



La pantalla como biombo

Diego Levis, noviembre de 2002

Alrededor de los jóvenes y la idea de juventud existe un peligroso equívoco.

Atractivos, exitosos, desinhibidos, despreocupados, felices, la publicidad y muchas películas y series de televisión muestran una imagen superficial y casi siempre falsa de los jóvenes. Para la ideología del consumo la juventud es un valor en sí mismo y los jóvenes, mejor dicho el estereotipo de joven que construyen, un modelo a seguir imposible de alcanzar, no sólo para quienes hemos pasado de los veinticinco sino también para la gran mayoría de los jóvenes de carne y hueso que viven muy lejos del mundo ideal al que los enfrentan los medios. Pero no todas las miradas mediáticas sobre los jóvenes son de deseo sino que este coexiste con el temor. Así, los medios contribuyen a construir una nueva imagen de los jóvenes, negativa pero igualmente mistificadora, que los asocia sistemáticamente con la violencia, la droga y el delito, en particular si provienen de sectores pobres de la sociedad.

Atrapados por las imágenes que reflejan estos dos falsos espejos enfrentados tenemos una enorme dificultad para acercarnos al joven real, aquel que se debate por encontrar su lugar en el mundo. Lo terrible es que muchas veces los propios jóvenes pierden el rumbo y se empeñan por responder a alguno de estos dos contramodelos, convirtiéndose en una triste caricatura.

Vivimos en una sociedad que en voz alta dice ocuparse del futuro de sus jóvenes pero que se niega a respetar sus intereses, sus deseos, sus necesidades. Las prácticas juveniles acostumbran a ser menospreciadas e incomprensidas. Sólo las aceptamos cuando aquello que hacen y aquello que piensan se ajusta a nuestros prejuicios y a nuestras expectativas.

Cuando buscan un trabajo les pedimos experiencia previa, y cuando al fin los empleamos les pagamos salarios bajos y les exigimos mucho, pues la vida es cuestión de esfuerzo y sacrificio, les decimos. No comprendemos sus comportamientos y miramos con desconfianza sus actividades, cuando no a sus amigos. Entre tanto, ellos a trancas y barrancas se empeñan en buscarse y a veces para ello buscan escapar de sus fantasmas acarreado en el camino el peso de las esperanzas y temores depositados en ellos.

Se juntan con los amigos en las esquinas para charlar y beber cerveza y pensamos que es una manera tonta de perder el tiempo. Los miramos condescendientes, sin entender en donde está

la gracia, cuando van a bailar bailanta y marcha y vuelven al día siguiente después del amanecer. Los hay que fuman marihuana, toman pastillas o se alcoholizan y en lugar de preguntarnos que podemos hacer por ellos los acusamos con desprecio y miedo o con lástima a veces. Miran videoclips musicales y mastican chicle, se visten como se les da la gana, comen *pop-corn* mientras miran películas de terror y de acción, ven televisión y algunos pasan horas leyendo y hay quienes incluso escriben poesía y quienes dibujan y pintan. Muchos juegan horas y horas a videojuegos, se escriben con los amigos a través de Internet, visitan páginas eróticas en la web y otros conocen nuevos amigos a través del chat. Y todos, ansiosos y emocionados, empiezan a descubrir el amor y la sexualidad ante la incomprensión, a veces, de sus papás.

Nos cuesta aceptar que vivir es poder elegir para descubrir por uno mismo aquello que nos satisface. El ser humano no se construye desde el rechazo ni tampoco desde la aprobación incondicional. Educar es ofrecer elementos para discernir lo valioso de lo pueril, lo constructivo de lo destructivo, es dar pautas para construir y construirse en sociedad, junto a los otros, aceptando que existen diferencias y que estas no deben ser motivo de rechazo ni de violencia. Educar no es imponer.

Los jóvenes buscan relacionarse para reafirmarse en la mirada, en el gesto, en la caricia, en la sonrisa y en las palabras de otros jóvenes. Cualquier momento es adecuado, cualquier lugar, cualquier modo. También el teclado y la pantalla de la computadora. No es de extrañar que en una sociedad que vive la ciudad como un territorio hostil, tomado por la violencia y la delincuencia juvenil, muchos jóvenes sean inducidos por su entorno familiar y social o por sus propios miedos a refugiarse en espacios cerrados.

La reducción de los espacios públicos de encuentro hace que cada vez sean menores las situaciones en las que es posible acercarse a personas no conocidas. En tales condiciones Internet, al permitir múltiples formas de comunicación interpersonal y de entretenimiento, aparece como una posibilidad alternativa a los espacios relacionales tradicionales.

Lo paradójico es que la comunicación y el entretenimiento electrónico están dando lugar a la aparición de nuevos lugares de encuentro físico. En Buenos Aires, como en otras ciudades de la Argentina y del mundo, se ha multiplicado una nueva modalidad de locales comerciales con decenas de computadoras conectadas a Internet, cuyo precio de uso es accesible— en Argentina hay lugares que ofrecen una hora de conexión por un peso (30 centavos de dólar). Estos nuevos centros de acceso, que están reemplazando a los alicaídos cibercafés que acompañaron los primeros pasos de la popularización de Internet, ofrecen como valor añadido la

posibilidad de jugar en línea, modalidad de juego que cuestiona gran parte de los prejuicios que rodean a los videojuegos como actividad que conduce al aislamiento social.

Las nuevas formas de relacionarse vinculadas al uso de Internet provocan cierto desconcierto, en particular entre quienes tienen la tendencia a demonizar toda actividad colectiva no vinculada con el deporte, el trabajo social o el estudio. Salvo algunas voces académicas proclives a la tecnofobia, que advierten acerca de posibles disfunciones derivadas del uso generalizado de las TICs (tecnologías de la información y la comunicación), el prestigio social de la computación en general y de Internet en particular funciona como parapeto ante las críticas y facilita su aceptación. Esto no debe llevarnos a olvidar que lo importante es tratar de conocer las características de estos modos de relacionarse, qué representan socialmente, a qué necesidades, a qué carencias responden, qué fantasías satisfacen.

Vivimos en un entorno que ha hecho de las pantallas electrónicas uno de sus principales espacios públicos. La presencia ubicua de la pantalla en nuestras vidas responde a la cultura de simulación que caracteriza a las sociedades avanzadas contemporáneas. La pantalla, como espejo de la Bruja de Blancanieves, nos devuelve una imagen complaciente de nosotros mismos. Un biombo en el cual se oculta el verdadero rostro de cada uno, aquel que los jóvenes buscan, a veces poniéndose una máscara.

Los videojuegos y el chat en sus diferentes modalidades facilitan la socialización en esta cultura de simulación en la cual los jóvenes crecen y han de vivir. Pero las máscaras no están en la Red, las creamos y las llevamos nosotros.

Ser joven hoy es debatirse entre buscar alcanzar una identidad propia o quedar pegado a una caricatura de alguno de los contramodelos impuestos por el imaginario mediático. La vida vivida como un enfrentamiento entre la búsqueda del yo y su ocultación, entre el ser y el parecer ser.

La pantalla y el teclado de la computadora seguramente no son el mejor camino para relacionarse, pero quizás sean el menos difícil e incluso el único posible para miles, millones de jóvenes en un mundo que los adula pero apenas les deja sitio para ser ellos mismos.

Diego Levis es autor entre otros de "La pantalla ubicua" La Crujía 1999 y de "¿Hacia al herramienta educativa universal? Aprender y enseñar en tiempos de Internet" (con M^a Luisa Gutiérrez), La Crujía 2000.

Copyright © Diego Levis- 2002/2006



La versión digital de este artículo está licenciado bajo una Licencia [Creative Commons Atribución - NoComercial 2.5 Argentina](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.5/argentina/)