

Biblioteca  
**HOWARD  
GARDNER**  
y Katie Davis



# La generación APP

Cómo los jóvenes gestionan  
su identidad, su privacidad y  
su imaginación en el mundo digital

Howard Gardner  
y Katie Davis

# La Generación App

Cómo los jóvenes gestionan su identidad,  
su privacidad y su imaginación  
en el mundo digital

Traducción de Montserrat Asensio Fernández

  
PAIDÓS  
Barcelona  
Buenos Aires  
México

# SUMARIO

Prólogo.....	11
1. Introducción.....	15
2. Hablemos de tecnología.....	29
3. Análisis de las generaciones: de la biología a la cultura y a la tecnología .....	47
4. Identidad personal en la Era de las Aplicaciones.....	69
5. Las aplicaciones y la intimidad .....	97
6. Actos (y aplicaciones) de imaginación en la juventud actual .....	121
7. Conclusión: Más allá de la Generación App.....	151
Apéndice metodológico.....	189
Notas .....	201
Índice analítico y de nombres.....	227

## Capítulo 1

# INTRODUCCIÓN

### UNA CONVERSACIÓN

Un día soleado pero poco apacible de marzo de 2012, Howard Gardner y Katie Davis iniciaron una larga conversación con Molly, la hermana de Katie. Diez años antes, Katie, que por entonces estaba al comienzo de la veintena, había empezado a estudiar con Howard, que por esa época rondaba ya los sesenta años. A partir de entonces han trabajado juntos en múltiples proyectos de investigación y de divulgación, como es el caso de este libro. En el momento de la conversación, que tuvo lugar en el despacho de Howard en Harvard, Molly tenía dieciséis años y estaba cursando el penúltimo curso en un instituto privado de Nueva Inglaterra.

¿Por qué mantuvieron y grabaron Howard y Katie esta conversación? Desde 2006 y junto a nuestros colegas investigadores, hemos estudiado el papel que desempeña la tecnología en la vida de los jóvenes, a los que a veces llamamos «nativos digitales», porque han crecido inmersos en el hardware y el software del momento. En tanto que investigadores, hemos aplicado diversos métodos empíricos para intentar determinar lo que podría ser la cualidad esencial, o incluso definitiva, de la juventud actual. Sin embargo, nos dimos cuenta de que si queríamos hacer afirmaciones o llegar a conclusiones acerca de lo que *caracteriza* a la juventud digital actual, debíamos contar con elementos de comparación.

Además de empíricos sabemos aprovechar nuestros recursos, por lo que decidimos buscar en nuestras propias historias familiares la lente comparativa (que además es un recurso literario) a través de la cual poder observar y registrar los cambios generacionales. Howard (un «inmigrante digital» en cualquiera de las escurridizas definiciones del término) creció en el noreste de Pensilvania en la década de 1950, precisamente en una época en la que todavía era posible saber exactamente cuántos ordenadores había en el mundo. Katie nació en Canadá, pero se crió en Bermudas. Creció a finales de la década de 1980 y principios de la de 1990 y, durante su primera infancia, la televisión de su casa en Bermudas solo sintonizaba una cadena (CBS), oferta que luego se ampliaría hasta tres (CBS, ABC y NBC). A mediados de la década de 1990, sus padres instalaron en casa la televisión por cable. Por otro lado, el acceso de Katie a los ordenadores se limitaba a clases de informática semanales en su escuela. En lo que supone un contraste drástico, Molly, que ha residido en Bermudas y en Estados Unidos, no tiene conciencia de cómo era la vida sin ordenadores de mesa, sin ordenadores portátiles, sin teléfonos móviles o sin Internet. Ejemplo prototípico de nativa digital, podría decirse que está unida a su *smartphone* y que ha pasado su adolescencia ligada a Facebook, Twitter y otras redes sociales. Como resultado, nuestra conversación transgeneracional (y la comunicación subsiguiente entre los tres) dio lugar a comparaciones entre tres maneras radicalmente distintas de relacionarse con las tecnologías de la época.

### TRES GENERACIONES, TRES TEMAS DE CONVERSACIÓN

Nuestra conversación abarcó muchos temas, pero aparecieron tres especialmente relevantes que son los que también predominan en el libro: nuestra noción de *identidad* personal, nuestras relaciones *íntimas* con otras personas y, por último, cómo ejercitamos nuestra capacidad creativa e *imaginativa* (a partir de ahora, las «Tres Íes»).

Aunque es cierto que a lo largo de la historia la naturaleza de nuestra especie no ha cambiado en lo fundamental, afirmamos que las tecnologías digitales han reconfigurado significativamente la Identidad, la Intimidad y la Imaginación durante las últimas décadas. Nuestra conversación nos permitió entrever indicios de estos cambios.

Facebook fue un tema de conversación recurrente, en tanto que red social dominante (aunque en ligero retroceso) entre los grupos de iguales tanto de Molly como de Katie. Las dos hermanas son amigas por Facebook, pero utilizan la popular red social de un modo muy distinto. Katie se unió ya de adulta, cuando estaba más cerca de los treinta que de los veinte, y usa Facebook esporádicamente para mantener el contacto con amigos y familiares en Canadá, Estados Unidos y Bermudas. En cambio, Facebook es una parte mucho más importante de la experiencia diaria de Molly. Se registró cuando tenía 12 años y, desde entonces, la red social se ha convertido para ella en un contexto social crucial durante los años formativos de la adolescencia.

Cuando nos estaba contando cómo utiliza y experimenta Facebook, Molly nos explicó una práctica bastante habitual entre algunos de sus compañeros que nos impactó inmediatamente a Howard y a mí. Tal y como sucede en todos los institutos de secundaria, en el de Molly hay un grupo de chicos y chicas «populares». Las chicas son atractivas, y los chicos están en los equipos de fútbol o de *lacrosse* del instituto. La mayoría de los chicos deportistas son estudiantes del último curso, aunque algunos de los atletas más destacados están en primero. Hace un tiempo, Molly se dio cuenta de que algunas de las chicas de último curso que salían con chicos también de último curso empezaron a cambiar su estado de Facebook a «casadas». Pero, curiosamente, no estaban «casadas» con sus novios verdaderos, sino con los chicos de primero que jugaban en el mismo equipo (!).

«Las chicas populares de último curso eligen a un chico de primero guapo y popular y que probablemente será muy atractivo cuando sea algo mayor. Es como si le adoptaran; se hacen fotos con él, escriben

en su muro y flirtean en broma con él. En cierto modo, lo tratan como a una marioneta.»

Esta práctica sorprendió mucho a Howard, porque solemos pensar que las chicas que van al instituto o a la universidad buscan parejas más mayores. «Cuando yo iba al instituto, las chicas de penúltimo y último curso siempre intentaban ligar con estudiantes universitarios.»

Molly nos explicó pacientemente que no es que pretendiesen salir con chicos de primero (al fin y al cabo, esas chicas ya salían con alumnos de último curso), sino que es más bien un proceso de iniciación y de refuerzo del estatus social. Gracias a las chicas, los chicos de primero son aceptados en la vida social del equipo deportivo mientras que, a su vez, ellas utilizan sus «matrimonios en Facebook» como confirmación de su relación con los chicos de último curso.

¿Por qué empezamos con esta anécdota? Porque, además de suponer un ejemplo muy interesante de la cultura juvenil en la era digital, nos conecta con los tres temas centrales del libro. Respecto a la *identidad* personal, el matrimonio en Facebook entre los chicos de primero y las chicas de último curso es una representación pública que forma parte de la cuidadosamente elaborada personalidad virtual de los adolescentes. Dada su orientación hacia un público también virtual, es posible que esta personalidad pública tenga poco que ver con la identidad interna del adolescente, con sus valores, creencias, emociones y aspiraciones asociadas. Sin embargo, y de forma paradójica, este compromiso electrónico puede influir en el desarrollo de la identidad emergente.

Si reflexionamos sobre las nuevas formas de conexión y de interacción social que han surgido tras el auge de los medios digitales, se nos plantean cuestiones relacionadas con la *intimidad*. (Resulta muy difícil encontrar un equivalente analógico del matrimonio en Facebook.) Aunque durante nuestra investigación detectamos diversos aspectos positivos en estas conexiones virtuales, hay ocasiones en que cabe cuestionar tanto la profundidad como la autenticidad de las relaciones que sustentan. Molly observó que «nunca se les ve juntos [a los

chicos de primero y las chicas de último curso] como si fueran buenos amigos... No me imagino que recurran los unos a los otros cuando tienen un problema o algo parecido. Sin embargo, se les da muy bien dar la imagen en Facebook de que “todo es fantástico, somos grandes amigos y todo es guay”». Además, hay que tener en cuenta que, a pesar de que Molly apenas tiene contacto directo con todos esos adolescentes, los tiene agregados como amigos en Facebook.

El último tema es el de la *imaginación*, y es innegable que el matrimonio en Facebook supone una expresión de la imaginación, si no un salto de la misma. Durante la conversación, Howard observó: «Es como en las historias mitológicas: la reina escoge al joven que debe actuar para ella». Cabe destacar que este acto de expresión concreto depende de (y probablemente ha sido inspirado por) las opciones de estatus de relación que ofrece Facebook («casado», «soltero», «tiene una relación» o «es complicado»). Así, el matrimonio en Facebook ilustra cómo los medios digitales dan lugar a nuevas formas de expresión imaginativa, al tiempo que el propio formato de la aplicación modela y limita las expresiones de manera clara y específica.

## NUESTRA CARACTERIZACIÓN: LA GENERACIÓN APP

Hasta aquí lo concerniente a la conversación, a los temas que surgieron y a las ideas que afloraron. Creemos que podríamos haber encontrado tendencias y manifestaciones similares en otras áreas susceptibles de ser investigadas, por ejemplo, qué piensa cada generación acerca de la educación, la crianza de los hijos, la religión, la política, el trabajo, el ocio, la moralidad y la ética en el lugar de trabajo. (Abordaremos algunos de estos temas al final del libro.) Son muy pocas las áreas que quedan fuera del alcance de los medios digitales, cuya influencia futura promete ser de similar envergadura e igualmente difícil de prever.

Sin embargo, estamos convencidos de que el mejor modo de describir lo más singular de los cambios que los medios digitales han

traído consigo es encontrar una caracterización única. Y por ello hemos capturado el concepto con el calificativo de «Generación App». Una «app», o «aplicación», es un programa informático, generalmente diseñado para funcionar en dispositivos móviles, que permite que el usuario lleve a cabo una o varias operaciones. Tal y como vemos en la imagen, una app puede ser limitada o amplia, sencilla o compleja... y tanto en un caso como en el otro, está perfectamente controlada por la persona u organización que la haya diseñado. Las aplicaciones dan acceso a música y a diarios como el *New York Times*, permiten jugar y hasta rezar, responden preguntas o formulan interrogantes nuevos. Lo más importante es que son rápidas, satisfacen una demanda y aparecen justo a tiempo. Podemos entenderlas como atajos que nos llevan directamente a donde queremos ir, sin necesidad de hacer búsquedas en línea o, si somos de la vieja escuela, en nuestra propia memoria.

