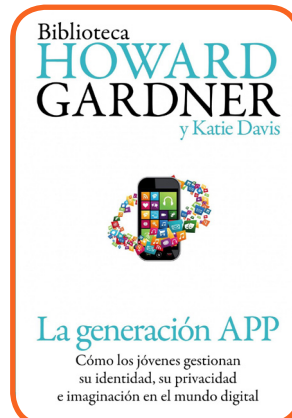


La generación APP. Cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital

Howard Gardner y Katie Davis
Barcelona: Paidós, 2014
238 páginas

Lorena Cano Orón
locao@alumni.uv.es
Universitat de València



¿Cómo han afectado las nuevas tecnologías a la identidad, la intimidad y la imaginación de los jóvenes de EEUU? Howard Gardner y Katie Davis intentan solventar esta cuestión en *La generación APP*, un libro en el que presentan los resultados obtenidos de un amplio y exhaustivo proyecto de investigación sobre el que llevan trabajando casi una década.

El libro se articula entorno a tres ejes, que corresponden con los tres temas principales de la investigación (la Identidad personal, la Intimidad y la Imaginación), y un apartado metodológico en el que se explican las técnicas que se han aplicado para abordar las diversas partes del estudio. Los autores distinguen tres generaciones para poder expresar las distintas formas de relacionarse con la tecnología. Para facilitar al lector su comprensión, identifican estas generaciones con los autores del libro. Howart, nacido en la década de 1950, representa al inmigrante digital; Katie, nacida en la década de 1980, en cuya juventud el acceso a los ordenadores era muy limitado aún, se encuentra en un espacio híbrido; y Molly, la hermana pequeña de Katie, nacida en la década de 1990, encarna a la generación de los nativos digitales o *digerati* (término que hace referencia a las personas que hacen uso de las nuevas tecnologías para expresarse como individuos).

Deciden denominar a la generación actual *generación App* porque sostienen que lo que definirá a la generación actual y a las venideras será la tecnología. La elección de la aplicación como elemento característico es debido a que ésta representa un atajo al objetivo que perseguimos. Identifican a esta generación porque, según los autores, los adolescentes ya entienden su vida como una serie de aplicaciones. En el libro establecen una taxonomía general en función de las características de las aplicaciones. Distinguen entre las *app-capacitadoras*, que son aquellas que incitan a buscar posibilidades nuevas, y las *app-dependientes*, que limitan o determinan nuestros actos, elecciones y objetivos. Las primeras son las que consideran beneficiosas para el desarrollo de la identidad, intimidad e imaginación de la persona.

Según Gardner y Davis, la formación de la identidad actual de los adolescentes

pasa por el mundo digital, y esto puede ser negativo o positivo, dependiendo del uso que realicen los jóvenes de las distintas aplicaciones. Puede limitar la identidad a un avatar programado o a las opciones comunes que ofrecen los sistemas para describir un perfil, que es lo que identifican como *identidad prefabricada*. De hecho, hacen especial hincapié en la idea de que la imagen que crean los adolescentes sobre ellos “se desarrolla y se presenta de modo que transmita una imagen deseable (y definitivamente positiva) de la persona en cuestión. Esta prefabricación aleja el foco de atención de la vida interior, de los conflictos o las dificultades personales, de la reflexión pausada y de la planificación personal” (Gardner y Davis, 2014: 70). Sin embargo, las nuevas tecnologías y el uso cotidiano de Internet pueden también ayudar a crear una identidad más fuerte a partir de la variedad de características que se pueden encontrar por internet y por el refuerzo online que dan los grupos afines.

En lo referente a la intimidad, como elementos positivos destacan las nuevas formas de relacionarse que se han creado con la tecnología. Pero como aspectos negativos presentan la facilidad de crear vínculos superficiales que pueden desalentar la relación cara a cara. Los adolescentes prefieren la comunicación por texto a la hora de tratar cuestiones íntimas. Esto lo justifican porque de esa manera tienen más tiempo para medir las palabras y controlar la situación que con una conversación en vivo.

En el caso de la imaginación, como efectos positivos destacan las nuevas posibilidades de creación, de desarrollo de nuevas ideas. Pero como consecuencias negativas del uso de las aplicaciones para el arte destacan la holgazanería que se fomenta en los usuarios. Afirman que desalientan el desarrollo creativo y tienden a imitar lo ya creado. Sin embargo, de su estudio han concluido también que, en lo referente a la imaginación para la expresión gráfica, sí que ha mejorado con el uso de las nuevas tecnologías, pero no ha sido el caso de la expresión literaria.

Las técnicas metodológicas que han utilizado y desarrollan en el libro son variadas y complementarias. Han realizado grupos de discusión, entrevistas en profundidad a jóvenes y a profesores de instituto, grupos de trabajo con expertos y una comparación de la producción artística. En el libro se explica la composición del marco teórico con los autores que están trabajando las consecuencias o posibilidades que ofrece el uso de las nuevas tecnologías, y los exponen en dos grupos. Por un lado han contado con los denominados ciberutópicos (Boyd, Davidson, Jenkins, Shirky, Weinberguer...), que ven el paradigma digital como una oportunidad para mejorar la sociedad. Y, por otro lado, el grupo de teóricos escépticos (Carr, Bauerlein, Sunstein, Turkle, Lanier...), que se centran en los riesgos y debilidades que esconde la red y los problemas que puede generar su uso a la sociedad. Sin duda, son los autores de referencia que investigan sobre esta temática.

Esta obra aporta una visión general de las transformaciones y consecuencias que ha supuesto el uso cotidiano de las nuevas tecnologías para los jóvenes estadounidenses. Destaca tanto las nuevas ventajas que ha aportado como los nuevos peligros que han aparecido. Destinado sobre todo a educadores, este libro permite al lector darse cuenta de las consecuencias que puede implicar el utilizar las nuevas tecnologías de una forma u otra y modificar su comportamiento sí así lo cree conveniente.