Jóvenes, mundos mediáticos y ambientes culturales **Los tiempos del tiempo:** la ciudad, biografías mediáticas y entornos familiares

Héctor Gómez Vargas

Difusión de la Investigación
Universidad Iberoamericana León
Sistema Universitario Jesuita
gto IPLANEG

Promoción de la Cultura y la Educación Superior el Bajío, A.C.
Universidad Iberoamericana León

HM
753
G65
2010

Gómez Vargas, Héctor
Jóvenes, mundos mediáticos y ambientes culturales. Los tiempos del tiempo [recurso electrónico]:
la ciudad, biografías mediáticas y entornos familiares /
Héctor Gómez Vargas
León, Gto. : PROCESBAC, UIA León, IPLANEG, 2010
1 CD-ROM (4 3/4 in.) (Col. Difusión de la Investigación)

1.- Pluralismo cultural
2.- Interacción social en la adolescencia
3.- Identidad colectiva- Aspectos sociales
4.- Jóvenes- Aspectos sociales
I.- Ser.

D.R. 2010. Promoción de la Cultura y la Educación Superior del Bajío, A.C., PROCESBAC,
Universidad Iberoamericana León
Boulevard Jorge Vértiz Campero #1640
Col. Cañada de Alfaro, C.P. 37238
León, Gto., México
www.leon.uia.mx
area.editorial@leon.uia.mx

Instituto de Planeación del Estado de Guanajuato
Blvd. Adolfo López Mateos Ote. No. 1102 Int. G4
Col. Los Gavilanes C.P.37226
Tel. (011 52) (477) 267-40-00 al 09
http:\\iplaneg.guanajuato.gob.mx

ISBN: 978-607-95067-6-6

Impreso y hecho en México
Printed and made in Mexico

Agradecemos la colaboración del Instituto de Planeación del Estado de Guanajuato (IPLANEG) en la publicación de esta obra.

Mtro. Gerardo Valenzuela Rodríguez S. J.
Rector

Dra. Ma. Cecilia Fierro Evans
Directora General Académica

Mtro. Rogelio Hernández Terán
Director General de Servicios Educativo Universitarios

Mtro. Gerardo Amor Montaño
Director General de Servicios de Apoyo

Dr. David Martínez Mendizábal
Director de Investigación

Mtra. Ivonne Janette Pérez Wilson
Directora del Departamento de Ciencias Sociales y Humanidades

Lic. Daniel Huerga García
Director del Centro de Difusión Cultural

Mtra. M. Esther Bonilla López
Cuidado Editorial

Lic. Josefina Rodríguez González
Promoción y Comercialización de Publicaciones

Mtro. José Ángel Chavarría
Diseño Editorial

Para

Paulina Gómez Medina, mi pequeña Daikini:

On dalieh du dalieh dulieh soha.

Índice

Introducción	8
I. Cambio de mirada hacia los mundos juveniles	16
II. Tiempo y espacio. Jóvenes en la ciudad	24
III. Jóvenes y culturas mediáticas	47
IV. Los tiempos del tiempo	68
Bibliografía	72

Introducción

Introducción

En la década de los setenta del siglo XX, las ciencias sociales conservaban algunas seguridades para poder dar cuenta de los cambios en las sociedades en el mundo. La década de los ochenta disparó una crisis: el reconocimiento de que sus dispositivos cognitivos eran rebasados por lo que acontecía en todas partes. Era un cambio de época que para algunos inauguró un nuevo proceso civilizatorio que se reflejaba por el tránsito de la modernidad a la posmodernidad, de la internacionalización a la globalización, de la renovación de la economía capitalista a la introducción masiva y generalizada de las tecnologías de información y comunicación. ¶

No es gratuito que desde ese momento la incertidumbre y la ambigüedad fuera algunas de las tendencias que caracterizarían a las ciencias sociales, pues lo que emanó de la modernidad como los principios epistemológicos de lo social se vieron transformados de una manera radicalmente distinta (Latour; 2007; De Sousa Santos, 2006), así como los principios sociales de un orden moral que fundamentaba los imaginarios sociales para la continuidad y permanencia de un tipo de sociedad moderna (Taylor, 2006; Wallerstein, 2007). ¶

Pero con el correr de los años, la incertidumbre que proviene a partir de los nuevos entornos generales rebasan los ámbitos académicos y científicos y se cuelan en la vida social porque, entre otras cosas, la misma concepción de lo real, de la realidad, se altera, y con ello emerge la duda sobre cualquier pretensión de acceder y dar cuenta de la "verdad". ¶

El escritor español José Antonio Marina (2004: 23) habla de que hay "una cierta perplejidad en el ambiente, un generalizado no saber a qué atenerse", porque pese a la gran cantidad de información con la que ahora se puede disponer, esto puede generar más problemas que claridad, "porque resulta muy difícil reconocer lo que es relevante". Dice Marina:

Nos rodea una constante algarabía de voces, datos, opiniones que se enredan y anulan. Etimológicamente, perplejo quiere decir "embrollado", "enredado". En efecto, el mundo está hecho un lío.

Desde esa perspectiva del mundo actual, un procedimiento para abrir un programa de investigación y de generación de conocimiento, ha de partir de aquellos ámbitos que son parte activa de la

incertidumbre y de los factores de perplejidad, y asumir una mirada para entrar en esos ámbitos. ¶

Para el caso de los contextos desde los cuales nos encontramos y desde los que realizamos procesos de reflexividad, de objetivación de nuestra mirada de indagación, es decir, la ciudad de León, Guanajuato, en México, el mundo y la realidad de los jóvenes es un ámbito en sí mismo de incertidumbres, y, también, un factor que manifiesta distintos órdenes y niveles de ambigüedad y perplejidad. ¶

Una breve revisión a la prensa de la ciudad durante el 2008 y el primer semestre del 2009, nos da una idea de la inquietud y preocupación de distintas instancias sociales de carácter institucional sobre los jóvenes y las realidades juveniles .[1] ¶

- Se calcula que en 1998 había 10 mil matrimonios por año y 373 divorcios, mientras que para el 2007 hubo un poco más de 8 mil enlaces matrimoniales y 1, 300 divorcios. La edad promedio de matrimonio es de 25 años en los hombres y 23 en las mujeres, mientras que a los 35 años en los hombres y 33 en las mujeres, tienden a divorciarse. La mitad de los divorcios tiende a darse a los 10 años de matrimonio, y una cuarta parte entre el primero y el quinto año. Distintas instituciones y profesionales arguyen que las principales causas del divorcio son: juegos emocionales y disputas del poder, el adulterio, la violencia intrafamiliar, los medios de comunicación, principalmente la televisión y las telenovelas que transmiten idead "liberales".
- Se calcula que 380 mil adolescentes y jóvenes padecen de depresión en el estado de Guanajuato, es decir, 30% de la población joven. Además de los cambios de la infancia a la adolescencia, se considera que las principales causas de la depresión se deben al desempleo, el fracaso profesional, la ruptura sentimental.
- En 2006 hubo 64 suicidios en la ciudad de León, en el 2007 fueron 107 y en el 2008 fueron 89. El 30% de los suicidios son de jóvenes entre 12 y 17 años de edad, y más de 50% de los casos se edad entre los 12 y los 25 años de edad. La Dirección de Promoción Juvenil del municipio calcula que 80% de los jóvenes varones en la ciudad tiene pensamientos suicidas. Se considera que la mayoría de los actos suicidas son motivo de la depresión, problemas familiares y sentimentales y la ansiedad por los altos índices de violencia.
- En 2007 se calculaban 15 mil muertes por accidentes, de los cuales 70% estaban relacionados con ingerir alcohol en

1. Nos hemos basado en distintas notas informativas de los periódicos A. M) (Antes Meridiano) y El Correo, empleando principalmente su propio sistema de búsqueda disponible en sus páginas web.

exceso. Tránsito Municipal registró en ese año más de mil accidentes automovilísticos relacionados con el abuso de alcohol, de los cuales 50% eran de jóvenes entre 18 y 25 años de edad. Hasta mediados de 2008, la Dirección de Fiscalización y Control del municipio había multado a 125 establecimientos por vender alcohol a menores de 18 años y clausurado a otros 35 por reincidir.

- De acuerdo con estadísticas de la Secretaría de Salud del estado de Guanajuato, en el 2006 hubo 12, 389 casos de menores de edad embarazadas, en el año 2007 fueron 13, 714 y en 2008 fueron 15, 736. en 2008, 25.11% de los casos obstétricos (parto, aborto espontáneo y cesáreas), fueron de mujeres menores de edad. En 2007 se calculan 4, 819 menores de edad que dieron a luz un hijo en distintos hospitales públicos de la ciudad.
- De acuerdo con estadísticas de la Policía Municipal, en 2007 se detuvieron a 30, 738 menores de edad, y hasta julio del 2008 iban 24, 765. Las principales causas de orden administrativo para la detención fueron por ingerir alcohol, droga, riñas y escándalos, alterar el orden con ruidos e impedir el uso de las avenidas públicas.
- De acuerdo con un diagnóstico de la Secretaría de Seguridad Pública de la ciudad de León, en 2007 había 1,007 pandillas. En 2008 se contabilizaron 1, 250, por lo cual se calcula que surgen ocho pandillas cada mes, dos cada semana. Igualmente se calcula que cada pandilla está compuesta por aproximadamente 30 miembros, por lo que se cree que hay 37, 500 pandilleros en la ciudad; 50 de esas pandillas se calculan como altamente violentas.

Si retomamos nuevamente al escritor español José Antonio Marina (2004: 64), quien señala que el tema de los sentimientos, principalmente los que se mueven alrededor del sexo, el amor y la familia, han tenido enormes y radicales cambios que "plantean graves conflictos personales y sociales" ya que los problemas del matrimonio y de la familia "resumen los problemas de toda la cultura", que el matrimonio "se está convirtiendo en un laberinto del que conviene levantar planos", y si también tomamos en cuenta el peso que ha tenido la familia en la historia de México en su papel, tanto de transmitir los órdenes simbólicos que definen y materializan la cultura, así como para producir cultura y los cambios culturales, (Salles, 2000), de manera especial en la región centro-occidente donde se ubica la ciudad de León, Guanajuato (Pacheco Ladrón de Guevara, 2006), y sus alteraciones en los tiempos recientes (García y De Oli-

veira, 2006), podemos pensar en impactos y alteraciones profundas y desconcertantes en distintos órdenes, niveles y dimensiones en el país. ¶

Las breves muestras que esbozamos apuntan como centro del problema a los jóvenes, pero esto habla de "laberintos" sociales más amplios de los cuales "conviene levantar mapas", puesto que no sólo impactan en algunos de los cimientos básicos de lo social y lo cultural, sino que igualmente son reflejos de lo que ahí acontece al estar inmersos en procesos de cambio y mutación. ¶

Las realidades, actancias y agrupamientos juveniles son un producto histórico y cultural, pero igualmente son productores de cambios culturales porque es una realidad relacional con otras realidades sociales (la familia, la educación, el trabajo, la sexualidad, la política, la religión) con impactos resonantes, es decir, las instituciones sociales no solo se ven afectadas, sino que han de mirar lo que proviene de los mundos juveniles y reaccionar a ello. ¶

Las alarmas se encienden debido a la manifestación de problemas que alcanzan niveles amplios y estructurales en la salud, la educación, la sexualidad, el orden social, la vida familiar y las costumbres religiosas. Los jóvenes son vistos como los portadores del desorden, la violencia, la ruptura, el desdén, que se manifiesta en estilos de vida, colectivos y agrupaciones, tendencias al ocio y la superficialidad que proviene de la cultura del entretenimiento, el consumo y los medios de comunicación. ¶

Escuelas, la iglesia y dependencias tanto municipales como estatales organizan campañas entre los jóvenes para fomentar la convivencia familiar, la prevención de adicciones, algunos riesgos de la sexualidad infantil y juvenil, establecen estrategias para que los hijos no vean tanta televisión y no se conviertan en adictos a los videojuegos y al Internet, mientras que uno de los rubros estratégicos que se ha considerado en la planeación de la ciudad es el del orden social, donde se incluye el vandalismo de las pandillas juveniles y se les vincula con el crimen organizado. ¶

Cuando se coloca la mirada en un síntoma y en un efecto, hemos de pensar con una mirada más atenta y profunda. Uno de los síntomas se refiere a la vida sentimental, afectiva, a la intimidad de los jóvenes que se ve estrellada, disuelta, no resuelta. ¶

Un efecto es la distancia con los valores tradicionales y la búsqueda de una autonomía más allá de todo lo que tiene que ver con lo institucional para acceder por la vía de las comunidades, colectivos y afiliaciones sociales que son igualmente afectivas, sentimentales, emocionales y desde las cuales constituyen su intimidad y su subjetividad (Urresti, 2008), dicho efecto torna los espacios donde habitan o se mueven como realidades juveniles. ¶

También se ha de colocar la mirada atenta a una realidad plagada de ambigüedades y contradicciones, ya que la situación es paradójica: por un lado, es la actualización de tendencias históricas que permanecen en la sociedad, pero por el otro, es igualmente el resultado de elementos inéditos que nunca o pocas veces se habían dado. ¶

A su vez, los jóvenes han sido considerados como los causantes de la violencia y el desorden (Brake, 2008) que diariamente se condena en la prensa a través de las notas sobre el pandillerismo, el crimen donde la sociedad entera es su víctima. Pero, al mismo tiempo, muchos de los jóvenes también son víctimas del orden social. ¶

Por ejemplo, a partir de los datos emanados de la Encuesta Nacional de la Juventud 2005, María Herlinda Suárez y José Antonio Pérez Islas (2008: 68) hablan de la condición de los jóvenes universitarios:

En este contexto, se está sembrando en los universitarios un sentimiento que puede definirse utilizando tres palabras: incertidumbre, inseguridad y vulnerabilidad; que podría sintetizarse utilizando el concepto de precariedad, por ser éste un término que evoca inestabilidad e incluso carencia, asociadas a la escasez y prácticamente desaparición de puntos claros y seguros donde asir las confianzas, en uno mismo, en los otros y en la comunidad.

Las encuestas que se han hecho sobre la juventud manifiestan la fuerte presencia de la familia en el mundo de los jóvenes, no sólo en lo que se refiere a la seguridad económica y social, sino asimismo, en los modelos morales para encarar su futuro teniendo en frente una situación más complicada, conflictiva y dura. ¶

En ese sentido, los hijos crecen al amparo de los distintos capitales (económicos, sociales y culturales) que provienen de la familia, pero igualmente, en muchos casos los jóvenes son "pioneros" en varios procesos no realizados en la familia (De Garay, 2008), como es el caso de concluir sus estudios de educación media superior o superior, así como los "difusores" de una cultura y forma de vida que proviene de la sociedad de la información, del entretenimiento y de los medios de comunicación, con lo cual los padres tienden a ser los analfabetas y dependen de los hijos, quienes son los portadores de los capitales tecnológicos y de los saberes comunicativos dentro de una sociedad que cada vez más, pasa a una plataforma de organización que proviene, se distribuye y circula por los dispositivos tecnológicos de información y de comunicación (Morduchowicz, 2004). ¶

Es pertinente considerar que lo anteriormente expresado no es reciente ni se circunscribe a la ciudad de León, sino que es una situación que ha venido ocurriendo de manera generalizada y a lo largo del siglo XX. ¶

Varios estudios de la juventud hacen referencia a la propuesta de Margaret Mead del paso de una cultura "postfigurativa" caracterizada porque se rige por patrones tradicionales del pasado, donde los adultos instruyen a los más jóvenes y los cambios son lentos en el tiempo, a otra cultura "prefigurativa" que se mueve más orientada hacia el futuro, donde los adultos aprenden de los miembros jóvenes del grupo, y los cambios son más rápidos y acelerados. ¶

En las condiciones actuales, el paso a una cultura prefigurativa conlleva una serie de contextos y situaciones de tensión y de conflictos. Por un lado, la juventud se define como una condición que busca superar una serie de dependencias en relación a las instituciones primarias, pero que simultáneamente suelen vivir en función de esas dependencias, como es el caso de la familia, la escuela y el trabajo. En esa situación hay una tendencia en los jóvenes de apropiarse de una serie de recursos, prácticas, espacios, ámbitos de socialización y de afectividad mediante las cuales conforman sus propias identidades a través de las interacciones comunicativas (Avelló y Muñoz, 2002), por lo cual la dimensión comunicativa de la cultura, y lo que proviene de la cultura mediática, es fundamental para la constitución de las culturas juveniles y su diversidad (Rodríguez, 2002). ¶

Nuestro interés ha sido explorar la manera como los jóvenes constituyen sus identidades y conforman su subjetividad, y a partir de ello construyen su realidad y se mueven por la realidad social. Consideramos que una perspectiva que nos puede dar muchos elementos para acceder a ello es a través de la relación de los jóvenes con las culturas mediadas, la manera como se vinculan y usan los medios de comunicación y las tecnologías de información y de comunicación. ¶

Hemos de reconocer que nuestros estudios, que si bien buscan generar sentido y conocimiento de lo que sucede en nuestros contextos de vida como sujetos sociales e históricos, igualmente nos interesa explorar algunas de las rutas de estudio y de investigación que se están realizando en ámbitos nacionales e internacionales, en particular en lo que se refiere a los consumos mediáticos juveniles, que corren por áreas de estudio paralelas como los de las culturas juveniles, los consumos culturales, los nuevos medios de comunicación, la educación y el consumo de cultura mediática. ¶

El trabajo lo hemos dividido en tres apartados. En el primero esbozamos el tránsito que nos condujo a preguntarnos por los jóvenes en la ciudad de León y que a su vez, nos llevó a proponer un programa para realizar distintos proyectos de investigación, el cual es el antecedente de la conformación en el 2009 del Programa de Estudios Socioculturales y de la Comunicación (PESyC) en la Universidad Iberoamericana León. Igualmente esbozamos algunos de los

elementos desde los cuales comenzamos a estudiar a los jóvenes y a las culturas mediáticas. ¶

En el segundo apartado, abordamos en forma breve el desarrollo histórico de la ciudad y su vínculo con los jóvenes, e introducimos algunos elementos de la manera como los jóvenes viven en la ciudad. ¶

En el tercer apartado mostramos dos formas distintas del modo como los jóvenes se han vinculado con la cultura mediática, la primera a través de su propia biografía, la segunda, a partir de los entornos y contextos familiares. ¶

La exploración ha sido la antesala para afinar la mirada aún más, por lo que tenemos más preguntas que certezas, reconociendo que se debe realizan un nuevo esfuerzo por acceder a los mundos juveniles desde estas rutas porque ellos mismos son una realidad móvil, cambiante y con diversidades substanciales entre una generación y otra, generación que se puede medir en uno o dos años a lo más, como igualmente sucede con la cultura mediática. ¶

Para realizar los esfuerzos de investigación, a lo largo de los últimos años me he apoyado y he aprendido de todos mis alumnos a quienes les he impartido clases, principalmente a los de la licenciatura de Comunicación de la Universidad Iberoamericana León. Es difícil agradecer y dar el crédito a cada uno de ellos, por lo cual lo hago de manera general, a todos y a todas les estoy muy agradecido, gracias, muchas gracias, porque este trabajo es colectivo.

2. El proyecto de investigación se ha venido realizando en la ciudad de León, en el estado de Guanajuato, en México.

I. Cambio de mirada. Hacia los mundos juveniles

I. Cambio de mirada. Hacia los mundos juveniles

Condiciones iniciales

Antes de comenzar a estudiar a los jóvenes y las culturas mediáticas, el proyecto de investigación se centraba en las culturas locales de México, sus transformaciones a partir de la globalización y el papel desempeñado por los medios de comunicación, en particular el cine.[2] ¶

Uno de los objetivos de la investigación partía de la consideración de que se había estudiado insuficientemente lo que estaba sucediendo con las culturas locales de México dentro de un mundo que ha ganado considerable significación y el escenario que tiende a representarlo es la globalización. Además, el conocimiento de las culturas locales dentro de estos escenarios y dinámicas implicaba una problemática en dos niveles u órdenes de comprensión: ¿qué son las culturas locales?, ¿cómo se han articulado a los procesos que las han llevado a la globalización? ¶

Dado los tiempos y los entornos generales, se veía necesario considerar, dentro de esas preguntas, la acción de los medios de comunicación, pues tienden a ser calificados como uno de los mecanismos de articulación de lo local con lo global, y esto, a su vez, nos llevó a reflexionar sobre una problemática paralela en tres niveles: ¿cómo se han insertado a las culturas locales?, ¿cómo se han configurado las culturas locales a partir y a través de los medios de comunicación? , y ¿cómo se han articulado las culturas locales a los procesos que las han llevado a la globalización a través de la acción de los medios de comunicación? ¶

Desde esta perspectiva, la pregunta central por investigar era: ¿cómo se han transformado las culturas locales a través y a partir de los medios de comunicación? ¶

Mediante las anteriores preguntas, se buscó reflexionar sobre las alteraciones de la vida social y cultural de y en una cultura local, a partir de los procesos históricos del desarrollo mundial que han llevado en la actualidad a la globalización, y, particularmente desde un medio de comunicación, el cine en concreto. ¶

Dentro de estos parámetros, se optó tender la mirada hacia el pasado en vistas de explorar el proceso histórico de las transformaciones culturales que se han dado en una cultura local, en orden de entender mejor no sólo cómo ha sido, cómo se configuró, sino cómo se transformó y se insertó en los procesos de internacionalización

que la llevarían a la globalización, principalmente a través de la manera como algunos sujetos sociales vivieron el proceso mediante su vínculo con un medio de comunicación, con lo cual pensamos que también nos daría pistas para explorar no sólo lo que ha sido una cultura local y sus transformaciones, sino lo que han sido los medios de comunicación y sus mismas transformaciones al actuar en la vida social de una cultura local. ¶

En los tiempos que corren, la mirada a la trayectoria histórica es fundamental, porque pensar la cultura en México hoy en día no es tarea fácil, debido a que sus múltiples dimensiones y manifestaciones se han dinamizado e interrelacionado de una manera tal, que conlleva a generar un mapa cargado de alta complejidad. No es únicamente su continua diversificación e interrelación, sino que se ha entrado en un movimiento que aparenta impulsar al país en un metabolismo de orden temporal que parece haber entrado en una zona de transición, de saturación, que implica la aparición de un movimiento en el cual una nueva nación se está formando (Toledo, Florescano y Woldenberg, 2006; Monsiváis, 2006). ¶

Desde diferentes estudios y puntos de vista que inciden en lo cultural, tienden a coincidir que desde la década de los noventa algo ha surgido que parece inédito para el país y que sólo con el tiempo se podrá tener una idea de sus implicaciones. ¶

Si bien se puede hablar de una nueva realidad sin antecedentes en sincronía y en un maridaje lleno de conflictos, ambigüedades y paradojas con procesos inconclusos que desde el siglo XIX, por lo menos, marcan la pauta de una modernización trunca y anacrónica, se puede percibir la mutación de los mundos simbólicos como un "lento y titubeante recorrido" (Aguilar Rivera, 2006: 196) si se coloca la mirada en la trayectoria que va del pasado al presente, pero como una irrupción radical y violenta, si se contempla el presente abriendo las aguas del futuro, pero que en ambos casos nos muestran que el país, al entrar al siglo XXI tiene el rostro de una sociedad "pos tradicional" dentro de rutas "pos nacionales" y "pos culturales" (Monsiváis, 2008) que por momentos hablan de rupturas, o de bifurcaciones o de refundaciones tanto en las formas de vida como en los sustratos de lo simbólico colectivo (Arispe, 2006). ¶

Tanto por la escalada continua de complejidad de lo que se está forjando, como por la incertidumbre de lo que ocurre y de lo que vendrá, el factor histórico es un elemento crucial, pues como todo sistémico dinámico complejo (Sametband, 1994), las condiciones históricas y sociales de inicio, son básicas para entender los vectores que impulsan a un nuevo proceso civilizatorio nacional. ¶

Por ello, el proyecto de investigación se conformó desde una mirada que recuperaba la trayectoria de la memoria de los habitantes de

3. Gómez Vargas, Héctor (2004). "Todas las mañanas del mundo. Transformaciones en la cultura local y medios de comunicación. La experiencia de las mujeres con el cine en la ciudad de León, Guanajuato (1955-1975)". Tesis de Doctorado, Universidad de Colima, México.

la ciudad a partir de sus experiencias de vida y sus representaciones sociales mediante las cuales se pudiera explorar las transformaciones en la cultura y la manera como lo emanado a partir de lo global se fue articulando con la vida local .[3] ¶

A lo largo de la investigación se hizo evidente que en los procesos de transformación había una estrecha relación con las alteraciones en la ciudad, su crecimiento urbano y demográfico, la diversificación de sus espacios, la presencia de nuevos equipamientos urbanos y la ampliación de ofertas culturales, principalmente de los medios de comunicación. Esto a su vez tenía una estrecha relación con las modificaciones en su organización social, tanto por la aparición de una clase media creciente como por las nuevas manifestaciones de sujetos y presencia de agrupamientos sociales, siendo el de los jóvenes el más claro y significativo. ¶

La ciudad, los medios de comunicación y los jóvenes, tres manifestaciones de las transformaciones que coinciden en un momento histórico dado y que desde entonces parecen ser algunas de las sendas de las dinámicas y la estructuración de la ciudad como un sistema dinámico complejo y que ha implicado un proceso de renovación radical e inédito a nivel local. ¶

Al dirigir la mirada hacia el presente de la ciudad, podemos encontrar que su articulación con los jóvenes y los medios de comunicación permiten entender no sólo algunas de sus trayectorias en transformación, sino algunas de sus coordenadas de lo que acontece en la actualidad como un sistema dinámico que va creciendo en complejidad debido a que algunos de sus elementos estructurales han entrado en procesos de debilitamiento y re organización, y porque nuevas dinámicas de estructuración social han comenzado a sentirse porque se establezcan y forman parte de la vida social en la ciudad. ¶

Dimensiones problemáticas del pasado y del presente cruzan por los agrupamientos juveniles, pero de la misma manera acontece con algunos fenómenos inéditos y emergentes. De todos ellos, la decisión fue trabajar con los jóvenes y su vínculo con las culturas mediáticas, y observar la manera como la ciudad se ha ido poblando de nuevos ambientes culturales, con lo cual nos permitía ver la realidad de la ciudad en la cual se mueven los jóvenes, y también las realidades juveniles dentro de la ciudad. ¶

Gente joven y ambientes culturales

Las condiciones iniciales con las cuales emergió la pregunta sobre los jóvenes y las culturas mediáticas nos han llevado a buscar entenderlos dentro de un contexto histórico, social y cultural concre-

to, porque no sólo busca estudiar la importancia de ambas para la cultura y el mundo de lo social, sino para adentrarnos en la manera como se ha entrado en una singularidad en la cultura en un momento de mutaciones para una ciudad en particular, a partir de lo cual se conformó el proyecto "Gente joven, mundos mediáticos y ambientes culturales" alrededor de tres líneas de investigación: la ciudad y experiencias cotidianas de los jóvenes, los entretenimientos juveniles, biografías y mundos mediáticos juveniles. ¶

Con el proyecto apostamos a que se puede dar cuenta de varios elementos básicos que constituyen los nuevos ambientes culturales que se viven en la ciudad, a partir de los cuales se puede entender y explorar parte de las transformaciones culturales que se están dando en el mundo y en la ciudad (Morley, 1998), la manera como se constituyen y relacionan los sujetos, el vínculo de la estructura social y los medios tecnológicos, la complejidad de realidades que se han abierto, las lógicas de percepción y movilidad espacial (Harvey 1993), la experiencia de sus habitantes, los imaginarios que están suscitando, los nuevos conocimientos y socialidades que se desarrollan. ¶

Partiendo de una perspectiva sociocultural que permita generar una mirada sobre la configuración y la dinámica de lo simbólico dentro de espacios y territorios conformados históricamente (Giménez, 2007), una serie de supuestos han orientado tanto los objetivos de la indagación como las decisiones sobre los procedimientos metodológicos y técnicos para el trabajo de campo. Algunos de ellos son:

Primero. Universos mediáticos juveniles. La dinámica de la cultura mediática ha modificado la presencia de los sistemas de medios de comunicación tradicionales y los ha colocado dentro de un nuevo orden que implica la conformación de un sistema mayor de mundos mediáticos por la presencia de los medios de información y de comunicación digitales, interactivos y móviles (De Moraes, 2007; Buckingham, 2005; Igarza, 2008). Además, las culturas mediáticas se han desarrollado teniendo como objetivo ser parte de la vida de la gente joven, y esto significa que no sólo son ellos sus destinatarios, sino que los coloca en un ambiente distinto, ya sea por el recurso de un nuevo equipamiento tecnológico, la integración y asimilación de diferentes dinámicas y espacios sociales (Buckingham, 2008; García Canclini, 2007; Yúdice, 2007), o su difusión a través de estéticas y narrativas varias enlazadas a través de la lógica del entretenimiento (Rincón, 2006). ¶

Segundo. Mundos sociales. El mundo social en que viven los jóvenes también se ha modificado. Esto se puede ver por lo menos en dos niveles: por los espacios en los que se mueven de manera

prioritaria en su vida cotidiana, y por los campos culturales en los cuales se desarrollan (Rey, 2008; Saintout, 2006). Simultáneamente, muchas ciudades del país han entrado en un proceso de cambio y crecimiento, el cual ha venido alterando la manera de vivir, moverse y relacionarse en la ciudad, a través de diferentes procesos de regionalización urbana, la configuración de rutas, nichos, y entornos diversos, por donde se mueve la gente (Giddens, 1997) que propician procesos de des-centramiento, des-espacialización, des-arraigo como parte de las nuevas formas de habitar la ciudad, las sensibilidades, percepciones, el tipo de vínculo social, la manera de estar juntos (Martín Barbero, 2008). ¶

Tercero. Los jóvenes, mundos sociales. Un punto de partida para acceder a las realidades de los jóvenes es la travesía por distintas fases en la adolescencia (Bonfadelli, 1993) en las cuales intervienen factores sociológicos y estructuraciones específicas en cada fase de socialización: el rol y función dentro de la familia, las instituciones sociales con las que se vincula a lo largo de su cotidianeidad, los grupos sociales con los que se relaciona y comparte, experimenta, conoce y construye un mundo simbólico, y se mueve dentro del espacio social y mediático, el mundo afectivo, sentimental, sexual, la identidad, el grado de dependencia económica y afectiva, etcétera. La vida del joven no sólo es una etapa, sino una trayectoria que se ha movido por algunos mundos sociales y mediáticos (Guzmán Gómez y Saucedo Ramos, 2007), el producto de un capital cultural adquirido y puesto en práctica (Morduchowicz, 2004; De Garay, 2004). Además está la condición del tipo de vínculo con la familia, las alteraciones en la estructura y vida familiar, así como en la conformación de los distintos circuitos de las redes sociales y afectivas. ¶

Cuarto. Los jóvenes, universos mediáticos. De acuerdo con lo que algunos estudiosos de la recepción de medios han dicho, y con la introducción de la computadora, el Internet, y los distintos soportes digitales, móviles e interactivos, y con las formas de concebir y estudiar la recepción y el consumo de medios, éstos se han alterado. ¶

Nociones como audiencia, receptor, consumidor, usuario, tienen dificultades de delimitación conceptual ante los nuevos entornos mediáticos, no sólo para los medios tradicionales, sino para los nuevos medios, situación que se hace más evidente cuando se pretende estudiar los consumos mediáticos juveniles (Tapscott, 2009). ¶

Así como se puede rastrear en los estudios de la comunicación el desarrollo de formalización de la comunicación (Sfez, 2007), dentro de los estudios de la recepción de medios se han gestado dos formas de estudio: los centrados en la pantalla y los centrados en los contextos de recepción. El ingreso de los medios interactivos y móviles que estructuran un modelo comunicativo a partir de la

convergencia, la integración, conllevan a pensar la necesidad de ingresar a otra dimensión: lo que acontece al interior de los mismos entornos virtuales.

Ante ello, una propuesta de investigación es la que realiza Sonia Livingstone (2002) quien opta por abordarlo por los ambientes, los entornos y los contextos que se generan a partir del vínculo de los sujetos con los medios, nuevos y tradicionales (Morduchowicz, 2008 y 2008a).

El proyecto de investigación se ha venido realizando siguiendo una lógica abierta de acercamientos que facilite acceder desde diferentes ángulos para integrar distintas dimensiones de las realidades juveniles y su vínculo con lo mediático, así como el empleo de diversas metodologías y técnicas de recolección de información (encuesta, etnografía, entrevista a profundidad, historia de vida, análisis textual, historiografía, revisión bibliográfica y hemerográfica) que tanto abran las perspectivas, como permitan irlos integrando conforme la investigación se vaya realizando y con ello generar imágenes de las complejas y cambiantes realidades de los jóvenes en la ciudad (Jacks, 2002; Castelló, 2008: 146; Ferraroti, 2008: 341).

El trabajo de investigación se ha enriquecido con una exploración hemerográfica que ha tenido el objetivo de revisar y sistematizar lo publicado sobre los consumos culturales juveniles en México .[4]

En el estudio se trabajó lo que se ha publicado desde los estudios del consumo cultural, de los estudios de la recepción de medios y desde los estudios de las culturas juveniles, a partir de lo cual se ha podido observar algunas de las tendencias en la concepción del consumo de medios, la perspectiva y el papel que se le otorga al consumo mediático y su vínculo con las culturas juveniles por parte de los estudios del consumo cultural y los estudios de las culturas juveniles (Gómez Vargas, 2006 y 2008).

Parece lo mismo, pero no lo es, y la revisión nos ha permitido tener en cuenta varios elementos para incorporar algunos elementos de los estudios del consumo cultural y de los estudios de las culturas juveniles y avanzar en el estudio de los consumos mediáticos juveniles en la ciudad de León.

Lo que presentaremos a continuación es una síntesis de lo que se ha realizado mediante tres trabajos metodológicos que abren distintos aspectos, tanto de las realidades juveniles en la ciudad de León, como de su vínculo con las culturas mediáticas.

- Encuesta de las realidades juveniles en la ciudad de León.
- Trabajo etnográfico de los contextos cotidianos, los entornos familiares y los espacios dentro del hogar.
- Biografías de jóvenes fanáticos de productos mediáticos.

4. La sistematización de lo publicado sobre los consumos culturales juveniles en México forma parte de un trabajo realizado en el Grupo de Trabajo sobre el Consumo Cultural del Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO), coordinado por Ana Wortman (Argentina) y Ana Rosas Mantecón (México).

Punto significativo en nuestro acercamiento a los consumos mediáticos juveniles se refiere a la importancia de su organización y ejecución dentro de dos procesos interrelacionados: la creciente complejidad de las dinámicas sociales y culturales y la presencia de tecnologías de información y de comunicación. Esto implica que la experiencia social se organiza mediante distintos vectores de velocidad y de duración en el tiempo (Koselleck, 2003), y la aparición de nuevos vectores del tiempo que dinamizan y alteran la organización de lo social dentro de distintos espacios sociales y urbanos a la manera de algoritmos fractálicos (Reynoso, 2006; Burkle Elizono, 1999). ¶

II. Tiempo y espacio.
Jóvenes en la ciudad

II. Tiempo y espacio. Jóvenes en la ciudad

Un punto de partida básico es tener en cuenta la presencia de la población joven en la ciudad de León para tener una imagen no sólo de su peso como sector poblacional, sino de su impacto en la vida social, su presencia en lo cotidiano, y poder dimensionar lo que sus procesos de socialización, la conformación de sus subjetividades e identidades, sus prácticas socioculturales, son una realidad que va ganando autonomía y fuerza para impactar a otras realidades sociales y culturales en la ciudad. ¶

Dos elementos hacen que abordar la realidad que viven los jóvenes en la ciudad de León no sea fácil, una de orden analítico y otra de corte empírico. Respecto a lo primero, porque la realidad y los jóvenes son dos esferas sumamente complejas, y más en las últimas décadas. En relación con lo empírico, por la ausencia de información sobre los jóvenes en la ciudad que permita tener una mirada amplia y general, más allá de algunos datos e indicadores censales y estadísticos. ¶

Dos marcos contextuales nos dan elementos para considerar la importancia de lo anterior. ¶

Un primer marco contextual para entender la complejidad es que desde hace un tiempo, y más en las últimas dos décadas, en el país se viven procesos amplios de transformación en diversos niveles y dimensiones en su vida social que han venido alterando de alguna manera a la ciudad y la vida y forma de ser de los jóvenes. Es decir, muchas de las instituciones tradicionales que han posibilitado la inserción social de los jóvenes, han entrado en procesos de transformación de manera radical y en ello se da una doble situación: las condiciones de acceso y la permanencia son más reducidas, crudas, difíciles, pero al mismo tiempo, han venido perdiendo su legitimidad ante la mirada de los jóvenes que se refleja en algunas de sus visiones y prácticas sociales y culturales que parecen distanciarse, diferenciarse y rechazar la vida familiar, escolar y laboral. ¶

Un segundo marco contextual se refiere a la creciente diversidad. Si bien se ha empleado una mirada para observar las desigualdades sociales, desde hace tiempo se ha ido ganando conciencia del factor de la diversidad, por medio de lo cual se entiende que las realidades

geográficas, sociales, económicas, políticas, religiosas, sexuales, culturales, educativas, están presentes en el país, sus regiones y en la ciudad. Igualmente es el caso de los jóvenes. ¶

En primer término, se considera que los jóvenes no son una categoría universal ni supeditada únicamente a su edad, su determinación por lo biológico y lo psicológico, sino que es una construcción histórica y social de acuerdo con el sentido que se le ha otorgado por la diversidad de discursos sociales en un lugar e históricamente. ¶

En segundo lugar, los jóvenes hablan de una realidad que señala lo cambiante, lo heterogéneo y lo variable, mientras que la concepción del adolescente tiende a tener una conformación hacia a la homogeneidad, a lo estático, a lo continuo, a lo común. ¶

Lo estructural de la sociedad se inclina a dar una mirada que homogeniza a los jóvenes, pero la manera como los jóvenes suelen moverse a través de sus agrupaciones y colectivos, señalan otros procesos de estructuración de lo juvenil, y en mucho de ello, son las culturas y sub culturas, así como los estilos de vida, los que marcan los procesos de diferenciación (Feixa, 1998; Nateras, 2002). ¶

Si nos circunscribimos al desarrollo de la población joven en el país, del estado de Guanajuato y de la ciudad de León, podemos tener elementos para observar algunos fenómenos y tendencias sociales importantes, entre ellas:

- El peso y significación de la población juvenil dentro de la estructura piramidal de la población.
- El proceso de transformación de la población en general no sólo en relación con el pasado, sino las trayectorias en décadas futuras.
- Las tendencias diversas de las transformaciones de la población en los distintos estadios de México, y la complejidad que ello representa para la situación actual y las trayectorias futuras de la población joven.

De acuerdo con el Instituto Mexicano de la Juventud (IMJ) (2008) la evolución censal de la población en México entre 2000 y 2005 marcaba una población que iba de 33, 613, 424 a 33, 774, 976 jóvenes entre 12 y 29 años de edad, de acuerdo con la siguiente tabla por edades:

TABLA 1

POBLACIÓN JUVENIL EN MÉXICO 2000 y 2005

Edades	2000	2005
12 a 14 años	6, 392, 415	6, 597, 968
15 a 19 años	9, 992, 135	10, 109, 021
20 a 24 años	9, 071, 134	8, 964, 629
25 a 29 años	8, 157, 743	8, 103, 358
Totales	33, 613, 424	33, 774, 976

Fuente: IMJ (2008)

El IMJ hace la observación que en esos cinco años no se ven modificaciones significativas, sino que lo significativo es su revisión histórica pues de 1970 a 1990 la población joven se duplicó, y de 1990 a 2000 tuvo su crecimiento más impactante pues creció en 40.6%:

TABLA 2

POBLACIÓN JUVENIL 1970-2005

Década	Población 12-29 años
1970	12,347, 150
1990	23, 898, 078
2000	33, 613, 427
2005	33, 774, 679

Fuente: IMJ (2008)

El IMJ señala que 50% de la población joven en el país se concentra en pocos estados del país, siendo Guanajuato el sexto (4.8%). Bajo un enfoque regional, la del centro-occidente, que es donde el IMJ ubica al estado de Guanajuato, es la tercera región con mayor cantidad de jóvenes (23.1%). ¶

Basados en datos del CONAPO (2000), el IMJ da los siguientes indicadores de la población joven en el estado de Guanajuato:

TABLA 3

POBLACIÓN JOVEN EN GUANAJUATO 2000

Edades	Población
12 a 14 años	324, 331
15 a 19 años	508, 643
20 a 24 años	425, 409
25 a 29 años	337, 109
Totales	1, 649, 429

Fuente: CONAPO (2000)

De acuerdo con el INEGI, en el año 2005 había en la ciudad de León 349, 436 jóvenes entre los 14 y los 29 años de edad, de los cuales, 168, 622 eran hombres, y 180, 814 eran mujeres. Por su parte, la Dirección de Promoción Juvenil del municipio calcula que en 2008 había aproximadamente 450 mil jóvenes de ese rango de edad, lo cual equivalía a una tercera parte del total de la población, una tendencia cercana a nivel nacional y estatal. ¶

Como lo hace ver el IMJ en el caso nacional, un punto importante es tener en cuenta que la población joven en la ciudad ha crecido a lo largo de las últimas décadas y que será un sector poblacional significativo en las venideras. ¶

A partir de la información de los censos de 2005, el IMPLAN (2008) proyecta una población en la ciudad de León de la siguiente manera:

TABLA 4

PROYECCIONES DE LA POBLACIÓN EN LA CIUDAD DE LEÓN 2008-2030

Año	Población total	Hombres	Mujeres
2008	1 367 572	669 425	698 147
2010	1 426 65	695 036	731 829
2015	1 567 147	754 275	812 872
2020	1 696 682	807 381	889 301
2025	1 813 890	854 055	959 835
2030	1 914 461	892 455	1 022 006

En las proyecciones de la población de la ciudad de León, el IMPLAN clasifica en tres grupos a los habitantes: el de los niños y niñas (0-14 años de edad), el de la edad laboral (de 15 a 64 años de edad) y el de la tercera edad (de 65 y más años de edad), y aunque esto torna complicado ubicar a la población joven porque se le ubica dentro de la edad laboral, hace ver que este grupo, cuya población base era en

2005 de 804, 660 habitantes, es decir, 63% de la población, para el año 2030 representará 68%, es decir, 1, 297, 872 habitantes. ¶

La proyección demográfica que realizó el IMPLAN hace ver que si bien en 2008 la ciudad de León es la séptima ciudad con mayor cantidad de habitantes en el país, para el año 2030, será la quinta. Esto nos debe hacer pensar no solamente a nivel estadístico, sino en la complejidad de la vida urbana, la vida social, la experiencia de vivir en la ciudad que será muy diferente a la actual, y podemos pensar que un elemento central de esos nuevos entornos pasarán por la población joven en la ciudad. ¶

Los jóvenes en la ciudad

La emergencia de las culturas juveniles es un fenómeno cultural en el tiempo porque marca una serie de diferenciaciones en el orden social, se materializa en el espacio en la manera como se constituye un presente que parece borrar y tensar al pasado. ¶

El elemento temporal actúa mediante dos vectores del tiempo: aquel que se mueve a través del tiempo histórico que permite recuperar las trayectorias de los jóvenes y de la comunicación hasta que llega a un punto de singularidad donde el presente parece abrirse y dividirse; y el del tiempo que se desarrolla a través de la configuración de información en cada momento, el instante, el presente, donde el tiempo y el espacio se unifican y proceden mediante pautas constructivas. ¶

Mediante el primer vector del tiempo es posible entender que las culturas juveniles son una construcción social e histórica, y la sucesión en el tiempo se puede observar en la manera como se ha transformado su contexto social y simbólico, así como en factores como las generaciones, los estilos de vida, la cotidianeidad, elementos que permiten entender el paso de la estructuración de estados estables hacia estados de mayor complejidad, la trayectoria mediante la cual se va desplegando un orden social y cultural hacia una tendencia a la diversidad y a la multiplicidad (Feixa, 1998; Hebdige, 2004). ¶

Desde el segundo vector, las circunstancias cambian porque ya no es únicamente entender a los jóvenes en un contexto, sino la manera como se configura un ambiente que se desarrolla por procesos de estructuración a partir de continuas reorganizaciones en lo biográfico, en lo comunal, en el vínculo orgánico con el ambiente cultural y sus dispositivos simbólicos, tecnológicos, discursivos y estéticos, lo cual permitiría observar que a la par del proceso de individuación de los jóvenes hay una biografía desde la experiencia con lo mediático (Thompson, 1995), así como la conformación de

una biografía colectiva y generacional a partir de la manera como la cultura mediática se configura como un conocimiento distribuido en un tiempo histórico-cultural, la ontogenia generacional y los procesos varios de micro génesis (Cole y Engeström, 2001; Salomón, 2001; Moll, Tapia, Whitmore, 2001). ¶

Para entrar al primer vector del tiempo es necesario considerar la relación de la ciudad y de los jóvenes en el tiempo y en el espacio, de las variaciones que ha tenido a lo largo de la historia, así como los entornos y los ejes que la han estructurado y dinamizado. ¶

Una forma de acercarnos a estos procesos es señalando los tipos de ciudad que se han gestado [5]. Proponemos el siguiente acercamiento:

TABLA 5

FASES DE LA CIUDAD

Etapa	Tipo ciudad	Tendencia ciudad	Espacio
Hasta 1930	Histórica	Ontológica	Centro y alrededores
1930-1960	Industrial	Funcional	Centro y periferia
1940-1980	Mediada	Funcional	Centro y periferias
1980-1990	Internacional	Relacional	Renovación del centro, expansión y diversificación de las periferias.
1990-en adelante	Multicultural Metrópoli	Relacional	Regionalización de la ciudad por territorios. Conexión de las periferias.

Fuente: elaboración propia a partir de: García Canclini, 1997; Gergen, 1997; Reguillo y Godoy, 2005; Giddens, 1995; Debray, 1994.

5. Para una mayor referencia sobre el desarrollo y transformaciones en la ciudad de León, Guanajuato, consultar el documento elaborado por Héctor Gómez Vargas y Adriana Vera, Espacio y tiempo en la ciudad de León. Patrimonio histórico territorial, circuitos culturales y públicos, elaborado para el Instituto de la Cultura de León en el 2008.

De esta propuesta, es conveniente indicar algunas observaciones:

Primero. Son temporalidades cambiantes que se pueden verificar en la manera como se modificó el entorno urbano, la vida social y las identidades de los habitantes, y que puede tener otras variaciones.

Segundo. Las tendencias de un periodo no están delimitadas por las décadas, tienden a estar presentes antes, las siguientes, y después las anteriores. Son zonas de transición por las cuales se puede observar tanto aquello que entra en crisis, como la tendencia del cambio.

Tercero. El ritmo y metabolismo de las fases o etapas en la ciudad se aceleran, se acortan con el tiempo. De un periodo de siglos, las siguientes sólo tardan décadas o años, y esto hace que algunas de ellas permanezcan simultáneamente. ¶

Cuarto. No solo marcan la introducción y ampliación de lógicas de ser y de estar en la ciudad, sino la base de las improntas de sentido de sus espacios, el tipo de identidad que se forja en las sucesivas generaciones, y la ampliación de los espacios sociales por las lógicas de habitarlas y moverse en ellas a partir de los cambios espaciales: del centro de la ciudad que lo organiza, la conformación de periferias, su expansión y diversificación, los cambios en el centro de la ciudad, hasta la tendencia actual de conectar las diversas periferias de la ciudad. ¶

Quinto. La ciudad amplía sus formas de estar presente: del espacio urbano y social, al mediático (prensa, televisión, radio), hasta llegar a lo virtual y ciberespacial (páginas web, blogs, You Tube, Facebook, My Space, etc.). ¶

A partir de lo anterior, y considerando la manera como algunos historiadores locales han dado cuenta de la trayectoria histórica de la ciudad, podemos encontrar otra forma de entrar a observar lo que fue la ciudad y la manera como ha cambiado[6], al señalar tres momentos en la historia de León y lo sintetizamos de la siguiente manera:

6. La tendencia de los historiadores leoneses es a señalar algunas etapas de la historia de la ciudad de León, pero no a agruparlas bajo un eje conceptual y analítico. Caso diferente y muy importante es el que ha realizado Miguel Ángel García Gómez (2009) quien organiza la historia de la ciudad en función de sus procesos urbanos en cinco etapas: la ciudad histórica, desde su fundación hasta 1940; la intervención pre moderna hasta 1970; la búsqueda del ordenamiento, hasta 1980; la expansión y vialidades, hasta finales de 1980; la ciudad dividida, el espacio privatizado, desde 1990.

TABLA 6

PERIODOS Y TENDENCIAS DE LA CIUDAD

Periodo	Tendencia histórica	Ciudad	Infraestructura
Siglo VIII-1940	Premodernidad	Histórica Industrial	Templos Hospitales Escuelas Cines Estaciones de radio Mercados Barrios Estadios deportivos Plazas de toros Teatros
1950-1980	Modernidad	Mediática	Unidades deportivas Tiendas departamentales Estaciones de televisión Bulevares Zona peatonal Central camionera Estadio Nou Camp Centros comerciales Colonias
1990-…	Postmodernidad	Multicultural Virtual Metrópoli	Parques Plazas comerciales Polifórum Foro Cultural Guanajuato Fraccionamientos y zonas residenciales

Fuente: elaboración propia a partir de documentos varios sobre la ciudad de León.

Al tener en cuenta esos entornos y vectores temporales en la ciudad, es posible observar algunas de las variaciones que se han dado en los entornos sociales y urbanos en la ciudad de León y que tienen incidencias importantes en cuanto a la conformación de distintos sujetos sociales, en particular de los jóvenes en la ciudad, principalmente a partir de un segundo momento, que inicia en la década de los cincuenta del siglo XX, cuando la mancha y la infraestructura urbana se alteran, se expanden, se modifican y alteran tanto los espacios sociales como el equipamiento urbano, y por tanto las relaciones sociales, la vida cotidiana, las prácticas culturales, los procesos de conformación de subjetividades en la ciudad, y comienzan a hacerse visibles los jóvenes por las marcas que los irán distinguiendo del resto de la población y que los identifican como grupos específicos de afiliación juvenil (Gómez Vargas, 2007).

Es importante tener en cuenta que las condiciones de la población joven son diversas, que su distribución en la ciudad es amplia, compleja, cambiante, y que lo juvenil no se circunscribe a las condiciones de edad, sino que incluye las particularidades de los procesos de socialización, de identidad y prácticas socio simbólicas, una condición actual de la estructura social y de sus procedimientos cambiantes de estructuración (Goodman, 2008; Coleman, 2008).

Todo ello como resultado de un proceso histórico, social y cultural que se ha gestado en la ciudad, y que a través de los discursos que han circulado en ella, es posible ver que los jóvenes se tornan como una realidad visible y problemática a partir de finales de la década de los cincuenta del siglo XX.

Si bien hay antecedentes importantes que provienen desde finales del siglo XIX, por la aparición de nuevos entornos y dinámicas en la ciudad, los jóvenes adquieren un primer rasgo de empoderamiento juvenil al tornarse socialmente visibles y diferentes al resto de la población: la importancia y la necesidad de su autodefinición y auto legitimación como joven, y esto en sí mismo produce una división en las estructuras sociales y en las configuraciones simbólicas y colectivas de la ciudad porque trazan las líneas de procesos de individuación mediante procesos de distinción y diferenciación a través de procedimientos ajenos a los tradicionales (Gómez Vargas, 2007a).

Una breve representación de lo anterior lo podemos encontrar en la siguiente tabla:

TABLA 7

LOS JÓVENES EN LA CIUDAD DE LEÓN EN EL SIGLO XX

Década	Jóvenes	Medios	Visual
50	Rebelde sin causa	Radio, cine, televisión, discos de acetatos.	Cine
60	Pandilleros, hippies	Televisión vía satélite radio, cine, discos de acetatos.	Televisión
70-80	Chavos banda, chavos disco	Televisión, radio, cine, cassettes	Televisión
90	Punks, skatos, cholos, metaleros, ravers, góticos, fans, etc....	Televisión por cable y sistema de paga, video, Internet, celulares, videojuegos	Video, imagen digital
2000-...	Emos, otakus, reggetoneros, cossplay, bloggers	Internet, MP3, videojuegos, comunicación móvil	Video digital, anime

Fuente: elaboración propia.

En forma sintética se puede decir que en unas cuantas décadas la manera de vivir la ciudad corre por vías y entornos muy diferentes a lo que acontecía hasta mediados del siglo XX. ¶

A los vectores del tiempo en la ciudad corresponden especialidades que se van abriendo, diversificando y expandiendo como un hiperespacio donde el tiempo se abre a una diversidad de experiencias temporales como parte del mismo espacio (Kaku, 2008: 134), que en la ciudad se van gestando y se viven dinámicas translocales (Reguillo y Godoy, 2005), y la socialidad se desenvuelve a partir de pautas

generacionales[7] y agrupamientos colectivos, que habitan tanto a la ciudad como a los mundos mediáticos a la manera de suburbios, territorios temporalizados por lo aquello a lo que se accede, vincula y simboliza (Morley, 2008). ¶

En lo que se refiere a la trayectoria de los jóvenes en la ciudad, nos hace ver una serie de transiciones que se fueron dando hasta llegar al contexto actual. En primer lugar, la necesidad de entender que el joven en la ciudad se ha diversificado, y en ello, no basta ubicarlo a partir de sucesiones generacionales , sino también desde la conformación de agrupaciones juveniles, de ahí la importancia de abordarlo iniciando desde un espectro de nociones analíticas como culturas, subculturas, afiliaciones y colectivos juveniles (Reguillo, 2000). ¶

La presencia de los jóvenes en la ciudad manifiesta una tendencia unitaria de las culturas juveniles, que se prolongaría hasta parte de la década de los ochenta, en cuanto que la presencia de los rebeldes sin causa, los hippies y los chavos banda manifestaban una actitud de afirmar su individualidad y autonomía grupal a través de una serie de elementos de corte clasista, una confrontación en lo ideológico, en momentos donde lo comunicativo estaba predominantemente centrado en lo visual de la televisión, así como la importancia que tendrían para ellos la industria musical, a través de la radio y los discos de vinil, y que se manifestaba igualmente en el tipo de ropa que se empleaba. ¶

Pero a partir de la década de los noventa los contextos son otros, ya no es una condición juvenil unitaria, sino múltiple, fragmentada, cambiante. Si bien sigue presente la tendencia de la búsqueda de una individuación y autonomía colectiva de corte clasista e ideológica en muchos casos, igualmente está presente otra tendencia en los procesos de individuación juvenil, es decir, ser joven a través de la autoafirmación por pertenencia a un estilo de vida, donde el cuerpo, el entorno y las interacciones sociales son dispositivos comunicativos de cosmovisiones, deseos, pertenencias, afiliaciones, sensibilidades, donde la estética oculta o sustituye lo ideológico, y manifiesta lo pulsional colectivo (Maffesoli, 2000 y 2007). ¶

Los referentes y ámbitos comunicativos igualmente se han expandido, diversificado, la imagen digital e interactiva se instala como la predominante, la presencia de pantallas varias (televisión de aire, de paga y restringida, consolas de videojuegos, computadoras, celulares, agendas electrónicas, etc.) por las cuales se accede a una variedad ampliada de mundos mediáticos que conllevan una organización de ecologías mediáticas por medio de las cuales los mundos juveniles se mueven, muy diferentes a cuando únicamente se realizaba a través de la televisión, al cine o a la industria musical

7. Para una revisión del concepto generaciones, recomendamos el trabajo de Marcelo Urresti en el libro dirigido por Carlos Altamirano (2002), Términos críticos de la sociología de la cultura.

tradicional. Este tránsito implica que los jóvenes gravitan a través de tres industrias que circulan por las pantallas: la de los medios de comunicación, la de la información y la del entretenimiento. ¶

Estos tránsitos nos llevan a pensar nuevamente sobre el peso de la población juvenil y la importancia de generar otro tipo de información empírica sobre sus mundos. ¶

A nivel nacional, estatal y local, los jóvenes representan un sector considerable dentro del total de la población, pero por su conformación y diversidad, representan una de las realidades más complejas y complicadas para comprender los procesos de cambio en diversos órdenes (políticos, económicos, sociales, culturales), e igualmente manifiesta otra de las tendencias importantes en la última década: la emergencia, crecimiento y consolidación de la sociedad on line (Rassmussen, 2004; Howard, 2004). ¶

Encuestas y estadísticas disponibles por Internet hacen ver que el incremento en el mundo y en México, de todo lo digital e interactivo ha aumentado de manera acelerada en un poco más de una década, como es el caso del Internet y de algunos servicios que se han desarrollado en los últimos diez años, como el Messenger, y que el futuro próximo será el paso de los medios tradicionales a lo digital e interactivo. Uno de los indicadores más sobresalientes es que tanto los niños como los jóvenes son dos de los principales sectores que acceden y usan el Internet de manera habitual, y con ello se da el señalamiento de que están dejando de lado la televisión como el medio de comunicación preferido y están optando por el Internet. ¶

Algunos datos que provienen de la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI), nos puede dar una idea de lo que representa el Internet para el ámbito infantil y juvenil en el país [8].

- Los internautas en México durante 2008 fueron 27. 6 millones.
- 18. 2 millones de computadoras personales en México, de las cuales, 11.3 millones tienen acceso a Internet.
- 51% de las computadoras con acceso a Internet fueron adquiridas en hogares.
- Se calculan 3.5 computadoras por cada 10 hogares.
- 93% del total de las cuentas instaladas con acceso a Internet son de Banda Ancha.
- 63% de las personas de mayores ingresos (niveles ABC+) tienen acceso a Internet.
- 33% y 20% de las personas con menores ingresos (niveles D+ y D/E) tienen acceso a Internet, y durante el 2008 el mayor crecimiento de usuarios por penetración de Internet fue en el nivel D+.

8. Información consultada de: htttp://amipci.org.mx

- 6 de cada 10 jóvenes entre 12 y 19 años son usuarios de Internet.
- 36% de los internautas que juegan on line son del nivel socioeconómico ABC+, y 50% tiene entre 12 y 19 años, 20% tiene entre 20 y 24 años, 21% tiene entre 25 y 34 años.
- 48% de los accesos a Internet son en el hogar, 34% en un cibercafé, 11% en la escuela.
- Las conexiones en el hogar son las que reflejan más tiempo de acceso a Internet de lunes a viernes: 13% entre 15 minutos a una hora, 14% de una a dos horas, 9% de dos a tres horas, 13% más de tres horas.

Si la televisión es un hecho generalizado en el país después de varias décadas (Jara y Garnica, 2007), el Internet y la comunicación móvil son uno de los impulsos más fuertes de equipamiento tecnológico en el presente y en el futuro inmediato en la mayoría de los hogares, espacios de trabajo, estudio y entretenimiento, que parece estar modificando la vida social en el tiempo y en el espacio, las relaciones sociales y afectivas, los vínculos afectivos, la base social por medio de la sociabilidad (Simmel, 2003) que proviene de lo comunicativo. ¶

Lo anterior no es cualquier cosa en el presente, ni lo será en el futuro, pero la información disponible de lo que acontece en el estado de Guanajuato y en la ciudad de León es prácticamente inexistente[9], aunque se puede pensar que hay una tendencia importante que se está generalizando y creciendo a partir de dos razonamientos. ¶

El primero se refiere al equipamiento generalizado de tecnología para la recepción de medios electrónicos. En 1993 la Universidad de Colima realizó una investigación nacional sobre las ofertas culturales y sus públicos en México[10], y algunos de sus resultados (González y Chávez, 1996) muestran que el equipamiento en la región occidente, donde se ubicó al estado de Guanajuato, era considerable en lo que se refiere a la televisión con una cobertura de casi el 90% de los hogares, seguida de los modulares o estéreos, la videocasetera, la radio grabadora, y de mediana importancia, el teléfono, la cámara fotográfica, los videojuegos, y con muy poca presencia el reproductor de discos compactos, la cámara de video, la computadora personal. ¶

De una o de otra manera, el *Atlas de infraestructura cultural de México*, publicado por el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA), manifiestan algo similar a lo emanado en la investigación de la Universidad de Colima, en el sentido de que el equipamiento de tecnologías de comunicación e información en los hogares del estado de Guanajuato es de los más altos en el país en lo que se refiere a suscripciones de televisión por cable, a televisión restringida, y muy alto en equipamiento de radio y

9. El asunto es más complicado porque igualmente poco se sabe sobre el consumo de medios tradicionales (radio, cine, televisión, video), en el estado y en la ciudad de León.
10. Es importante señalar que la investigación se realizó un año antes de que se introdujera de manera generalizada en el país el servicio de Internet.

radio grabadoras, televisiones, y un equipamiento medio de teléfonos y computadoras[11] .

El segundo punto se refiere al tipo de oferta de medios que se comenzó a dar en la ciudad a partir de la segunda mitad de la década de los noventa con tres innovaciones importantes: la televisión por cable multiplicó su oferta televisiva y se expandió, llegó la televisión restringida vía satélite (DirecTV, Sky, Más TV); el Internet estaba restringido y a partir de entonces se generalizó y se popularizó; la telefonía inalámbrica y móvil.

La aparición de estas tres sistemas de comunicación y de entretenimiento es importante porque a partir de los primeros años del siglo XXI algunas compañías las han integrado como parte de su servicio que ofertan a los habitantes de la ciudad: los sistemas de cable ofrecen la telefonía y el Internet; las compañías telefónicas hacen lo propio con el acceso a Internet y están introduciendo nuevos servicios de mensajería móvil, y de acceso a la televisión a través de los celulares.

Tres datos nos dan una imagen de lo que puede estar sucediendo con base en lo que anteriormente se ha esbozado. En los censos de población del 2005, el INEGI señalaba que en la ciudad de León había 268, 717 viviendas [12] , 95% de ellas estaban equipadas con aparatos de televisión [13] . En el 2009, la empresa de televisión por cable que opera en la ciudad, Megacable, señalaba que tenía una cobertura en el 72% de la ciudad [14].

El crecimiento de la oferta de medios y el ingreso del servicio de acceso a diversos sistemas de información son importantes porque permiten tener una idea de las pautas y patrones diferenciales que en la ciudad se fueron dando para un tipo de equipamiento generalizado de tecnología variada, de la alteración en los procesos de recepción, consumo y uso de los medios y tecnologías, del tránsito de la televisión al Internet como fuente de interés por los jóvenes, así como de la instalación de las redes comunicativas alrededor de la vida y el interés de niños y jóvenes hacia estas herramientas.

Igualmente es importante observar la manera como estas tecnologías fueron introduciéndose en los hogares, en las escuelas, en el mundo laboral, en la apertura de los cibercafés, y con la generalización de los servicios de banda ancha para navegar por Internet, que permitió la diferenciación de usuarios por el tipo de acceso, y la posibilidad de realizar diversas actividades a partir de los servicios de Internet [15].

De este modo, desde la década de los noventa, se puede ver una ciudad que se abre a la internacionalización y se inclina hacia lo multicultural, pero igualmente, que muchas cosas comienzan a suceder por lo virtual, tanto en lo que se refiere a un tipo de relaciones que

11. La información que publica el CONACULTA es a nivel estatal, pero se puede pensar que el principal equipamiento de medios de comunicación está centrado en las ciudades que conforman el corredor del Bajío guanajuatense: Celaya, Salamanca, Irapuato, Silao, Guanajuato y León.

12. De acuerdo con el INEGI, en 1990 el número de viviendas había crecido en un 48.4% (146, 719), y para el 2000 12.9% (216, 454.

13. En la investigación, Visión Juvenil 2008, en las casas de los jóvenes encuestados había un equipamiento tecnológico con las siguientes tendencias: aparatos de televisión (99%); reproductores de DVD (92.4%); reproductores de CD (91.0%); teléfono celular (84.4%); computadora (57.7%); consola de videojuegos (41.9%; acceso a Internet (41.1%).

14. En el 2009, la empresa Megacable inició el servicio Yoo, con el cual pretende expandir la comercialización de los servicios que ya estaba ofreciendo: televisión por cable, telefonía y acceso a Internet. Esto implica que su mercado se ha expandido a empresas, oficinas, comercios, además de las viviendas. Esta acción se ha realizado para competir el mercado ante la llegada a finales del 2008 de la

se generan por la telefonía celular, la mensajería instantánea por Internet, la presencia de personas, instituciones públicas, empresas y organizaciones por diferentes plataformas que posibilita el Internet, desde las páginas web, los blogs, los fotologs, Facebook, My Space, hasta la participación en distintas comunidades virtuales, desde los videojuegos, los chats, aficionados al deporte, la búsqueda de parejas sentimentales y sexuales, fanáticos de algún producto mediático, etc. ¶

También podemos entender que en momentos cuando la ciudad crece bajo un entorno de búsqueda de la internacionalización, se fragmenta al multiplicarse sus espacios y al mismo tiempo se interrelacionan por avenidas que propician una vida urbana caracterizadas por movimiento, tejida por una serie de espacios privados para el consumo, la diversión, el estudio y el trabajo. De ahí la importancia que adquiere el desplazamiento y la estancia, al igual que el paisaje urbano y los ambientes culturales que señalan diferenciaciones de usos y prácticas socioculturales de sus habitantes. ¶

Pero en ello también observamos la presencia de las casas, donde el hogar se convierte en un nodo para la movilidad en la ciudad, un refugio ante el caos y la violencia urbana, un espacio para hacer cercano lo lejano a través de los medios de comunicación, el Internet y la comunicación móvil. Y de ahí viene la importancia de observar lo que acontece con las familias en la ciudad, la vida en el hogar como un espacio desde el cual sus miembros se mueven a través de procesos de mediatización que posibilitan la cultura mediática, los medios de comunicación y las tecnologías de información y de comunicación. ¶

Si retornamos al señalamiento del IMPLAN sobre las proyecciones del crecimiento en la ciudad hacia el año 2030, hemos de pensar que desde el 2008 se está fraguando otro cambio radical en la ciudad, y ese cambio no sólo implicará alteraciones por la vía de lo social, sino de la sociabilidad, y ahí el mundo mediático y las realidades juveniles no sólo podrían tener otro rostro, sino que actuarán en el desarrollo de la ciudad en el futuro. ¶

La ciudad de los jóvenes

La ciudad para los jóvenes es su realidad porque es el contexto inmediato del que no fácilmente pueden escapar: ahí viven y en algunos casos tienen que vivir, y esto significa que la ciudad no necesariamente haya crecido y se haya equipado con espacios juveniles, aunque sí con espacios para los jóvenes [16]. Si bien una pregunta importante nos llevaría a investigar quién ha estado construyendo espacios juveniles en la ciudad, igualmente hemos de preguntarnos

empresa Dish. La empresa Sky igualmente ha reaccionado, para quien el estado de Guanajuato ocupó el quinto lugar de la demanda de sus servicios y tiene 104 mil suscriptores en el estado. Espera ampliar su servicio en 20, 000 casas durante el 2009. Ver periódico A. M., de los días: 25 de marzo, 18 de mayo, 19 de agosto del 2009.

15. Una de las discusiones sobre lo que implica la presencia de la computadora con acceso a Internet en las casas es que esto puede repercutir en la lectura de libros por parte de los jóvenes y niños, y por tanto en su rendimiento escolar. Una tendencia de investigación señala que más bien lo que se produce es una tensión entre el acceso a Internet y el consumo de televisión. Recomendamos revisar a Griswold y Wright, 2004). Por otro lado, recomendamos la lectura de Pahor, 2008; Fernández Jeansalle, 2008; Bouille, 2008, quienes hacen una exposición del consumo de tecnologías de información y comunicación de jóvenes de clase alta, media y baja en Buenos Aires.

16. Pensar esto más a profundidad nos llevaría a revisar lo que han sido las políticas sobre la juventud en la ciudad, algo que rebasa el objetivo del presente trabajo, un tema pendiente de indagación.

sobre la manera como los mismos jóvenes habitan a la ciudad y a partir de ello se apropian de las realidades urbanas, las tornan y construyen como propias, en realidades juveniles.

Esto significa que la ciudad ha sido construida desde la estructura de lo social, pero no se ha considerado su estructuración por vía de la sociabilidad, la manera que desde las experiencias de vivir en la ciudad los grupos, organizaciones e individuos "estructuran las relaciones entre diferentes situaciones que viven" (Bourdin, 2007: 22).

Una forma de comenzar a observar lo anterior es a través de la manera como los jóvenes perciben y habitan la ciudad, y para ello nos remitimos a la encuesta sobre los jóvenes de la ciudad de León que realizamos en 2008 [17].

Una gran mayoría de los jóvenes encuestados, 79.2% (1140), manifestó que era originario de la ciudad de León, y 84.0% (1,209) dijeron que se consideraban leoneses.

El punto a destacar es que los que se sienten leoneses lo hacen porque parece que fue un destino que los colocó en la ciudad. El 50.3% (608) dijeron que porque aquí nacieron; 19.9% (217) porque aquí viven; 8.2% (99) porque toda su vida han vivido aquí, o 6.7% (81) porque han vivido la mayor parte de su vida en la ciudad.

El arraigo marca pero no necesariamente es algo que identifique. La ciudad parece un entorno de vida, no una forma de vida que les gustaría experimentar como jóvenes.

En lo que existe en la ciudad, hay que ocupar y encontrar aquello que les permita vivir como jóvenes, y eso da otra imagen de la misma ciudad.

Si revisamos las respuestas respecto a qué lugares de la ciudad es donde se sienten jóvenes y se encuentran con jóvenes para hacer cosas de jóvenes, las respuestas más representativas son:

- Antros: 42.9% (618).
- Escuela: 32.6% (470)
- Casa de amigos: 32.4 466)
- La calle: 26.7% (384)
- Plazas comerciales: 26.3% (378)
- Espacios deportivos: 17.4% (251)
- Casa propia: 11.7% (16)

En la visión de los jóvenes, los principales espacios de la ciudad son aquellos que permiten estar con pares o grupos de amigos o conocidos, que van de aquellos que se abrieron para que ellos se divirtieran (antros), o que pudieran apropiárselos para estar en común con otros jóvenes (escuela, plazas comerciales, casas, espacios deportivos), o porque son un reducto donde pueden estar y apropiárselo para algo (la calle).

17. La encuesta se realizó bajo el proyecto, Visión Juvenil 2008, para el Instituto Municipal de Planeación (IMPLAN) y la Secretaría de Desarrollo Social (SEDESOL).

Esto se manifiesta igualmente en dos preguntas: lo que para ellos identifica o distingue a los jóvenes, y lo que para ellos significa ser joven.

De lo primero, encontramos las siguientes respuestas:

- La actitud: 49.2% (709)
- La edad: 45.0% (64)
- La ropa: 12.1% (174)
- La escuela: 7.6.% (109)
- Los amigos: 7.6% (109)
- El cuerpo: 6.0% (87)
- El tipo de trabajo: 3.1% (44)
- El peinado: 2.2% (32)

De lo segundo, encontramos que las principales respuestas fueron:

- Poder salir a divertirse con los amigos: 5.8% (84)
- Ser feliz y gozar la vida: 5.2% (75)
- Es la etapa que se disfruta más: 4.8% (69)
- Ser libre de tus actos y responsable: 4.1% (59)
- Liberarte: 3.7% (53)
- Etapa de decidir, divertirse, recapacitar y planear: 3.1% (45)
- Aprovechar el momento y las oportunidades: 3.0% (43)
- Etapa de desarrollo para el futuro: 2.7% (39)
- Disfrutar la edad sin excesos, experimentar sin dañarse: 2.8% (34)
- Aprender a vivir: 2.3% (33)
- Ciclo de maduración: 2.2% (33)

El cruce de las preguntas sobre la identificación con la ciudad y lo que distingue al joven corrobora la tendencia de buscar en la ciudad espacios propios de lo juvenil, como se puede observar en la siguiente tabla:

TABLA 8

¿Qué es lo que te identifica más o te distingue como joven? vs. ¿Tú te consideras leonés?			
	Sí	No	No sabe
La edad	37.8%	6.5%	0.7%
La escuela	6.3%	1.2%	0.1%
El cuerpo	5.3%	0.6%	0.1%
La ropa	10.9%	1.2%	0.0%
El peinado	1.9%	0.3%	0.1%
El tipo de trabajo	2.7%	0.3%	0.0%
La actitud	41.0%	7.3%	1.0%
Mis amigos	6.5%	1.0%	0.1%
Los grupos juveniles	0.1%	0.1%	0.0%
La ideología	0.0%	0.1%	0.0%
Los valores	0.1%	0.0%	0.0%
La responsabilidad	0.1%	0.0%	0.0%

Y también en el cruce entre la identificación con la ciudad y los espacios propios para jóvenes:

TABLA 9

¿En qué lugares de la ciudad es donde se sienten, se encuentran y se pueden hacer cosas de jóvenes? vs. ¿Tú te consideras leonés?			
	Sí	No	No sabe
Escuela	25.8%	6.3%	0.6%
Plazas comerciales	22.3%	3.5%	0.5%
La calle	22.5%	3.8%	0.3%
Casa de amigos	27.1%	4.7%	0.6%
Antros	36.5%	5.8%	0.7%
Espacios deportivos	15.1%	2.0%	0.3%
Casa propia	9.9%	1.5%	0.2%
No sabe	8.1%	0.8%	0.1%
En fiestas	0.3%	0.1%	0.0%
En el cine	0.1%	0.0%	0.1%
En el billar	0.0%	0.1%	0.0%
En las micheladas	0.1%	0.0%	0.0%
En el trabajo	0.1%	0.0%	0.0%

Fuente: Visión Juvenil 2008

De ambas respuestas vemos que, en un primer momento, los jóvenes viven la ciudad, y su vida, para divertirse. Al parecer, la ciudad no está conformada para ello, sin embargo buscan, encuentran, o se apropian de algún espacio. Los principales espacios oscilan entre lo público (plazas, escuelas, calles), lo reservado (antros), y lo privado (casas). ¶

Un segundo paso es observar los entornos de vida de los jóvenes, donde, de acuerdo con los resultados de la encuesta, los circuitos están establecidos: los padres, la madre, los hermanos, los amigos, la pareja. ¶

En el análisis de la Encuesta Nacional de la Juventud 2000 (ENJ2000) para el caso del estado de Guanajuato (Gómez Vargas, 2003) se contemplaba la fuerte presencia de los padres para pasar el tiempo libre, seguido de los hermanos, los amigos y la pareja, más en el caso de las mujeres jóvenes que en el de los hombres, y que conforme van creciendo los padres van dejando su lugar a los amigos y a la pareja. ¶

Algo de esa información se puede ver en las respuestas de los jóvenes encuestados, donde si bien hay una tendencia a la presencia mayoritaria de algunos de estos grupos, no todo se hace con todos ni de la misma manera (platicar, estudiar, ver televisión, ir al antro, etc.). ¶

Pareciera que las distintas actividades que se realizan a lo largo del día son una sucesión de esferas para diferentes cosas y con diferentes personas, y aunque se sugiere que hay una regularidad, los márgenes para vivirlos es a través de determinados grupos o personas. ¶

Un punto que destaca es la presencia de los hermanos. Una forma de intentar darle un sentido es que los padres tienden a ausentarse y los hijos a quedarse en casa. En cambio, la relación con los padres se puede estar tornando rutinaria (horas y días), y es el momento del encuentro a través de alguna actividad, donde destaca el caso de la madre. ¶

De igual forma está el caso de los amigos que no sólo son compañeros en la diversión, en el estudio, sino en el compartir ideas, afectividades. Para hacer eso, el caso de la pareja parece diluirse un tanto y para condiciones muy específicas. ¶

La compañía es un indicador, pero otro igualmente importante se refiere a los temas que platican los jóvenes con distintas personas y grupos, pues es en la diversidad de éstos donde puede manifestarse una serie de percepciones, intereses y preocupaciones que están en ellos o alrededor de ellos. La presencia de los amigos se manifiesta como más constante en la mayoría de los temas de conversación, seguidos de los padres, la madre y la novia. Pareciera que no sólo es el tema de lo que toca platicar, donde en el punto de la afectividad y de los riesgos, los padres y la madre, no el padre, son importantes. ¶

Es indispensable pensar en la importancia de lo sentimental del joven que busca afectividad y seguridad, que se pone en tensión y contradicción con lo que sucede una vez que crece más allá del ámbito del hogar familiar. ¶

Esto se hace evidente a través de la presencia de la pareja y la importancia que le dan. Si bien se menciona que una prioridad de los jóvenes es el matrimonio y tener hijos, las prácticas cotidianas y los temas de conversación son muy específicos: los sentimientos, sus sueños de futuro, el amor. En el caso de la encuesta de los jóvenes de la ciudad, pareciera que los padres dan seguridad por el modelo a ser y proyectar, los amigos por el compartir y acompañar, la pareja pareciera ser el objetivo de la seguridad íntima. ¶

Esto parece rondar un tema que salió de manera tímida en algunas de las respuestas, y que tocaría explorar más a profundidad en otra ocasión: la tendencia a la soledad. Una soledad que no solo se manifiesta por la ausencia de padres, sino por una vivencia personal que aparece por momentos. Los amigos y la pareja, así como los hermanos, son una compañía, pero una diversidad de factores lleva a que los jóvenes se sientan solos, incomprendidos, sin posibilidad de expresar. ¶

Quizá ese sea un elemento de por qué lo afectivo, lo sentimental, lo lúdico, sea tan importante para muchos, la necesidad de ganar márgenes de libertad, de aprovechar el momento de ser joven. Y más allá de ello, mucho de lo que proviene de la industria de la cultura, el entretenimiento y los medios de comunicación, sea importante para ellos. ¶

Si partimos de indicios como los anteriores, se puede ver en la ciudad la aparición de un holograma en el cual se gesta una serie de realidades por ocupar por parte de los jóvenes (Keniston, 2008) en la que no sólo es importante atender cómo históricamente se ha gestado una noción y una realidad de los adolescentes (Musgrove, 2008), sino cómo a partir de sus realidades como culturas juveniles, se puede explicar las condiciones socioculturales en la ciudad, las alteraciones de los entornos de vida a través de la presencia de nuevos vectores del tiempo que se manifiestan en experiencias y especialidades varias. ¶

III. Jóvenes y culturas mediáticas

III. Jóvenes y culturas mediáticas

Biografías mediáticas de jóvenes

La emergencia de las culturas juveniles es un fenómeno porque en sí misma la juventud es una etapa y una transición, pero como fenómeno sociocultural marca una serie de diferenciaciones en el orden social, la manera como se constituye un presente que parece borrar y tensar al pasado (Ferraroti, 2008; Maffesoli, 2002). ¶

Como lo expresamos anteriormente, el elemento temporal puede actuar mediante dos vectores del tiempo: aquel que se mueve a través del tiempo histórico que permite recuperar las trayectorias de los jóvenes y de la comunicación a lo largo del tiempo, y el tiempo que se desarrolla a través de la configuración de información en cada momento, el instante, el presente, donde el tiempo y el espacio se unifican y proceden mediante pautas constructivas. ¶

El primer vector es el tiempo de la sucesión (cronológico) y se desarrolla a partir de una estructura que se va desplazando en un orden de continuidad y discontinuidad; el segundo vector es el tiempo de la exposición (cronoscópico) y se manifiesta a través de la duración e intensidad de la exposición a los acontecimientos, el presente que va construyendo su propia estructura y estructuración (Virilio, 1997; Brea 2002). ¶

Es importante tener en cuenta que en el segundo vector del tiempo, la temporalidad es un continuo presente que no se representa, sino que se exhibe y está en continua construcción, un proceso temporal inconcluso y abierto a insertarse en una historia del presente que no ha concluido pero que se desarrolla dentro de marcos contextuales específicos y que es necesario abordarlos a la manera de micro procesos (De Garay, 2007: 17). ¶

Una forma de acceder a la manera como los jóvenes comenzaron a entrar a los mundos mediáticos fue a través de lo que se denominó "biografías mediáticas", con lo cual se pretendía explorar los contextos tanto de la ciudad como los familiares, el tránsito de la infancia a la adolescencia que fueron enmarcando cierto tipo de acceso y de experiencia con la cultura mediática. ¶

Un elemento que nos permitió trabajar con el material biográfico fue a partir del fenómeno de los fans que se estaba comenzando a manifestar en algunos sectores de la ciudad, porque a través de las

biografías mediáticas de jóvenes que se asumían fans de algún producto de la cultura mediática (*Star Wars, Harry Potter, El Señor de los Anillos*, etc.), se consideró que era posible acercarnos a *la relación* que se tiene con el consumo de medios, los vínculos con comunidades de jóvenes, el conocimiento que se desarrolla sobre los universos mediáticos, el papel de los mundos fantásticos en su vida cotidiana y a lo largo de su proceso de individuación como joven (Hills, 2002; Brooker, 2002), así como la lógica que se ha ido desarrollando en la cultura mediática de crear universos autónomos y en expansión, lo suficientemente atractivos y accesibles para los jóvenes, que se vienen conformando como parte de sus ambientes y entornos de vida (Levis, 1995).

Punto importante de los fans es que además de ser una manera de conformar un nuevo mercado a través de mecanismos y *procedimientos* para crear continuamente ramificaciones en las aficiones, de la emergencia de comunidades que han modificado con su intervención los procesos tradicionales de producir y de consumir la cultura (Jenkins, 2008), son la pauta para re pensar a los jóvenes, lo que acontece con ellos en cuanto a culturas juveniles con manifestaciones como la de los otakus, los cossplay, las ganguro, lolitas góticas, los emo, y muchos más que proceden de otras vertientes históricas y culturales que en algunos lugares como en Japón, los han venido considerando como "otra especie" (Ortiz, 2003; Gómez Vargas, 2008a), y que se está estableciendo en los imaginarios a partir de películas, cómics, videojuegos, juegos de cartas y series de televisión.

También está la consideración de que en los discursos de los jóvenes que dan cuenta de sus aficiones, se puede encontrar la explicitación de lo que ha sido relevante dentro de su propia trayectoria al emplear algunos de los dispositivos provenientes de la cultura mediática para usarlos en la constitución de una parte de su subjetividad que se manifiestan en la auto identidad, auto justificación, la auto crítica, pero igualmente son recursos narrativos que emanan de un sentido de construcción comunitario, y una herramienta para observar las emociones y afectividades que se ponen en acción al vincularse en comunidades o pares, que los vincula y los liga a algo que es relevante (Gergen, 1996).

En varios casos, ser consciente de que sé es fanático de un producto mediático representa un acto de afirmación de sí mismo y un proceso de diferenciación de su vida y de su entorno. Se puede vivir como un momento que "marca" o como un proceso en el cual se va introduciendo hasta que se ve inmerso en él. En ambos casos, es el resultado de varios entornos, procesos y contextos que se van tejiendo, e implica una serie de relaciones con diferentes grupos so-

ciales, pues el fanatismo puede comenzar en la infancia, en la adolescencia o incluso cuando se es adulto. ¶

Un primer elemento importante es el entorno de vida desde el cual los fanáticos vivieron sus vidas y comenzaron a generar un tipo de historia y experiencia con la cultura mediática. Todos los jóvenes con quienes trabajamos nacieron en la década de los ochenta y ese entorno es parte de los contextos en los cuales nacieron y se desarrollaron y se vincularon de distinta manera con tres procesos básicos:

- Los procesos de transformación que se vivían en el país y que se manifestaban en las alteraciones del metabolismo, de las dinámicas y equipamientos para el consumo en muchas ciudades en México. Son momentos en los que el país se está abriendo a un nuevo tipo de economía, los antecedentes de la globalización, la internacionalización de los mercados, la ampliación de la industria de la cultura, la introducción en los hogares de nuevas tecnologías de información y de comunicación así como de nuevos soportes de reproducción en distintos formatos de productos y bienes simbólicos mediáticos (la videocasetera, el DVD, las consolas de videojuegos, la computadora, los Cds de música, televisión de paga, Internet, etc.).
- Los procesos de transformación de la vida familiar y el equipamiento tecnológico en el hogar. Esto se refiere tanto al proceso en el cual las familias y sus dinámicas se fueron modificando durante la infancia de los fanáticos, como en la capacidad y actitud de equipar el hogar con tecnología de información y de comunicación en las casas. Es decir, mientras en algunas familias hubo traslados de residencia de una ciudad a otra o en la misma ciudad, en algunos casos hubo separaciones o divorcios, los padres hubieron de ingresar a trabajar para sostener la economía familiar, igualmente acontece que cuando los hijos son niños, estos se mueven con determinada ecología de tecnología de información y de comunicación (televisión abierta, equipos de sonido, videocasetera), y conforme comienzan a crecer y a alterar sus redes sociales por entrar a nuevas etapas de su socialización, el equipamiento comienza a modificarse con la introducción de el DVD, la computadora, el acceso a Internet, las consolas de videojuegos, etc. En este punto, los contextos y condiciones de cada familia, así como su actitud con los hijos y con los medios de comunicación, marcan diferencias importantes.
- Los tránsitos de la infancia a la adolescencia y su vínculo

con la cultura mediática a través del equipamiento tecnológico en el hogar. En la mayoría de los casos que trabajamos, la televisión abierta era el principal vínculo de los niños con lo mediático, por lo cual su mundo era el de la programación infantil, principalmente las caricaturas y las películas, que se complementaba en las casas donde se tenía videocasetera. Esto se modificó cuando se accedió a televisión de paga y cuando se introdujo en la casa el DVD: además de la ampliación de la oferta televisiva, se procedió a un tipo de televidencia distinto pues los niños comenzaron a observar otro tipo de productos, a poder seleccionar aquello que a ellos les interesaba más, lo que más les atraía, a coleccionar películas, series de televisión, y cuando llegó la computadora y el Internet, esto se amplió igualmente pero permitió algo inédito hasta ese momento: hacerlo en colectivo y simultáneamente a través de chats, de los foros de fanáticos, la consulta de páginas oficiales de los productos mediáticos, bajar imágenes y música, etc.

La mayoría de los jóvenes con los que se trabajó reconocen que su afición a un mundo mediático es recordado como un momento en el cual muchas cosas en su vida o en su forma de ver al mundo cambió, un antes y un después, y uno de ellos lo sintetizó al expresar que fue una "experiencia que marca" en la adolescencia. ¶

Esto no significa que antes no habían tenido contacto con productos mediáticos, al contrario, en la mayoría de los casos crecieron inmersos en ellos a través de la televisión, el cine, las revistas, pero era aquello que los padres proveían o facilitaban como parte de lo propio de un niño en el hogar. ¶

No es gratuito que en varios casos los niños o adolescentes que llegaron al momento que los inició en una afición por algún producto mediático, aconteciera por la presencia de algún miembro de la familia: los padres que lo llevan al cine o los primos que regalan o prestan la trilogía de *Star Wars;* la madre que le compra a la hija el libro de *Harry Potter,* o la lleva al cine a ver las películas; el padre que fomenta en el hijo la lectura, la afición por la ciencia ficción, le compra la primera consola de videojuegos, los libros de El *Señor de los Anillos*, cámaras de fotografía o de video para que pueda jugar filmando lo que el hijo quiera; el regalo de cumpleaños o de navidad de los DVD de la trilogía de *Star Wars.* ¶

Una primera manifestación del interés por esos mundos mediáticos en los niños o adolescentes fue el coleccionismo, que no sólo serían las marcas de su interés y sus procesos de identificación, igualmente sería las de una trayectoria personal a lo largo del tiempo dentro de esos mundos [18]. ¶

18. Quim Puig (2002: 99), señala que el fanatismo implica lazos emotivos de corte grupal, y para ello es importante la noción de fandom, la contracción de "fan kingdom", "reino del fan", de lo cual expresa Puig: "Se trata de la existencia dentro del consumo y del seguimiento de los productos culturales específicamente juveniles de un determinado ámbito de actividades que permiten que una persona se declare ante sí mismo y ante los demás como fan".

En algunos casos, la experiencia coincide con el paso de la infancia a la adolescencia y se propició a través del cine, del video o de un libro, y eso implicó realizar una diferenciación con lo que se vivía en la niñez en relación a lo que lo fue conformando su forma de ser como adolescente porque, por un lado, los contextos y los mundos de la infancia se alteraron, y por otro lado, porque su actitud con lo mediático se dinamizó de manera particular: no sólo hubo cambios en los contenidos de los productos mediáticos, también un crecimiento de exponerse a diversos de esos productos a través de dispositivos tecnológicos, como una práctica ampliada para acceder a sus aficiones y a emplear sus diversos recursos de acuerdo con sus gustos y aficiones particulares. ¶

Esto significa que el niño o el adolescente cobró cierta autonomía, ya sea para gestionar con los padres la adquisición de un soporte tecnológico para entrar en estos mundos (videojuegos, computadora, DVD), la adquisición de los formatos de registro de los productos mediáticos (CDs de música, de videojuegos, de películas; acceso a Internet, etc.), los objetos de la colección (libros, muñecos, ropa, etc.), sino que en algunos casos ellos mismos pudieron adquirirlos con sus propios recursos, y esto marcó una distancia con los padres en lo que se refiere a sus propios gustos, una relativa autonomía para acceder y moverse dentro de los mundos mediáticos, y un espacio íntimo y personal diferenciado de sus padres y de los adultos en general. ¶

Ya sea por un libro, por el cine o por el video, la afición los llevó a realizar dos procedimientos importantes. Por un lado, en los casos que no estaba ya presente en la familia, se introdujo a la lectura de libros, de películas o series de televisión que forman parte de una saga, y esto los encaminó, tanto a la relectura como a una exploración a de esos mundos que se distribuían a través del Internet y la industria del entretenimiento y de los medios de comunicación. Por otro lado, la afición los llevó de una afición a otra, lo cual les fue formando una visión expandida de diversos mundos mediáticos, ya sea en forma paralela y simultánea, o el paso de una para llegar a otra, en forma de sucesión. ¶

El momento de entrada a una afición de algún producto mediático, en algunos casos es un momento fundacional que conlleva un mito para entrar a un tiempo que se comparte con otros fans: el reconocimiento de que era el encuentro de algo, un portal o algo así, donde la realidad se abría a otras realidades, como lo fantástico, la magia, la imaginación, y para algunos eso les permitía ampliar su experiencia y sus expectativas respecto a su propia realidad concreta. ¶

Para algunos aficionados de *Star Wars*, la estética y el realismo de

las imágenes los trasladó para entrar a otro mundo de lo posible. Para los de *Harry Potter,* saber que hay otros mundos más allá de los muggles fue algo similar, al igual que el mundo de los elfos, los orcos, los urukai, los enanos, del *Señor de los Anillos*. En los tres casos, era un mundo por explorar, pues los creadores habían fundado todo un mundo nuevo, con algunas historias oficiales, pero dejaban de lado muchas cosas por descubrir. En términos de los fans de *Star Wars*, era entrar a ser parte creadora de los "universos expandidos". Como lo dijo una fanática de *Star Wars*, lo importante no es la historia en sí misma, sino el fondo, lo que es más profundo y sostiene a la historia, lo que abre como posibilidad y que el fanático tiene que descubrir. ¶

En ese punto, no sólo fue entender que se había pasado de una etapa a otra, sino que debía comenzar otra forma de ser, y es por ello que otro elemento importante de los momentos que los marcaron es que ello propició una actitud diferente ante lo mediático. ¶

Varios de los fanáticos reconocen que su afición es una obsesión que por momentos raya en la enajenación, que están a expensas de la mercadotecnia que continuamente introduce al mercado productos de diverso tipo relacionados por su afición y que deben adquirir para aumentar su colección, pues el coleccionismo es uno de sus principales rasgos como fan. Lo reconocen, pero al mismo tiempo son conscientes de que es un apartado de su vida, y que hay momentos y ocasiones para poder estar cerca de su afición, la cual deben cultivar, desarrollar, y que eso ha cambiado o ha modificado su forma de ver el mundo y su relación con los medios de comunicación. ¶

Un fan de Star Wars expresó :

Mira, yo creo que, podría decir así, de las cosas que soy aficionado, de lo que más me gusta, es: coleccionar monitos. Pero si soy sincero conmigo mismo, yo creo que lo que más me gusta coleccionar es conocimiento sobre la película y sobre el hecho Star Wars. Y entonces es así como: todo mundo tendrá colección de monitos, pero no todo mundo sobre quién es quién; qué va a pasar en la historia; o no todo mundo sabe en qué va a acabar el Episodio III, por ejemplo, yo sí sé en que se acaba el Episodio III, y eso es así como, de alguna manera yo saber algo que no todo el mundo sabe. Y eso incluye mucho lo que es la experiencia musical, porque, para mí la experiencia musical de Star Wars dice mucho más de lo que estas viendo en pantalla. Yo digo que Star Wars no hubiera pegado, si no fuera por la música; la música es lo que le da el carácter de seriedad, vas en serio a lo que es Star Wars, le da dignidad, por decirlo de alguna manera; y la música misma tiene muchos mensajes que no todo el mundo sabe apreciar.

Una joven fanática expresó que haber entrado a los libros y a las películas de *Harry Potter y de El Señor de los Anillos* la habían llevado a ser una "espectadora activa" porque la había llevado a conocer y a estudiar tanto lo que había en los libros, como lo que de los libros la llevaba a otros libros o películas, así como a estudiar la manera de leer un libro de literatura y las formas de apreciar y estudiar cine. Un joven fanático de E*l Señor de los Anillos* sintetizó su experiencia diciendo que a partir de haber leído los libros, a la par que veía las películas, le había llevado a entender su vida, su mundo y lo que sucede con la gente, por lo cual decía que desde ese momento su relación con el cine era un "cine por socialización". Varios fanáticos de Star Wars comentaron que algo que los había impresionado era la presencia de tecnología y de una ecología que nunca habían imaginado, y que eso les llevó a investigar e informarse sobre la ciencia y a tener cierta conciencia ecológica. La mística de los Jedi y la figura del Yoda y sus "rollos filosóficos", los llevaron a entender que detrás de la historia y de los personajes había algo más. ¶

El caso de algunos fans de *Star Wars* es ilustrativo. Varios de ellos al concluir su licenciatura realizaron su tesis alrededor de la película, ya sea en el diseño visual, en la música, la comercialización de sus productos, etcétera, y un grupo llegó a organizar varias convenciones de fans y formaron la asociación de fans de la ciudad y posteriormente se aliaron con las de otras ciudades del estado de Guanajuato y entonces formaron parte de la Federación de Fans de México. ¶

Si bien las convenciones de fans de Star Wars se dejaron de realizar, esto propició la aparición de otro tipo de convenciones, que si bien son organizadas por empresas de nivel nacional, en las cuales los aficionados o fanáticos de diversos mundos de lo fantástico se encuentran, como es el caso de las convenciones del cómic, de la manga y el anime, de los otakus, de juegos de cartas y videojuegos. ¶

En muchos casos, la entrada a esos mundos los llevó a otro proceso nuevo: la ampliación de sus redes sociales a partir de su relación con diversas comunidades de fanáticos con los cuales se encontraban a través de lo virtual (Messenger), o en espacios urbanos particulares (la escuela, cafeterías, casas de alguno de ellos, el cine, espacios en la ciudad para comprar películas, animé, jugar rol o cartas de combate), o partir de eventos especiales como los congresos ya mencionados de fanáticos de *Star Wars*, del cómic y del animé, de otakus, y otros más, en una actitud variable que va de lo lúdico a lo "frikki", la extensión de una infancia que se conserva por su afición a esos mundos y la tendencia a compartir revistas, películas, videojuegos, y toda una gama de objetos de colección, hasta una

forma de ampliar sus conocimientos de esos mundos, del cine, de la literatura y de lo que ocurre a través del Internet. ¶

Pero entrar en esos mundos no sólo fue el paso de la infancia a la adolescencia, sino que hubo otros factores. ¶

La ciudad de su infancia la recuerdan como una ciudad pequeña, tranquila, donde estaba muy claro cuál era su centro y sus alrededores; se podían mover a través de ella sin tanto problema, continuamente acudían a los parques con los amigos y a paseos con la familia, permanecían en la calle con los vecinos, o en la casa con sus padres o amigos. Su mundo infantil era el de la familia que estaba permanentemente en la casa, el de los vecinos o amigos de la escuela con los cuales podían jugar o ver televisión. ¶

Sus primeros contactos con lo mediático fue a través del cine, la televisión o los videos, los cuales eran parte de las rutinas familiares o de la convivencia con amigos, siendo las caricaturas y los productos infantiles (películas de Walt Disney, caricaturas de Hanna Barbera, Warner Brothers) los que más les atraía. Otro elemento presente eran las revistas que les compraban sus padres, o la música que se escuchaba en la casa, así como los discos de música que les compraban porque era para niños. En algunos casos, algunos tuvieron las primeras consolas de videojuego de Atari. Un punto en el cual se percibe los antecedentes de algunas transiciones es el gusto por determinadas series que veían en la televisión, en particular *He Man, Thundercats, Candy-Candy, Los Caballeros del Zodiaco*, que veían en la televisión abierta, o por la renta de videocassettes. Para sus padres, eran caricaturas, como una variación del *Pájaro Loco, Don Gato y su pandilla, Los Picapiedra*, que habían visto en su adolescencia, pero para los hijos era entrar a un mundo que los marcó y que ahora recuerdan como "la neta". ¶

En este punto habría que considerar que desde la infancia estuvo presente la fantasía y la ficción a través de las caricaturas que pasarían a otra dimensión con la presencia de los videjojuegos, las películas y las series de televisión, donde el anime sería la mayor evidencia. Pareciera que estos géneros discursivos, textuales y estéticos fueron un elemento importante para la conformación de la percepción de los jóvenes, un recurso para la constitución de sus subjetividades, una serie de herramientas para la definición de su identidad personal, y eso marcó una enorme diferencia respecto a sus padres, cuyo mundo afectivo e íntimo se conformó de otra manera y con otros recursos, algunos de la misma cultura mediática. ¶

Las transformaciones en la ciudad, del tipo de equipamiento urbano como ofertas culturales para el desarrollo de un tipo de experiencia y de vida social, alteraciones en su metabolismo y en sus dinámicas que propicia otro tipo de desplazamientos, de diversifi-

cación espacial, de habitar de manera variada los espacios que conforman las trayectorias cotidianas de sus habitantes; alteraciones en las instituciones básicas como la familia, la escuela, la diversión, así como las maneras de estar juntos, de relacionarse, las afectividades y las pertenencias a espacios y a grupalidades; la llegada y modificación de una diversidad de ofertas mediáticas y espaciales para la presencia de los jóvenes, dentro de las cuales no sólo se favorece la constitución de una cotidianeidad vinculada con estilos de vida particulares, sino un proceso de conformación de subjetividades, que en sí mismas tiene un trayecto y una conformación específica, pero igualmente una temporalidad que discurre más por el grado de intensidad en la exposición a esos mundos. ¶

Espacio de movilidades. El hogar y los jóvenes

El punto de contacto de los dos tipos de vectores temporales se puede observar al tomar en cuenta la acción y presencia de los medios de comunicación como "medios ambientales" (Holmes, 2005), es decir, cuando la cultura se moviliza y se torna esfera comunicativa mediática, cuando lleva a la cultura a una dimensión que traspasa la geometría y parece convertirse en holograma, algo como la propuesta de James Lull (2003: 13) de la supercultura donde concibe a la cultura como "orientación y experiencia personal y en las formas dinámicas en que la interacción social significativa, las actividades y las identidades son construidas por las personas a través de las formas, los códigos y los procesos de la comunicación humana contemporáneos". ¶

Visiones sobre las sociedades en lo global conciben las alteraciones que se han dado en lo espacial a partir de los flujos, lo que transita sin un eje central espacial, lo que transforma, modifica y altera de manera distinta, la relación del tiempo y del espacio para tornar el espacio en hiperespacios. En muchos estudios sobre la ciudad, las culturas juveniles y los medios de comunicación tienden a ser una mirada recurrente que lleva a considerar la necesidad de entender la movilidad, la migración, la desterritorialización (Augé, 2007a) y que todo ello no sólo trastocan las geometrías y las políticas de movilidad en el espacio (Massey, 2005), sino lo cultural en su conjunto a partir de una base interactiva, comunicativa y relacional (García Canclini, 2007a) que impactan en las afectividades, los sentimientos de pertenencia, las identidades históricas y culturales. ¶

A partir de consideraciones de este tipo, las referencias continuas es hacia el mundo de los jóvenes como uno de los sujetos sociales e históricos de la era del nomadismo, los flujos, la interacción mediática y el consumo de cultura mediada. La tendencia es observar

la movilidad, de los jóvenes, la apropiación y usos sociales de diferentes espacios urbanos por parte de distintas comunidades o agrupaciones juveniles. Pero igualmente la mirada puede estar instalada en los espacios en los cuales permiten atraer el exterior y tornarlo individual y comunitario. Las miradas a las culturas juveniles privilegian la movilidad y la manera como se apropian de territorios y espacios públicos, y poco atienden a aquellos espacios que son los que les permiten acceder a lo colectivo y a lo mediático. ¶

El tema del hogar se torna visible y significativo, por el papel que tiene en los diseños de lo cotidiano dentro de los entornos complejos de la ciudad que se ha ido dinamizando y complejizando, y, de acuerdo con las encuestas sobre la juventud y el consumo de cultura, porque se ha convertido en uno de los nodos para la relación social, el acceso a la cultura y el vínculo central de la experiencia individual de los jóvenes. Igualmente el hogar se ha colocado como uno de los puntos estratégicos para la convergencia de tecnología y de la interrelación de lo mediático, lo cual ha modificado la noción, organización y composición del hogar moderno (Morley, 2005), tanto al interior, con las alteraciones en las dinámicas y composiciones familiares, a partir del tipo de equipamiento tecnológico, como hacia el exterior, en el sentido de que es el punto de llegada y de salida de lo que se mueve y está presente en el mundo más amplio. ¶

A lo largo de la encuesta que realizamos a los jóvenes de la ciudad de León se pudo dar cuenta del vínculo cercano que mantienen los jóvenes con la familia, pero igualmente que es una realidad cambiante y en tensión creciente. Algunos elementos nos dan una idea de esto. ¶

Entre los jóvenes encuestados, 84.2% (1,212) manifestó que viven en una casa para ellos o sus familiares; 8.1% (116), en una casa compartida; 6.5% (99) en un departamento; 0.7% (10) en un amueblado; 0.3% (5) en una casa duplex; 0.2% (3) en una vecindad. El 68.0% (979) viven en casas de los padres; 16.5% (238) en una residencia que rentan; 10.1% (145) en una propia; 3.6% (52) de propiedad familiar; 1.8% (26) en una que les han prestado. ¶

Las dos respuestas nos indican que la mayoría viven en casas y que un gran porcentaje de ellas son de los padres o de la familia. Esto es una seña de la tendencia a vivir alrededor de la tutela de los padres, o de alguno de ellos, de miembros de la familia con los que conforma una de sus primarias comunidades de socialización. ¶

Esto se puede ver en las respuestas que dieron de las personas con las que viven, siendo los principales: la madre: 77.5% (1,116); los hermanos: 74.4% (1,072); el padre: 67.8% (976); el esposo (a): 11.5% (166); los hijos: 10.5% (151); los abuelos: 7.1% (102); sólo: 6.0% (87); los tíos: 4.8% (69); los sobrinos: 3.7% (53); los primos: 2.9% (42). ¶

Por otro lado, la condición civil de los padres: 80.6% (1,161) están casados; 10.6% (153) están divorciados; 4.9% (70) son viudos (as); 2.4% (35) son solteros (as); 1.0% (15) viven en unión libre. ¶

Esos datos nos daban la imagen de una familia tradicional aunque igualmente se pueden ver algunas tendencias que se están dando y que, algunas, pueden crecer. ¶

La importancia de los padres y los hermanos. La tendencias emergentes: separarse temprano por unión o matrimonio, para estudiar, trabajar, por problemas familiares.

- Además de la presencia de los padres, está la de los hermanos, después otros miembros de la familia.
- La figura de la madre, principalmente como soporte afectivo, moral, compañía.
- Igualmente se percibe la presencia de los amigos y de la pareja.
- La conformación de la familia tiende a estar entre cinco y seis miembros, en casas con tres o cuatro recámaras de promedio.
- El estado civil de los padres tiende a ser el tradicional, casados, pero hay otras tendencias que señalan algo que puede estarse moviendo: el divorcio, la unión libre, la soltería.
- Una tendencia importante de que los jóvenes quieren vivir solos.
- La importancia de los jóvenes de su vida afectiva, la búsqueda de una seguridad y compañía.
- La tendencia a la emancipación familiar por alguna vía a una edad que oscila entre los 17 y los 21 años de edad.

Algunos de estos elementos quedan más claros si se toman en cuenta algunos de los indicadores de la vida familiar trabajados en la encuesta. ¶

En primer lugar se exploró sobre algunas actividades que realizan los jóvenes en compañía de alguien a lo largo de lo cotidiano. Las actividades y las tres principales compañías con quienes lo realizan, fueron:

TABLA 10

Actividad	Compañía
Comer	**Padres (45.6%)** Hermanos (30.2%) Madre (15.8%)
Compras	**Amigos (31.0%)** Madre (19.4%) Hermanos (18.5%)
Descansar	**Solo (47.8%)** Hermanos (14.4%) Padres (12.2%)
Divertirse	**Amigos (70.8%)** Novio (a) 15.6% Hermanos (13.7%)
Estudiar	**Amigos (36.1%)** Hermanos (5.7%) Novio (a) (2.9%)
Platicar	**Amigos (58.4%)** Padres (22.3%) Hermanos (20.9%)
Ir a misa	**Padres (37.7%)** Hermanos (13.1%)
Salir al antro	**Amigos (69.4%)** Novio (a) (12.4%) Hermanos (7.5%)
Tareas domésticas	**Solo (29.3%)** Hermanos (22.4%) Madre (20.1%)
Ver televisión	**Solo (34.2%)** Hermanos (33.6%) Padres (18.3%)

Fuente: Visión Juvenil 2008

Los circuitos sociales parecen estar establecidos: los padres, la madre, los hermanos, los amigos, la pareja. ¶

En el análisis de la Encuesta Nacional de la Juventud 2000 (ENJ2000) para el caso del estado de Guanajuato (Gómez Vargas, 2003) se contemplaba la fuerte presencia de los padres para pasar el tiempo libre, seguido de los hermanos, los amigos y la pareja, más en el caso de las mujeres jóvenes que en el de los hombres, y que conforme van creciendo los padres van dejando su lugar a los amigos y a la pareja. Algo de esa información se puede ver en las respuestas de los jóvenes encuestados. ¶

La compañía es un indicador, pero otro de igual importancia se refiere a los temas que platican los jóvenes con distintas personas y grupos, pues es en la diversidad de éstos donde puede manifestarse una serie de percepciones, intereses y preocupaciones que están en o alrededor de ellos. ¶

Además, es una manera de acceder a las redes sociales y afectivas de los jóvenes. ¶

TABLA 11

Tema de conversación	Grupos
Escuela	**Amigos (29.7%)** Padres (28.5%) Hermanos (12.5%)
Sueños/futuro	**Padres (30.3%)** Amigos (29.7%) Hermanos: (12.5)%
Religión	**Padres (31.9%)** Madre (16.1%) Amigos (11.7%)
Política	**Padres (25.3%)** Amigos (19.0%) Padre (10.9%)
Sexo	**Amigos (45.7%)** Padres (18.3%) Novio (a) (15.7%)
Amor	**Amigos (38.5%)** Novio (a) (26.3%) Padres (12.9%)
Adicciones/drogas	**Amigos (42.2%)** Padres (28.3%) Hermanos (12.4%)
Sentimientos	**Amigos (36.2%)** Novio (a) (21.4%) Padres (19.5%)
Problemas sociales	**Padres (35.8%)** Amigos (30.2%) Hermanos (12.4%)

Fuente: Visión Juvenil 2008

Si se vuelve a revisar los resultados de la ENJ 2000 para el caso de Guanajuato, ahí salían una serie de resultados que tienen una relación cercana con la encuesta de los jóvenes. Mientras que con el padre manifestaban que se platicaba de algunas cosas, el espectro de las pláticas con la madre era más amplio y con mayor frecuencia, en temas que tienen que ver con los sentimientos, la afectividad, las creencias y valores que la convierten en el eje de la composición de una cultura moral, y con valores sustentados en su religión. ¶

En la encuesta que realizamos, la presencia de los amigos aparece como más constante en la mayoría de los temas de conversación, seguidos de los padres, la madre y la novia. Pareciera que no sólo es el tema de lo que toca platicar, donde tanto en la afectividad como en los riesgos, los padres y particularmente la madre, son importantes. ¶

Así, la mayoría de los jóvenes viven con los padres y conservan un vínculo moral y afectivo cercano, que los ligan a una tradición y a una forma de vida, ya que éstos les brindan un espacio de seguridad de diverso tipo. Pero también se manifiesta que en otras dimensiones de sus vidas, los jóvenes perciben, valoran y actúan con matrices diferentes a las de sus padres, no sólo porque su mundo es otro, sino porque el entorno familiar se ha modificado a través de algún tipo de ausencia de los padres, que suele suceder cuando alcanzan la adolescencia, entran a la secundaria y comienzan a conformar su identidad y subjetividad más allá de las improntas familiares. ¶

Por otro lado, en una ciudad donde el espacio público ha sido limitado a lo largo del tiempo por la ausencia histórica de lugares para realizar distintas prácticas culturales, el hogar se fue instalando como un nicho de vida privada y como una de las principales sedes para la vida social y cotidiana en general, algo que se ha ido modificando a lo largo de las últimas décadas a partir de la expansión urbana, la alteración del tipo de vivienda, la conformación de circuitos y entornos alrededor del hogar, la diversificación de ofertas culturales que abren otros espacios para transitar por lo cotidiano y sendas de vida social, la llegada de nuevos sistemas de distribución de los medios de comunicación y de soportes de tecnologías de información y de comunicación. ¶

Durante las últimas décadas se ha modificado la vida cotidiana de las familias en la ciudad: los miembros de la familia se han dispersado porque cada miembro debe cumplir con distintas obligaciones a lo largo del día, y muchas de las actividades que cada uno realiza las hacen a través de interacciones mediáticas, tanto por el equipamiento tecnológico en el hogar, el acceso en otros espacios (escuela, trabajo, cibercafé, etc.), como por una diversidad de so-

portes tecnológicos móviles (celulares, MP3, agendas electrónicas, consolas portátiles, etc.) (Gómez Vargas, 2007). ¶

Desde una perspectiva, pareciera que las circunstancias siguen igual y que las discontinuidades y rupturas de lo cotidiano tuvieran que ver con cambios de residencia, de trabajo, de escuela, alteraciones en las vialidades, el paso de los hijos de una etapa a otra, las rutinas entre semana y la de los fines de semana. Pero a su vez, también suceden otras alteraciones en los contextos y dinámicas al interior de la familia y del hogar que tornan el vínculo familiar en algo inédito y ambiguo: el empoderamiento de los hijos en el hogar que les da una autonomía y autoridad de distinto calibre, al mismo tiempo que hay una dependencia económica, afectiva y moral con los padres. ¶

Así como se ha de mirar a los jóvenes en una doble dimensión, la que se da a partir de la relación con los padres y la que se da desde sus redes sociales y afectivas ampliadas, de igual manera se ha de observar la vida cotidiana en el hogar: su configuración y los tránsitos que llevaron a ella. ¶

En los últimos años he coordinado diversos trabajos de campo para explorar la cotidianeidad de las familias, la presencia de tecnologías de información y de comunicación y el vínculo que tienen los hijos con ellas. ¶

En gran parte de los trabajos etnográficos en los hogares de jóvenes de la ciudad se han encontrado una serie de variaciones y de tendencias . En un ejercicio de exploración realizada en el 2008 con siete familias de la ciudad, encontramos dos elementos en común. ¶

La primera tendencia es que suelen vivir en la casa de sus padres, pero la ausencia de éstos es continua, ya sea porque se han separado, como porque el padre y la madre se ausentan principalmente debido al trabajo, mientras que en gran parte de las rutinas cotidianas de los jóvenes implica estar en su casa o en la casa de amigos. ¶

La segunda es que si bien la casa es variable en tamaño, usos y distribución, en equipamiento tecnológico, está segmentada no sólo para realizar determinadas labores, sino por una apropiación de los distintos miembros de la familia, siendo los hijos quienes más circulan y emplean los espacios comunes, y sus habitaciones se convierten en uno de los epicentros de la mayor cantidad de equipamiento tecnológico. ¶

La tendencia de los hijos de las siete familias al recordar el tránsito de la infancia a la adolescencia tuvo igualmente algunos elementos en común, entre otros:

- Veían más televisión en la infancia, y fue menor en la adolescencia. Esto se refleja en que se pasó de ver toda

la barra programática infantil, a canales de televisión como MTV, VH1, Nickelodeon y programas de anime.

- Tránsito en la infancia: al cambiar la ciudad, que se tornó caótica y peligrosa, se pasó del juego con los amigos en la calle a la televisión en las casas, y de jugar en el parque a los videojuegos.
- Tránsitos en la adolescencia: se pasó de ver la televisión como principal actividad, a practicar con algunos amigos o compañeros de escuela algún deporte, ir al café/antro, acceder al Internet.

Y los elementos en común de sus entornos de vida, fueron:

- De la convivencia familiar porque la tranquilidad en la ciudad y las rutinas de los padres lo permitían, a la dispersión (por la separación o ausencia de los padres a lo largo del día), al ensimismamiento en el hogar y la presencia de nuevas comunidades como los hermanos, los amigos o la pareja.
- De la casa al café, antro, plazas comerciales.

Ver un poco más a detalle lo que acontece en algunas familias permite tener una mejor perspectiva y un ejemplo puede ayudar a visualizar mejor lo anterior. ¶

Una familia de clase media, donde el padre y la madre son comerciantes de 52 años, y las dos hijas son estudiantes de universidad y de la preparatoria, con edades de 20 y 17 años respectivamente, viven en una colonia en los márgenes actuales de la ciudad, en una casa de una sola planta y que tiene los siguientes espacios: la cocina, dos baños, la sala y tres recámaras: la de los padres, la de las hijas y un pequeño estudio. ¶

La casa tiene un equipamiento tecnológico distribuido y marca un tanto la composición de la familia, los roles, así como la manera como se ha diseñado el empleo del equipamiento a lo largo de los días. A excepción del estudio, en todos los espacios hay una televisión, aunque sólo en la sala y en la recámara de los padres tiene servicio de televisión de paga, y en la recámara de las hijas se tiene el DVD y la consola de videojuegos. El estudio tiene dos computadoras con acceso a Internet. Todos los miembros de la familia tienen su propio celular y sólo la hija menor tiene un aparato de MP3. ¶

Tanto el padre como la madre desayunan, salen a trabajar y regresan hasta la noche. Si alguno de ellos llega temprano, van a la recámara, ven televisión, hacen o reciben llamadas por el celular, y antes de dormir procuran cenar con sus hijas mientras miran los noticieros y se enterarn de los acontecimientos del mundo. Los fines de semana optan por permanecer en su recámara, descansando, viendo

televisión, haciendo llamadas telefónicas. Mientras continúan en la casa, la cocina y su recámara son los lugares donde se establecen, mientras que la sala, la recámara de las hijas y el estudio son zonas de paso para comentar algo, o hablar por celular. ¶

Son las hijas quienes ocupan todos los espacios, y aunque permanecen más tiempo en el estudio porque ahí tienen la mayor cantidad de equipamiento, el resto de la casa es para permanecer en contacto con la televisión, mientras comen, descansan y hablan por celular. Cuando llegan de la escuela se preparan la comida y comen, arreglan su habitación y después entran al estudio, hacen la tarea, estudian mientras se divierten con la televisión, los videojuegos o entran a Internet. Mientras descansan o platican pueden estar en la sala, o mientras desayunan o se preparan la comida están en la cocina, y en ambos casos la televisión está presente. La hija menor a veces no atiende la televisión porque emplea el MP3 y lo lleva por toda la casa. A la hora de dormir, van al cuarto y ven más televisión. ¶

La ausencia de los padres no se circunscribe a estar fuera de la casa: al llegar están en otro lugar, y aunque se enteran de lo que hicieron las hijas en la escuela y a quién vieron en el día, ignoran lo que hacen en general, incluyendo sus travesías por Internet, sus salidas con amigos, los programas de televisión que ven o los videojuegos con los cuales juegan. ¶

Las hijas permanecen más tiempo en la casa y se apropian de ella. La soledad es un estado continuo de estar en el hogar en el cual la hermandad es la que prevalece, así como la compañía virtual a través de los celulares y del Internet. Las hijas no sólo se han acostumbrado a la ausencia de los padres, es la manera como les gusta estar porque así ellas están con sus cosas, sus mundos, y aunque dependen de sus padres, ahorran para comprar aquello que les gusta e interesa: videojuegos, música, revistas, MP3, etc. Estar en la casa es permanecer continuamente frente a la televisión o en la computadora, y la vida familiar se ha diluido porque el tiempo que comparten es limitado porque "cada quien tiene que hacer sus cosas". ¶

Esto que parece una condición estructural, tiene en la memoria de los jóvenes una historia que tiene que ver con la manera como la vida en la ciudad se fragmenta y se satura al mismo tiempo, como lo cercano de lo familiar se torna distante. Así como ven que en la ciudad en la actualidad hay más autos, avenidas, casas y comercios, centros comerciales, igualmente perciben una mayor violencia e inseguridad, al mismo tiempo que más vigilancia y tendencia al control, mientras que cuando eran niños la ciudad era más pequeña, tranquila y al mismo tiempo había más contacto personal y convivencia con la familia cotidianamente. ¶

A los cambios en la ciudad y en el hogar se añaden otros elementos: el paso de la infancia a la adolescencia y la llegada de las tecnologías de comunicación y de entretenimiento al hogar. Mientras que en la infancia su mundo era jugar en la calle, en los parques y en la casa, donde las muñecas, la bicicleta y algún tipo de deporte era lo ordinario, en la adolescencia esto fue modificado por su acceso a productos mediáticos como el cine, los videojuegos, el anime, y las calles y parques fueron abandonados para acceder a los gimnasios, los antros, las cafeterías, las salas de cine y los centros comerciales. ¶

Dos elementos pautan parte del cambio. ¶

La televisión en primer lugar. Si bien recuerdan que la televisión era parte de la mayoría de las tardes en su casa o en alguna de sus amigos, con la adolescencia dejaron de ver "tanta televisión", debido a que comenzaron a distribuir su tiempo con otras actividades en el hogar, como los videojuegos o navegar por Internet, como fuera del hogar ya sea con amigos, compañeros de la escuela o la pareja. El tipo de ver televisión tuvo una discontinuidad al mismo tiempo que una continuidad. Si bien veían todo tipo de programación infantil durante tardes completas, de adolescentes comenzaron a ver canales de televisión y programas muy específicos en determinados horarios, donde la mayoría señala canales y programas musicales, como de anime. ¶

La continuidad que se percibe es que se transita de las caricaturas al anime, donde los mundos infantiles que se difunden por las caricaturas son una antesala que los llevan a otro tipo de caricaturas por donde circulan los mundos que atraen y manifiestan las subjetividades de los adolescentes. ¶

El celular en segundo lugar, que es empleado como una herramienta para estar en contacto con los padres, pero principalmente para estar en relación con distintas comunidades que les son cercanas de algún modo. Al igual que el Messenger, el celular les permite estar en contacto, transmitirse información, tener reuniones diarias en las cuales se encuentran como una rutina y, en ocasiones, como un ritual. Como el caso de una joven que manifestaba que todas las noches se veía con algunos amigos y amigas para comentar lo que había sucedido en el día, las películas que habían ido a ver, y que era como verse en el recreo de la escuela, o ciertos días en la plaza comercial, y que no acudir al encuentro, era perderse de algo importante. Las citas, los encuentros, se programaban a través de llamadas por celular. ¶

El empleo del celular no sólo habla de una organización de la subjetividad y de la agenda de vínculos de los jóvenes, sino que parece ser un mecanismo distribuido por los espacios y las rutinas cotidianas, un recurso para fluir y vincularse con personas en

situaciones concretas más allá de las delimitaciones y trayectorias espaciales, territoriales. ¶

Como vimos anteriormente, las dos jóvenes empleaban el celular continuamente para hablar con los amigos, pero igual sucede cuando están en la escuela, en los centros comerciales, en el cine, en los antros, en las cafeterías, con quienes mantienen continuo contacto para localizarse, coincidir o comentar lo que va aconteciendo a lo largo del día o de una actividad en concreto. ¶

IV. Los tiempos del tiempo

IV. Los tiempos del tiempo

La presencia de las tecnologías de información y de comunicación en las ciudades del país se remite a un poco más de dos décadas, lo cual quiere decir en términos de la historia que es un lapso de tiempo muy corto, pero que en él se han dado demasiadas cosas que pareciera que han estado presentes desde hace mucho tiempo. ¶

La cuestión es que su presencia no se ha dado dentro de una temporalidad de continuidad lineal, sino más bien dentro de un ritmo de corte fractálico, es decir, una continua onda de trayectorias cíclicas, rizomáticas de progresión orgánica que contiene su propia temporalidad y se abre a una serie de continuidades y discontinuidades. Además, su presencia se da dentro de un entorno de transformaciones amplias, a todos los niveles y dimensiones de lo social, alrededor de un ritmo basado en la aceleración y la innovación. ¶

Es por ello que en unas cuantas décadas su presencia se ha generalizado y se ha ido constituyendo no sólo en parte de la vida social y cotidiana, sino igualmente en la manera como se construye socialmente la realidad (Vizer, 2003). En ese sentido, las tecnologías de información y de comunicación, la cultura mediática, ha dejado de ser un producto y una mediación de la modernidad y de la posmodernidad, para ser un elemento que constituye la experiencia posmoderna o hipermoderna. Por ejemplo, Gilles Lipovetsky y Jean Serroy (2009: 28) hablan del cine en la actualidad, en lo que se ha denominado la hipermodernidad:

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.

Lo mismo sucede con las transformaciones de las culturas locales en el país: no se pueden pensar sin la presencia de los medios de comunicación, la cultura mediática, las realidades juveniles presentes en las ciudades, porque ahí está en gran parte la pauta que conecta hacia una transición de singularidad incierta en el tiempo a través de la cultura. ¶

Entrar en una singularidad en el tiempo significa llegar a un tiempo cero donde la cultura se bifurca porque se introduce una nueva dimensión de experimentar la temporalidad en el espacio, y porque se abre a las travesías del pasado para introducir tendencias hacia delante. Para algunos autores esto es lo que ha venido aconteciendo

do en el mundo desde la década de los sesenta con la revolución de la informática que propició la entrada de un vector que produjo la llegada de un punto de bifurcación, y que en los estudios de la cultura y de la comunicación se puede percibir con los cambios de la semiósfera con el paso de la grafósfera a la videoesfera, la ampliación de entornos amplios como la globalización, la postmodernidad, la pos cultura.

En el caso de muchas ciudades del país fue entrar en un proceso de vida donde los tiempos largos de su historia, los tiempos de algunos de sus ciclos de vida coinciden en el presente para acelerar modificaciones ante una transición de vida social y cultural incierta. En este tránsito hay un vínculo cercano entre la ciudad, las tecnologías de información y de comunicación y las subjetividades juveniles.

En este vínculo es posible entender muchas cosas que suceden con la cultura, con la comunicación y con los mundos de vida de las personas, una pauta para entender transformaciones concretas en muchas culturas locales de México, donde gran parte de sus dinámicas han sido impulsadas desde finales de la década de los noventa por una economía basada en el consumo, en la introducción de patrones de vida sociales que de ello emana y se desarrolla. Esto en sí mismo es un tiempo cero, una novedad: ciudades que se han guardado en la historia se abren a múltiples temporalidades a través de procedimientos del consumo, el entretenimiento, el tiempo libre, lo lúdico y el ocio.

Vistas así las cosas, el consumo de cultura permite entender en estas ciudades los tránsitos y los nuevos entornos urbanos, y las culturas juveniles nos acercan a lo que se está moviendo y se está impulsando hacia distintos órdenes en la ciudad, mediante sus vínculos individuales y colectivos con lo mediático, y por las transiciones en sus procesos de individuación que igualmente manifiestan otras pauta en los procesos biográficos (Sennett, 2006), donde la temporalidad que proviene de lo comunicativo está transformando la temporalidad de lo que se hereda, lo que transita y proviene del pasado y marca la ruptura y transición mediológica que se ha venido gestando y está en proceso.

Dentro de los estudios de las culturas juveniles y los nuevos medios de comunicación, las ciberculturas o las tecnologías de información y comunicación, se ha venido expresando que muchos de los jóvenes en la actualidad, aquellos que nacieron a partir de la década de los noventa, son la primera generación que nacieron dentro de una ecología de medios digitales e interactivos, y a esos jóvenes se les concibe como la generación net, o como los "nativos digitales", como si estos jóvenes rebasaran las demarcaciones conceptuales para ubicarlos dentro de los parámetros tradicionales

de adolescentes, jóvenes, sub culturas juveniles, tribus urbanas, para intentar entenderlos como una nueva raza, nación o especie, una mutación sociocultural de un orden emergente más allá de la etnia y de la nación, lo cual marca una serie de inquietudes, preocupaciones y dudas dentro de entornos institucionales como la familia y la educación, y encienden las alarmas en otras instancias como el ámbito laboral, político, la salud y el orden social (Tapscott y Williams, 2007). ¶

Esto es un fenómeno, una realidad social, una singularidad de la cultura que se está comenzando a estudiar, y que permanece inédito y desconocido en nuestro entorno de investigación. ¶

Sin embargo, parte de lo que hemos investigado nos colocan en la antesala para explorar estos nuevos entornos sociales, culturales y mediáticos, porque nos ha permitido estudiar tanto a la ciudad como a una generación de jóvenes que son los antecedentes inmediatos a los nativos digitales que se están haciendo visibles y presentes en diversos entornos de la ciudad. ¶

Los trabajos en la ciudad nos han mostrado los cambios que se han estado dando desde hace algunas décadas, con un vínculo muy cercano a la presencia y transformación de los jóvenes, la manera como se han ido estableciendo espacios juveniles para habitar la ciudad, y algunas de las pautas, rasgos y tendencias de los sectores juveniles, el despliegue de sus particulares formas de ser a través de un estilo y forma de vida que marca diferencias importantes con las generaciones mayores, sus agrupamientos y afiliaciones juveniles. A la par, se ha ido haciendo palpable la presencia de la familia para la vida de los jóvenes, el papel que se juega para el acceso y vínculo con las culturas mediadas. ¶

Lo anterior se ha gestado dentro de un lapso del tiempo muy corto, tan corto que implica serios problemas para su comprensión cabal porque es igualmente un tiempo muy corto para el metabolismo lento de la cultura, pero no para el de la tecnología, de la información y de la comunicación mediada. ¶

Bibliografía

Bibliografía

ÁGUILAR Rivera, José Antonio (2006). "El laberinto de las identidades", en Toledo, F., Florescano, E. y Woldenger, J. (coordinadores), *Los desafíos del presente mexicano.* México, Editorial Taurus.

ALTAMIRANO, Carlos (2002). *Términos críticos de la sociología de la cultura.* Buenos Aires, Editorial Paidós.

ARISPE, Lourdes (coordinadora) (2006). *Retos culturales de México frente a la globalización.* México. Miguel Ángel Porrúa Editores.

AUGE, Marc (2007). *Por una antropología de la movilidad.* Barcelona, Editorial Gedisa

AVELLO, José y Muñoz, Antonio (2002). "La comunicación desamparada. Una revisión de paradojas en la cultura juvenil", en Rodríguez, F. (editor), *Comunicación y cultura juvenil.* Barcelona, Editorial Ariel.

BONFADELLI, Heinz (1993). "Adolescent media use in changin media enviroment", en *European Journal of Communication*, Vol. 8., No. 2, June.

BOUILLE, Julieta (2008). "Usos y apropiaciones de Internet en jóvenes de sectores populares urbanos", en Urresti, M. (editor), *Ciberculturas juveniles.* Buenos Aires, Editorial La Crujía.

BOURDIN, Alain (2007). *La metrópolis de los individuos.* México, Universidad Iberoamericana Puebla, ITESO, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Embajada de Francia en México.

BRAKE, Michael (2008). "Sabiduría callejera", en Pérez Islas, J.; Valdez, M. y Suarez, M. (coordinadores), *Teorías sobre la juventud. Las miradas de los clásicos.* México, Miguel Ángel Porrúa Editor y UNAM.

BREA, José Luis (2002). *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales.* Salamanca, Editorial CASA.

BROOKER, Hill (2002). *Using the force. Creativity, community and Star Wars fans.* New York, Continuum.

BUCKINGHAM, David (2008). *Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital.* Buenos Aires, Editorial Manantial.

BUCKINGHAM, David (2005). *Educación en medios. Alfabetización y cultura contemporánea.* Barcelona, Editorial Paidós.

BURKE Elizondo, Gerardo (1999). *Teorías de caos y catástrofes para médicos, biólogos y psicólogos.* México, Universidad de Zacatecas.

CASTELLO, Enric (2008). *Identidades mediáticas. Introducción a las teorías, métodos y casos.* Barcelona, UOC Press.

COLE, Michael y Engeström, Yrjö (2001). "Enfoque histórico-cultural de la cognición distribuida", en Salomón, G. (compilador), *Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas.* Buenos Aires, Editorial Amorrourtu.

COLEMAN, James (2008). "La sociedad adolescente", en Pérez Islas, J.; Valdez, M. y Suárez, M. (coordinadores), T*eorías sobre la juventud. Las miradas de los clásicos.* México, Miguel Ángel Porrúa, UNAM, Consejo Iberoamericano de Investigación de la Juventud.

CONSEJO NACIONAL DE POBLACIÓN (2000). *Situación actual de las y los jóvenes en México.* México, CONAPO.

DEBRAY, Regis (1994). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente.* Barcelona, Editorial Paidós.

DE GARAY, Adrián (2008). "Los jóvenes universitarios mexicanos: ¿son todos iguales?", en Suarez, M. H. y Pérez, J. A. (coordinadores), *Jóvenes universitarios en Latinoamérica, hoy.* México, Miguel Ángel Porría Editores y UNAM.

DE GARAY, Adrián (2004). *Integración de los jóvenes en el sistema universitario. Prácticas sociales, académica y de consumo cultural.* México, Ediciones Pomares.

DE GARAY, Graciela (2007). "Prólogo: ¿Por qué estudiar la historia del tiempo presente?, en De Garay, G. (coordinadora), *Para*

pensar el tiempo presente. Aproximaciones teórico-metodológicas y experiencias empíricas. México, Instituto Mora.

DE MORAES, Denis (2007). "La tiranía de lo fugaz: mercantilización cultural y saturación mediática", en De Moraes, D. (coordinador), *Sociedad mediatizada*. Buenos Aires, Editorial Paidós.

DE SOUSA Santos, Boaventura (2006). *De la mano de Alicia. Lo social y lo político en la postmodernidad*. Colombia, Siglo del Hombre Editores. 1ª reimpresión.

FEIXA, Carles (1998). *El reloj de arena. Culturas juveniles en México*. México, Instituto Mexicano de la Juventud.

FERNÁNDEZ Jensalle, Julia (2008). "Doble clic. Internet y jóvenes de clase media en la Ciudad de Buenos Aires", en Urresti, M. (editor), *Ciberculturas juveniles*. Buenos Aires, Editorial La Crujía.

FERRAROTI, Franco (2008). "Consideraciones generales de la juventud como problema social", en Pérez Islas, J.; Valdez, M. y Suárez, M. (coordinadores), T*eorías sobre la juventud. Las miradas de los clásicos*. México, Miguel Ángel Porrúa, UNAM, Consejo Iberoamericano de Investigación de la Juventud.

GARCÍA, Brígida y De Oliveira, Orlandina (2006). *Las familias en el México metropolitano: visiones femeninas y masculinas*. México, El Colegio de México.

GARCÍA Canclini, Néstor (2007). *Lectores, espectadores e internautas*. Barcelona, Editorial Gedisa.

GARCÍA Canclini, Néstor (2007). "De cómo la interculturalidad global debilita al relativismo", en Giglia, A.; Garma, C. y De Teresa, A. (compiladores), *¿A dónde va la antropología?* México, Juan Pablos Editores, Universidad Autónoma Metropolitana, Tecnigraf.

GARCÍA Canclini, Néstor (1997). *Imaginarios Urbanos*. Buenos Aires. Editorial Universitaria de Buenos Aires.

GARCÍA Gómez, Miguel Ángel (2009). "León, territorio de la urbanalización", en *Entretextos*. Universidad Iberoamericana León, Año I, N. 2, agosto-noviembre.

GERGEN, Kenneth (1997). *El yo saturado*. Barcelona, Editorial Paidós.

GERGEN, Kenneth (1996). *Realidades y relaciones. Aproximaciones a la construcción social.* Barcelona, Editorial Paidós.

GIDDENS, Anthonny (1995). *La constitución de la sociedad. Bases para la teoría de la estructuración*. Buenos Aires, Editorial Amorrourtu.

GIMENEZ, Gilberto (2007). *Estudios sobre la cultura y las identidades sociales*. México, CNCA-ITESO.

GÓMEZ Vargas, Héctor (2008). "Estratos espaciales y de comunicación en los estudios sobre la juventud. Una revisión de los estudios de los consumos culturales juveniles en México", en *Anuario de Investigación de la Comunicación.* CONEICC, No. XV.

GÓMEZ Vargas, Héctor (2008a). "La irreversibilidad del presente y las cuerdas de la historia", en Delgado, E. (coordinador), *Relatos de lo cotidiano*. México, Díseres.

GÓMEZ Vargas, Héctor (2007). *Paisajes y pasajes. Sendas de mediología, comunicación y jóvenes en la vida contemporánea*. México, Universidad Iberoamericana León, ITESO, Instituto Cultural de León, Ayuntamiento de León.

GÓMEZ Vargas, Héctor (2007a). "De los tiempos del instante. Notas para una posible historia cultural de los jóvenes en la ciudad de León", en *Contratextos.* Universidad Iberoamericana León, No. 23.

GÓMEZ Vargas, Héctor (2006). "(Re) Pensar la comunicación y la cultura: consumos culturales juveniles en México. Un acercamiento hemerográfico", en *Anuario de Investigación de la Comunicación.* CONEICC, No. XIII.

GÓMEZ Vargas, Héctor (2004), *La ciudad y la furia. Hacia una cronología sociocultural de León*. México, Universidad Iberoamericana León.

GÓMEZ Vargas, Héctor (2003). *Jóvenes Mexicanos del Siglo XXI. Encuesta Nacional de la Juventud 2000. Guanajuato.* México, IMJ.

GONZÁLEZ, Jorge y Chávez, Ma. Guadalupe (1996). *La cultura en México. I. Cifras clave.* México, CONACULTA, Universidad de Colima.

GOODMAN, Paul (2008). "La estructura de clases", en Pérez Islas, J.; Valdez, M. y Suárez, M. (coordinadores), *Teorías sobre la juventud. Las miradas de los clásicos.* México, Miguel Ángel Porrúa, UNAM, Consejo Iberoamericano de Investigación de la Juventud.

GRISWOLD, Wendy y Wright, Nathan (2004). "Wired and Well Read", en Howard, P. y Jones, S. (editors), *Society Online. The Internet context.* U. S. A., SAGE.

GUZMAN Gómez, Carlota y Saucedo Ramos, Claudia (coordinadoras) (2007). *La voz de los estudiantes. Experiencias en torno a la escuela.* México, Ediciones Pomares.

HARVEY, David (1993). "From space to place and back again: reflections on the condition of postmodernity", en Bird, J., Curtis, B. (editors), *Maping the futures. Local cultures, global change.* London, Routlede.

HEBDIGE, Dick (2004). *Subcultura. El significado del estilo.* Barcelona, Editorial Paidós.

HILLS, Matt (2002). *Fan cultures.* London, Routledge.

HOLMES, David (2005). *Communication Theory. Media, technology and society.* London, SAGE.

HOWARD, Philip (2004). "Embedded Media: Who We Know, What We Know, and Society Online", en Howard, P. y Jones, S. (editors), *Society Online. The Internet context.* U. S. A., SAGE.

IGARZA, Roberto (2008). *Nuevos medios. Estrategias de convergencia.* Buenos Aires, Ediciones La Crujía.

INSTITUTO MEXICANO DE LA JUVENTUD (2008). *Perspectiva de la juventud en México.* México, IMJ.

INSTITUTO DE PLANEACIÓN MUNICIPAL (2008). *Prontuario. Proyecciones demográficas León 2008-2030.* México, IMPLAN.

INSTITUTO DE PLANEACIÓN MUNICIPAL (1997). *León hacia el futuro. Plan Estratégico Urbanístico Municipal. Población.* León, IMPLAN.

JACKS, Nilda (2002). "Historia de familia y etnografía, procedimientos metodológicos para un análisis integrado", en Orozco, G. (coordinador), *Recepción y mediaciones. Casos de investigación en América Latina.* Colombia, Editorial Norma.

JENKINS, Henry (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación.* Barcelona, Editorial Paidós.

KAKU, Michio (2008). *Hiperespacio. Una odisea científica a través de universos paralelos, distorsiones del tiempo y la décima dimensión.* Madrid, Drakontos Bolsillo, 3ª edición.

KENISTON, Kenneth (2008). "Juventud: una nueva etapa de la vida", en Pérez Islas, J.; Valdez, M. y Suárez, M. (coordinadores), *Teorías sobre la juventud. Las miradas de los clásicos.* México, Miguel Ángel Porrúa, UNAM, Consejo Iberoamericano de Investigación de la Juventud.

KOSELLECK, Reinhart (2003). *Aceleración, prognosis y secularización.* Valencia, Pre-Textos.

LATOUR, Bruno (2007). *Nunca fuimos modernos. Ensayo de antropología simétrica.* Buenos Aires, Editorial Siglo XXi.

LEVIS, Diego (1995). *Los videojuegos, un fenómeno de masas.* Barcelona, Editorial Paidós.

LIPOVETSKY, Pilles y Jean Serroy (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna.* Barcelona, Editorial Anagrama.

LIVINGSTONE, Sonia (2002). *Young people and new media.* London, SAGE.

LULL, James (2003). "Supercultura para la era de la comunicación", en *Texto Abierto.* Universidad Iberoamericana León, No. 3-4.

MAFFESOLI, Michel (2007). *En el crisol de las apariencias.* México, Editorial Siglo XXI.

MAFFESOLI, Michel (2004). *El tiempo de las tribus. El ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas.* México, Editorial Siglo XXI.

MAFFESOLI, Michel (2002). "Tribalismo posmoderno. De la identidad a las identificaciones", en Chihu, A. (coordinador), *Sociología de la identidad.* México, Miguel Ángel Porrúa y Universidad Autónoma Metropolitana.

MARINA, José Antonio (2004). *Crónicas de la ultramodernidad.* Barcelona, Editorial Anagrama.

MARTÍN Barbero, Jesús (2008). "El cambio de la percepción de los jóvenes. Socialidades, tecnicidades y subjetividades", en Morduchowicz, R. (coordinadora), *Los jóvenes y las pantallas. Nuevas formas de socialidad.* Buenos Aires, Editorial Gedisa.

MASSEY, Doreen (2005). "La filosofía y la política de la espacialidad: algunas consideraciones", en Arfuch, L. (compiladora), *Pensar este tiempo. Espacios, afectos, pertenencias.* Buenos Aires, Editorial Paidós.

MOLL, Luis; Tapia, Javier y Whithmore, Kathryn (2001). "Conocimiento vivo: la distribución social de los recursos culturales para el pensamiento", en Salomón, G. (compilador), *Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas.* Buenos Aires, Editorial Amorrourtu.

MONSIVÁIS, Carlos (2008). "Algunas aproximaciones a la cultura (si ésta se deja"), en Toledo F., Florescano, E. y Woldenberg, J. (coordinadores), *Cultura mexicana: revisión y prospectiva.* México, Editorial Taurus.

MONSIVÁIS, Carlos (2006). "Paisajes de la cultura: entre un diluvio de chips y un laberinto de paradigmas", en Toledo, F., Florescano, E. y Woldenger, J. (coordinadores), *Los desafíos del presente mexicano.* México, Editorial Taurus.

MORDUCHOWICZ, Roxana (2008). *La generación multimedia. Significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes.* Buenos Aires, Editorial Paidós.

MORDUCHOWICZ, Roxana (2008a). "La relación de los jóvenes y las pantallas", en Morduchowicz, R. (coordinadora), *Los jó-*

venes y las pantallas. Nuevas formas de socialidad. Buenos Aires, Editorial Gedisa.

MORDUCHOWICZ, Roxana (2004). *El capital cultural de los jóvenes.* Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.

MORLEY, David (2008). *Medios, modernidad y tecnología. Hacia una teoría interdisciplinaria de la cultura.* Barcelona, Editorial Gedisa.

MORLEY, David (2005). "Pertenencias. Lugar, espacio e identidad en un mundo mediatizado", en Arfuch, L. (compiladora), *Pensar este tiempo. Espacios, afectos, pertenencias.* Buenos Aires, Editorial Paidós.

MORLEY, David (1998). "El postmodernismo: una guía básica", en Curran, J., Morley, D. y Walkerdine, V. (compiladores). *Estudios culturales y comunicación. Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidad y el postmodernismo.* Barcelona, Editorial Paidós.

MUSGROVE, Frank (2008). "La invención del adolescente", en Pérez Islas, J.; Valdez, M. y Suárez, M. (coordinadores), *Teorías sobre la juventud. Las miradas de los clásicos.* México, Miguel Ángel Porrúa, UNAM, Consejo Iberoamericano de Investigación de la Juventud.

NATERAS, Alfredo (2002). "Las identificaciones en los agrupamientos juveniles urbanos: graffiteros y góticos", en Chihu, A. (coordinador), *Sociología de la identidad.* México, Miguel Ángel Porrúa Grupo Editorial y UAM.

ORTIZ, Renato (2003). *Lo próximo y lo distante. Japón y la modernidad-mundo.* Buenos Aires, Editorial Interzona.

PACHECO Ladrón de Guevara, Lourdes (2006). "No vale nada la vida. La condición juvenil en el Occidente de México, en *Jóvenes Mexicanos. Membresía, legitimidad, formalidad, legalidad. Encuesta Nacional de la Juventud 2005.* México, Instituto Mexicano de la Juventud.

PAHOR, Mariana (2008). "Conecta@s. Cómo usan Internet los jóvenes de clase alta de Buenos Aires", en Urresti, M. (editor), *Ciberculturas juveniles.* Buenos Aires, Editorial La Crujía.

PUIG, Quim (2002). "El fandom como estilo de vida: fanzines españoles (1976-2000)", en Rodríguez, F. (editor), *Comunicación y cultura juvenil.* Barcelona, Editorial Ariel.

RASMUSSEN, Terje (2004). "On distributed society: the Internet as a guide to a sociological undestanding of communication", en Liestol, G.; Morrson, A. Y Rasmussen, T. (editors), *Digital media revisited. Theoretical and conceptual innovationes in digital domains.* U. S. A. MIT.

REGUILLO, Rossana (2000). *Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto.* Colombia, Editorial Norma.

REGUILLO, Rossana y Godoy, Marcial (editores) (2005). *Ciudades translocales: espacios, flujo, representación.* México, ITESO y SSRC.

REY, Germán (2008). *Las tramas de la cultura.* Colombia, Convenio Andrés Bello.

REYNOSO, Carlos (2006). *Complejidad y caos. Una exploración antropológica.* Buenos Aires, SB.

RINCÓN, Omar (2006). *Narrativas mediáticas. O cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento.* Barcelona, Editorial Gedisa.

RODRÍGUEZ, Félix (2002). "Introducción", en Rodríguez, F. (editor), *Comunicación y cultura juveni*l. Barcelona, Editorial Ariel.

SAINTOUT, Florencia (2006). *Jóvenes: el futuro llegó hace rato. Comunicación y estudios culturales latinoamericanos.* La Plata, Ediciones de Periodismo y Comunicación.

SALLES, Vania (2000). "Las familias, las culturas, las identidades (Notas de trabajo para motivar una discusión", en Valenzuela, J. M. (coordinador), *Decadencia y auge de las identidades. Cultura nacional, identidad cultural y modernización.* México, Plaza y Valdés Editores y El Colegio de la Frontera Norte.

SALOMON, Gavriel (2001). "No hay distribución sin la cognición de los individuos: un enfoque interactivo dinámico", en Salomón, G. (compilador), *Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas.* Buenos Aires, Editorial Amorrourtu.

SAMETBAND, Moisés José (1994). *Entre el orden y el caos: la complejidad.* México, Fondo de Cultura Económica.

SENNETT, Richard 2006). *La cultura del nuevo capitalismo.* Barcelona, Editorial Anagrama.

SFEZ, Lucien (2007). *La comunicación.* Buenos Aires, Editorial Amorrourtu.

SIMMEL, Georg (2003). *Cuestiones fundamentales de sociología.* Barcelona, Editorial Gedisa, 2ª edición.

SUÁREZ, María Herlinda y Pérez Islas, José Antonio (2008). "La disputa por la representación contemporánea de los universitarios en México… o de cómo y para qué forma la universidad pública a los jóvenes", en Suarez, M. H. y Pérez, J. A. (coordinadores), *Jóvenes universitarios en Latinoamérica, hoy.* México, Miguel Ángel Porrúa Editores y UNAM.

TAPSCOTT, Don (2009). *La era digital. Cómo la generación net está transformando al mundo.* México, Edicotial Mc Graa. Hill.

TAPSCOTT, Don y Williams, Anthony (2007). *Wikinomics. La nueva economía de las multitudes inteligentes.* Barcelona, Editorial Paídós.

TAYLOR, Charles (2006). *Imaginarios sociales modernos.* Barcelona, Editorial Paidós.

THOMPSON, John (1995). *The media and the modernity. A social theory of the media.* Standford, Stanford University Press.

TOLEDO, Francisco, Florescano, Enrique y Woldenberg, José (2006). *Los desafíos del presente mexicano.* México, Editorial Taurus.

URRESTI, Marcelo (2008). "Ciberculturas juveniles: vida cotidiana, subjetividad y pertenencia entre los jóvenes ante el impacto de las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información", en

Urresti, M. (editor), *Ciberculturas juveniles.* Buenos Aires, Editorial La Crujía.

VIRILIO, Paul (1997). *La velocidad de liberación.* Buenos Aires, Editorial Manantial.

VIZER, Eduardo (2003). *La trama (in) visible de la vida social. Comunicación, sentido y realidad*. Buenos Aires, Editorial La Crujia.

WALLERSTEIN, Immanuel (2007). *Universalismo europeo. El discurso del poder.* México, Editorial Siglo XXI.

YUDICE, George (2007). *Nuevas tecnologías, música y experiencia.* Barcelona, Editorial Gedisa.

Este libro se editó en Intellectio, Argumentos Comunicacionales, S.C.
en el mes de febrero de 2010