

PEDAGOGIA I CULTURES JUVENILS

Jordi Solé Blanch¹
Universitat Rovira i Virgili

RESUM

Mentre les legislacions educatives pretenen donar solucions als desafiaments de les societats avançades del segle XXI, així com als problemes estructurals específicament educatius, una pedagogia juvenil per al nostre temps ha de proposar també un marc d'anàlisi fenomenològica per a la investigació sobre els diferents models d'enculturació de la joventut actual. Amb aquest propòsit presentem el nostre article, mostrant els principals elements que es posen en joc en les actuals cultures juvenils, coneixedors que l'estudi objectiu de les condicions de vida dels joves, les seves formes de pensar, relacionar-se i construir la seva identitat, esdevenen un fi en si mateix per a la pedagogia actual.

PARAULES CLAU: processos d'enculturació, cultures juvenils, identitat i pedagogia juvenil.

PEDAGOGY AND JUVENILE CULTURES

ABSTRACT

While the educative legislations attempt to manage the challenge of the advanced societies and the structural problems of the education as well, a youth pedagogy for our time has to propose a phenomenological frame for the investigation about the different

1. L'autor es va doctorar a la Universitat Rovira i Virgili amb la tesi titulada *Antropología de la educación y pedagogía de la juventud: Procesos de enculturación*, dirigida pel doctor Enrique Fuentes Goyanes, professor titular del Departament de Pedagogia de la mateixa universitat. Aquest article té el seu origen en un dels capítols d'aquesta tesi, en la qual s'aborda una àmplia descripció històrica i fenomenològica de la joventut des de la Grècia clàssica fins als nostres dies. La tesi doctoral es pot consultar en línia a la base de dades del TDX accedint a l'adreça següent: <<http://www.tesisenxarxa.net/TDX-0324106-111420/>> [Consulta: 15 desembre 2006].

models on enculturation of the current youth. With this objective we present our article showing the mains elements of the youth cultures. We know that the study of the conditions of the youth life, their way to think, their relationships and the construction of their identity are purpose in itself of the actual pedagogy.

KEY WORDS: process of enculturation, juvenile cultures, identity and juvenile pedagogy.

1. INTRODUCCIÓ

Quan tot just estem assistint a l'aprovació de la darrera reforma educativa del nostre país, més enllà del soroll de la classe política en defensa dels seus interessos partidistes i electorals, cal plantejar marcs d'anàlisi oportuns, dins de l'àmbit de la pedagogia, que donin resposta a les necessitats d'orientació teòrica i socioafectiva de les noves generacions a fi i efecte d'ajudar-les a madurar d'acord amb les condicions del sistema al qual pertanyen.

La joventut actual està creixent en un context d'incertesa que afecta a múltiples àmbits de la seva vida. La seguretat que abans podien oferir instàncies primàries de socialització, com la família i l'escola, s'allunya cada vegada més dels vertaders espais on els joves realitzen els seus processos d'enculturació. És en el marc de les diferents cultures juvenils on aquests configuren les seves identitats, mobilitzen els seus desigs i construeixen els seus estils de vida i sistemes morals.

Cal que, des de la pedagogia, reflexionem sobre la funció educativa dels elements que es posen en joc en aquestes cultures juvenils. I és molt probable que ho haguem de fer per tal d'abordar la redefinició dels currículums escolars, incorporant aquells materials culturals, formes de consum i espais de creativitat en què els joves desenvolupen processos d'enculturació propis. Només així permetrem marges relatius a la tasca pedagògica, sobretot si es pretén seguir influïent en les noves generacions dins d'un context educatiu tan qüestionat.

2. CREANT ESTILS DE VIDA

Ja fa temps que les investigacions sobre les experiències dels joves en relació amb els processos de transició juvenil i la construcció de la identitat prenen en consideració la percepció del risc generacional (Nilan, 2004), conseqüència directa d'un canvi d'era (Toffler, 1985) que sotmet les persones a un conjunt d'incerteses que no formaven part de les generacions anteriors (Beck, 1992). Indubtablement, i seguint les tesis d'Ulrich Beck, aquests riscos segueixen sent distribuïts de manera desigual en la societat d'acord amb la diferència de classes, però el seu

impacte comença a ser més intens en l'esfera individual que en la de grup o classe.

Mentre la cultura del risc forma part de la quotidianitat dels individus, aquests es veuen obligats a protagonitzar una gran diversitat d'experiències que els ajudin a definir i construir la seva subjectivitat en el marc d'una biografia coherent (Giddens, 2000).

La transició adolescent no només s'adequa a la perfecció a aquest model subjectiu, sinó que ha de fer front a l'amenaça de la insignificança personal, tenint en compte que ja no hi ha espais on poder trobar la seguretat ontològica. És per això que Furlong i Cartmel (2001) sostenen que la cultura popular, els marcs d'identitat fluïts i els anhels canviants per al futur són els aspectes clau de la subjectivitat dels joves i, per tant, és més probable que aquests espais es produeixin en els àmbits dels estils de vida i les cultures juvenils.

La creació d'estils de vida forma part de les opcions identitàries dels joves, que defineixen, així, la seva condició de membres de la cultura juvenil (Reguillo, 2004). És en el marc d'aquestes cultures en què els joves posen en joc el conjunt de significats, materials, pràctiques culturals i consums amb els quals poder organitzar amb una certa lògica les seves identitats (Feixa, 2004).

L'aparició de la cultura juvenil coincideix amb l'aparició del consumidor adolescent (Passerini, 1996). És important destacar-ho per tal de veure, en els articles de consum de la música i la moda, la cultura popular dels mitjans de comunicació, les formes de diversió, etc., aquells materials simbòlics a partir dels quals els joves elaboren la seva cultura corrent (Martínez, González i De Miguel, 2006).

Aquesta cultura és la que proporciona als joves unes coordenades a partir de les quals poden construir els mapes de significat, les identitats i les transicions a la vida adulta, que són diferents a les transicions dels seus progenitors (Mead, 1985), sense deixar-les de relacionar amb els materials simbòlics proporcionats per l'escola, la família, l'origen social, etc. (Martínez, 2003). Gràcies a ella i com a resultat del seu treball cultural, els joves poden adaptar-se a les noves condicions socials mentre obtenen una sensació de seguretat a partir de la creació d'estils de vida propis.

3. LA DISTINCIÓ CULTURAL

La producció de béns i mercaderies dirigides als joves des d'una indústria globalitzada no ofereix tan sols productes, sinó *estils de vida*. La possessió o accés a determinats tipus de productes implica accedir a una particular manera d'experimentar el món, que es tradueix en adscripcions i diferenciacions identitàries (Reguillo, 2004).

No podem defensar que la condició juvenil impliqui ser membre d'una cultura comuna. La cultura juvenil no és uniforme ni evident per ella mateixa; tanmateix, a través d'ella, podem comprovar com el sistema de consum permet als joves salvar la seva condició intersticial² i redimir, en el pla simbòlic, les seves incerteses i, per descomptat, els seus fracassos en el pla de la lluita per la promoció social i pel gaudi d'un món tot ell fet d'objectes cobejables (Delgado, 2002).

Els estils de vida mediatitzats pel consum juvenil configuren un espai social i cultural propi.³ La racionalitat de les relacions socials, organitzada a partir de mecanismes de distinció simbòlica, porta a ocupar als béns de consum un lloc preminent en l'actualitat. El consum adopta, llavors, un paper estratègic que, especialment als joves, els permet establir noves formes de ritualització i processos d'enculturació propis des dels quals dissenyar les seves identitats (Martínez i Pérez, 1997).⁴

Els productes de consum no són només vehicles per a l'expressió de les identitats juvenils, sinó dimensió constitutiva d'aquests (Martínez, González i De Miguel, 2006). La roba, per exemple, compleix un paper central per reconèixer els iguals i diferenciar-se dels altres, adquirint una potència social capaç d'establir la diferència amb el que una mirada superficial pot llegir d'homogeneïtat en els cossos juvenils (Reguillo, 2000).

Les varietats en els estils i les mobilitzacions estètiques dels joves són tan nombroses com difícils d'identificar (Feixa, 2004). Tota la seva expressivitat sembla destinada a argumentar el que Patrice Bollon (1992) ha anomenat *una*

2. «La noció d'intersticialitat remet al que succeeix en les zones al mateix temps topogràfiques, econòmiques, socials i morals que s'obren en fracturar-se l'organització social, fissures en el teixit social que són immediatament ocupades per tot tipus de naufrags, per així dir-ho, que busquen protecció de la intempèrie estructural a la que la vida urbana els condemna. Des de llavors, les cultures menors que podien registrar-se subdividint el nou continent juvenil —el grau d'autonomia, el qual no ha deixat des de llavors d'augmentar— ha estat una i altra vegada objecte de coneixement per part de la sociologia i l'antropologia urbanes, sobretot per posar de manifest com aquestes agrupacions expressaven en termes morals i resolien en el pla simbòlic trànsits entre esferes incompatibles o contradictòries de la societat global en la qual s'insereixen, com, per exemple, obligacions laborals o escolars/oci, treball/atur, aspiracions socials/recursos socials, família/inestabilitat emocional, etc.» (Delgado, 2002, p. 116). [La traducció és nostra.]

3. Tal com demostra BOURDIEU (1988) a *La distinció*, els articles i béns de consum propicien una coherència feta d'unitats de gust, a partir de la qual es poden distribuir i autoaplicar identificacions. Una valiosa aplicació empírica d'aquest enfocament, en part deutora de les tesis de Bourdieu, la trobem a R. MARTÍNEZ i J. D. PÉREZ, *El gust juvenil en joc*, Barcelona, Diputació de Barcelona, 1997.

4. La seva ostentació, el valor simbòlic dels objectes de consum com a representació, dramàtica i codis de diferenciació, permet a qualsevol grup social —els joves, en aquest cas— ser *distingits* en l'espai públic.

rebel·lió basada en la màscara, una rebel·lió sense pretensions reivindicatives (Rivière, 2002), que no planteja impulsar cap moviment social encapçalat per joves com pot haver succeït en els anys seixanta (Roszack, 1970), simplement fer visible una identitat, ser distingits, assumir algun tipus de jerarquia, a manca de vertader poder, en l'entramat anònim de l'espai social.

Potser el joc de les màscares i de la disfressa cal interpretar-lo com una burla que certs joves han escollit per manifestar-se a través de la seva imatge. Tanmateix, aquest joc, aquesta recerca de la identitat a través de la distinció, aquest ball de màscares i aparences en les quals el jove busca reconèixer-se seran incorporats com uns dels seus més importants processos d'enculturació. En realitat —tal com ens adverteix Reguillo (2000)—, els joves s'hi juguen moltes més coses que la superficialitat o la lleugeresa del ser.

4. RESISTÈNCIES

Les estratègies de distinció que posen en joc els joves constitueixen mecanismes profunds de producció d'identitats. Amb elles, s'obren alhora múltiples formes de resistència. Els joves no deixen d'exercir la seva expressió creativa pel fet d'assumir les tendències i els productes de la cultura mediatitzada i de masses. Willis (1998) demostra com els elements comercialitzats de la cultura popular (moltes vegades denominada *cultura de masses*) proporcionen el material amb el qual els joves treballen per crear noves formes culturals, sintetitzades i modificades, que són pròpies de la joventut i les subcultures juvenils i que sorgeixen d'aquestes.

El treball simbòlic que realitzen els joves dels materials culturals en qualsevol de les seves formes (música, roba, activitat físicoesportiva, etc.) és utilitzat com una estratègia relacional que els permetrà establir aliances o rivalitats d'acord amb les seves opcions identitàries (Martínez, 2003). En la majoria dels casos, podem aplicar les tesis de Bourdieu (1988) sobre el determinisme cultural en comprovar que les eleccions dels joves són una fidel reproducció de la identitat que posseeixen d'acord amb la posició que ocupen en l'estructura social. Però no podem deixar de reconèixer fins a quin punt, per a molts joves, el treball simbòlic sobre els seus materials culturals es converteix en una estratègia transformadora.

Aquest ús estratègic de les activitats culturals dels joves va ser utilitzat per l'escola de Birmingham per investigar, per exemple, el comportament de les diferents subcultures juvenils (Hebdige, 2004). El concepte clau que es llençaria des de l'escola de Birmingham per investigar els comportaments juvenils seria el

de la resistència a través dels rituals, és a dir, l'ús estratègic que fan els joves a través dels seus rituals per enfrontar-se activament al control social que intenten exercir sobre ells els diferents agents del món adult: la família, els professors, les autoritats escolars, la policia, els treballadors socials, etc. Gil Calvo (2003) afegeix que una resistència com aquesta no és individual, sinó de grup i col·lectiva, i afirma que una estratègia cultural com l'assistència a una *rave* o a un concert de música es converteix en una cerimònia en què se segella la solidaritat ritual del grup de joves que resisteixen junts per defensar-se dels adults.

Un cert segment de la joventut rebutja els patrons d'èxit que s'estenen en moltes de les dimensions de la vida social. En alguns casos, aquest rebuig és entès com una forma d'oposició. Podem recórrer al cinema per il·lustrar-ho. I pensem en un director (Kevin Smith) que, en la seva saga de New Jersey,⁵ fa un retrat molt convincent d'una joventut que creix a partir de patrons culturals ben diferents als promoguts per les institucions educatives.

En la primera de les seves entregues (*Clerks*, 1994), una pel·lícula filmada en blanc i negre amb la col·laboració dels seus amics, Kevin Smith ens mostra fidelment aquest univers de joves que es mouen entre la desídia de la vida quotidiana (el blanc i negre del dia a dia) i els seus refugis culturals i *underground* plens de referències als còmics, el sexe, la cultura *trash* i *La guerra de les galàxies*.⁶

En totes les seves pel·lícules, Kevin Smith mostra el seu propi món de ficció, que ben bé pot ser el territori en el qual es mouen molts dels joves actuals que omplen les aules de les nostres institucions educatives. A *Mallrats* (1995), per exemple, el director desenvolupa l'acció dels seus personatges en un *mall* (els nostres caòtics centres comercials) per desplegar-hi una aventura genialment estúpida i, novament, plena de referències als còmics, a *La guerra de les galàxies* (Bob *el silenciós* intenta fer ús de la *força*), als videojocs, al sexe i als acudits escatològics, tot un món subcultural que representa una viva metàfora de moltes

5. *Clerks* (1994), *Mallrats* (1995), *Persiguiendo a Amy* (1997), *Dogma* (1999) i *Jay y Bob el silencioso contraatacan* (2001). El mateix Smith participa com a actor i coprotagonista en algunes de les seves pel·lícules, encarnant Bob *el silenciós*, un personatge que quasi sempre està callat i que viatja acompanyat de Jay (Jason Mewes), un tipus batusser i malparlat, obsessionat amb el sexe i que es dedica al tràfec de porros i similars. Ambdós personatges han assolit un cert *status* de *personatges de culte*, generant fins i tot un autèntic marxandatge amb articles diversos que consumeixen els seguidors més fidels.

6. A *Clerks* hi ha un episodi sencer (la pel·lícula és narrada episòdicament) en el qual els seus dos protagonistes, el caixer d'un *minimarket* i el venedor d'un videoclub (*alter ego* del director), discuteixen sobre les condicions de treball dels obrers i els exèrcits de la segona *Death Star* de la saga de George Lucas.

de les referències quotidianes dels joves actuals.⁷ I així continua en les tres pel·lícules següents.

La nostra posició a l'entorn de les diferents formes de manifestació, resistència i/o expressió col·lectiva de les subcultures juvenils ens ha portat a investigar com es projecten en altres espais més subtils i opacs com, per exemple, el de les noves tecnologies, els videojocs, Internet i les comunitats i cultures virtuals que s'hi generen (Solé, 2006).

No hi ha dubte que els mitjans de comunicació i les noves tecnologies han ampliat els horitzons de socialització dels joves actuals. Les noves generacions no poden explicar-se sense els canvis culturals que aquests han generat (Buckingham, 2002). Aquest món virtual ple d'instruments tecnològics està configurant la seva visió de la vida i del món. Són els nous espais protagonistes dels seus processos d'enculturació i és per això que cal que ens hi referim en l'apartat següent.

5. EN LA XARXA

El desenvolupament de les noves tecnologies i els sistemes de comunicació mediats per ordinador (*Computer Mediated Communication, CMC*) ha generat l'aparició d'un nou estil cultural lligat a un espai social que s'ha vist reformulat. Manuel Castells (2003, p. 414)⁸ en fa la reflexió següent: «Malgrat tota la ideologia de ciència-ficció i el desplegament comercial que envolta l'aparició de la denominada *autopista de la informació*, no se n'ha de subestimar el significat. La integració potencial de text, imatges i so en el mateix sistema, interactuant des de punts múltiples, en un temps escollit (real o retardat) al llarg d'una xarxa global, amb un accés obert i assequible, canvia de manera fonamental el caràcter

7. Podríem fer referència a moltes altres pel·lícules il·lustratives dels estils de vida dels joves actuals. Més enllà dels països que han participat en la seva producció, dels arguments i dels detalls locals, cadascuna d'elles ens mostra una viva metàfora dels elements que estem descrivint. Citem algunes de les més recents per ordre cronològic: Sam MENDES, *American Beauty* (EUA, 1999); Christine LATI, *Educando a J.* (EUA-Alemanya, 2001); Curtis HANSON, *8 millas* (EUA, 2002); Mike LEICH, *Todo o nada* (França-Regne Unit, 2002); Katherine HARDWICKE, *Thirteen* (EUA-Alemanya, 2003); Gus van SANT, *Elephant* (EUA, 2003); Santi AMADEO, *Astronautas* (Espanya, 2003); Abdellati KECHICHE, *La escurridiza (o cómo esquivar el amor)* (França, 2004); Ramon TÉRMENS i Carles TORRAS, *Joves* (Espanya, 2004), i Alberto RODRÍGUEZ, *7 vírgenes* (Espanya, 2005).

8. Manuel CASTELLS, *L'era de la informació: Economia, societat i cultura*, vol. 1: *La societat xarxa*, Barcelona, Generalitat de Catalunya, 2003. Ens remetem, alhora, als tres volums de la seva trilogia.

ter de la comunicació. I la comunicació determina de manera decisiva la cultura. [...] Com que la comunicació mediatitza i difon la cultura, les cultures en si, és a dir, els nostres sistemes de creences i codis produïts al llarg de la història, són profundament transformades i ho seran encara més amb el temps pel nou sistema tecnològic».

Les noves tecnologies de la informació i la comunicació han incorporat les propietats de la interactivitat i la individualització en l'àmbit tecnològic i cultural. No només la cultura es diversifica, es fragmenta i es pluralitza, sinó que aquests nous mitjans tecnològics generen potencialitats fins ara desconegudes en l'àmbit de la comunicació.⁹

El protagonisme dels joves en l'ús de les noves tecnologies, de les xarxes de comunicació i informació i d'Internet els permet practicar, alhora, una autèntica marginació i autoexclusió del sistema cultural dominant (Marín i Muñoz, 2002). El caràcter assistemàtic i desjerarquitzat de la comunicació horitzontal, democràtica i global d'Internet permet convertir la xarxa en un instrument potent per a la creació d'espais culturals propis sense la necessitat d'atendre els provinents dels aparells culturals institucionalitzats (Gubern, 2000).¹⁰

Els estudis sobre consum fa temps que defensen aquesta dimensió en referir-se a aquests nous espais des dels quals poder alliberar-se de l'homogeneïtzació cultural i reafirmar, així, les inquietuds, identifications i peculiaritats de cada individu. Si determinades facetes i dimensions de la vida sociocultural resulten avui en dia homogeneïtzants en l'àmbit global, d'altres troben nous espais d'heterogeneïtat i d'afirmació de la diferència (Mayans, 2001).

Les noves tecnologies i els mitjans de comunicació mediats per ordinador obren un nou territori on els joves inverteixen molt de temps per conduir-hi part de les seves vides. Sherry Turkle (1995), pionera en l'estudi de les dinàmiques ciberespacials, planteja en el seu treball fins a quin punt la vida en el ciberespai arriba a constituir un tipus de vida en la qual l'individu pot experimentar

9. Tal com demostra l'anàlisi de l'enquesta de consum i pràctiques culturals dels joves a Catalunya realitzat per Martínez, González i De Miguel (2006), els joves no són només els primers a incorporar les noves tecnologies, sinó també a utilitzar-les quotidianament, en un 85 %, del qual un 46,3 % ho fa per comunicar-se (xatejar, enviar correus); un 83 %, per buscar informació i divertir-se; un 9,2 %, per realitzar compres per Internet, i un 11,7 %, per baixar-se vídeos i música.

10. Gubern (2000, p. 77) fa referència al desplegament del que ha anomenat *la cultura intersocial*, és a dir, «aquella que ocupa els espais que no atén i deixa al descobert l'oferta dels aparells culturals dominants, que acostuma a ser d'origen multinacional o imitació local dels models hegemònics multinacionals. Es tracta d'espais desatesos pels dissenyadors de l'entreteniment, per economies d'escala, i que avui poden beneficiar-se, precisament, de la tan controvertida globalització, ja que aquesta globalització que ha uniformitzat els nostres gustos i creat els públics globals permet consolidar també el teixit de les immenses minories internacionals» (la traducció és nostra).

múltiples processos de construcció i reconstrucció de la seva personalitat. Dery (1998), en un assaig clàssic sobre la cibercultura, destaca la capacitat de transcendència del món virtual en convertir-se en un mecanisme únic per crear cultura. En l'espai virtual succeeix quelcom que, sense existir realment, existeix en aparença i és capaç d'aplegar universos complets sense limitacions. Tal com ho descriu Balaguer (2001, p. 2), «sujetos a un espacio de quietud, asumimos metáforas de navegación, de viaje, dentro de la computadora, detrás de la pantalla. [...] Estamos en el mismo sitio, pero a la vez no. Nos sentimos rodeados de otras personas, podemos sentir hasta su presencia, pero en realidad estamos solos frente a nuestra pantalla, sumidos en un silencio que interpela nuestra experiencia [...] y que nos confronta con los límites y alcances de lo real y lo virtual».

No hi ha dubte que els joves del segle XXI dirimeixen part de les seves experiències de subjectivització i d'enculturació en aquests entorns fronterers. En el ciberespai, s'obren universos sencers on es duu a terme una intensa vida social, sovint molt més satisfactòria que la que s'experimenta en comunitats i àmbits reals. En aquest sentit, Turkle (1995) percep la possibilitat d'una forma de resistència i d'enriquiment davant de les limitacions de realització que ofereix la realitat.

Pensem, per exemple, en el lloc que ocupen els videojocs en l'estructura cultural dels adolescents i joves i de la d'altres grups no tan joves (Rodríguez, 2002).¹¹ Un simple joc de plataformes és, en realitat (o en virtualitat), un petit món en si mateix, un mapa ocult per descobrir i conèixer, amb una multitud d'espais, habitacions, escenes, situacions, etc., en què les opcions de vida i d'interacció virtual tendeixen a l'infinit (Mayans, 2001). Quan aquest procés es desenvolupa en entorns que habiliten múltiples usuaris, sovint a través d'Internet, aquesta sensació d'interacció real es multiplica de manera radical.

La imatge social del videojoc i de l'ordinador es torna molt més complexa, evocant tant a l'aïllament físic com a la interacció intensa amb altres persones. Si deixem de banda, per un moment, els escenaris lúdics i comercials generats en els videojocs (de major ús per part dels joves de gènere masculí), trobem fàcilment d'altres models paradigmàtics d'interacció social que tenen per lloc, com diria Marc Augé (1993), el ciberespai. Això ens sembla summament interessant a l'hora d'analitzar i descriure com les noves generacions han incorporat aquests

11. En un estudi publicat per l'Instituto de la Juventud (INJUVE) l'any 2002, s'apuntava que el 58 % dels adolescents d'entre catorze i divuit anys són jugadors de videojocs. D'aquest percentatge, un 42,2 % juga amb una freqüència mínima de tres dies a la setmana, o fins i tot amb una freqüència diària, i un de cada quatre adolescents afirma invertir en aquesta activitat més de dues hores diàries en dies feiners. Més dades recollides en aquest estudi poden consultar-se a: Elena RODRÍGUEZ (coord.), *Jóvenes y videojuegos: significación y conflictos*, Madrid, INJUVE i Ministerio de Asuntos Sociales, Fundación de Ayuda contra la Drogadicción, 2002.

espais per desenvolupar els processos d'enculturació des dels quals es construeixen les seves identitats i les seves emocions. I és que la xarxa s'ha constituït en un àmbit alternatiu d'encontre que s'afegeix a aquells en els quals els joves construeixen habitualment els seus universos relacionals (Mora, 2003).

Aquest nou tipus de sociabilitat virtual el trobem en els *fòrums* o *news-groups*, en els *xats* de l'IRC (*Internet Relay Chat*) o sales de conversa, en el Messenger i el correu electrònic, en els jocs de rol tipus MUD (*Multi-User Dimension*), en els videojocs en línia, etc. Tots aquests serveis ofereixen, en definitiva, un espai diferent i virtual on els actors es troben i interactuen creant una comunitat virtual. Una aproximació etnogràfica a les comunitats virtuals ens obliga a tenir en compte, per tant, dues vessants: les relacions socials que s'estableixen entre els grups en interacció i l'espai on es produeixen.

En aquestes condicions, el caràcter de ficció de les interaccions és reformulat en termes que responen a les condicions pròpies de la xarxa (anonimat, fragmentació, *descorporització*, etc.), les quals possibiliten jocs de llenguatge en els quals es tramiten identitats i emocions que constitueixen tot un univers relacional (Gergen, 1996).

A nosaltres ens sembla oportú referir-nos-hi en tant que aquests aspectes condicionen el desenvolupament dels processos d'enculturació dels joves que interactuen a través de la xarxa. D'una manera o altra, compleixen un important paper en l'atractiu que troben en aquest tipus de sociabilitat.¹²

Els estudis realitzats en el marc de la ciberantropologia ens adverteixen de l'extremada rellevància que aquests nous mitjans de comunicació estan adquirint des del punt de vista de la joventut (Fainholc, 2003). La seva accessibilitat és massiva i no hi ha dubte de fins a quin punt aquest tipus de comunicació es converteix en un instrument idoni i importantíssim en relació amb el naixement i el manteniment del grup d'iguals.

Fent paral·lelismes amb l'ús que els joves realitzen del telèfon mòbil, Fortunati i Manganeli (2002) apunten que l'explicació perdria sentit si no es fes referència a la necessitat imperiosa dels joves de pertinença al grup, al seu món cultural de valors, creences, normes, comportaments, sentiments, etc. I un model emergent en relació amb els pares i als nous models de família apuntaria que els fills, i molt especialment les filles adolescents, han descobert en la comunicació mediatitzada per ordinador una forma d'independitzar-se dels controls paterns, buscant la seva llibertat i refugiant-se en el grup primari d'iguals del Messenger o de les sales de conversa abans que haver-ho de fer en el grup d'iguals de la família.

12. Així ho vam poder comprovar en el treball de camp realitzat en motiu de la nostra tesi doctoral.

6. CONCLUSIONS PER A UNA PEDAGOGIA DE LA JOVENTUT

Hem volgut destacar, al llarg del nostre treball, la importància de les cultures juvenils i els nous sistemes d'expressió i comunicació a través de la xarxa per entendre els espais i significats a partir dels quals els joves construeixen les seves identitats, realitzen els seus processos d'enculturació i desenvolupen noves formes de socialització i estils de vida propis. Quan l'educació, a través de l'escolaritat, connecti amb aquestes cultures i els elements que s'hi posen en joc, podrà assumir la seva responsabilitat d'una pràctica crítica en relació amb una política cultural molt més àmplia (Giroux, 2003), fent que la pedagogia s'uneixi als problemes més importants i significatius d'una joventut que desenvolupa les seves experiències en un context de transformacions tecnològiques, socials i culturals inèdites fins ara.

La pedagogia no és innocent i, en aquest sentit, els educadors i les educadores hem de manifestar la pròpia implicació subjectiva quant al coneixement de les manifestacions culturals juvenils i la capacitat per recollir-les, reconstruir-les i recrear-les en les nostres pràctiques.

Les institucions educatives poden arribar a perdre sentit per als nostres estudiants mentre se sostinguin en una cadena de generacions, d'autoritat enfront al saber, de passat i tradició que —tal com apunta Lipovetsky (1996, p. 35)— fa temps es va trencar.

Els joves habiten cada vegada més en esferes culturals i socials canviants, marcades per la pluralitat de llenguatges i cultures (Rodríguez, 2002*a* i 2002*b*), de manera que les institucions educatives han de començar a pensar en el caràcter indeterminat del coneixement, la cultura i la identitat.

Cal connectar la pedagogia amb els elements que configuren les pràctiques culturals juvenils i els seus processos d'enculturació, extraure dels espais on els joves realment viuen la seva vida les fonts de contingut i significat des de les quals nodrir un treball educatiu capaç de motivar l'aprenentatge dels nostres alumnes.

Afegim també el paper que els mitjans de comunicació de masses i les noves tecnologies desenvolupen com a agents de socialització. La pedagogia ha d'assimilar aquest nou camp de significats, d'interacció i formes obertes que ha alterat el context des del qual els joves construeixen les seves subjectivitats i assumir els valors que emergeixen, encara que per a això calgui oposar-se a les narratives tradicionals basades en identitats tancades i moralitats alienes a les experiències quotidianes viscudes pels joves.

La pedagogia ha d'afrontar cada vegada més el desafiament d'abordar com es produeixen les diferents identitats entre els joves en esferes que les institu-

cions educatives tendeixen a ignorar. La cultura televisiva, les sales de cinema, els centres comercials, els grups d'iguals, la comunicació mediada per ordinador, les icones musicals i qualssevol dels elements i productes de les cultures juvenils han de constituir objectes seriosos de coneixement disposats a interrelacionar-se amb els textos culturals que provenen dels àmbits normatius i institucionalitzats. Només fent-nos càrrec del context històric, social i cultural en què transcorre la vida quotidiana dels joves pot construir-se un projecte pedagògic de futur.

Els professionals del camp social en general, i pedagògic en particular, ens enfrontem a investigacions difícils, que Núñez (2002) fins i tot considera *turmentoses*, però que han de ser capaces de proposar el respecte a opcions de vida, culturals i organitzatives diverses i de reclamar el dret a la participació en les activitats econòmiques i socials de les quals els joves sempre s'han vist exclosos.

La pedagogia ja no pot seguir mantenint un discurs reduccionista a l'entorn de la joventut. Conèixer i comprendre els referents i les pràctiques culturals juvenils no ha de servir-nos per proposar un discurs pedagògic que converteixi les institucions educatives en espais caricaturescs plens de simples entreteniments. Al contrari, ha de servir-nos per connectar amb la joventut, per interessar-nos per cadascun dels subjectes amb els quals treballem i construir, així, ponts amb el món, l'actualitat i les exigències socioculturals del nostre temps.

Vivim una etapa en què la revolució tecnològica provoca canvis econòmics, socials i culturals cada vegada més ràpids. Vivim en una societat efímera (Lipovetsky, 1990) i, en aquest context, són els joves els qui es troben en millor disposició per adaptar-se a tot allò nou que arriba. Negar-los aquesta destresa és negar-los també part de les experiències vitals amb les quals construeixen les seves subjectivitats i significats (Murduchowicz, 2004).

Assumim, doncs, la força educativa de la cultura viva juvenil, en termes de Paul Willis (1998), per seguir proposant línies d'investigació des de les quals reflexionar sobre els processos d'enculturació i la pedagogia de la joventut del futur.

BIBLIOGRAFIA

- AUGÉ, Marc. *Los no lugares, espacios del anonimato: Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa, 1993.
- BALAGUER, Roberto (2001). «Ágora electrónica o Times Square: Una revisión de consideraciones sociales sobre Internet». *TEXTOS de la Cibersociedad, 1. Temática variable*, 2001. <<http://www.cibersociedad.net>> [Consulta: 15 març 2005].
- BECK, Ulrich. *La sociedad del riesgo: Hacia una nueva modernidad*. Barcelona: Paidós, 1992.
- BOLLON, Patrice. *Rebeldía de la máscara*. Madrid: Espasa-Calpe, 1992.

- BOURDIEU, Pierre. *La distinción: criterios y bases sociales del gusto*. Madrid: Taurus, 1988. [Text original de 1979]
- BUCKINGHAM, David. *Creecer en la era de los medios electrónicos*. Madrid: Morata, 2002.
- CASTELLS, Manuel. *L'era de la informació: Economia, societat i cultura*. Vol. 1: *La societat xarxa*, 1996. Barcelona: Generalitat de Catalunya, 2003.
- *L'era de la informació: Economia, societat i cultura*. Vol. 2: *El poder de la identitat*, 1997. Barcelona: Generalitat de Catalunya, 2003.
- *L'era de la informació: Economia, societat i cultura*. Vol. 3: *Fi de mil·lenni*, 1998. Barcelona: Generalitat de Catalunya, 2003.
- DELGADO, Manuel. «Estética e infamia: De la distinción al estigma en los marcajes culturales de los jóvenes urbanos». A: FEIXA, Carles; COSTA, Carmen; PALLARÉS, Joan [ed.]. *Movimientos juveniles en la península Ibérica: Graffitis, grifotas, okupas*. Barcelona: Ariel, 2002, p. 115-143.
- DERY, Mark. *Velocidad de escape: La cibercultura en el final del siglo*. Madrid: Siruela, 1998. [Text original de 1996]
- FAINHOLC, Beatriz. «Contribución de una Tecnología Educativa Crítica para la educación intercultural de la ciudadanía». *ARCHIVO del Observatorio para la Cibersociedad*, 2003. <<http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=157>> [Consulta: 15 març 2005].
- FEIXA, Carles. *Culturas juveniles en España (1960-2004)*. Madrid: INJUVE, 2004.
- FORTUNATI, Leopoldina; MANGANELLI, Anna María. «El teléfono móvil de los jóvenes». *Revista de Estudios de Juventud* [Madrid], núm. 57 (2002): *Juventud y teléfonos móviles*, p. 59-78.
- FURLONG, Andy; CARTMEL, Fred. *Els contextos canviants de la joventut*. Barcelona: Generalitat de Catalunya. Secretaria General de la Joventut. Observatori Català de la Joventut, 2001. (Aportacions; 14)
- GERGEN, K. *Realidades y relaciones: Aproximaciones a la construcción social*. Barcelona: Paidós, 1996.
- GIDDENS, A. *Modernidad e identidad del yo: el yo y la sociedad en la época contemporánea*. Barcelona: Península, 2000. [Text original de 1991]
- GIL CALVO, Enrique. «La veu de la identitat: Música, estratègia i reflexibilitat». A: FEIXA, Carles; SAURA, Joan R.; CASTRO, Javier de [ed.]. *Música i ideologies: Mentre la meua guitarra parla suaument... III Fòrum d'Estudis sobre la Joventut, 2000*. Barcelona: Universitat de Lleida: Secretaria General de la Joventut, 2003, p. 297-310.
- GIROUX, Henry A. *Cine y entretenimiento: Elementos para una crítica política del cine*. Barcelona: Paidós, 2003.
- GUBERN, Román. *El eros electrónico*. Madrid: Santillana, 2000.
- HEBDIGE, Dick. *Subcultura: el significado del estilo*. Barcelona: Paidós, 2004. [Text original de 1979]
- LIPOVETSKY, Gilles. *El imperio de lo efímero: La moda y su destino en las sociedades modernas*. Barcelona: Anagrama, 1990.
- *La era del vacío: Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Barcelona: Anagrama, 1996. [Text original de 1986]

- MARÍN, Marta; MUÑOZ, Germán. *Secretos de mutantes: Música y creación en las culturas juveniles*. Bogotá: Siglo del Hombre, 2002.
- MARTÍNEZ, R.; PÉREZ, J. D. *El gust juvenil en joc*. Barcelona: Diputació de Barcelona, 1997.
- MARTÍNEZ, Roger. *Cultura juvenil i gènere*. Barcelona: Generalitat de Catalunya. Secretaria General de la Joventut. Observatori Català de la Joventut, 2003. (Aportacions; 21)
- MARTÍNEZ, Roger; GONZÁLEZ, Isaac; MIGUEL, Verónica de. *Cultura i joves: Anàlisi de l'Enquesta de consum i pràctiques culturals de Catalunya*. Barcelona: Secretaria General de la Joventut, 2006. (Estudis; 16)
- MAYANS I PLANELLS, Joan. «Usar/consumir el ciberespacio: Entre lo panóptico y lo laberíntico». *Revista RAE-Revista de Antropología Experimental*, 2001. <<http://www.jaen.es/huesped/rae>>; ARCHIVO del Observatorio para la Cibersociedad. <<http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=22>> [Consulta: 15 març 2005].
- MEAD, Margaret. *Adolescencia, sexo y cultura en Samoa*. Barcelona: Planeta, 1985. [Text original de 1929]
- MORA CASTAÑEDA, Belvy. «Rituales de simulación y sociabilidad virtual: Una aproximación a los procesos de construcción de emociones en la red». *TEXTOS de la Cibersociedad*, 2. *Temática variada*, 2003. <<http://www.cibersociedad.net>> [Consulta: 15 març 2005].
- MURDUCHOWICZ, Roxana. *El capital cultural de los jóvenes*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2004.
- NILAN, Pam. «Culturas juveniles globales». *Revista de Estudios de Juventud* [Madrid], núm. 64 (2004): *De las tribus urbanas a las culturas juveniles*, p. 39-48.
- NÚÑEZ, Violeta [coord.]. *La educación en tiempos de incertidumbre: las apuestas de la pedagogía social*. Barcelona: Gedisa, 2002.
- PASSERINI, Luisa. «La juventud, metáfora del cambio social (dos debates sobre los jóvenes en la Italia fascista y en los EE.UU. durante los años cincuenta)». A: LEVI, Giovanni; SCHMITT, Jean-Claude [dir.]. *Historia de los jóvenes*. Vol. II: *La edad contemporánea*. Madrid: Santillana: Taurus, 1996, p. 386-453.
- REGULLO, Rossana. «Entre la insubmissió i l'obediència. Cossos juvenils i polítiques d'identitat». A: FEIXA, Carles; SAURA, Joan R. [ed.]. *Joves entre dos mons: Moviments juvenils a Europa i a l'Amèrica Llatina. II Fòrum d'Estudis sobre la Joventut*. Barcelona: Universitat de Lleida: Secretaria General de la Joventut, 2000, p. 109-122.
- «La performatividad de las culturas juveniles». *Revista de Estudios de Juventud* [Madrid], núm. 64 (2004): *De las tribus urbanas a las culturas juveniles*, p. 49-56.
- RIVIÈRE, Margarita. «Moda de los jóvenes: un lenguaje adulterado». A: RODRÍGUEZ, Félix [comp.]. *Comunicación y cultura juvenil*. Barcelona: Ariel, 2002, p. 87-92.
- RODRÍGUEZ, Elena [coord.]. *Jóvenes y videojuegos: significación y conflictos*. Madrid: INJUVE: Ministerio de Asuntos Sociales. Fundación de Ayuda contra la Drogadicción, 2002.
- RODRÍGUEZ, Félix. *El lenguaje de los jóvenes*. Barcelona: Ariel, 2002a.
- *Comunicación y cultura juvenil*. Barcelona: Ariel, 2002b.

- ROSZAK, Theodore. *El nacimiento de una contracultura*. Barcelona: Kairós, 1970. [Text original de 1968]
- SOLÉ BLANCH, J. «Microculturas juveniles y nihilismos virtuales». *TEXTOS de la Ciber-sociedad*, 9. *Temática variada*, 2006. <<http://www.cibersociedad.net>> [Consulta: 16 abril 2006].
- TOFFLER, A. *La tercera ola*. Barcelona: Plaza & Janés, 1985.
- TURKLE, Sherry. *La vida en la pantalla: La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós, 1995.
- WILLIS, P. [et al.]. *Cultura viva*. Barcelona: Diputació de Barcelona, 1998. [Text original de 1990]

FILMOGRAFIA (PER ORDRE CRONOLÒGIC)

- SMITH, Kevin. *Clerks* (EUA, 1994).
 — *Mallrats* (EUA, 1995).
 — *Perseguint l'Amy* (EUA, 1997).
 — *Dogma* (EUA, 1999).
- MENDES, Sam. *American Beauty* (EUA, 1999).
- SMITH, Kevin. *Jay y Bob el silencioso contraatacan* (EUA, 2001).
- LATI, Christine. *Educando a J.* (EUA-Alemanya, 2001).
- HANSON, Curtis. *8 millas* (EUA, 2002).
- LEICH, Mike. *Todo o nada* (França-Regne Unit, 2002).
- HARDWICKE, Katherine. *Thirteen* (EUA-Alemanya, 2003).
- SANT, Gus van. *Elephant* (EUA, 2003).
- AMADEO, Santi. *Astronautas* (Espanya, 2003).
- KECHICHE, Abdellati. *La escurridiza (o cómo esquivar el amor)* (França, 2003).
- TÉRMENS, Ramon; TORRAS, Carles. *Joves* (Espanya, 2004).
- RODRÍGUEZ, Alberto. *7 vírgenes* (Espanya, 2005).

