada de los sujetos a partir de los códigos y textos que simbólicamente se han generalizado por la inmersión dentro de lo virtual, y la vida y la experiencia personal se torna en un objeto de experimentación de la propia conciencia, en la constitución de un objeto modal que es su propia vida.

Las identidades adquieren dimensiones amplia-

das más allá de la interrelación de lo social con lo personal, y llevan a ver algunas de sus pautas de conformación a través de metáforas que señalan el movimiento, las errancias, los tránsitos como una pauta del reciclaje continuo que la sociedad requiere en los procesos de individuación de sus sujetos (Bauman, 2003), lo cual tiene implicaciones en cuanto a la manera como se erosiona las pautas y marcos tradicionales del *self*, de la identidad personal, pero igualmente se lleva a dinámica de expansión del *self* que se abre a entornos potenciales ante la virtualización aumentada del *self* (Kirbby, 2009), donde los límites de diferenciación Yo se difunden y se abren a otras emanaciones: un Yo que se mueve en el tiempo a través de una identidad que se proyecta y es proyectable, un Yo análogo que se mueve en diferentes emanaciones del tiempo y del espacio, en una continua forma de ser, *selving*, sus identidades digitales o identidad *avatar*.

Las identidades que emergen por lo virtual no solamente hablan de una diferenciación de lo real, sino de una estructura de operaciones de sentido que continuamente está des-diferenciando lo real personal mediante procesos simbólicos de simulación de lo real (Bogost, 2006: 28). La pregunta sería si eso no es el mismo proceso de lo biográfico que se hace visible, observable, bajo los entornos de lo global y los espacios virtuales, porque las narrativas inmersivas, de simulación y participación permiten unificar los actos de lectura con las de escritura que permanecieron separadas a través de la modernidad (Chartier, 2005: 118), y por las cuales, el lector no solamente se mueve dentro de los bosques de la ficción que les propone un autor, sino que los empuja a crear bosques compartidos¹², porque el proyecto de construir una identidad personal es parte integral de la vida misma, mientras que expresar su vida, sus sentimientos, su propia identidad, de acuerdo al modelo del discurso escrito implicaba una continua división de sí mismos.

Referencias bibliográficas.

Auster, P. (2002). *Creía que mi padre era Dios. Relatos verídicos de la vida americana*. Barcelona: Anagrama.
 Baricco, A. (2008). *Los bárbaros. Ensayo sobre la mutación*. Barcelona: Anagrama.
 Bauman, Z. (2003). "De peregrino a turista, o una breve historia de la identidad". En S. Hall y P. du Gay (comps.). *Cuestiones de indentidad cultural* (40-78). Buenos Aires: Amorrourtu.

Beck, U. (2001). "Vivir nuestra propia vida en un mundo desbocado: individuación, globalización y política". En A. Giddens y W. Hutton (eds.). *En el límite. La vida en el capitalismo global* (pp. 233-245). Barcelona: Tusquets.
 Bennett, A. & Kahn-Harris, K. (2004). "Introduction". En Bennett, A. y Khan-Harris, K. (eds.). *After subculture*. New York: Palgrave McMillan.
 Blackman, Shane (2005). Youth Subcultural Theory: A Critical Engagement with the Concept, its Critical Origins and Politics, from the Chicago School to Postmodernism. *Journal of Youth Studies*, 8(1).
 Bogost, I. (2006). *Unit Operations. An Approach to Video-game Criticism*. London: MIT Press.
 Broncano, F. (2000). *Mundos artificiales. Filosofía del cambio tecnológico*. México: Paidós.
 Buckingham, D. (2002). *Creer en la era de los medios electrónicos*. Madrid: Morata.
 Buckingham, D. (2008). "Introducing Identity". En D. Buckingham (ed.). *Youth, Identity, and Digital Media* (pp. 1-22). Cambridge: MIT Press.
 Buckingham, D. & Willett, R. (eds.) (2006). *Digital Generations: Children, Young People, and New Media*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
 Burnett, A. & Reinhardt, R. (2000). Reading Romance Novels: An application of Parasocial Relationship Theory. North Dakota. *Journal of Speech & Theatre*, 13, 28-39.
 Butler, J. (2006). *Deshacer el género*. Barcelona: Paidós.
 Butler, J. (2010). *Marcos de guerra. Las vidas lloradas*. México: Paidós.
 Castells, M. (2001). *La Era de la información: Economía, sociedad y cultura*. México: Siglo XXI.
 Castells, M. (2010). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza.
 Castello, E. (2008). *Identidades mediáticas. Introducción a las teorías, métodos y casos*. Barcelona: UOC Press.
 Chartier, R. (2005). *El presente del pasado, Escritura de la Historia, Historia de lo escrito*. México: Universidad Iberoamericana.
 De Jesús, E. (2010). "Timescapes: espacio y tiempo en el artmedia". En I. Hernández y R. Niño Bernal (eds.). *Estética, vida artificial y biopolítica* (pp. 133-172). Bogotá: Universidad Javeriana.
 Doueiri, M. (2010). *La gran conversión digital*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
 Eco, U. (1996). *Seis paseos por los bosques narrativos*. Madrid: Lumen.
 Giddens, A. (2000). *Modernidad e identidad del yo. El yo en la sociedad en la época contemporánea*. Barcelona: Península.
 Gelder, K. (2007). *Subcultures. Cultural histories and social practice*. London: Routledge.
 Goffman, E. (2006). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrourtu.
 Howe, N. & Strauss, W. (2000). *Millennials Rising. The Next Great Generation*. New York: Vintage Books.
 Illouz, E. (2007). *Intimidades congeladas. Las emociones en el capitalismo*. Madrid: Katz.
 Jenkins, H. (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
 Jenkins, H. (2009). *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.
 Juul, J. (2004). "Introduction to game time". En N. Wardrip-Fruin y P. Harrigan, (eds.). *First Person. New media as story, performance, and game*. (pp. 131-142) London: MIT Press.

¹². Eco, U. (1996: 14) expresa que un bosque es una metáfora de un texto narrativo, de todo texto narrativo. Dice: "En un texto narrativo, el lector se ve obligado a efectuar una elección en todo momento. Es más, esta obligación de elegir se manifiesta en cualquier enunciado, cuando menos en cada ocurrencia de un verbo transitivo".

- Kirbby, M. (2009). Collect Yourself. Negotiating personal music archives. *Communication & Society*, 12(3), 428-443.
- Kjeldgaard, D. & Askergaard, S. (2006). The globalization of youth culture: the global youth segment as structures of common difference. *Journal of Consumer Research*, 33, 231-247.
- Lash, S. & Lury, C. (2007). *Global Culture Industry*. Cambridge: Polity Press.
- Lipovetsky, G. (2010). *La felicidad paradójica*. Barcelona: Anagrama.
- Lipovetsky, G. & Serroy, J. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2010). *La cultura-mundo. Respuesta a una sociedad desorientada*. Barcelona: Anagrama.
- Livingstone, S. (2008). "Internet Literacy: Young People's Negotiation of New Online Opportunities". En T. McPherson (ed.). *Digital Youth, Innovation and Unspectated* (pp. 101-122). Cambridge: MIT Press.
- Luhmann, N. (2008). *El amor como pasión*. Madrid: Península.
- Maira, S & Soep E. (eds.) (2005). *Youthscapes: The popular, the nacional, the global*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Maffesoli, M. (1997). *Elogio de la razón sensible. Una visión intuitiva del mundo contemporáneo*. Barcelona: Paidós.
- Maffesoli, M. (2001). *El instante eterno. El retorno de lo trágico en las sociedades posmodernas*. Buenos Aires: Paidós.
- Medina, G. (ed.) (2009). *Juventud, territorios de identidad y tecnologías*. México: Universidad Autónoma.
- Merrin, W. (2009). "Media Studies 2.0: upgrading and open-sourcing the discipline". *Interactions: Studies in Communication and Cultures*, 1(1), 17-34.
- Michauld, N. (2010). "Un vampiro, ¿puede ser una persona? En R. Housel, y J. Wisniewski, (comp.). *La filosofía de Crepúsculo. Vampiros, vegetarianos y la búsqueda de la inmortalidad*. México: Del Zorzal.
- Muggleton, David (2000). *Inside Subculture. The Postmodern Meaning of Style*. London: Berg.
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- Murray, J. (2004). "From game-stoy to cyberdrama". En N. Wardrip-Fruin y P. Harrigan (eds.). *First Person. New media as story, performance, and game* (pp. 2-11) London: MIT Press.
- Nancy, J.-L. (2008). *La evidencia del filme. El cine de Abbas Kiarostami*. Madrid: Errata naturae.
- Reguillo, R. (coord.) (2010). *Los jóvenes en México*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Ryan, M.-L. (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós.
- Ryoo, W. (2009). Globalization, or the logic of cultural hybridization: the case of the Korean Wave. *Asian Journal of Communication*, 19(2), 137-151.
- Sennett, R. (2009). *El Artesano*. Barcelona: Anagrama.
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Tapscott, D. (2009). *La era digital: Cómo la generación net está transformando al mundo*. México: McGraw Hill Interamericana.
- Taylor, C. (2006). *Fuentes del yo. La construcción de la identidad moderna*. Barcelona: Paidós.
- Tsai, E. (2007). Caught in the terrains. An inter-referential inquiry of trans-border stardom and fandom. *Inter-Asia Cultural Studies*, 8(1), 137-156.
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era del Internet*. Barcelona: Paidós.
- Waggoner, Z. (2009). *My Avatar, My Self: Identity in Video Role-Playing Games*. North Carolina: McFarland.
- Walkerdine, V. (2007). *Children, Gender, Video Games. Towards a Relational Approach to Multimedia*. New York: Palgrave MacMillan.
- Weiss, E. (2006). *Los jóvenes como estudiantes. Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 11(29), 359-366.
- Yoonah Bae, C. (2008). Girl Meets Boy Meets Girl: Heterosocial Relations, Wholesome Youth, and Democracy in Postwar Japan. *Asian Studies Review*, 32, 341-360
- Zeman, A. (2009). *La consciencia. Un manual de uso*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Zohar, D. (1997). *El yo cuántico*. México: Edivisión.