Jóvenes cibernautas y cibernétic@s

Generaciones Y, Z y Alfa

Mario Gerardo Cervantes Medina

Serie Mundos Juveniles
Tomo 1

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco

RIEJ
Red Internacional de Investigadores en Estudios sobre Juventud

CUTLAQUE
CENTRO UNIVERSITARIO DE TLAQUEPAQUE

Jóvenes cibernautas y cibernétic@s

Generaciones Y, Z y Alfa

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco

RIEJ
Red Internacional de Investigadores en Estudios sobre Juventud

CUTLAQUE
CENTRO UNIVERSITARIO DE TLAQUEPAQUE

Universidad de Guadalajara

Mtra. Karla Alejandrina Planter Pérez
Rectora General

Dr. Héctor Raúl Solís Gadea
Vicerrector Ejecutivo

Mtro Cesar Antonio Barba Delgadillo
Secretaría General

Centro Universitario de Tlaquepaque

Dr. Gerardo Alberto Mejía Pérez
Rector

Dr. Marco Antonio Martínez Márquez
Secretaria Académica

Red Internacional de Investigadoras/es en Estudios sobre Juventud

Dr. Mario Gerardo Cervantes Medina
Presidente

Dra. Ivon Guadalupe González Tinoco
Directora General

Jóvenes cibernautas y cibernétic@s

Generaciones Y, Z y Alfa

Mario Gerardo Cervantes Medina

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco

RIEJ
Red Internacional de Investigadores en Estudios sobre Juventud

CUTLAQUE
CENTRO UNIVERSITARIO DE TLAQUEPAQUE

Jóvenes cibernautas y cibernétic@s. Generaciones Y, Z y Alfa. **Autor:** Mario Gerardo Cervantes Medina —*Jalisco, México. 2025.*

158 P. 23 cm.

Primera edición.

ISBN: **979-13-88142-36-9**

DOI: **https://doi.org/10.61728/AE20259846**

D. R. © copyright 2025. Mario Gerardo Cervantes Medina.

Serie Mundos Juveniles. Tomo 1
Universidad de Guadalajara
Centro Universitario de Tlaquepaque
Red Internacional de Investigadoras/es en Estudios sobre Juventud
Leocares s/n, Colonia Cerro del Cuatro, C.P. 45599,
San Pedro Tlaquepaque, Jalisco, México

Esta obra ha sido dictaminada por un cuerpo colegiado interdisciplinario de investigadoras/es miembros del Sistema Nacional de Investigadores pertenecientes a instituciones de educación superior, bajo el sistema de doble ciego.

Edición y corrección: **Astra ediciones**

Todos los contenidos de esta publicación, se comparten bajo la licencia Creative Commons Atribución/Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional **(CC BY-NC-SA 4.0)**, Esto implica que no está autorizado el uso comercial de la obra original ni de las eventuales obras derivadas, las cuales deberán distribuirse bajo la misma licencia que rige la obra original. No obstante, se permite a terceros compartir el contenido siempre y cuando se reconozca debidamente la autoría y la publicación original en esta editorial.

HECHO EN MÉXICO | MADE IN MEXICO

Al amor de mi vida
Ivon
por todo

A mis maravillosas hijas
Ameyali Esmeralda y
Mitzi Quetzaly

A mi amigo y colega
Dr. Rogelio Marcial Vázquez †
In memoriam
por todas las enseñanzas compartidas

A mis perrihij@s
Aquiles †, Briseida y Tetis
A mis Conehij@s
Lolita y Copo

Agradecimientos

La presente investigación es producto de una estancia postdoctoral, la misma que fue auspiciada por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT); agradezco su apoyo para la realización de la misma.

Dicha estancia postdoctoral la llevé a cabo en El Colegio de Jalisco, por lo que primeramente agradezco al Dr. Rogelio Marcial Vázquez, al cual le dedico este trabajo, en su memoria, como un homenaje póstumo a su trayectoria como investigador y a toda su obra como colega, maestro y compañero. El Dr. Marcial fue el investigador responsable académico de mi estancia, de la cual obtuve una valiosa asesoría en la misma investigación, ya que, como especialista en estudios en juventud, fue de gran ayuda el escuchar sus atinados comentarios y observaciones.

Mención aparte merecen, a quien en su momento fueron los responsables de la institución, su presidente, el Mtro. José Luís Leal Sanabria y su directora académica, la Dra. Alicia Peredo Merlo; ambos apoyaron mi estancia en el aspecto administrativo.

Al Centro Universitario del Sur, en especial a su rector, Dr. Dante Jaime Haro Reyes, al que me une una gran amistad, mi más sincero agradecimiento por la oportunidad de seguir haciendo sinergia.

A mi compañera de vida y también de aventuras académicas, la Dra. Ivon Guadalupe González Tinoco, con quien compartimos el interés por los estudios de jóvenes, por lo que sus puntos de vista enriquecieron este trabajo.

A mis colegas de la Red Internacional de Investigadoras e Investigadores en Estudios sobre Juventud por los saberes compartidos.

Contenido

Agradecimientos 9
Prólogo 15
Ramón Ismael Alvarado Vázquez
Introducción 19

Historia de las, los y les jóvenes 21

El concepto de juventud como concepción sociohistórica 21
Juventud en las sociedades primitivas 22
Jóvenes en la Edad Antigua 23
Jóvenes en el México antiguo 24
Jóvenes en la Grecia antigua 27
Jóvenes en la Roma antigua 28
Juventud en la Edad Media 29
Jóvenes en la Edad Moderna 31
Juventud en la Edad Contemporánea 34

Jóvenes y juventud 43
Sociología de la juventud 47
Estudios socioculturales en juventud, en México 49
Jóvenes y juventud el concepto 51
La edad según organismos internacionales 54
Tecnologías de la información y la comunicación 54
Características de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) 56
Antecedentes de las tecnologías de la información y la comunicación 57
Siri y Alexa 60
Televisión 61
Capitalismo digital y división de clases sociales en la web: Infocapitalistas y pronetarios 64

Telefonía móvil 67
El libro digital 69
Música online 73

Sociedad de la información 74
Antecedentes históricos de la sociedad de la información 74
Definiciones de la sociedad de la información 80
Características principales de la sociedad de la información 83
Sociología digital 84

Ciberculturas juveniles 89
Modernidad 89
Transmodernidad 90
Globalización 91
Globalización tecnológica 91
Ciberculturas juveniles, el concepto 92
El ciberparaiso y el ciberlimbo 94

Jóvenes cibernautas y jóvenes cibernéticos en las ciberculturas contemporáneas 96

Generaciones 100
Comparativa generacional: valores, tecnología y consumo 106
La edad como determinante que define las generaciones 106
¿Por qué la edad es determinante para señalar a las generaciones? 108
Sociología de las generaciones 109
Generaciones globales: El cambio social en el siglo XX 110

Generación Y 112
Características de la generación Y 113
Estudios con mirada adultocéntrica sobre millennials 117

Generación Z 120

Características de la generación Z 121
Generación Alfa 124
Características de la generación Alfa 125

Referencias 135
Datos del autor 152
Otros títulos del autor 153

Prólogo

Quién conoce a Mario Cervantes sabe que desde la decada de los años noventa a la fecha, es un autor con cerca de cincuenta artículos, capítulos, libros, y cortometrajes. He tenido la oprtunidad de colaborar juntos y me consta que Mario Cervantes es la clase de investigador que no se conforma con la tarea sustantiva de investigar, va más allá; organiza coloquios entre especialistas en tematicas diversas, establece seminarios permanentes, teje alianzas, funda redes internacionales, coordina investigaciones, instaura trabajo colegiado entre cuerpos académicos, crea cátedras especializadas, coordina publicaciones e instituye reconocimientos a la labor y trayectoria académica de otras y otros colegas, siempre su atención se centra en los estudios socioculturales en juventud; es un gusto poder presentar su obra.

¿Por qué *Jóvenes cibernetic@s*? Hablar de juventudes en el siglo XXI implica, necesariamente, hablar de tecnología, de redes digitales y de formas inéditas de socialización que reconfiguran la vida cotidiana. *Jóvenes cibernautas y cibernétic@s. Generaciones Y, Z y Alfa* se inscribe en este horizonte contemporáneo con una propuesta sólida, crítica y profundamente documentada que articula historia, sociología, estudios culturales y análisis tecnológico para comprender a las y los jóvenes como sujetos sociales activos y productores de sentido.

Mario Gerardo Cervantes Medina construye una obra que va más allá de la simple descripción generacional. El texto nos invita a recorrer un amplio trayecto histórico que demuestra que la juventud no es una categoría natural ni universal, sino una construcción sociohistórica situada, cambiante y atravesada por relaciones de poder, clase, género y tecnología. Desde las sociedades primitivas hasta la sociedad digital, el autor muestra cómo cada época ha definido, regulado y significado de manera distinta a las y los jóvenes.

El libro se caracteriza por una estructura amplia y progresiva, que inicia con un recorrido histórico de la juventud, avanza hacia la discusión conceptual y sociológica, y culmina con el análisis de las generaciones contemporáneas en el marco de las tecnologías digitales. Esta organización permite al lector comprender que los fenómenos juveniles actuales no pueden analizarse sin una base histórica sólida.

La inclusión de cuadros comparativos por regiones (Europa, Asia, África, Oceanía, América y México) evidencia un esfuerzo por descentrar la mirada eurocéntrica y mostrar la diversidad de aproximaciones teóricas a la juventud, fortaleciendo el carácter global del análisis.

El texto se posiciona críticamente frente a los discursos biologicistas, clínicos y pedagógicos que reducen a las juventudes a la noción de "adolescencia" como carencia o incompletud. Desde la sociología de la juventud, Cervantes Medina reivindica a las y los jóvenes como entes sociales plenos, capaces de agencia, reflexión y construcción cultural desde edades tempranas. Uno de los ejes más sólidos del texto es la defensa de la juventud como categoría sociocultural, no biológica. El autor demuestra, con abundante respaldo teórico e histórico, que la juventud ha sido definida de manera distinta según el contexto social, económico y cultural, desmontando la idea de una juventud homogénea o universal.

La crítica al adultocentrismo es constante y bien argumentada. El libro cuestiona las miradas que conciben a las y los jóvenes como "seres en tránsito" o "incompletos", y propone entenderlos como actores sociales que participan activamente en la producción cultural y simbólica.

Entre los aportes centrales del libro destaca la distinción analítica entre jóvenes cibernautas y jóvenes cibernéticos, categoría que permite comprender no solo el acceso o uso instrumental de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), sino su apropiación cultural, simbólica e identitaria. Las TIC no aparecen aquí como meros dispositivos, sino como entornos de socialización, espacios de consumo, plataformas de expresión y escenarios de disputa simbólica.

Las tecnologías, las ciberculturas y la socialización forman parte del análisis de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, que constituye uno de los núcleos más relevantes de la obra. El autor no se limita a describir dispositivos o plataformas, sino que analiza los procesos

de apropiación tecnológica, el consumo digital, la socialización mediada por pantallas y la construcción identitaria en entornos virtuales.

Conceptos como capital tecnológico, ciberculturas juveniles, ciberparaíso y ciberlimbo permiten comprender las tensiones entre disfrute, control, consumo y desigualdad en el espacio digital. Asimismo, el vínculo entre capitalismo digital y división de clases en la web aporta una lectura crítica que conecta tecnología y estructura social.

El análisis generacional: Y, Z y Alfa evita caer en estereotipos simplificadores. El autor reconoce similitudes —como haber nacido en contextos tecnologizados—, pero enfatiza diferencias en valores, consumos digitales, formas de socialización y experiencias vitales. La edad aparece como un marcador sociológico, no determinista, que se articula con otros factores como clase social, acceso tecnológico y contexto familiar. Este enfoque permite entender las generaciones no como etiquetas rígidas, sino como construcciones dinámicas en constante interacción.

Encuentro como aporte académico y de relevancia social en *Jóvenes cibernautas y cibernétic@s* —entre otros—, una obra de gran valor para la sociología de la juventud, los estudios culturales, la comunicación y las ciencias sociales en general. Su principal aporte radica en integrar historia, teoría y análisis contemporáneo, ofreciendo una mirada compleja y no reduccionista sobre las juventudes digitales.

Finalmente, esta obra dialoga con una vasta tradición académica internacional y latinoamericana, situando el análisis de las generaciones Y, Z y Alfa en el contexto del capitalismo digital, la globalización tecnológica y las ciberculturas juveniles. El resultado es un libro riguroso, comprometido y necesario para comprender los mundos juveniles contemporáneos y sus profundas transformaciones. Además, el libro tiene una clara relevancia social y educativa, ya que contribuye a desmontar prejuicios sobre las y los jóvenes, visibilizando sus prácticas, saberes y formas de participación en la sociedad digital contemporánea.

Ramón Ismael Alvarado Vázquez

Introducción

En el mundo infinito de la Web, las, los y les jóvenes son un público consumista variado y diverso, lo mismo bajan música que socializan o chatean con sus pares, dentro de este pluralismo destaca también quienes se adentran en actividades lúdicas de la cibercultura, los videojuegos, —de aquí se desprende toda una clasificación de estos—, en el terreno de las relaciones humanas encontramos un nicho de mercado el cual es un gran negocio, los que ofrecen hacer amigos con solo dar clic, son varias las plataformas que se crearon como en su momento, Hi 5, myspace, sonico, metroflog, y la que se impuso y sobrevvio: facebook, se logra tener amistades a través de las redes de amigos de los amigos, de tal suerte que la gran telaraña extiende su red hasta lograr conectar a un sinfín de personas, por medio de la socializacón digital, se puede exhibir fotografías, enviar mensajes de texto privados o públicos, (según se prefiera), hay chicos y chicas que utilizan los negocios que ofertan buscar pareja, y algunos van más allá de lo sentimental, ya que la Web alcanza para todo tipo de gustos y necesidades, me refiero a los que practican cibersexo. Destacan varios sitios que las, los y les jóvenes cibernéticos y cibernautas utilizan, —entre otros— YouTube, Instagram, TikTok; de estos gustos y preferencias, el rubro que más aceptación tiene es el de videos.

En este incursionar por el mundo de la Internet, las, los y les jóvenes van socializando, conformando sus estilos de vida, participando de manera muy activa en las redes sociales; entran en juego elementos identitarios, adquieren habilidades digitales, se apropian de un capital tecnológico. Es por ello que este estudio se aborda desde la perspectiva de los estudios socioculturales de las ciberculturas juveniles.

Se analiza a jóvenes, sus estilos de vida y su socialización, desde la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), intentando dar un panorama amplio y general.

Resulta una necesidad científica el responder por qué las, los y les jóvenes emplean gran parte de su tiempo utilizando las TIC, cuánto tiempo, qué tipo de utilización, por qué les gusta más realizar una actividad que otra, cómo es su consumo digital, sus interacciones entre sus amistades o con su familia y cómo las TIC influyen en la construcción de su identidad y sus estilos de vida.

Inicio con la discusión teórica de las, los y les jóvenes cibernautas y cibernéticos y sus diversos mundos en la web; paso a las diferentes generaciones, ya que no es lo mismo tener 27 que 18 o 13 años. La primera, generación Y o millennial, pueden ser las mamás y papás de la generación Z, y la alfa son las hermanas y hermanos menores. Cada una de estas generaciones tiene similitudes y también diferencias. La primera coincidencia es que las tres generaciones son hijas e hijos de las tecnologías, es decir, nacieron con la llegada del internet, de las computadoras y la telefonía móvil, pero sus gustos y consumos digitales no son los mismos.

Desde el año 2008, inicié adentrándome en los estudios en juventud; en 2010, en mi estancia posdoctoral, incursioné en la temática sobre socialización juvenil mediada por las tecnologías de la información y la comunicación, a través del trabajo empírico, realizando entrevistas, junto con observación etnográfica no participante, en cibercafés, en convenciones, en blogs y etnografía virtualizada, así como con grupos focales y aplicación de encuestas, por lo que he logrado algunas aproximaciones a los mundos juveniles.

Historia de las, los y les jóvenes

Antes de adentrarnos en la definición de los conceptos de jóvenes y juventud, daremos inicio por el principio, los antecedentes históricos de las, los y les jóvenes. Desde la perspectiva histórica, encontramos que en la antigüedad ya existía la noción de "jóvenes"; se refiere a la realidad empírica anterior al concepto.

El concepto de juventud como concepción sociohistórica

El concepto de juventud puede ser visto desde lo histórico, por etapas. En un primer momento, en las comunidades primitivas no se establece un modelo único; lo que sí es claro es que "los procesos de iniciación no son individuales, sino sociales y están delimitados por segmentos de edad" (Van Gennep, 1909/1986).

En el caso de la Grecia y Roma antiguas, llama la atención cómo es que se considera ya al joven en función de roles sociales y se les otorgan actividades determinadas. La sociedad griega es la primera en dar una concepción de juventud que ha perdurado en el tiempo; es la asociación de jóvenes con las nuevas ideas… Los jóvenes pasaban a ser identificados con el amor erótico, con el ansia de saber, el deseo de reforma y belleza. En el caso de Roma, la personalidad jurídica seguía perteneciendo al padre producto de cambios sociales y económicos, de tal suerte que se prolongó hasta los 25 años su emancipación jurídica (Schnapp, 1996).

En la Edad Media, "los adolescentes iniciaban su vida social lejos de su familia, donde aprendían el oficio, las maneras de caballero, las letras latinas e incluso las formas de diversión y relación entre los sexos" (Feixa, 2006, p. 42); era socialmente aceptado el desprendimiento de los "jóvenes" de su familia, desde los 7 años por el interés de ser aprendiz. Finalmente, en el periodo de la industrialización es cuando se dice que surge el concepto de juventud, gracias a la obra de Jean Jacques Rous-

seau en *El Emilio* (Jimack, 1983). "Sin embargo, no se puede identificar el nacimiento de la juventud con una fecha precisa ni confundirlo con el surgimiento de teorías sobre este período de la vida". (Cervantes, 2012). Coincido con Feixa cuando explica que… "Como condición social difundida entre las diversas clases sociales y como imagen cultural nítidamente diferenciada, la juventud no apareció masivamente en el escenario público hasta el lindar del siglo XX", es decir, históricamente, la juventud no siempre fue vista como una etapa de vida distinta y universalmente reconocida.

Juventud en las sociedades primitivas

Como es sabido, cronológicamente hablando, la humanidad ha trasitado por grandes etapas; la primera de estas es la primitiva. En esta, era común los rituales de iniciación donde se transitaba de la edad de la niñez a la adultez.

> Los rituales de iniciación tienen origen en ciertos mitos que explican la epigénesis de la comunidad o tribu a la que pertenecen. Pero estos no se limitan a explicar los orígenes, sino que son fuente de esclarecimiento para la conformación de la comunidad, estableciendo un ordenamiento a partir de leyes, normas y reglas. Esto brinda un entendimiento sobre cómo a partir de aquellos mitos la sociedad se ha ido conformando. (Van Gennep, citado por De Picciotto, 2020, p. 21)

Coincide Jáuregui (2002, p. 61) con el análisis de la obra de Arnold Van Gennep, (que fue el seudónimo que él utilizó, ya que su nombre fue Charles Kurr), donde detalla la explicación del rito de paso "...tanto para los grupos como para los individuos vivir es desagregarse y reconstruirse incesantemente, cambiar de estado y de forma, morir y renacer". Por lo que el rito es un cambio de situación social en cualquier tipo de sociedad. Continuando con Jáuregui (Ídem) "la vida individual y grupal consiste en una sucesión de etapas que constituyen conjuntos del mismo orden, a los que se relacionan ceremonias cuyo objeto es semejante y cuyos procedimientos son, si no idénticos en el detalle, al menos análogos".

Como queda evidenciado desde la época de la prehistoria, en las primeras formas primitivas de organización social existieron ritos y rituales donde las, los y les infantes daban paso a la adultez de las gens, las hordas, las tribus o los clanes.

La transición de la infancia a la vida adulta: chicos, chicas y chiques se transforman dando "paso a la adultez"; es un peldaño significativo en la vida de todos, todas y todes. Pero la edad a la que este rito sucede, y la forma en la que niños, niñas y niñes celebran el paso a la adolescencia, depende completamente del lugar y la cultura en la que se vive y se crece (Nuñez y Pfeffer, 2016). Con los rituales se pretende que quede de manifiesto que el niño ya dejó de serlo al pasar la prueba de cazar un animal (por ejemplo), donde se hace responsable y demuestra que ya puede alimentar a una familia; a decir de Feixa (2006, p. 30), en el primitivismo, fueron los púberes (de las sociedades primitivas sin Estado)… "Lo único que comparten la mayoría de estas sociedades es el valor otorgado a la pubertad como linde fundamental en el curso de la vida, básico para la reproducción de la sociedad en su conjunto".

Jóvenes en la Edad Antigua

"Es destacable que en el México prehispánico ya se tenía clara la clasificación social de joven, prueba de ello fue el término telpochtli, el cual se empleaba para designar a los jóvenes del sexo masculino, mientras que jovencita, muchacha o señorita se decía ichpochtli" (Cervantes, 2012, p. 47). Encontramos que, de las diferentes civilizaciones antiguas, tanto la cultura azteca como la tolteca basaban su educación en dos tipos de escuelas: el Calmecac, que era la escuela donde preparaban a los jóvenes de la nobleza azteca —futuros sacerdotes y gobernantes—; ahí estudiaban lectura, escritura, historia, matemáticas y el movimiento de los astros. Eran preparados con una rígida y dura disciplina. El Telpochcalli, derivado del náhuatl y cuyo significado es "casa de los jóvenes", era el lugar donde se preparaba a la gran mayoría de estos para el arte de la guerra (Cervantes, 2012, p. 47).

Jóvenes en el México antiguo

Una de las principales civilizaciones del México antiguo fueron los aztecas, también conocidos como mexicas, es destacable que en el México prehispánico ya se tenía clara la clasificación social de joven (Cervantes, 2012, p. 47). En el idioma náhuatl, joven significa *telpochtli* (http://www.gdn.unam.mx/contexto/13352), el cual se empleaba solo al sexo masculino, mientras que jovencita, muchacha o señorita se dice *ichpochtli* (González, 1995, p. 161). Cabe hacer la aclaración de que las palabras hombre y mujer tenían otro significado, la primera es sinónimo de varón y se traduce en náhuatl *okichtli* (Cervantes, 2012, p. 47), mientras que la segunda: mujer, significa *cihuatl* (Cervantes, 2012, p. 47). Consta en numerosas fuentes náhuatl acerca de la evolución y las varias tendencias y métodos concretos de las formas de cómo educaban a las y los jóvenes en el mundo náhuatl, sobre todo de cronistas misioneros, frailes que convivían con los nativos de su época, platicaban acerca de los contenidos de sus escritos y hacían ellos mismos sus propias interpretaciones —entre otros destacan las obras de Motolinía (1858), Sahagún (1829), Durán (1579, citado por Costilla, 2021), Mendieta (1870), Torquemada (1895, citado por Pérez, 2008) e Ixtlixóchitl (1409)—, así como, varios importantes textos en los que se encuentran precisamente algunas reflexiones de los *tlamatinime*, o sabios nahuas que provienen del cúmulo de informaciones en lengua náhuatl, recogidas poco tiempo después de la conquista, principalmente por Olmos (testimonios de sus huehuetlatolli, "Pláticas de los viejos") y Sahagún, (antiguos textos recogidos de indios conocedores de sus "*antiguallas*" en Tepeculco, región de Texcoco, en Tlatelolco y en México).

Tanto la cultura azteca como la tolteca basaban su educación en dos tipos de escuelas: el *Calmécac*, cuyo significado es "hilera de casas", en el que se educaba a la nobleza azteca, y el *Telpochcalli*, que significa "casa de los jóvenes", donde se preparaba una gran mayoría de jóvenes para el arte de la guerra (Sahagún, 1829). Existe material suficiente en las fuentes donde destaca la forma de cómo operaban los centros de educación —*Telpochcalli* y *Calmécac*—, en los cuales se evidencia cómo se preparaba a los *telpochtli* (jóvenes) y se les conducía hasta lograr arribar

a una edad adulta, en palabras mismas del náhuatl, un *omácic oquichtli*, o sea un hombre maduro… El hombre maduro; corazón firme como la piedra, corazón resistente como el tronco de un árbol; rostro sabio, dueño de un rostro y un corazón, hábil y comprensivo. Ser "dueño de un rostro y un corazón" era la finalidad de la educación, dentro del pensamiento náhuatl, el ser un auténtico hombre maduro y la razón por la cual se enviaba a los jóvenes al *Calmécac* y al *Telpochcalli*.

Si bien es cierto que los padres vigilaban la educación de los hijos y las madres daban instrucción a las hijas, también es cierto que eran los sacerdotes los que impartían la educación en las escuelas. De estos dos tipos de escuelas para los *telpochtli* (jóvenes varones), la más importante era el *Calmécac*, en el que se preparaba a los nobles para el sacerdocio. Estudiaban las artes y las ciencias, pero la enseñanza era fundamentalmente religiosa, aun cuando muchos de los estudiantes no pretendían ser sacerdotes; algunos se preparaban para ocupar puestos en la milicia o la administración pública. El *Calmécac* era parte del Templo Mayor y los estudiantes estaban sujetos a una rigurosa disciplina.

En el caso de la educación sacerdotal, los padres dedicaban a sus hijos, en cuanto nacían, para que fueran sacerdotes o guerreros. Si querían que fuera sacerdote, convidaban a los jefes del *Calmécac* y en un banquete les ofrecían al hijo y lo llevaban al *Calmécac* donde lo pintaban de negro y le ponían un collar con cuentas de madera, que llamaban *tlacopatli* y a las que se suponía que quedaba unido el espíritu del niño; por lo cual, antes de devolverlo a sus padres, le quitaban el collar y lo dejaban en prenda en el monasterio. (De la Torre, 2015).

El aspirante a sacerdote ingresaba a la edad de quince años en el *Calmécac*, convirtiéndose en *tlamacazton*. Más tarde, ya ejercitado, ayudaba al sacerdote en los actos del culto: llevaba los implementos del sacrificio, tocaba el *teponaztli* o tambor de madera, observaba las estrellas para anunciar las horas, y le enseñaban los cantos a los dioses, la escritura y la pintura hierática, la astrología, la historia, la cuenta de los días y de los años y la interpretación de los sueños.

La otra escuela, el *Telpochcalli*, era para la educación corriente; había uno en casi cualquier barrio de la ciudad. El *Telpochcalli* enseñaba civismo, empleo de las armas, artes y oficios, historia y tradiciones, así

como la obediencia a las normas religiosas comunes. El objeto principal era el de preparar a los jóvenes para la guerra, la disciplina era menos severa (Infobae, 2021).

Había escuelas para las *ichpochtli* (jóvenes mujeres) que aspiraban a ser sacerdotisas, además de aprender a tejer y hacer trabajos en pluma para vestiduras sacerdotales. Funcionaban también entre los nahuas, tanto jóvenes mujeres como varones, las *cuicacalli*, en las que se enseñaba a los y las jóvenes el canto, la danza y la música (López, 1985).

La educación venía después del destete, en el tercer año, y, como ya se mencionó, a la edad de los quince años eran admitidos en el *Calmécac*, se consideraba que el joven estaba preparado para el matrimonio a la edad de veinte años, mientras que las jóvenes a la edad de dieciséis, por lo que se consideraba a los jóvenes como un grupo social definido (Infobae, 2021).

Existen datos hallados en las numerosas fuentes nahuas acerca de la evolución y las varias tendencias y métodos concretos de las formas de educación en el mundo náhuatl, así como varios importantes textos en los que se encuentran, precisamente, algunas reflexiones de los *tlamatinime*, o sabios nahuas, y que provienen del cúmulo de informaciones en lengua náhuatl, recogidas poco tiempo después de la conquista principalmente por Olmos (Eguiara, 1998) (testimonios de sus *huehuetlatolli*, "pláticas de los viejos") y Sahagún (antiguos textos recogidos de indios conocedores de sus "*antiguallas*" en Tepeculco, región de Texcoco, en Tlatelolco y en México).

En *tecpilatolli*, o sea, "lenguaje noble o cultivado", encontramos que *in ixtli*, *in yóllotl*, "la cara, el corazón", simbolizan siempre lo que hoy llamaríamos fisonomía moral y principio dinámico de un ser humano. Se concebía también la fisonomía moral e intelectual del hombre, o sea la persona, como un prósopon o rostro, el "corazón", órgano al que atribuían el dinamismo de la voluntad y la concentración máxima de la vida. La concepción náhuatl de la persona como "rostro y corazón" es punto clave en la aparición de su concepto de la educación.

Jóvenes en la Grecia antigua

Ha habido siempre individuos adolescentes en el sentido biológico del término y desde tiempos inmemoriales se ha hablado de juventud: se puede rastrear la existencia de grupos de jóvenes por consideraciones de edad desde las sociedades primitivas a las primeras civilizaciones de la antigüedad, como Grecia y Roma, o analizar la existencia de ideas o modelos sobre las "edades del hombre" desde el Bajo Imperio Romano. (Souto, 2007). Concurren varios estudios que en su mayoría observan las comunidades europeas, por ejemplo, Feixa (1998) explica que a los jóvenes de la antigüedad se les denominaba como "los efebos". Etimológicamente, el término efebofilia proviene del griego antiguo: *ἔφηβος* ephebos (de epi "sobre" + hebe "juventud", "primera edad"), definido como "un joven de dieciocho a veinte años, particularmente uno que pasó por su dokimasia y fue registrado como ciudadano". La efebofilia es el interés sexual primario, en general de 15 a 19 años, en las etapas del desarrollo físico (Stephens y Seto, 2015).

En la Grecia antigua, la *polis* era la expresión de una vida social debidamente regulada… un arte de vivir, una estilización de las actitudes, un tacto social encarnado por la noción de la *paideia*, que se identificaba con un comportamiento global, aptitudes psicológicas y morales, la columna vertebral de la vida en sociedad era la *paideia*, o sea, la educación (Schnapp, 1996, p. 27). En cuanto a la categoría de la edad, la *homelikia* era la igualdad de edad que vinculaba entre sí a los jóvenes y creaba lazos, costumbres, solidaridades que forjaban la unidad del grupo de los *cúroi*.[1] En Creta y Esparta nacieron las instituciones educativas con calidad aristocrática que permitió el surgimiento de una sociedad militar estable y casi igualitaria.

Los antiguos eran los educadores de los jóvenes y se unían con vínculos sexuales sin escrúpulos. La homosexualidad educativa estaba institucionalizada mediante un ritual que imitaba al matrimonio (Ob. Cit.), continuando con las actividades de los jóvenes, los que se preparaban para la guerra tenían como actividades juveniles practicar gimnasia,

[1] Los curoi eran hombres cuyas tareas en época de paz era asistir a las ocasiones sociales, a los rituales de sacrificios, a las asambleas y banquetes y en la guerra acudían a combate.

caza y equitación. Las experiencias eróticas masculinas no eran condición exclusiva de la preparación militar, sino del conjunto del mundo juvenil. Lo que calificaba a los valores del eros en la Grecia clásica era la equivalencia de las nociones de amor heterosexual y homosexual, la ausencia de límites entre ambos. Todas las ciudades conocieron una iniciación juvenil, pero no todas la transformaron en instituciones públicas.

La efebia ateniense eran entrenamientos especializados para los jóvenes que formaban un grupo colocado bajo el mando de un jefe, donde practicaban la caza, carreras y simulacros de combate, mientras que las jóvenes en la Grecia antigua realizaban el ritual de las arktenia en el santuario de Artemis. Se reunía a cierto número de muchachitas muy jóvenes (menores de 10 años) cuidadosamente escogidas para la ceremonia de "la Osa"; tenían que hacer de Osa antes de su matrimonio, realizaban ritos con animales salvajes y ejercicios venatorios con disfraces de animales. Eran poetisas, bailarinas, músicas, nadadoras y gimnastas. Las Musas practicaban la escritura. La danza era para las jóvenes una de las claves para la buena educación. El cuerpo de las y los jóvenes era el punto central de las preocupaciones de la ciudad: entrenamiento, alimentación y aptitud para la vida… "Mens sana in corpore sano" (Schnapp, 1996).

Jóvenes en la Roma antigua

En la Roma antigua, los jóvenes de Creta llevan dos meses a sus amantes al campo para practicar una vida de caza y reposo. Los jóvenes amaban las *venationes*: la caza verdadera y la caza de fieras que se desarrollaban en la arena durante los espectáculos de jóvenes donde participaban como combatientes. En el caso de los jóvenes nobles de las Galias, se dedicaban al estudio de las artes liberales para facilitar su integración a la civilización romana, pero sin abandonar sus instrumentos de cazadores. En la Roma monárquica, los jóvenes eran para la reproducción de la guerra y de la política; las jóvenes, para la reproducción física, ya que debían garantizar la supervivencia de la ciudad. El rey Servio Tulio hizo el primer censo donde depositaban una moneda por los que nacían, en el Venus del Bosque: Libitina, y en el de la juventud, por los que llegaban a la mayoría de edad, a la diosa romana *Iuventus* (juventud).

Las categorías de las edades fueron: en el siglo VII d. C., la *pueritia* (infancia) duraba hasta los 7 años y se era *puber* hasta los 15, mientras que la *adulescentia* duraba de los 15 a los 30 años y la *iuventa* (juventud), de los 28 a los 45 años de edad, que se consideraba el final de la *iuventa* (Fraschetti, 1996). Coincide Ariés (1973, citado por Feixa, 2006, p. 41), ya que vimos cómo en épocas anteriores, tanto la prehistoria o primitiva como en la antigüedad, la clasificación por edades se daba en función de cada región: en la tercera edad, que se llama adolescencia y que comienza a los catorce años y dura hasta los veintiocho, y en algunas regiones se puede extender hasta los treinta y cinco años… "Esta edad se llama adolescencia porque la persona es lo bastante mayor para engendrar"; después viene la juventud. Esta etapa de la vida dura hasta los cuarenta y cinco, pero puede durar hasta los cincuenta… La juventud es la edad del medio y por ello la persona tiene su mayor fuerza".

Juventud en la Edad Media

Debemos tomar en cuenta que en la Edad Media el promedio de la esperanza de vida era hasta los cuarenta años: "Se llamaba jóvenes a todos los que no eran niños ni ancianos" (Souto, citada por Phillips, 2020). Encontramos en el medievo las composiciones del poeta hispano-judeo Jehuda ha-Levi (fallecido en 1141), una composición dedicada a las edades de los hombres… "¿De qué vale recriminar a un chico de diez años? Pronto crecerá y encontrará su castigo. Mejor es que le hables dulcemente y con gracia, y harás las delicias de sus padres y familia". Entre los judíos medievales encontramos también los comentarios de R. Israel al-Nakawa (fallecido en 1391) al verso de los Proverbios (22:6): "Instruye al niño en su camino" Que aun de viejo no se apartará de él". De acuerdo con la interpretación de al-Nakawa, el verso debía leerse como una advertencia. "Si educas a un chico de acuerdo con sus modos, pero ¿cuál es el modo de la juventud? Ni estudios, ni plegarias, sino holgazanear y procurarse placeres: Si le permites seguir este despreciable camino… no se desviará de él ni en la ancianidad" (Horowitz, 1996, p. 122).

En la Europa de la Edad Media, la educación se impartía de dos formas: por un lado, se tenía un enfoque religioso y para ello se contaba

con las escuelas monásticas como centros de educación; y, por el otro, la educación secular, que ya existía de manera institucionalizada, solo que estudiar en la universidad no estaba al alcance de todos los jóvenes. Los jóvenes nobles recibían entrenamiento en habilidades militares, etiqueta cortesana y valores como el honor y la lealtad. La ceremonia de la *dubbing*, en la que un joven noble era armado caballero, marcaba su entrada en la sociedad aristocrática y su compromiso con el servicio y la protección. Los niños que estaban destinados a ser caballeros eran acogidos en casa de otros caballeros para aprender artes marciales, mientras las niñas podían ser monjas, por lo que vivían en los conventos (Cybulskie, 2024). Cabe mencionar que además había una tercera forma de educarse, que consistía en contar con instrucción particular; los tutores e institutrices acudían a las casas de las familias de los nobles, donde sus hijas e hijos recibían una educación para asumir el poder y el liderazgo en la sociedad feudal (Unisabaneta, 2024).

En el caso de las mujeres… "Hasta los 12 años, cuando contraían matrimonio, asistían a la escuela pública las hijas del pueblo, mientras que las de la clase patricia tenían sus preceptores en casa. La enseñanza que se les facilitaba estaba encaminada a hacer de ellas buenas esposas: aprendían canto, matemáticas, recitado de poemas y costura" (Fernández, 2024). En la mayoría de Europa esa fue la instrucción que se recibió, aunque en otras partes del continente, provenientes del extremo norte de Europa, desde Kiev —la actual capital de Ucrania—, así como en Reino Unido y Noruega, los vikingos practicaban la igualdad de géneros; mientras que en la mayoría de los reinos europeos existía discriminación femenina y la mujer era considerada como un ser inferior, en la cultura vikinga, las mujeres podían ser gobernantes y guerreras… "La mujer vikinga era la jefa en el interior de la casa y a menudo se hacía cargo de la marcha de la granja cuando su marido y sus hijos estaban ausentes por ser guerreros o comerciantes. Se casaban entre los 12 y los 16 años, normalmente por matrimonio acordados" (Fernández, 2024). Si el marido era perezoso, insultaba a la familia o la maltrataba, la esposa se podía divorciar mediante un divorcio exprés, solo llamaba a unos testigos y anunciaba que se divorciaba.

"En la Francia del año 1556, según una compilación latina del siglo XIII se distinguían siete edades que corresponden a los siete planetas

conocidos: infancia, puericia, adolescencia, juventud, senectud, vejez y senilidad". A decir de Feixa (2006, p. 41), la lengua francesa medieval solo distingue tres términos: infancia, juventud y vejez.

Jóvenes en la Edad Moderna

Como es sabido, la Edad Moderna contempla aproximadamente los siglos XV al XVIII, donde destacan acontecimientos históricos relevantes como la caída de Constantinopla en 1453 o la invasión de los europeos a nuestro continente, con el "descubrimiento" de América en 1492, y concluye en 1789 con la Revolución francesa. Para varias autoras y autores, en el caso de Europa, el ser joven en este periodo se asociaba más con el aprender un oficio o el servicio doméstico, como lo explica uno de los pioneros en estudios históricos en juventud, me refiero a Ariès (1960), que explica que la idea de juventud como una etapa diferenciada surgió gradualmente en la Edad Moderna. "La noción de adolescencia o juventud, tal como la concebimos hoy, no existía en el Antiguo Régimen: el niño pasaba bruscamente de la dependencia familiar a la integración social adulta" (Ariès, 1960, p. 128).

Por otra parte, Natalie Zemon (1975) explica que los jóvenes campesinos o urbanos eran considerados, en algunos casos, como un grupo social activo y a veces conflictivo; Natalie analiza a la juventud popular francesa, destaca cómo los jóvenes participaban en rituales, fiestas populares y en movimientos sociales. El mérito de Natalie es visibilizar cómo las conductas juveniles estaban moldeadas por la clase, género y comunidad; señala que la juventud no era solo una edad, sino una *energía social* que continuamente desafiaba el orden social. Otro autor europeo, Laslett (1965), observa a la juventud inglesa preindustrial —antes de la revolución industrial que se da en Inglaterra a mediados del siglo XVIII—; la juventud era una fase de movilidad y dependencia económica. Los jóvenes solían trabajar fuera del hogar paterno desde los 12 a los 20 años. La independencia personal llegaba con el matrimonio, lo que muestra una transición prolongada hacia la adultez. "Los jóvenes abandonaban el hogar tempranamente, entraban en el servicio o en el aprendizaje, y por lo tanto formaban parte de otro hogar antes del matrimonio" (Laslett, 1965, p. 87).

Cabe señalar que existen diferencias en la Europa del siglo XVIII, que fue absolutamente distinta a la Europa preindustrial del siglo XVI.

> En el caso de las y los jóvenes judíos, una de las diferencias más marcadas es el aspecto del género: los varones, desde la infancia, la adolescencia y la juventud, se dedicaban al estudio de textos religiosos (en algunos casos incluso hasta después de su matrimonio) lejos de sus casas; eran distintas a las vidas de las mujeres jóvenes, que, aun admitiendo cierto grado de educación, se centraban en el hogar familiar y que, a una edad muy temprana, se encaminaban al baldaquín nupcial. (Horowitz, 1996, p. 119)

Otro aspecto que diferenciaba a unos jóvenes de otros, continuando con la juventud judía, era la diferencia de clase social. Mientras los jóvenes de clase alta se dedicaban al comercio o a la banca, se desposaban antes que los artesanos, los demás que practicaban oficios y los pobres, y que a menudo eran alimentados, vestidos y educados a expensas de sus padres —en algunos casos, después de contraer matrimonio—. Se diferenciaban de aquellos jóvenes varones y mujeres que, entrada la adolescencia, eran enviados a casas ajenas a servir como criadas o a aprender un oficio. (Horowitz, 1996, p. 119).

En el caso de la América colonial, "la juventud se entendía no tanto por la edad como por la posición dentro del orden familiar; un joven era aquel que aún no había asumido responsabilidades propias" (Gonzalbo Aizpuru, 1998, p. 54). Continuando con esa idea, la juventud estaba condicionada por el estatus social y racial; mientras los criollos estudiaban y servían en cargos administrativos, los mestizos e indígenas trabajaban desde temprana edad. Las instituciones como la familia y la iglesia definían cuándo comenzaba la adultez. No debemos perder de vista que en esta época del virreinato existieron 16 castas, por lo que las jerarquías raciales estaban muy marcadas y la juventud debía obediencia familiar. Hablando de diferencias en el género, para las mujeres criollas, mestizas e indígenas, las opciones de vida eran: educación, matrimonio a edad temprana —entre 12 y 20 años era considerada la edad "casadera"— y la otra opción era consagrarse a una vida religiosa en los conventos. (Lavrín, 1995). Silverblatt (1987, p. 113) estudia la vida de los jóvenes

prehispánicos andinos: “El dominio colonial redefinió las etapas de la vida indígena, suprimiendo los ritos comunales que marcaban la juventud y la adultez entre los pueblos andinos”. Los jóvenes participaban en ritos de iniciación y servicio comunal; con la colonización, esas prácticas fueron reemplazadas por sistemas laborales forzados y catequesis cristiana.

Las sociedades africanas no contemplaban una edad cronológica, sino ritual y comunitaria. “En la mayoría de las sociedades africanas, la transición de la juventud a la edad adulta no estaba marcada por años, sino por ritos de iniciación y responsabilidad social” (Iliffe, 1995, p. 67). Los jóvenes pasaban por ceremonias de iniciación y luego asumían tareas agrícolas, militares o familiares. La edad adulta se alcanzaba mediante el cumplimiento de deberes, no por cumplir una edad. Mbiti (196) coincide con ese hallazgo de que en África la juventud no la determinaba la edad. “Una persona se vuelve joven, adulta o anciana no solo por la edad biológica, sino a través del desempeño de roles y obligaciones sociales”. El considerarse joven era parte de un ciclo vital comunitario. La juventud significaba estar en aprendizaje y servicio hacia la comunidad. La madurez se lograba al contribuir al bienestar colectivo, más que al cumplir un número de años. Mientras Toyin (2001) describe cómo la educación y el trabajo de los jóvenes en África occidental precolonial estaban ligados a la familia extensa y al clan.

¿Qué significa ser joven en la Edad Moderna? (OpenAI ChatGPT. versión 4.0).

Región	**Edad aproximada**	**Transición a la adultez**	**Actividades típicas**
Europa	12–25 años	Casarse, terminar aprendizaje, entrar al ejército o clero	Aprendices, sirvientes, soldados, estudiantes
América colonial	Mujeres: 12–20, Hombres: 14–25	Matrimonio o independencia económica	Trabajo agrícola, artesanal, doméstico; estudio en colegios o conventos
África	Variable según grupo étnico; más por “rito” que por edad	Iniciación ritual, matrimonio	Agricultura, pastoreo, comercio, formación guerrera

Juventud en la Edad Contemporánea

Como es sabido, la Edad Contemporánea comprende desde la Revolución francesa hasta la actualidad. Encontramos diversos autores y autoras cuyo objeto de estudio son las, los y les jóvenes, con la forma de abordar lo que significa ser joven en la edad contemporánea. Mencionaré algunas y algunos de las más conocidas y conocidos; iniciaré mi recorrido por región. En Europa destacan Leaman y Wörsching (2010), que coordinan la obra *Youth in Contemporary Europe*; analizan cómo los jóvenes afrontan la transición de la dependencia infantil a la independencia adulta en el contexto europeo contemporáneo, marcado por cambios económicos, sociales y políticos. Otro de los investigadores europeos es Carles Feixa (2000), que desde la década de los noventa hasta la actualidad viene aportando a los estudios socioculturales en juventud. A través de investigaciones etnográficas en distintos países, Feixa ha analizado los procesos de transición a la vida adulta y las culturas digitales emergentes. Entre sus conceptos clave destacan la "juvenilización" de la sociedad y la idea de los jóvenes como agentes culturales capaces de generar nuevos lenguajes, estilos y resistencias.

Cuadro comparativo de autoras y autores sobre juventud en Europa.

Autor/a	Concepto teórico principal	Enfoque o campo de estudio
Andy Furlong	Transiciones a la adultez / *life-course*	Trayectorias educativas, empleo y redefinición de la adultez en contextos europeos.
Leslie Woodhead	Cultura juvenil y consumo	Análisis de subculturas juveniles, prácticas mediáticas y representaciones culturales.
Andy Bennett	Cultura popular y generación	Estudios culturales sobre música, ocio y formación de identidades juveniles.
Katrin Tiidenberg	Sexualidad digital y cuerpo	Investigación sobre redes sociales, estética corporal y construcción identitaria digital.
Helga Nowotny	Tecnocultura y temporalidad	Reflexión sobre los jóvenes ante el cambio tecnológico, la innovación y el futuro.
Meinert Larsen	Gobernanza de la juventud	Políticas de inclusión, participación y bienestar juvenil en Europa.
Simone de Beauvoir	Género y socialización	Fundamentos teóricos sobre género y construcción social aplicados a estudios de juventud.
Catherine Driscoll	Cultura adolescente y medios	Análisis del consumo cultural adolescente, género y medios de comunicación.
Rita F.	Exclusión y precariedad	Estudio de la precarización laboral y exclusión social juvenil en contextos de austeridad.
Elisa Ponzoni	Participación juvenil	Evaluación de programas y políticas de participación cívica y social juvenil.

OpenIA. (2025). ChatGPT Plus. (versión 4.0) [Software].

En Asia encontramos el trabajo de Kamaludeen Mohamed (2020), el cual aporta una enciclopedia que aborda la cultura juvenil desde 1900 hasta la actualidad en Asia oriental y sudoriental, desde la sociología cultural de Oriente medio, Asia y África.

Cuadro comparativo de autoras y autores sobre juventud en Asia.

Autor/a	Concepto teórico	Enfoque / uso principal
Arjun Appadurai	Fantasías colectivas y capacidad de aspiración	Modernidad, aspiraciones y futuro entre jóvenes urbanos.
Aihwa Ong	*Flexible citizenship* / neoliberalismo	Jóvenes y ciudad, migración y estrategias de adaptación en modernidad neoliberal.
Hsiu-fen Lin	Transiciones y familia	Efectos de educación y familia en las trayectorias juveniles (ej. Asia oriental).
Yasminah Beebeejaun	Juventud y espacio urbano	Políticas urbanas, participación y prácticas culturales juveniles.
Arun S.	Identidades y trabajo informal	Relación entre empleo juvenil informal y construcción de identidad.
Nisha Shah	Género y juventud	Experiencias de género en las transiciones a la adultez.
Karan Mahajan	Cultura de consumo juvenil	Lazos entre consumo, tecnología y relaciones sociales jóvenes.
Margarita Roca	Educación y expectativas	Impacto de sistemas educativos en aspiraciones juveniles.
Rita Menon	Políticas públicas y juventud	Análisis de políticas de empleo juvenil y formación profesional.
Sangita Mukherjee	Medios digitales y socialización	Medios, redes y prácticas afectivas entre jóvenes.

OpenIA. (2025). ChatGPT Plus. (versión 4.0) [Software].

En el caso de África encontramos las aportaciones de Peatrik (2020), la cual reflexiona sobre lo que podría denominarse una “antropología de la juventud” en África —en el siguiente apartado abordaré los conceptos de joven y juventud, ahondaré más en detalle—; su aportación, entre otras, consiste en considerar no solo los “jóvenes” como una categoría, sino también entender la experiencia, agencia, expectativas individuales, así como la forma en que la sociedad construye lo que es “ser joven” en contextos concretos. También se puede observar el término *waithood* de Honwana (2013); describe cómo muchos jóvenes africanas y africanos permanecen en una “espera” estructural (sin empleo estable, sin matri-

monio, sin independencia) que condiciona sus decisiones y prácticas. También destaca la agencia juvenil: los jóvenes no son solo víctimas, sino que crean formas culturales y políticas propias.

Cuadro comparativo de autoras y autores sobre juventud en África.

Autor/a	Concepto teórico	Enfoque / uso principal
Alcinda Honwana	*Waithood*	Transiciones demoradas a la adultez; agencia juvenil en contextos de precariedad.
Deborah Durham	Juventud como imaginación social	Cultura política juvenil, género y reconfiguración del espacio público.
Marc Sommers	Exclusión y marginación posconflicto	Jóvenes en contextos de guerra/posguerra, oportunidades y violencia.
Mats Utas	Redes informales y economía de la violencia	Relaciones clientelares, economías informales y agencia táctica.
Jon Abbink	Generación y cambio social	Críticas metodológicas; historicizar juventud y evitar generalizaciones.
Caroline Christiansen	Social *becoming* / trayectorias	Transiciones vitales en contextos urbanos y precarios.
Francisco De Boeck	Infancia, juventud y poder simbólico	Estudios etnográficos sobre lugar, agencia y espacio público juvenil.
Anne-Marie Peatrik	Antropología de la juventud	Problematización de la categoría 'jóvenes' y distinciones (edad/generación).
Hans Vigh	Capacidades situadas y temporalidad	Transiciones, movilidad y narrativas de espera.
Alessandro Pina	Juventud, migración y empleo	Relaciones entre migración juvenil, trabajo precario y expectativas.

OpenIA. (2025). ChatGPT Plus. (versión 4.0) [Software].

Para el caso de Oceanía, no siempre encontramos juvenólogas o juvenólogos,[2] es decir, a investigadoras e investigadores que exclusivamente estudien jóvenes, como sí ocurre en otras latitudes; sin embargo, los

[2] En el ámbito académico es común referirse al término juvenologa o juvenologo a investigadoras e investigadores que su principal objeto de estudio son jóvenes.

estudios de Nilan y Feixa (2006) ayudan a entender a la juventud en la región, como es el caso de Pam Nilan, que estudia jóvenes en Indonesia y Australia. Su trabajo se enfoca en cómo los jóvenes en contextos no occidentales viven transiciones hacia la adultez, identidades híbridas, cultura juvenil y globalización, y cómo los marcos teóricos del "mundo occidental" no siempre se ajustan a esos contextos. También Craney (2022), que observó a jóvenes de la región del Pacífico —en Fiji y las islas Salomón—, examina cómo los jóvenes en esos países se insertan —o se quedan al margen— de estructuras como la educación, el empleo, la participación cívica, y cómo se configuran dinámicas culturales de "minimización estructural" de los jóvenes (por ejemplo, que los jóvenes "sean vistos pero no oídos"). Su contribución teórica incluye cuestionar la visión dominante de la "explosión juvenil" (*youth bulge*) como mera amenaza de inestabilidad, y propone un enfoque que reconozca a los jóvenes como activos (capital humano, social y cultural) en sus contextos específicos. Siguiendo con esa idea, de la teoría del *youth bulge*, Kaiku (2018) investiga jóvenes de Papúa Nueva Guinea (Melanesia), cuestiona que un gran porcentaje de jóvenes por sí solo sea predictor de violencia o inestabilidad, y subraya que los contextos históricos, culturales y estructurales importan mucho más. Su aporte teórico es importante porque recalca la necesidad de incorporar las realidades locales de Oceanía, evitando aplicar modelos globales sin ajuste al contexto.

Cuadro comparativo de autoras y autores sobre juventud en Oceanía.

Autor/a	Concepto teórico principal	Enfoque o campo de estudio
Johanna Wyn	Generaciones y aspiraciones	Transiciones educativas y laborales; capital social juvenil.
Pam Nilan	Cultura, redes y política juvenil	Identidades, movimientos y ciudadanía juvenil en contextos globales.
Andy Bennett	*Culture, scene and youth*	Identidades de escena musical, ocio y cultura juvenil.
Darcie Vandegrift	Adultez emergente y familia	Relaciones intergeneracionales, socialización y vínculos familiares juveniles.
Rob White	Desvío juvenil y control social	Políticas de seguridad, criminalización y jóvenes considerados "en riesgo".
Steve Threadgold	Políticas educativas y juventud	Educación, trabajo y políticas de transición juvenil.
Anita Harris	Sujeción juvenil y neoliberalismo	Juventud, consumo, familia y expectativas de futuro en contextos neoliberales.
Janet Taylor	Trabajo juvenil y precariedad	Impacto del empleo temporal y la inseguridad laboral en la identidad juvenil.
Ross Haenfler	Activismo y cultura digital	Movimientos juveniles *online*, subculturas y acción política digital.
Dorothy Bottrell	Resiliencia y bienestar	Políticas sociales y enfoques sobre bienestar y resistencia juvenil.

OpenIA. (2025). ChatGPT Plus. (versión 4.0) [Software].

En el caso de América, aunque es español y obvio que lo mencioné, en Europa Feixa (1998, 2009, 2014) es una de las principales voces en cuanto a análisis de estudios latinoamericanos en jóvenes; aborda una perspectiva antropológica e introduce el concepto de "tribus urbanas". Sus aportaciones son un enfoque interdisciplinario sobre culturas juveniles, identidad, globalización y jóvenes migrantes. Mención aparte merece Rossana Reguillo (2000, 2010, 2017) —que también mencionaré en un apartado sobre juvenólogas y juvenólogos en México—; es una de las investigadoras que ha picado piedra en esta temática, décadas atrás, y analiza a la juventud desde una perspectiva cultural y comunicacional en América Latina. Su trabajo explora las formas en que los jóvenes

urbanos enfrentan la violencia, la exclusión y la precariedad, destacando su capacidad de agencia y su papel como actores políticos y simbólicos. Propone una mirada crítica que entiende a la juventud como un campo de disputa social y semiótica.

Cuadro comparativo de autoras y autores sobre juventud en América.

Autor/a	Concepto teórico principal	Enfoque o campo de estudio
Jeffrey Jensen Arnett	*Emerging adulthood*	Etapa 18-29 años en sociedades industrializadas; transición y desarrollo identitario.
Nancy Lesko	Adolescencia como construcción social	Crítica a la medicalización y escolarización de la juventud; mirada sociohistórica.
Dan Woodman	Transiciones y desigualdad	Políticas educativas, trayectorias hacia la adultez y desigualdad estructural.
Shauna Pomerantz	*Girlhood studies* / medios	Mediación de género, cultura adolescente y construcción de feminidades.
Steven J. Tepper	Cultura creativa y juventud	Jóvenes en industrias culturales, innovación y creatividad como capital social.
Marta Tienda	Educación, desigualdad y movilidad	Impacto de la educación en las trayectorias juveniles y la movilidad social.
Miguel Ángel Centeno	Estado y juventudes políticas	Movilización juvenil, ciudadanía y cambio político en contextos democráticos.
Patricia Pincus	Políticas sociales y juventud	Programas de inclusión, empleo y protección social orientados a jóvenes.
Alicia R. de los Santos	Juventud y políticas públicas	Educación, empleo y políticas de inclusión juvenil.
Pilar Osorio Lora	Generación y cultura juvenil	Cambios culturales, expectativas y representaciones sociales en jóvenes latinoamericanos.
Sara V. Alvarado	Jóvenes, cultura y política	Relación entre creatividad cultural, movilización y acción política juvenil.

Carlos Ayram	Trayectorias rurales–urbanas	Migración juvenil, acceso a educación y empleo, y desigualdades territoriales.
Nicolás Balutet	Movilidad social y jóvenes	Efectos de las políticas de mercado en oportunidades y expectativas juveniles.
Sofía Dufays	Juventud y género	Intersecciones entre género, clase y condiciones juveniles en América Latina.
Jorge Alonso	Política juvenil	Liderazgo juvenil, participación electoral y construcción de ciudadanía.
Pablo Vommaro	Cultura juvenil y política	Movimientos sociales, rituales culturales y acción colectiva juvenil.
Ana María Hernández	Educación y desigualdad	Acceso educativo, trayectorias vitales y exclusión social juvenil.
Marco Ramírez Rojas (América Latina)	Globalización y juventudes	Impacto de la globalización cultural en las aspiraciones y valores juveniles.

OpenIA. (2025). ChatGPT Plus. (versión 4.0) [Software].

Específicamente, en nuestro país existe una fuerte tradición académica en estudios sobre juventud, en virtud de que ha habido una generación que desde los noventa ha estudiado esta temática, aportando sobre todo en estudios sobre culturas juveniles. Pérez Islas (2001, 2008, 2017) es una figura clave en la sociología de la juventud en América Latina. Ha desarrollado el concepto de *transiciones juveniles* y ha contribuido a definir las políticas públicas de juventud en México. Su enfoque combina la perspectiva estructural con la vivencial, analizando las trayectorias educativas, laborales y sociales de los jóvenes, así como las desigualdades que las atraviesan.

Cuadro comparativo de autoras y autores sobre juventud en México.

Autor/a	Concepto teórico principal	Enfoque o campo de estudio
Rossana Reguillo	Cultura juvenil y comunicación	Análisis de juventudes urbanas, medios, violencia y construcción simbólica.
Rogelio Marcial	Jóvenes y vulnerabilidad social	Estudios sobre exclusión, políticas sociales y contextos de riesgo juvenil.
Antonio Pérez Islas	Transiciones juveniles y políticas públicas	Procesos de transición a la adultez, educación, trabajo y ciudadanía.
Manuel Valenzuela Arce	Cultura juvenil y globalización	Juventud, identidades colectivas y transformaciones culturales en contextos globales.
Gabriel Medina	Juventud, educación y empleo	Inserción laboral, desigualdad educativa y trayectorias juveniles.
Ismael Álvarado	Subjetividad y juventud	Construcción identitaria, subjetividades juveniles y espacios sociales.
Othon Baños Ramírez	Juventud y vida cotidiana	Análisis cultural de prácticas juveniles, modernidad y cambio social.
Esmeralda Correa	Cultura, disidencia sexual y juventud	Análisis cultural de prácticas juveniles, disidencia sexual.
Zeyda Rodríguez	Juventud y políticas públicas	Evaluación e impacto de programas sociales dirigidos a jóvenes.
Igor González	Juventud y violencia	Jóvenes, criminalización y contextos de violencia urbana.
Tania Rodríguez	Cultura, cuerpo y juventud	Identidades juveniles, cuerpo, afectividad y medios de comunicación.
Alfredo Nateras	Culturas juveniles y cuerpo	Subjetividades, corporalidad y expresiones culturales urbanas.
Ivón González	Juventud y participación social	Procesos de participación, ciudadanía y acción colectiva juvenil.
Mario Cervantes	Juventud y tecnologías	Apropiación de las tecnologías y cultura juvenil.

OpenIA. (2025). ChatGPT Plus. (versión 4.0) [Software].

Para Hobsbawm (1968), la cultura juvenil se ha convertido en la matriz de la revolución cultural del siglo XX: “La juventud es una construcción

social, que se asocia a la formación de la sociedad industrial moderna". Esta idea de las culturas juveniles, vistas desde la cultura, tiene que ver con la forma de sentir y pensar de las y los jóvenes desde su contexto, en un espacio y tiempo determinado. Existe la idea desde una perspectiva sociológica de la llamada "moratoria social", donde se considera que el joven está en proceso para asumir roles de adulto; no coincido con esta postura, ya que la considero adultocentrista.

"Las características definitorias para las culturas juveniles de principio de siglo serían: conciencia planetaria, prioridad a los microespacios de la vida cotidiana, respeto por el individuo, solidaridad por las causas sociales y el desplazamiento del barrio o territorio como centro del mundo" (Reguillo, 1998). "No es lo mismo la generación del boom petrolero o del milagro mexicano que la actual generación; a esta, la de principios de milenio, no se le concibe sin el uso de las nuevas tecnologías, Internet y la globalización" (Cervantes, 2009).

Jóvenes y juventud

Hablar de jóvenes es hablar de diferentes formas de abordar esta temática, desde el punto de vista biológico, donde encontramos discursos desde la biología, así como desde un punto de vista biologicista, es decir, a partir de los cambios fisiológicos que presentan los seres humanos, como el tránsito de la niñez a la adolescencia para llegar a la edad adulta (Esteinou, 2005). Es pertinente explicar que desde las ciencias humanas y sociales, a través de diversas disciplinas, se han desarrollado teorías, corrientes y posturas científicas. Creo pertinente explicar algunos términos y expresiones que las y los profesionales y profesionistas, desde su formación, consideran. Regresando al término, desde la biología o biologicista, en el caso de esta postura es muy limitada, puesto que solo se ve al joven como una etapa transitoria y, cuando este deja de serlo, simplemente pasa a la edad adulta, donde se observan los cambios físicos. Tanto en jóvenes varones como en jóvenes mujeres, el aspecto biológico se caracteriza por el rápido crecimiento, cambios en la composición corporal, el desarrollo de los sistemas respiratorio y circulatorio, el desarrollo de las gónadas, órganos reproductivos y de caracteres sexuales secundarios, así como

el logro de su plena madurez física (Monroy, s. f.); a las mujeres se les ensanchan las caderas, les llega su menstruación, les crecen los senos, —entre otros cambios físicos notorios—; en el caso de los hombres se les ensancha la espalda, la sale bigote y barba, se les engruesa la voz, en ambos sexos aparece el vello púbico, así como, en las axilas, las piernas, el pecho y la cara, —aunque en el caso de los hombres, en sus cambios biológicos se dice que se puede dejar de crecer hasta los 23 años—.

En las ciencias de la salud, médicas, médicos, odontólogas y odontólogos, nutriólogas, nutriólogos y demás profesionales de la salud argumentan que son las y los adolescentes a las y los que analizan y estudian o atienden. Estas disciplinas científicas llaman adolescentes a las personas de 12 a 20 años.

Desde el punto de vista clínico y educativo las y los adolescentes transitan en la pubertad,[3] son adolescentes porque adolecen o carecen de madurez física (para profesionales de la salud), o carecen de conocimientos (para docentes y pedagogos/as), madurez mental (para psicólogas y psicólogos), la salud física viene acompañada con el aspecto clínico que obedece al enfoque del punto de vista psicológico, tiene que ver con la salud mental y los cambios mentales de las personas, por lo que las y los jóvenes pueden manifestar lo que desde su niñez han venido sintiendo respecto a la construcción identitaria de su sexualidad, —se dificulta la percepción social del y la adolescente y más si se le agrega el componente de la sexualidad—. A lo largo de la historia encontramos a las y los teóricos de la psicología que han estudiado a las niñas, niños y adolescentes, y precisamente se le denomina adolescente porque la palabra proviene del latín *adolescere*, que significa "crecer" o "desarrollarse", "ser alimentado" o "nutrirse"; entonces la palabra adolescencia deriva del latín "adolesco-adolescere", que significa adolecer y traducimos en la práctica como "crecer a pesar de todo, con dificultades" (Magaña, 2003); su raíz etimológica se refiere a la etapa de crecimiento físico y desarrollo que marca la transición de la niñez a la adultez (Etimologías, s.

[3] La pubertad es la etapa en que se alcanza la capacidad reproductora completa y se desarrollan las características adultas propias de su sexo. En los chicos, la pubertad generalmente se produce entre los 10 y los 14 años. Sin embargo, no es extraño que comience a los 9 años o que se alargue hasta los 16 años (Hirsch, 2023).

f.). A menudo se confunde con el término "adolecer", pero provienen de raíces distintas, ya que "adolecer" tiene que ver con "sufrir" o "padecer", no atribuible al periodo cronológico (Hernández, 2011).

En el ámbito de la educación también existe la idea entre el magisterio de que sus alumnas y alumnos del nivel de educación media básica (secundaria) o hasta del sistema de educación media superior (bachillerato) educan adolescentes, en virtud de que las y los teóricos fundadores de las corrientes pedagógicas abordan la educación del adolescente (por no ser específicamente el tema que tratamos, solo abordaré la corriente del conductismo), ya que gran parte del sistema educativo formal —especialmente en la educación secundaria— se centra en ese rango de edad. Este enfoque, que como el de Skinner (1953) y Watson (1913), creadores del conductismo, tiene la visión de que al adolescente lo conciben como un sujeto que aprende por condicionamiento; es decir, por medio de estímulos y respuestas, así como su aplicación educativa, que argumenta que el aprendizaje se logra a través de refuerzos positivos o negativos. En el caso del adolescente, se busca modelar su comportamiento mediante recompensas (elogios, notas, privilegios) o sanciones. Se puede estar o no de acuerdo con esta corriente (solo la mencioné como ejemplo); a manera de aclaración, esta teoría del aprendizaje tiende a dejar de lado los aspectos emocionales, sociales y reflexivos propios de la adolescencia.

Esto, históricamente, data desde los albores de las primeras aportaciones que en el siglo XVIII realizó Rousseau (2004, p. 209, citado por Arrieta, 2002). En 1762, en su obra *Émile ou de l'éducation*, se refiere a los sentimientos: "A los dieciséis años sabe el adolescente lo que es sufrir, porque ya ha sufrido", y continúa definiendo: "Es una etapa particularmente sensible a los esquemas demasiado inflexibles". Es la única época en la vida que se caracteriza por una autosuficiencia de la "razón" y una actitud displicente ante la "opinión". En el aspecto jurídico se puede mencionar que "El derecho considera adolescentes a las personas de entre 12 y 18 años porque se encuentran en una etapa de desarrollo única que requiere protección y derechos especiales" (https://observatorio-de-prisiones.documenta.org.mx/archivos/4947), por lo que el derecho los reconoce como sujetos plenos de derecho, con una situación de vulnerabilidad que demanda medidas de protección reforzadas,

pero que también reconoce su capacidad progresiva para la autonomía y participación en decisiones que les afectan (https://observatorio-de-prisiones.documenta.org.mx/archivos/4947).

Luego entonces docentes, profesionales de la salud y del derecho, consideran que las personas con las que se relacionan son adolescentes, sean, alumnas, alumnos, pacientes o a quienes acusan, juzgan o defienden. Para las y los profesionales del área clínica sus pacientes están en crecimiento y no han logrado el desarrollo pleno, tanto físico como mental. De igual forma, las profesoras y profesores consideran que sus educandos no han adquirido todos los conocimientos, junto con abogadas y abogados saben que la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, así como Tratados Internacionales velan por el interés superior del menor, buscando su bienestar y el pleno ejercicio de sus derechos; existe entonces la idea generalizada de que adolecen, carecen o son seres incompletos.

Desde el punto de vista histórico, hemos constatado que está documentado que en las civilizaciones de la antigüedad ya existía la categoría de juventud; sin embargo, no fue sino hasta el arribo de la modernidad y la llegada de la revolución industrial cuando se inicia a hablar de jóvenes. Lo cierto es que:

> La investigación histórica reciente sobre la evolución de las sociedades de Europa occidental muestra que la juventud emerge como resultado de los cambios sociales propios del capitalismo temprano. Aparece primero una juventud burguesa, con el desarrollo de un contexto de vida burgués en el siglo XVIII y más tarde como una categoría que cruza todos los estratos sociales (Morch, 1996).

Duarte (2000), explica:

> Estamos en presencia de una sociedad que se articula dese una perspectiva adultocéntrica. Es decir, se sitúa como potente y valioso a todo aquello que permita mantener la situación de privilegio que el mundo adulto vive, respecto de los demás grupos sociales, los cuales son considerados como en preparación para la vida adulta (niños, niñas y jóvenes) o saliendo de (adultos mayores).

Coincido con Reguillo (1997, pp 12-13), cuando explica:

> Las relaciones entre la edad biológica y la edad social son muy complejas y no puede hablarse de los jóvenes como una unidad social, es decir, en forma esencialista, según la edad definida biológicamente. Por esto es mejor hablar de la diversidad en la categoría jóvenes, cuyo resultado deriva de una negación-tensión entre la categoría sociocultural asignada por la sociedad particular y la actualización subjetiva que los sujetos concretos llevan a cabo a partir de la interiorización de los esquemas de la cultura vigente.

Sociología de la juventud

La sociología de la juventud se ocupa de analizar a los jóvenes como categoría social, más allá de su dimensión biológica, prestando atención a cómo las estructuras sociales, económicas, culturales y generacionales configuran las experiencias, identidades y trayectorias de la juventud. Según algunos análisis, el concepto de *juventud* es una construcción social: *youth as a social construction*. (Livesey, 2012).

Entre los ejes teóricos más relevantes destacan:

- La juventud como fase de transición entre infancia y adultez (por ejemplo, desde la perspectiva funcionalista).
- La juventud como subcultura o grupo generacional, que puede desarrollar identidades propias, resistencia simbólica o formas de exclusión.
- La juventud en contextos de cambio social, globalización y modernidad tardía, que transforma tanto las oportunidades como los riesgos de los jóvenes (trabajo, educación, movilidad, cultura).
- La dimensión de las subculturas juveniles (mod, punk, skinhead, por mencionar algunas) como formas de expresión de clase, raza, género y resistencia simbólica (Livesey, 2012).

En conjunto, la sociología de la juventud invita a ver a los jóvenes no simplemente como “adolescentes problemáticos” o “futuros adultos”, sino como actores sociales con temporalidades, identidades y trayectorias propias, que están inmersos en procesos de cambio estructural. La sociología de la juventud es hoy muy diversa y abarca perspectivas

contemporáneas (género, etnia, globalización, movilidad, tecnologías, derechos humanos, entre otros).

En el ámbito de la sociología no se considera el término de adolescente, ya que para la sociología no adolecen de nada, no son seres incompletos; para la sociología son entes sociales, es decir, personas que existen en sociedad, que participan en ella interactuando con otros individuos y grupos, por lo que para la sociología de la juventud son jóvenes y, por ende, se tratan desde los estudios socioculturales en juventud. Un joven de 12 años ya sabe lo que dice y lo que hace; está consciente de sus actos.

Este tema ya ha sido debatido lo suficiente y ha sido superado. En ese debate se optó por la mirada sociológica, por lo que la Encuesta Nacional de la Juventud en el año 2000, en nuestro país y en nuestro estado en el 2005, se aplicó a personas desde los doce y hasta los veintinueve años. (ENJ, 2000, p. 10).

Regresando a la definición de *ente social*, es aquel que necesita vivir en comunidad, establecer vínculos y desarrollarse en relación con los demás. El ser social se caracteriza por la necesidad de pertenencia, la capacidad de comunicarse, la interdependencia, el aprendizaje de normas y valores y la participación en la construcción cultural. Cabe resaltar el hecho de que necesita vivir en sociedad; otro hecho importante es que necesita formar parte de un colectivo, grupo o una comunidad que le brinde un sentido de pertenencia e identidad colectiva (Editorial Etecé, 2025).

Como es sabido, en la sociología existen tres grandes teorías: la del "materialismo histórico dialéctico", creada por Karl Marx y Friedrich Engels; también se le conoce como marxismo y como socialismo. En la teoría marxista, ser social significa ocupar un lugar dentro de las relaciones de producción. El ser humano se constituye en su relación con los otros a través del trabajo y la producción. Es decir, no se define por su existencia aislada, sino por el lugar que ocupa en las relaciones sociales dentro de un sistema económico.

Desde esta perspectiva, el ser social se refiere al papel concreto que una persona desempeña en la estructura productiva. Esta idea se relaciona con el concepto de conciencia social, esto es, el grado de comprensión que una persona tiene sobre su posición en dicha estructura y su relación con las demás clases sociales (Marx y Engels, 2022).

Para Marx, el ser social es la condición fundamental que determina la conciencia individual. No es la conciencia la que crea al individuo, sino el ser social, que está definido por las relaciones materiales de producción y la posición que cada persona ocupa dentro de la estructura económica de una sociedad. La forma en que una sociedad produce los bienes materiales determina sus relaciones sociales, las cuales a su vez configuran la identidad y el pensamiento de las personas (Filosofía en español, s. f.).

En contrapartida a la teoría marxista, encontramos la teoría de Max Weber, a la cual se le denomina como *sociología comprensiva*. Para Weber, la acción humana es social siempre que el sujeto o los sujetos de la acción enlacen a ella un sentido subjetivo. La *acción social*, por tanto, es una acción en donde el sentido mentado por su sujeto o sujetos está referido a la conducta de otros, orientándose por esta en su desarrollo (Guy, 1979).

La tercera teoría dentro de la sociología es el estructural-funcionalismo de Émile Durkheim. El ser social es aquel que ha sido moldeado por los hechos sociales, los cuales son maneras de actuar, pensar y sentir, que son externas al individuo y que le son impuestas de forma coercitiva. Esto significa que la conciencia, la moral y las conductas individuales son fundamentalmente un reflejo de la sociedad en la que el individuo está inmerso y se forman a través de la socialización (Durkheim, 1988).

Estudios socioculturales en juventud, en México

En nuestro país, el debate sobre lo que significa ser joven se ha venido desarrollando con una generación de juvenólogas y juvenólogos, o estudiosas y estudiosos del tema de juventud. Encontramos la obra de Rossana Reguillo (1992, 1997, 2000, 2010, 2017), que es un referente obligado si de estudios socioculturales en juventud se trata. Hace teoría desde la sociología de la juventud, y define también conceptos. En su vasta temática, inicia analizando elementos identitarios que conforman los jóvenes que se agrupan en bandas… "Entender su propio sistema de relaciones, de valores, de normas y sobre todo sus códigos de expresión puede aportar luz sobre un movimiento más allá del simple placazo

en la pared" (Reguillo, 1992). Durante toda su producción académica construye categorías analíticas, metodologías para acercarse a jóvenes urbanos excepcionales que viven en situación de marginalidad, visibiliza su identidad, cómo socializan y descifra los lenguajes de las violencias.

Encontramos también a Pérez Islas y Herlinda Suárez (2001, 2008, 2017), que abordan el tema desde lo estudiantil, explicando a las y los jóvenes universitarios. Entre las diferentes miradas a los mundos juveniles, hay colegas que han analizado las culturas juveniles; como los cholos, los punk, los dark, los skates, entre otros. Destaca la obra de Alfredo Nateras (2015, 2016, 2017), que aborda a los jóvenes y las violencias sociales; o Rogelio Marcial (2006, 2023), que estudió a las y los jóvenes que se agrupan en pandillas; y en esa misma línea a Manuel Valenzuela (1988, 2007, 2012, 2018, 2022, 2023, 2024), que estudia a las culturas juveniles que viven en la frontera norte México-USA, así como el fenómeno de la narcocultura y los narcocorridos, o corridos tumbados. También contamos con trabajos colegiados de publicaciones conjuntas que abordan las culturas juveniles, tales como la obra titulada Las Maras. Identidades juveniles al límite que coordinaron Valenzuela, Nateras y Reguillo (2007).

Como se puede observar, esta generación de juvenólogas y juvenólogos en México, que tiene desde la década de los ochenta, viene *picando piedra*. Su objeto de estudio son las culturas juveniles; entre otros temas, abordan jóvenes universitarios y, mayoritariamente, vatos, banda, cholos y jóvenes que se agrupan en pandillas, por lo que en su temática destacan violencia, feminicidio y juvenicidio. Entre sus consumos culturales, la música. Sus estudios socioculturales abonan la sociología de la juventud.

También existen estudios desde lo pedagógico donde se aborda la identidad de estudiantes de bachillerato. Destaca el trabajo de Hernández (2008) sobre el tema de identidad juvenil analizado desde lo escolar; está el trabajo de Reyes (2009), continuando con la mirada pedagógica; sobre el fenómeno de la violencia escolar están los estudios de casos de Velázquez y Escobedo (2008); sobre valores en jóvenes bachilleres, encontramos a Cervantes (2008, 2008, 2012), que también aporta un estudio sobre jóvenes rurales. Otras disciplinas que ocasionalmente realizan estudios sobre juventud son las ciencias jurídicas, entre otras;

por ejemplo, en estudios sobre jóvenes y legalidad destaca el trabajo de Schaffner (2008), así como Cervantes (2012).

Haciendo la analogía con un gran pastel, al tema de las, los y les jóvenes le faltan más rebanadas que observar y estudiar: jóvenes y deporte o cultura, sexualidad, disidencia sexual, religión y, obvio, también tecnologías. En esta última rebanada, encontramos a Gabriel Medina (2009), que aborda los elementos identitarios que desarrollan las tecnologías. Fuera de nuestra frontera, tenemos los estudios y análisis de Carles Feixa (1998), que, entre otras categorías, define la generación @ y la generación #.

Jóvenes y juventud el concepto

Es importante comprender las diferencias y similitudes que el ser joven implica. Para ello, es fundamental hacer una diferenciación conceptual entre juventud, condición juvenil, jóvenes y sector o grupo juvenil.

Esquema 4: Diferenciación conceptual de categorías de juventud

Juventud:
Categoría de análisis teórica que permite comprender la condición juvenil.

Condición Juvenil:
El contexto social, histórico, politico y económico que conforma la realidad juvenil.

Sector juvenil:
Los distintos grupos de sujetos jóvenes que se identifican por un contexto símil.

Jóvenes:
Los sujetos englobados como categoría analítica que poseen capacidad de agencia.

Fuente: Elaboración propia autores. SIJ-UNAM. 2016

El conocimiento que se ha configurado alrededor de la categoría de juventud ha dependido históricamente de un conjunto de nociones que la condicionan y, a su vez, posibilitan la comprensión del significado de ser joven. Se trata de una categoría de análisis relacional, pues se alimenta de discursos, representaciones e imágenes culturales que, casi siempre, son fundadas en una serie de estereotipos o mitos sustentados por las

instituciones que componen las estructuras sociopolíticas de forma histórica (sij.unam.mx/politicasJuventud/index.php).

Urteaga (s. f.) explica que la juventud no se considera ni edad ni trayectoria, sino identidad, la cual no invoca ni la formulación psicológica de la adolescencia como búsqueda prolongada de la identidad, ni el rígido ni esencialista concepto de identidad… La juventud como transición o como proceso de transiciones hacia la vida adulta posterga el presente de los jóvenes por el vivir para el futuro adulto, por lo que para Urteaga la concepción de la juventud es una construcción sociocultural que varía dependiendo del contexto, es decir, las condiciones sociales, económicas, geográficas, culturales, entre otras.

Para Souto (2007, p. 171):

> La juventud se puede definir como el periodo de la vida de una persona en el que la sociedad deja de verle como un niño pero no le da un estatus y funciones completos de adulto. Como etapa de transición de la dependencia infantil a la autonomía adulta, se define por las consideraciones que la sociedad mantiene sobre ella: qué se le permite hacer, qué se le prohíbe, o a qué se le obliga.

Desde el punto de vista enciclopédico, encontramos que *juventud* puede definirse como el periodo de la vida en el que una persona transita de la dependencia infantil a la independencia adulta, caracterizado por procesos biológicos, psicológicos, sociales y culturales que varían según el tiempo y el lugar (Youth Wiki, s. f.).

La juventud como categoría surgió en la Gran Bretaña de posguerra como una de las manifestaciones más visibles del cambio social del período. La juventud fue el foco de atención de informes oficiales, legislaciones e intervenciones públicas, fue divulgada como problema social por parte de los guardianes de la moral y jugó un papel importante como piedra de toque en la elaboración de conocimientos, interpretaciones y explicaciones sobre el período (Chaves, 2009).

> Como etapa de transición de la dependencia infantil a la autonomía adulta, se define por las consideraciones que la sociedad mantiene sobre ella: qué se le permite hacer, qué se le prohíbe, o a qué se le

> obliga. Se espera que los jóvenes empiecen a diseñar un currículo de decisiones propias —amigos, ocio, colectivos a los que se quiere pertenecer, educación independencia económica y política, de la legislación, o de la percepción de la sociedad, y de los mismos jóvenes y de las organizaciones juveniles—, que continúa en la actualidad. Dentro de este periodo, además, se suele distinguir entre adolescentes y jóvenes adultos, división que destaca que estos últimos han alcanzado ya ciertas posiciones sociales que no están al alcance de los jóvenes. (Souto, 2007)

La distinción entre jóvenes, como sujetos, y juventud/es como objeto: los primeros tienen capacidad de agencia, emociones, prácticas y una diversidad de atributos (sexo, género, ocupaciones, preocupaciones, nivel educativo y socioeconómico, biografías, convicciones políticas, etc.). Juventud es una noción que demarca una etapa de la vida, al igual que vejez, infancia, adolescencia, adultez (Filardo, 2024).

Mientras que para Reguillo (2000, p. 29), "los jóvenes no constituyen un sujeto monopacional que pueda ser 'etiquetable' simplistamente como un todo homogéneo; estamos ante una heterogeneidad de actores —que se constituyen en el curso de su propia acción". Esto es que las, los y les jóvenes no son un grupo homogéneo, sino que son sujetos múltiples conformados por elementos identitarios y prácticas en contextos de incertidumbre estructural, atravesados por mediaciones culturales, sociales y económicas.

El concepto de jóvenes en Reguillo se basa en tres ideas clave:

1. Multiplicidad e identidad dinámica: los jóvenes se identifican mediante prácticas, estéticas, proyectos y relaciones simbólicas que cambian, más que por una edad fija o categoría social universal.
2. Condición de incertidumbre y tránsito: Su experiencia está marcada por trayectorias fragmentadas, precariedad laboral o educativa y relaciones inestables con el futuro, lo que afecta su agencia social.
3. Espacio de acción e interacción cultural: El "ser joven" se articula en prácticas cotidianas, relaciones simbólicas, medios de comunicación, agrupamientos y consumo cultural, no solamente en la institucionalidad formal.

> La juventud es más que una categoría construida y, al igual que todas las categorías, esta no es neutra ni alude a una esencia, por lo que es habitual que los jóvenes estén presentes como actores activos de la sociedad a la que pertenecen, por tal motivo la categoría de joven es fluida. (González, 2024)

La edad según organismos internacionales

Para 1985, en el contexto de los preparativos del Año Internacional de la Juventud, la Organización de las Naciones Unidas (ONU) marca la edad límite:

> No existe una definición internacional universalmente aceptada del grupo de edad que comprende el concepto de juventud. Sin embargo, con fines estadísticos, las Naciones Unidas, sin perjuicio de cualquier otra definición hecha por los Estados miembros, definen a los jóvenes como aquellas personas de entre 15 y 24 años. (Naciones Unidas, s. f.)

Coincide con esa clasificación de edad con la que determina la Organización Mundial de la Salud (OMS), que ha definido como período adolescente el comprendido entre los 10 y 19 años de edad y la juventud entre los 15 y 24 años (Organización Mundial de la Salud, s. f.). Para la Organización Internacional del Trabajo (OIT) la juventud se define como personas de entre 15 y 29 años según la base de datos de Estadísticas del Mercado Laboral Juvenil (https://ilostatiloorg.translate.goog/topics/youth/?).

Finalmente para la Comisión Ecónomica para América Latina y el Caribe, "La CEPAL define la juventud como 'el periodo del ciclo de la vida en que las personas transitan de la niñez a la condición adulta" (Centro de Estudios Sociales y de Opinión Pública Juventud y Deporte, 2006).

Tecnologías de la información y la comunicación

"En este mundo moderno y posmoderno a la vez, compartimos un planeta donde las fronteras se han borrado, una aldea planetaria a un tiempo

paradójicamente alejada y asimétrica en muchos sentidos; un mundo interconectado por el medio de masas por excelencia: la TV" (Sánchez, 2005). Es esta idea del concepto de la "aldea planetaria" o "aldea global" que desarrollan Marshall McLuhan y Bruce en la década de los sesenta, donde aluden a un mundo interconectado sin fronteras, donde los medios de comunicación de masas, especialmente la televisión en ese momento, juegan un papel crucial en esta unificación virtual (McLuhan y Powers, 1989). El medio masivo por excelencia que se introdujo a principios del siglo pasado fue la televisión (https://www.fundacionunam.org.mx/unam-al-dia/lahistoriadelatelevision/#:~:text=Su%20origen%20se%20remonta%20a%20finales%20del,al%20copiar%20el%20sistema%20de%20la%20radio).

Coincido con Orozco (citado por Petit, 2009, p. 12) cuando afirma que "la televisión sigue siendo en el siglo XXI el fenómeno técnico-mediático-cultural más importante para la mayoría que habitan en los países latinoamericanos". Actualizando esta apreciación, podríamos agregar que ahora la pantalla se ha diversificado con la incursión del Internet. Si bien es cierto que la televisión ha logrado un alcance mundial, donde en tiempo real —por diferencia de segundos—, se puede ver una imagen de un continente a otro, también es cierto que actualmente no solo es la televisión el único medio de masas, con el surgimiento de las nuevas tecnologías encontramos que estos inventos compiten también con la televisión, históricamente hablando, desde el teléfono, el fax, la radio, el cine, el CD, la computadora —y en este el desarrollo del hardware y el software—, junto con los microprocesadores,[4] (Vergara y Huidobro, 2016), la fibra óptica y la microcomprensión, en los sesenta (del siglo XX). Se creó el Internet y en los noventa llegó el acceso público y masivo con la creación de la World Wide Web (red informática mundial). El mundo siguió avanzando en el ámbito de las tecnologías, en los cincuenta oficialmente se estableció como campo de estudio la Inteligencia Artificial (IA) moderna y como resultado de un esfuerzo colectivo durante décadas

[4] Estos tres inventos clave: los microprocesadores, el envió de datos, voz e imágenes a través de la fibra óptica y la comprensión y decodificación de los mensajes, han invadido campos que antes eran exclusivos del ámbito educativo, son productos de la tecnología moderna.

llegamos a los noventa y principios de 2000 a la Inteligentia Artificial Generativa (IAG) (Aicad, 2025), de tal suerte que en la actualidad contamos con maquinas pensantes. La humanidad ha visto grandes avances tanto en la tecnología como en la ciencia y la cultura.

"Las Nuevas Tecnologías (NT) consisten en una variada gama de instrumentos, herramientas, canales y soportes dedicados esencialmente al uso, manejo, presentación, comunicación, almacenamiento y recuperación de información, tanto analógica como digital" (Labrador y Villadangos, 2009, p. 45). Comúnmente, por NT se asocia solo al uso de la telefonía celular y la computadora. "Aunque es fácil asociar las NT con el ordenador, el teléfono móvil o los videojuegos, sin duda la más pionera, la más utilizada y también la más impactante de las NT es la televisión" (Labrador y Villadangos, 2009, p. 45).

Otro de los grandes inventos en materia de tecnologías es el Internet; es la mayor red de redes del planeta. Está esencialmente inserta y forma parte importante del proceso de revolución científico-técnica que se está produciendo en el mundo actual. "Es un proceso de transformación universal y permanente de la estructura y de la dinámica de las fuerzas productivas de la vida del hombre" (Pérez, 2000).

Características de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

Las características de uso de las TIC, en relación con su innegable impacto en los procesos de creación, producción, distribución y consumo de los contenidos sobre los que se articula la construcción social, económica y cultural de las distintas comunidades, sitúan a los ciudadanos en el campo de la escena (Tubella, Tabernero y Dwyer, 2008; p. 27).

A decir de Labrador y Villadangos (2009), las características que las hacen especiales y especialmente determinantes en la vida de las personas son:

- Exigen atención y dedicación casi en exclusiva.
- Exigen periodos importantes de tiempo diario de dedicación.
- Se han introducido en casi todos los hogares.
- Incluso algunas acompañan en casi todo el día a la persona.

- Facilitan el acceso a la información.
- Facilitan el trabajo.
- Facilitan la comunicación con otras personas.
- Facilitan conocer mucho mejor nuestro entorno próximo.
- Facilitan conocer entornos alejados y remotos, inaccesibles para la mayoría.
- Permiten una información actualizada inmediata.
- Facilita el entretenimiento y disfrute del ocio.

Antecedentes de las tecnologías de la información y la comunicación

Tiene sus orígenes en un proyecto del Departamento de Defensa de los Estados Unidos de América en el año de 1969. Se trató de contar con "comunicaciones digitales en tiempo de guerra". Con el devenir del tiempo, el proyecto deja de ser solo con fines militares y se traslada a universidades, centros de investigación militar y algunas compañías conectadas entre sí; esto se logra por la fusión de los protocolos IP (Internet Protocol) y TCP (Transmission Control Protocol). En el año de 1983 fueron adoptados por ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network), la cual es la comunicación más utilizada actualmente y la base de Internet (Álvarez, González, Morfín y Cabral, 2005, p. 28).

> Para 1985 las redes locales en computadoras personales ya estaban madurando y esto ayudó a completar la idea de Internet. Ya podíamos tener redes y sub-redes, podíamos conectar redes de área ancha (Wide Area Networks) con redes locales (Local Area Networks)… para ese entonces se utilizaba el e-mail, ftp, Telnet, gopher y otros servicios de Internet. (Álvarez, González, Morfín y Cabral. 2005, p. 28)

En 1989, un grupo de investigadores en el Laboratorio Europeo de Física de las Partículas (CERN) en Ginebra, Suiza, empezó a desarrollar una herramienta para Internet que pudiera unir información reunida por todos los investigadores del Laboratorio, al desarrollar el "hipertexto".[5]

[5] El objetivo era superar los problemas de incompatibilidad y utilizar una nueva forma

(Álvarez et al., 2005). Este es el antecedente del desarrollo de la Web, también conocida como "The World Wide Web o www, por su traducción la Red Informática Mundial".

En 1965, se comienza a usar el correo electrónico a través de supercomputadoras, posibilitando el acceso libre de varias personas en simultáneo. Más tarde se extendió a redes de computadoras personales y se incorpora el uso de la arroba, que se populariza en los años ochenta. En 1994, aparece Gmail, creado por Google, y dos años más tarde nace Hotmail; en 1997, Yahoo. "Con la aplicación de la comunicación en red, 'comunicación entre todos', se modifican los usos y apropiaciones que realizan los usuarios para comunicarse a través de la Web. Comenzó a funcionar en 1997 y nació como un espacio virtual para el encuentro de muchas personas con "intereses en común". La primera red fue Myspace.com, a place for friends, creada en el 2003, y también aparece Hi5 (Petit, 2009).

Con la llegada de Facebook en el año 2004 se inicia lo que a la postre sería la mayor red social de la web; entre 2007 y 2008 se consolida como el cuarto sector más popular de Internet. Actualmente, en el 2025, Facebook tiene más de 3 000 millones de cibernautas activos mensuales, siendo la red social más utilizada a nivel mundial (Ortega, 2025). Dando como resultado una de las mayores comunidades *online*.[6] Facebook es el más posicionado de las redes de la web, cuenta con otros servicios que ofrece, como el de jugar videojuegos… "Aún es posible ver transmisiones, jugar juegos instantáneos y participar en grupos de juegos, aunque la creación de contenido de streaming directamente desde la app ya no es posible" (Constine, 2018). A decir de la consultora estadounidense Nielsen, "los juegos por Internet desplazaron al correo electrónico para transformarse en la segunda actividad más popular entre los navegadores de Estados Unidos" (Dealessandri, 2021).

Ante este proceso de tecnologización se presenta otro, el de la comercialización de las tecnologías de la información y la comunicación,

---

de relación de textos dentro de las computadoras llamada "hipertexto", que más que presentar la información en una organización lineal o en forma jerárquica, permite presentar y relacionar la información estructurada en forma de red, en donde una información te permite pasar a otras u otras sucesivamente, con múltiples opciones.

[6] Comunidades *online* son las que participan cibernautas que pertenecen a redes sociales y a blogs.

la sociedad actual se ha visto, literalmente invadida por una intensa campaña de mercadotecnia, donde las compañías que venden computadoras, así como las que proporcionan servicios de Internet se han dado a la tarea de abarcar nuevos nichos de mercado, de tal suerte que no solo los centros de trabajo, las empresas, *e-commerce*, oficinas de gobierno, *e-goverment* y universidades y demás centros de educación, *e-learning*; son las únicas áreas donde los individuos pueden tener acceso a la computadora y a la Web, de la esfera pública pasamos a la esfera privada y esto de por resultado un proceso de adopción y adaptación a las TIC. Becerra (2003) explica:

> La adopción de la tecnología se relaciona no solo con la forma en que las personas entienden las transformaciones culturales, sino con las características de su propia individualidad, su historia, su manera de acercarse a ella, así como las potencialidades y usos que le atribuyen, según los niveles de conocimiento desarrollados.

En el caso de nuestro país, en 2010 existían 18 millones de usuarios de Internet con más de seis años de edad. De estos, 13.4 millones eran mayores de 18 años, 13.54 millones de redes sociales estaban inscritos en las redes sociales; es decir, el 75 % de la audiencia total de Internet de más de seis años tiene una cuenta en alguno de los canales electrónicos de comunicación, como son Twitter o Facebook (IMCO, 2016), mientras que del 2015 al 2024 las personas usuarias de Internet aumentaron casi 40 millones. Actualmente, en 2025, hay 80.6 millones de usuarios de Internet, mientras que el uso de telefonía celular se encuentra en 86.5 millones. Existe una similitud entre Brasil y Francia: 83 de cada 100 personas se conectan" (Martínez, 2025).

Las tecnologías de la información pusieron al alcance de la mano un nivel de autorregulación antes imposible de imaginar. A través de ellas, la sociedad está en condiciones de operar bajo las reglas del principio generador de la movilidad, un principio en cuyo nombre puso de cabeza a la sociedad: la era del orden y la institucionalidad, el cometido rector de la modernidad hasta hace un tiempo, es sustituida por el imperativo de la movilidad. Ante la nueva fe del movimiento, se disuelve todo orden anterior al individuo, dejando ante el derrumbe nada más que la

referencia al poder del capital. En el trance se deshace de la esperanza de algún orden social incluyente (Perea, 2007).

La alta tecnología ha logrado incursionar en una variedad de artículos y accesorios, desde los refrigeradores que tienen computadora agregada hasta los bolígrafos inteligentes, pasando por sofisticados equipos de seguridad y equipos que se instalan para hacer más cómoda la estancia en el hogar, como las llamadas "casas inteligentes", donde se controla el sistema de electrificación. En el año 2006, Jim Margraf impresionó a la industria de la tecnología al desarrollar los juguetes educativos Leapfrog, que incluían una pluma en un libro de cuentos, y de ahí tuvo la idea de crear la Smartpen

> Diseñada en aluminio ionizado, con un peso de 36 gramos y con la apariencia de una pluma común, escribe como cualquier otra, graba sonido, cuenta con micropantalla y puede vincular el audio que captura con el texto. El artefacto también tiene bocinas, entrada para audífonos, puerto USB y es compatible con Windows y Mac. Además, ofrece numerosas aplicaciones extras en versión demo: calculadora, juegos y traductor disponible en chino, mandarín, árabe, inglés y español. Asimismo, el contenido almacenado puede exportarse y compartirse vía correo electrónico y en redes sociales, como archivo PDF o de Word. (Mirelle, 2010)

En la actualidad, contamos con avances tecnológicos en el hogar que incluyen electrodomésticos inteligentes, sistemas de automatización y domótica, dispositivos de seguridad y bienestar. Estos sistemas permiten controlar funciones del hogar a distancia a través de aplicaciones, asistentes de voz y el Internet de las Cosas (IoT), como refrigeradores, luces y termostatos inteligentes. También se usan tecnologías para entretenimiento, como televisores inteligentes, y para el ahorro energético, como persianas automáticas (UTEC, 2025).

Siri y Alexa

Siri es un asistente virtual de Apple que utiliza reconocimiento de voz e inteligencia artificial para ayudar a los usuarios a realizar tareas y responder

preguntas a través de comandos de voz. Sirve para desde funciones básicas como hacer llamadas o enviar mensajes hasta tareas más complejas como controlar aplicaciones, buscar información en Internet, gestionar el calendario, traducir frases o activar ajustes del dispositivo. (Support Apple, s. f.).

El Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT) aplicó la Primera Encuesta 2025 (del 4 de septiembre al 15 de octubre de 2025) a usuarios de servicios de telecomunicaciones del IFT, mediante el levantamiento del cuestionario de telefonía móvil. Uno de los resultados es que para 2025, el 26.0 % de los hogares mexicanos disponía de al menos un dispositivo inteligente conectado a Internet, lo que indica una adopción creciente de tecnología compatible con asistentes de voz (como Alexa de Amazon y Google Assistant) (Instituto Federal de Telecomunicaciones, 2025).

Siri es más antigua que Alexa, Siri se presentó por primera vez en el iPhone 4S en octubre de 2011, mientras que Alexa se lanzó con el Amazon Echo en noviembre de 2014. (https://www.netatmo.com/es-es/smart-home-guide/amazon-alexa-how-does-iwork).

Alexa es un servicio de voz basado en la nube desarrollado por Amazon que permite interactuar con la tecnología mediante comandos de voz de forma intuitiva. Según la página oficial de Amazon (s. f.), “Alexa es un servicio de voz basado en la nube que puede ayudarte con tareas, entretenerte, darte información y mucho más. Alexa está diseñada para hacer tu vida más fácil al permitirte que tu voz controle tu mundo, en casa o donde estés. Hacer que Alexa sea parte de tu día es tan sencillo como hacer una pregunta. Puedes pedirle que ponga música, lea las últimas noticias, controle tu hogar inteligente, cuente chistes, te actualice sobre resultados deportivos, te diga el clima y mucho más. ¡Alexa estará feliz de ayudarte!”. A diferencia del dispositivo Echo —que es un hardware físico—, Alexa es el servicio de inteligencia artificial que otorga funcionalidad a bocinas inteligentes, pantallas, wearables y otros dispositivos compatibles.

Televisión

Algunos autores consideran que también la televisión forma parte de las Nuevas Tecnologías (NT)… “Aunque su propia cotidianidad y su uso

generalizado desde hace años ha hecho que se le considere como algo 'habitual', no se le suele incluir entre las NT y se tiene en poca consideración su capacidad para generar 'adicción'. De hecho, se acepta como algo 'normal' el que una persona dedique varias horas al día, todos los días, a esta actividad" (Labrador y Villadangos, 2009).

> Comparada con otros medios de comunicación, la televisión es además, el medio que presenta los patrones de consumo más independientes de las particularidades demográficas, sociales y económicas que caracterizan las vidas de los consumidores lo que confirma que su uso es actualmente el más extendido. (Tubella, Tabernero y Dwyer, 2008)

La cadena de música por televisión por cable más grande, MTV Latinoamérica,[7] es una de las más gustadas por los jóvenes. MTV Latinoamérica tiene como principal objetivo transmitir reality shows, series, películas y pocos videos musicales. De la misma forma, transmite otro tipo de programas que pueden estar directa o indirectamente relacionados con la música, pero que siempre tienen que ver con la cultura joven. Entre su programación se encuentran videos musicales, programas interactivos, series, noticias de entretenimiento, programas de humor, animaciones, eventos especiales, entre otros. Su programación está dedicada solo a ciertos géneros musicales y no engloba otros tipos de música populares en los países para los que está destinada. Su menú musical cubre principalmente los géneros pop, soft rock, pop latino, hip hop, entre otros, así como categorías y uniones entre estos. Dichas clasificaciones musicales suelen ser en inglés y español (http://www.zonalatina.com/Wave2004).

La mayoría de los televidentes de la cadena pertenecen al grupo etario de 14 a 34 años. El televidente promedio tiene 18 años, y gran parte de la audiencia es mayor de esta edad. Aproximadamente el 76 % de los especta-

[7] MTV Latinoamérica (también conocido como MTV Latín América o simplemente MTV Latino) es una cadena de televisión por cable, versión del canal estadounidense MTV dirigida al público de la región latinoamericana (excepto Brasil). La programación se realiza mediante un sistema de tres señales distintas que se distribuyen en la mayor parte de Latinoamérica. La televisora es operada por MTV Networks Latinoamérica Inc, la cual, a su vez, pertenece a Viacom Inc.

dores pertenece al estrato socioeconómico medio-alto. MTV ha construido una "identidad joven" global al ofrecer contenido —música, reality shows, cultura pop— que atrae a esta franja demográfica en distintas regiones del mundo. Su público es predominantemente joven, global, y altamente consumidor de entretenimiento y moda. Además, se caracteriza por ser multplataforma: con la evolución de los medios, la audiencia ha migrado hacia plataformas de streaming y redes sociales para consumir contenido. Actualmente, MTV —propiedad de Paramount Global— se encuentra en un proceso de transformación para vincular su legado histórico con estas nuevas formas de consumo digital (El Sol de Zacatecas, 2025).

Así mismo, el canal cuenta con un gran número de televidentes universitarios (http://www.zonalatina.com). De acuerdo con el estudio realizado por TGI Latina en el 2004, MTV Latinoamérica posee audiencia distribuida en las siguientes proporciones: (http://www.zonalatina.com/Wave2004).

- Hombres: 5 7%
- Mujeres: 43 %

Distribución por edades

- 14 a 17 años: 32 %
- 24 años: 35 % 25 a 34 años: 20 %
- 35 años en adelante: 13 %

Si bien es cierto que MTV revolucionó la forma de ver televisión al incursionar con canales que transmitían música y conciertos las 24 horas del día, así como tendencias culturales y moda, desde los años ochenta —y durante más de cuatro décadas— definió estilos de vida en millones de jóvenes en todo el mundo, también lo es que los consumos culturales y digitales —y con ellos el consumo audiovisual— han cambiado radicalmente. Hoy, la juventud prefiere plataformas digitales como YouTube, Spotify, TikTok y servicios de *streaming* para descubrir y reproducir música. Es por ello que Paramount Global anunció que, a partir del 31 de diciembre de 2025, los canales MTV Music, MTV 80s, MTV 90s, Club MTV y MTV Live dejarán de emitir programación en diversas regiones (El Sol de Zacatecas, 2025).

Capitalismo digital y división de clases sociales en la web: Infocapitalistas y pronetarios

Se ha planteado la existencia de un Nuevo Orden Económico Internacional (NOEI), en el cual la distinción entre países ya no se basa en sus sistemas económicos —capitalistas, socialistas o subdesarrollados—, sino en su acceso y dominio de la tecnología. Esta transformación también se reproduce a nivel individual: los "nuevos analfabetos" son quienes carecen de competencias digitales, lo que da lugar a la denominada brecha digital.

En este contexto, emerge una nueva división socioeconómica: por un lado, quienes poseen los recursos para adquirir dispositivos de alta gama (como un iPhone o iPad) y acceder a servicios digitales premium (Apple Store); por otro, quienes dependen exclusivamente de plataformas gratuitas disponibles en la red abierta (Sánchez, 2010). Esta dualidad configura dos espacios digitales diferenciados. Por un lado, una "zona exclusiva, delimitada por aplicaciones destellantes que permiten conformar un hogar pulcro en las alturas inmaculadas de la residencia Apple"; por otro, una esfera pública caracterizada por una organización anárquica, donde proliferan enlaces rotos, sitios abandonados, spam y malware. Sánchez (2010) introduce el concepto de "pronetariado" para referirse a la clase social que, al carecer de capital económico, se ve limitada al uso de servicios gratuitos en Internet, percibidos como menos vigilados o menos refinados. En contraste, los usuarios de ecosistemas cerrados —como los de Apple— pagan un sobreprecio no solo por funcionalidad, sino por exclusividad, privacidad percibida y estatus simbólico. Esta dinámica refleja una estratificación digital que replica, en el ámbito virtual, las desigualdades sociales del mundo físico.

Virginia Heffernan, periodista estadounidense, introduce la idea de que la red es una *webtrópolis*, un espacio donde se reproducen segregaciones y estratificaciones sociales. Al respecto, señala:

> No deberíamos confundir el dolor por la desaparición de nuestra tecnología favorita con el resentimiento porque alguna alquimia digital no logró preservar las experiencias analógicas. Lo admitamos o no, Internet y sus artefactos no son como sus precedentes culturales. (Heffernan, 2016, p. 12)

Heffernan argumenta que Internet debe concebirse como una gran obra de arte colaborativa, más allá de su función como sistema de comercio o ciencia, y explora la estética y la belleza inherentes a la experiencia en línea. Esta perspectiva se complementa con la propuesta de Rosnay y Revelli (2006), quienes sostienen que la masificación de Internet ha dado lugar a una nueva lucha de clases digitales: por un lado, los "infocapitalistas", que se consideran propietarios de las redes de producción y distribución de información; por otro, el "pronetariado" —acrónimo de "productor" y "proletariado"—, compuesto por productores independientes de contenidos y servicios en línea. Entre ambos polos, se sitúan numerosos usuarios que buscan diferenciarse de la multitud mediante prácticas de consumo percibidas como refinadas.

Rosnay y Revelli (2006) explican que esta transformación responde al paso de los medios de comunicación de masas (modelos unidireccionales, donde unos pocos emiten y muchos reciben) a los medios participativos (modelos multidireccionales, donde cualquier usuario puede crear y difundir contenido, como en blogs o redes sociales). En este contexto, Sánchez (2010) subraya que:

> Al final, la cuestión de las brechas no está solo entre quienes están conectados y los que no, sino también entre los mismos conectados… La diferencia no se determina tanto por la posesión de un iPhone o un iPad, sino por el acceso a aplicaciones que, supuestamente, solo un sector puede tener, y al final eso determina el refinamiento tecnocultural. (p. 45)

Los infocapitalistas son los actores —generalmente corporaciones digitales globales— que acumulan, gestionan y monetizan los flujos de información y datos generados en entornos digitales, convirtiéndolos en una forma central de capital. Su poder se sustenta en la propiedad de infraestructuras tecnológicas, plataformas en red y algoritmos capaces de organizar la visibilidad, el comportamiento y la circulación de contenidos en la esfera digital. Este modelo se articula en torno a la explotación de datos personales, la extracción automatizada de valor económico a partir de interacciones cotidianas y la capacidad de influir en dinámicas sociales mediante sistemas de vigilancia y predicción.

A decir de Zuboff (2019), la información se convierte en recurso económico fundamental; esta idea se complementa con la noción de capitalismo informacional que plantea Castells (1999) —que no definió en sí el término infocapitalista—. Sin embargo, basándonos en Castells, los infocapitalistas son los actores del capitalismo informacional que acumulan poder económico mediante la propiedad y control de las redes, tecnologías y flujos de información que estructuran la productividad y la organización social en la era digital. Según Castells, el núcleo de este sistema es la capacidad de transformar información en valor y de operar globalmente a través de redes interconectadas. El infocapitalista extrae valor económico del trabajo inmaterial y de la información generada por millones de usuarios.

Por otra parte, en la literatura especializada también se encuentra el concepto de *pronetariado*. Este término deriva de análisis que combinan la teoría marxista del trabajo con el estudio crítico de las plataformas digitales. Hardt y Negri (2004) destacan la noción de trabajo inmaterial y multitud; Fuchs (2014) profundiza en la explotación del trabajo digital prosumidor; y Terranova (2000) introduce la idea del trabajo gratuito en línea, el cual presenta rasgos estructurales propios de la producción capitalista. El *pronetariado* se entiende como el conjunto de sujetos —personas interconectadas en plataformas digitales— cuya actividad cotidiana (publicar, comentar, etiquetar, navegar, reaccionar) genera valor económico sin recibir compensación directa, constituyendo una forma contemporánea de trabajo inmaterial. Su papel se define por la participación continua en sistemas digitales, cuyo resultado es la producción de datos, contenidos y atención: elementos fundamentales para la acumulación de capital informacional.

El término *pronetariado* combina "proletariado" y "network" (red). Hace referencia a los usuarios de plataformas digitales que generan contenido, datos y actividad, produciendo valor económico para las empresas tecnológicas sin percibir remuneración directa por la mayor parte de ese trabajo. Ejemplos de pronetarios son: personas que suben fotos, videos o comentarios; individuos que interactúan, comparten y mantienen activa una red social; y comunidades que alimentan plataformas con retroalimentación, creatividad y datos.

Diferencias entre infocapitalistas y pronetarios.

Infocapitalistas	Pronetarios
Controlan la infraestructura digital	Participan dentro de la infraestructura
Monetizan datos, atención y contenidos	Generan datos, atención y contenidos
Son dueños del capital informacional	Son la fuerza de trabajo de la economía digital
Poder de decisión y algoritmos	Dependencia de las reglas de la plataforma

Sin embargo, la adquisición de tecnología de punta —o de los productos más novedosos en el mercado— es un fenómeno de dimensión mundial. Tanto en Europa (por ejemplo, en Gran Bretaña y Francia) como en Asia (como Japón) u Oceanía (como Australia), los consumidores han demostrado disposición a acampar varias noches para formar largas filas durante el lanzamiento internacional del iPad, tableta presentada como una innovación significativa en el ámbito de la computación personal. En 2010, el analista de Capital Markets Mike Abramsky estimó que Apple vendía más de 200 000 iPads por semana (Público, 2010). Actualmente, en 2025, se estima que las ventas globales oscilan entre 1 y 1.2 millones de unidades semanales (Apple World Today, 2025).

Telefonía móvil

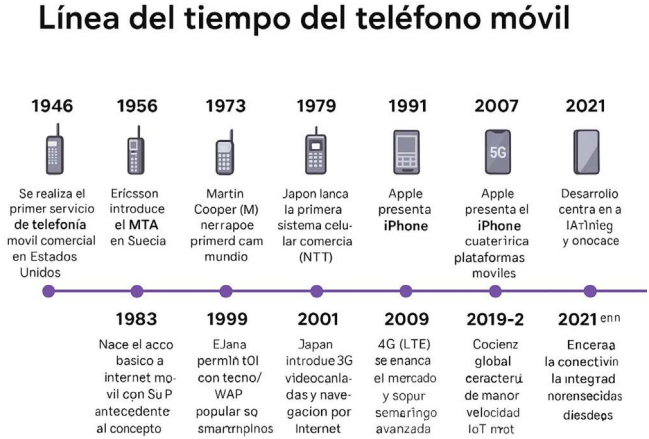
Cuando en 1973 Martin Cooper de Motorola presentó el primer teléfono móvil funcional, el mundo no imaginó que este invento revolucionaría la vida. A más de 50 años de su creación, podemos afirmar que el teléfono celular es una de las herramientas más utilizadas.

> Hay más de 12 172 mil millones de conexiones móviles en el mundo actualmente, según la GSMA, lo que significa que hay más conexiones que personas. El número de usuarios únicos de móviles es de alrededor de 5 620 millones, lo que representa el 69.4 % de la población mundial, pero esta cifra aumenta a medida que más personas utilizan múltiples dispositivos o dispositivos de doble SIM. (GSMA, 2025)

Habría que considerar el hecho de que algunos usuarios tienen más de un teléfono inteligente, que totaliza alrededor de 7.21 mil millones de teléfonos inteligentes activos en el mundo actualmente.

En los albores, es posible distinguir dos vertientes de investigación sobre tecnología móvil: la perspectiva sociocultural y la mediática. Aquellos que abordan el medio móvil en un segundo plano, como elemento complementario de otros tipos de medio u objetos de estudio (investigaciones sobre ciberperiodismo, publicidad *online* o contenidos multimedia que vislumbran el dispositivo móvil como un añadido tecnológico). Y aquellos otros que conceden un protagonismo específico al medio móvil, recogiendo las investigaciones interdisciplinarias sobre este y orientándolas al ecosistema mediático (productores, tecnologías, contenidos y usuarios) (Aguado, Feijóo y Martínez, 2013, p. 15).

Los inicios de la telefonía móvil datan de sus orígenes a mediados del siglo XX. Inicialmente surgieron en los sistemas de radiocomunicación. Fue en la década de los setenta cuando se eficientaron las llamadas inalámbricas. El primer celular tenía forma y tamaño de ladrillo; después se especializaron en reducir su tamaño y que fuera realmente cómodo portar un teléfono, que ahora cabe en la palma de la mano. Durante los años ochenta surgió la primera generación (1G), basada en tecnología analógica, que permitió la comercialización masiva de teléfonos móviles. La segunda generación (2G), introducida en los noventa con tecnologías como GSM, mejoró la calidad de voz y habilitó el envío de SMS (Agar, 2013). Posteriormente, la tercera generación (3G) impulsó la transmisión de datos y el acceso a Internet móvil. La llegada de la cuarta generación (4G) supuso un avance decisivo al ofrecer conectividad de alta velocidad, posibilitando el auge de los smartphones y las aplicaciones móviles (Goggin, 2012). Hoy día, la quinta generación (5G) busca optimizar la latencia, la velocidad y la capacidad para soportar el Internet de las cosas y nuevos servicios digitales (Osseiran, Boccardi, Braun, Kusume, Marsch, Maternia y Tullberg, 2014).



Elaboración de OpenIA. (2025). Línea el tiempo del teléfono móvil. ChatGPT (versión 5.1)

México ocupa el tercer lugar a nivel mundial[8] en cuanto al uso de teléfonos celulares (smartphones). En 2024 alcanzó aproximadamente 98.6 millones de usuarios de celular, de los cuales el 96 % usa teléfonos inteligentes (García, 2025).

El libro digital

El futuro del libro se debate entre lo impreso y la versión digital. Las reglas de comercialización y distribución de la industria editorial han cambiado, al igual que el propio formato del texto, que ha transitado de lo impreso a lo digital. El libro digital, también conocido como libro electrónico o *e-book*, es un archivo digital que puede contener texto, gráficos, imágenes e incluso audio. A diferencia del libro en papel, carece de presencia física y puede distribuirse electrónicamente mediante correo electrónico o descarga desde sitios web.

[8] Ranking por número de usuarios de smartphones: Aunque México ocupa un lugar destacado en proporción de uso, el ranking mundial por el número total de usuarios de teléfonos inteligentes sitúa a China en primer lugar, seguida de India y Estados Unidos. Esto sugiere que México está probablemente entre los primeros 10 países por número total de usuarios de smartphones, pero las fuentes se centran más en la alta tasa de penetración y uso intensivo (García, 2025).

¿El libro digital tiene más de 50 años? En 1971 apareció el primer libro digital, denominado eText #1, gracias al Proyecto Gutenberg, iniciativa lanzada por Michael Hart con el objetivo de crear versiones electrónicas de obras literarias y ponerlas a disposición gratuita del público mundial Durante las décadas de 1980 y 1990, el desarrollo del ordenador personal y los CD-ROM impulsó nuevas formas de lectura digital, aunque el formato aún no lograba una adopción masiva (Landoni y Wilson, 2002). El despegue real del *e-book* llegó en la década de 2000, favorecido por el avance de Internet y, especialmente, por la aparición de lectores electrónicos dedicados. El lanzamiento del Amazon Kindle en 2007 marcó un punto de inflexión, al facilitar un acceso masivo y cómodo a miles de títulos digitales (Thompson, 2010).

Durante la década de 2010, el libro digital se consolidó como un componente clave de la industria editorial, coexistiendo con el libro impreso y ampliando las posibilidades de lectura mediante funciones como subrayado digital, diccionarios integrados y sincronización en la nube (Perrin, 2016).

Hoy, el libro digital forma parte esencial del ecosistema de lectura, con distintos formatos (EPUB, MOBI, PDF) y plataformas que permiten una experiencia accesible y flexible para lectores de todo el mundo. Leer un *e-book* es como navegar por Internet, pero sin estar conectado a la red de Internet. Contiene enlaces internos dentro del libro; el lector puede seleccionar las páginas que desea leer con un simple clic. Los *e-books* pueden extenderse en longitud a partir de una página hasta una cantidad ilimitada. Descargado el libro digital a su PC o recibido por email, el interesado no necesita estar conectado a Internet; puede leerlo directamente en la pantalla o imprimirlo (http://www.easyebookcreator.com.ar/ebook06.htm).

A nivel global y en mercados clave como Estados Unidos, España y México, los libros impresos siguen dominando la mayor parte del mercado y los ingresos del sector editorial, aunque las ventas de libros digitales continúan creciendo a un ritmo constante. (https://pufferprint.com/ebookvsprintbookcomparison/#:~:text=According%20to%20the%20Association%20of,by%20audiobooks%20and%20other%20formats).

Cifras Comparativas libros impresos y libros digitales.

Característica	**Libros impresos**	**Libros digitales (*e-books*)**
Cuota de Mercado (EE. UU. 2022)	Aprox. 76 % de los ingresos totales	Aprox. 20 % de los ingresos totales
Ventas Globales (2024)	Se vendieron 782 millones de unidades (solo en EE. UU.), mostrando un aumento respecto al año anterior.	Las ventas a nivel mundial crecieron un 6 % en 2024, aunque a un ritmo menor que en años previos.
Crecimiento en España (2024)	El mercado del libro impreso creció cerca del 10 % en facturación.	Las ventas de libros digitales en español crecieron un 5 %.
Producción Editorial (España 2024)	Representaron el 67.1 % del total de obras inscritas.	Crecimiento en la disponibilidad de títulos digitales en las editoriales.
Consumo en México	El formato predominante, a pesar del crecimiento digital.	Aumento del 10 % en la venta de libros digitales en español durante 2024.

Entre las razones por las que se popularizó el libro electrónico destacan:

- Portabilidad: se pueden llevar cientos de libros en un solo dispositivo.
- Asequibilidad: los libros electrónicos suelen ser más económicos que las versiones impresas debido a los menores costos de producción.
- Personalización: los lectores pueden ajustar el tipo y tamaño de fuente, el brillo de la pantalla e incluso utilizar funciones de texto a voz.
- Acceso instantáneo: no es necesario esperar entregas; los libros se descargan con un solo clic.

Contrario a la creencia de que durante el confinamiento obligado por la pandemia de COVID-19 los *e-books* experimentarían un auge significativo, diversos estudios indican que muchos lectores buscaron consuelo en el formato físico, valorando su tacto, olor y presencia material (Pew Research Center, 2021).

Si bien es cierto que el libro impreso sigue siendo el preferido por una parte importante del público, la tendencia muestra que los adultos más jóvenes y los lectores expertos en tecnologías tienden a favorecer

los libros electrónicos por su portabilidad y comodidad. Asimismo, las personas que viajan con frecuencia aprecian poder acceder a toda su biblioteca mientras están en movimiento.

Salta a la escena del gusto por la lectura una variante, que es el escuchar que te lean; los audiolibros son el tercer contendiente en ascenso. Un audiolibro es la grabación de la lectura de un libro, que puede ser escuchada en diversos dispositivos. Sus características principales incluyen la narración interpretada por actores o locutores profesionales, la posibilidad de escuchar mientras se realizan otras actividades, su accesibilidad y la opción de incluir música o efectos sonoros para enriquecer la experiencia (Bencomo, 2022).

Los antecedentes históricos de los audiolibros se remontan a la segunda década del siglo XX, con el surgimiento del fonógrafo. Las primeras grabaciones de este formato datan de 1920 y fueron impulsadas por iniciativas británicas y estadounidenses destinadas a facilitar el acceso a la literatura para personas con discapacidad visual. Inicialmente, se grabaron en discos de vinilo; posteriormente, el casete se convirtió en el medio predominante. En la década de 1990, los audiolibros comenzaron a distribuirse en formatos digitales comprimidos —como MP3— y a reproducirse en dispositivos portátiles. Con la expansión de Internet, surgieron las primeras plataformas digitales que permitieron su distribución global, superando la limitación inicial de su disponibilidad exclusiva en librerías y bibliotecas (Comfama, s. f.). Durante la pandemia de 2020, el consumo de audiolibros experimentó un notable incremento. Quienes anteriormente los escuchaban principalmente durante sus desplazamientos al trabajo incorporaron esta práctica a su rutina diaria, lo que favoreció la consolidación de un hábito sostenido de escucha.

El audiolibro fue y es un refugio, un descanso de la fatiga digital. El audiolibro no solo es un libro leído en voz alta, es una actuación, una interpretación respaldada por un concepto histriónico. Es parte de una historia ya sea para aprender, entretener o acercarse a la cultura de diferentes maneras.(Comfama, s. f.).

Si tomamos en cuenta que existe un gran número de personas cuyo esestilo de aprendizaje[9] es auditivo, siendo el 30 % de la población (Words-

[9] El estilo de aprendizaje es cómo las personas procesan mejor la información (Words-

mith, 2025), podemos augurar que el audiolibro seguirá en aumento. Los audiolibros se han convertido en el segmento de mayor crecimiento de la industria editorial. Las ventas de audiolibros en EE. UU. crecieron entre un 10 % y un 15 % anual en los últimos años, ya que muchas personas prefieren escuchar libros durante sus desplazamientos, entrenamientos o tareas del hogar. Sin embargo, tanto los libros impresos como los electrónicos mantienen públicos diferenciados, incluso a medida que los audiolibros expanden el mercado (Comfama, s. f.).

Música online

En la década de 1970, la música se disfrutaba principalmente en discos de vinilo; a finales de los ochenta, se popularizó el CD. En la actual era de revolución digital, la música ha transitado de ser un producto tangible a convertirse en un servicio. Una de las formas predominantes de distribución, comercialización y consumo es mediante Internet.

La música en línea permite acceder a una amplia variedad de géneros, foros, recomendaciones y listas de éxitos a través de plataformas digitales. Históricamente, este fenómeno se remonta al desarrollo de las primeras tecnologías de audio digital en las décadas de 1970 y 1980, que sentaron las bases para la compresión de audio. En 1993, el formato MP3 revolucionó el almacenamiento y la distribución musical al reducir drásticamente el tamaño de los archivos sin pérdida significativa de calidad.

El lanzamiento de Napster en 1999 marcó un punto de inflexión: esta plataforma pionera de intercambio de archivos permitió compartir canciones digitalmente, lo que desató una crisis en la industria discográfica debido a la proliferación de la piratería. Con el tiempo, el modelo evolucionó hacia el *streaming* legal. En 2001, Apple lanzó la iTunes Music Store, la primera tienda digital exitosa que permitía comprar canciones individuales de forma legítima. Posteriormente, en 2008, se introdujo Spotify, un servicio sueco de transmisión musical que ofrece acceso gratuito (con publicidad) o premium (sin anuncios). Finalmente, en 2005, YouTube irrumpió como plataforma global para compartir videos musicales, convirtiéndose en uno de los principales canales de

mith, 2025)

consumo musical en el mundo. En 2019, Apple discontinuó iTunes en macOS Catalina, reemplazándolo por tres aplicaciones independientes: Música, Podcasts y Apple TV, reflejando la especialización del consumo digital contemporáneo.

En la era de la diversificación y las redes sociales, en el 2010 la música online se diversificó con la aparición de nuevos servicios de *streaming* como Apple Music, Tidal y Amazon Music, y las redes sociales como TikTok, Instagram y Twitter se convirtieron en herramientas cruciales para descubrir nueva música y artistas. Numerosos cantantes han buscado la forma de seguir vigentes ante los adelantos electrónicos y sus compañías discográficas buscan conveniarse para poder incursionar en la distribución digital de su obra; otros nuevos talentos han surgido de forma independiente. "Varios cantantes han alcanzado la fama mundial sin el apoyo de una discográfica formal, aprovechando el poder del *streaming* y las redes sociales para conectar directamente con su audiencia" (Soundwave, s. f.). Estos artistas demuestran un cambio significativo en la industria musical, donde las plataformas de *streaming* han democratizado la distribución y permitido a los músicos construir bases de fans globales por su cuenta (Gilberto, 2025).

Sociedad de la información

Antecedentes históricos de la sociedad de la información

En el año de 1910 se crea la Oficina Central de la Unión de Asociaciones Internacionales, cuya intención era la de agrupar en red las instituciones, federaciones, ligas, congresos, institutos, comisiones, oficinas permanentes, etc., creadas en el transcurso de los últimos cincuenta años, y garantizar la cooperación de todos los sistemas particulares de unificación y unidades en un sistema general (La Fontaine y Otlet, citados por Mattelart 2007). La finalidad de dicha oficina era: "Hacer del mundo entero una sola ciudad y de todos los pueblos una sola familia" en el intento de concretar esta idea de la ciudad mundial.

Otlet, pionero belga de la ciencia de la información y la documentación, formuló un proyecto titulado Sociedad Intelectual de Naciones, que

propuso en 1919, tras la Primera Guerra Mundial, como complemento o mejora de la entonces emergente Sociedad de Naciones (League of Nations). Su objetivo era establecer una red universal —técnica, intelectual y social— que unificara el conocimiento y facilitara la cooperación internacional en el ámbito del saber, corrigiendo las limitaciones que percibía en una organización puramente política (Mattelart, 2007).

Posteriormente, acuñó el término "mundialismo" para destacar la simbiosis entre un pensamiento global y el desarrollo de redes técnicas y sociales. Entre los factores que influían en esta visión se encontraban el globo aerostático, el cable submarino, el correo universal y otras infraestructuras comunicacionales, así como las múltiples redes ciudadanas y sociales surgidas durante la segunda mitad del siglo XIX, impulsadas por las ideas de libertad de prensa, expresión y asociación, lo que fomentó un intercambio creciente entre sociedades civiles.

A la propuesta de Otlet se suma la de Gabriel Tarde (1898), considerado precursor de la psicología social, quien argumentaba que, con la aceleración de la información y la comunicación, había emergido una opinión de dimensión planetaria. Tarde criticó a su contemporáneo Émile Durkheim (1893) y propuso que el cerebro, más que el organismo, constituía el análogo de la sociedad moderna. En su visión, los sistemas sociales no evolucionan necesariamente de un estado homogéneo a uno heterogéneo —es decir, de una "solidaridad mecánica" a una "solidaridad orgánica"—, como sostenía Durkheim.

Contrario a la creencia de que la "revolución de la información" es un acontecimiento reciente, el concepto de red ya hace juego con la noción biomórfica de interdependencia tomada del lenguaje del universo de la célula (Mattelart, 1999). Otlet (1934) plantea la idea de "red de redes" en su obra *Tratado de documentación*, el libro propone una red universal de información y documentación.

> Una red que enlaza centros productores, distribuidores, y usuarios, cualquiera que sea la especialización y el lugar. La gran biblioteca esta dotada de pantallas: Gracias al telescopio eléctrico, el libro teléfono permite leer en casa páginas solicitadas con antelación de libros expuestos en la sala "teleg" de las grandes bibliotecas. (Otlet, citado por Mattelart, 2007, p. 53).

La fuente de cambio y la innovación tecnológica es la codificación del conocimiento teórico. Toda sociedad humana se fundamenta en la transmisión del conocimiento. Lo que nos vuelve únicos y nos distingue de todas las otras especies es le desarrollo del lenguaje y de los códigos que los organizan en recurrencias comprensibles (Bell, 2000).

Cronología de la sociedad de la información

Fecha	Acontecimiento
17 de mayo de 1865.	Celebración del Día Mundial de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información que conmemora la fundación de la Unión Internacional de Telecomunicaciones. (http://ventajasac-corservices.es/Club/)
1900–1930	Desarrollo de la teoría matemática de la comunicación y avances en telecomunicaciones (radio, telégrafo, telefonía). (OpenAI. (2025). ChatGPT).
1945	Vannevar Bush publica 'As We May Think', anticipando la hipertextualidad.
1948	Claude Shannon publica 'A Mathematical Theory of Communication', base de la teoría de la información.
1950	Norbert Wiener formaliza la cibernética, esencial para el pensamiento digital.
1957	Lanzamiento del Sputnik; impulsa avances en redes de comunicación y cómputo.
1960	Los autores que hablan de una era de la información reconocen una amplia gama de antecedentes que se remontan a los clásicos estudios de Harold Innis y las nociones que puso en circulación su discípulo Marshall Mc Luhan, al mismo tiempo que recuperan conceptos de tecnologías de la información, autopista de la información y la posibilidad de una sociedad de la información definido por el Jacudi japonés durante la década de 1960. (http://www.tierralibredigital.ar).
1962	Fritz Machlup se le atribuye haber empleado por vez primera la marca 'Sociedad de la Información' en 1962, en su libro La producción y distribución del conocimiento en los Estados Unidos, donde evaluaba las modalidades laborales en Estados Unidos y concluía que era mayor el número de empleos que manejan información que los que desarrollaban un esfuerzo físico. (http://www.infoamerica.org/teoria/machlup1.htm).
1962	J.C.R. Licklider propone la 'red galáctica', concepto precursor de Internet. (OpenAI. (2025). ChatGPT).
1969	Creación de ARPANET, primera red de computadoras conmutadas por paquetes.
1971	Primer correo electrónico enviado (Ray Tomlinson).
1973	Protocolo TCP comienza a desarrollarse (Cerf y Kahn).

1978	Primeros sistemas de BBS (Bulletin Board Systems).
1983	ARPANET adopta oficialmente TCP/IP; nacimiento funcional de Internet.
1989	Tim Berners-Lee propone la World Wide Web y el concepto de hipertexto.
1991	Se abre la Web al público en general.
1993	Lanzamiento de Mosaic, primer navegador gráfico masivo.
1995	Popularización de Internet comercial; surge Amazon y eBay.
21 de Noviembre de 1996	Un nuevo examen de la Unión Europea y la sociedad de la información condujo a la Resolución del Consejo de 21 de noviembre de 1996, en la que se establecen nuevas prioridades para la Unión Europea la materia. (http://www.cindoc.csic.es/orecursos/reymad/reglamentacion.html).
23 de Octubre de 1998	Uno de los más recientes en nuestro ámbito, la Resolución del Parlamento Europeo sobre el Papel de las Bibliotecas en la Sociedad de la Información, insiste en el derecho de los ciudadanos al libre acceso a la información.
1998	Fundación de Google; inicio de la indexación masiva de información.
23 de diciembre de 1999	El Ministerio de Industria y Energía, ha elaborado la iniciativa "Sociedad de la Información para todos". El Gobierno español encomendó a la Comisión Interministerial de la Sociedad de la Información dicha iniciativa.(http://www.cindoc.csic.es/orecursos/reymad/reglamentacion.html).
1999	Surge Napster; se transforma el consumo digital y la cultura del intercambio.
2001	Nace Wikipedia; inicia la era del conocimiento colaborativo.
2002	Nueva Ley de Servicios de la Sociedad de la Información en España.(http://www.cervantesvirtual.com/historia/tertulias/tert_limites.shtml)
2002	Encuentro virtual internacional que organizo La Sociedad Digital en la presentación de La Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.

12 de Noviembre de 2002	Día de la libertad de expresión y de comunicaciones en Internet. (http://www.cervantesvirtual.com/historia/tertulias/tert_limites.shtml).
Diciembre de 2003	La Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información celebrada en Ginebra. (http://portal.educ.ar/mt/search?tag=libro&blog_id=43).
2004	Fundación de Facebook; comienza la masificación de las redes sociales.
2005	Aparece YouTube; revolución del video digital participativo.
2006	Nace Twitter; consolidación de la micro-comunicación en tiempo real.
27 de marzo de 2006	La Organización de las Naciones Unidas, celebro en Túnez la II Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información. (www.documentalistas.org)
2007	Lanzamiento del iPhone; inicio de la era de los smartphones y apps.
2008	Nace Android; se acelera la expansión global del acceso móvil.
2010	Expansión del cloud computing (AWS, Azure, Google Cloud).
17 de Mayo de 2010.	Se celebra en todo el mundo, por 6º año consecutivo, este día Mundial de Internet con voz propia entre todo el elenco de celebraciones civiles que quieren destacar algún hito social en la historia moderna de la que somos parte.
2011	IBM Watson vence a concursantes humanos en Jeopardy!; hito en IA aplicada.
2012	Explosión de Big Data como campo estructurado.
2014	Popularización del Internet de las Cosas (IoT).
2016	IA profunda (deep learning) avanza rápidamente; AlphaGo vence a Lee Sedol.
2018	Entrada de la era 5G; conexión masiva de dispositivos.
2020	Pandemia de COVID-19 acelera la digitalización global.
2021	Auge del metaverso y realidad extendida; estrategias XR y Web3.
2022	Expansión global de los modelos de IA generativa (GPT-3.5, Stable Diffusion).

2023	Democratización de la IA generativa (ChatGPT, copilotos de IA).
2024	Regulaciones y estándares internacionales sobre IA (UE: AI Act).
2025	Consolidación de la sociedad de la información basada en IA.

La influencia de la era digital en la sociedad actual sobrepasa cualquier referencia en la historia de la información. No se trata de una tendencia consumista más. Las voracidades consumistas plantean hábitos; la sociedad de la información también, pero con repercusiones más amplias. Quizás su impacto se refleje en la conformación de una sociedad postcapitalista que influye en las personas de una forma muy diferente a la mcdonalización (Euroresidentes, s. f.). Si los niños la reciben como una vertiente de la opulencia, algo se está haciendo mal. La sociedad de la información debe tener como pilares amplias reformas en la educación y en los propios métodos educativos que una buena parte del profesorado se resiste a asumir. El aporte de la globalización debería llevar consigo el acceso real, fácil y gratuito a toda la población del planeta.

Definiciones de la sociedad de la información

El origen del término comenzó a usarse entre las décadas de 1960 y 1970, especialmente en Japón y Europa, para describir el impacto de las tecnologías digitales emergentes. El concepto se posicionó con la publicación del libro de Yoneji Masuda (1980), que sentó las bases para comprender el impacto de las tecnologías digitales emergentes y, con la expansión de Internet en los años noventa, el concepto ganó fuerza a nivel mundial.

La sociedad de la información es aquella en la que las tecnologías de la información y comunicación (TIC) son fundamentales para casi todas las actividades humanas: trabajo, educación, política, economía, cultura, entretenimiento y relaciones sociales. En este tipo de sociedad, la información se transforma en un recurso estratégico, comparable a la energía o al capital.

> En la sociedad de la información, la acción comunicativa y el conjunto de los medios de comunicación de masas (*los media*) adquieren un renovado papel decisivo en el proceso de construcción

> del poder. Puesto que los discursos se generan, difunden, debaten, internalizan e incorporan a la acción humana en el ámbito de la comunicación socializada en torno a las redes locales-globales de comunicación, las redes de comunicación y nuestra actuación en y a partir de ellas resultará clave en la definición de las relaciones de poder en nuestros días. (Tubella, 2012).

Coincido con Pérez, Mercado, Martínez, Mena y Partida (2018) cuando afirman que la sociedad de la información ha ocasionado una dependencia tecnológica en las personas, la cual ha transformado su naturaleza y ha provocado una fuerte subordinación, así como un cambio de hábitos en la vida diaria del ser humano. Esto ha derivado en la aparición de una nueva cultura informática que no respeta fronteras y conduce a un mundo diferente e informado con la incorporación de las TIC y su principal insumo: la información, integrada a la vida cotidiana y generadora de poder.

Dentro de los abundantes metadiscursos que comentan los cambios e influencias que las TIC ejercen sobre el conjunto de la sociedad y en relación con las prácticas individuales, se destacan los términos información y conocimiento. Cada una de estas nociones hace referencia a conceptos que, tanto desde el sentido común como desde el punto de vista técnico, se diferencian claramente. Discursos de organismos internacionales o funcionarios oficiales, hasta comentarios periodísticos y ciertos análisis sobre los "efectos" de las TIC, trabajan los términos de información y conocimiento en una unificación que es negada por los principales teóricos que describen los cambios sociales que definen a una nueva "era" de la información o una "sociedad" del conocimiento (Gustavo, 2010). El proceso que convierte en sinónimos términos que hasta el momento no lo son, condiciona el modo en que nuestra sociedad considera a las tecnologías teleinformáticas, define un campo de prácticas comunicativas posibles, ubica a las TIC dentro del conjunto de los medios de comunicación y presupone efectos que producirían en la sociedad y los individuos.

Para Castells (1996), "La sociedad de la información es una forma de organización social donde la generación, procesamiento y transmisión de información se vuelven las fuentes fundamentales de productividad, poder y transformación cultural, posibilitadas por las tecnologías digitales".

Castells interpreta la sociedad de la información como una sociedad red, donde las estructuras sociales y económicas están organizadas a través de flujos globales de información. Su teoría se centra en una perspectiva sociológica y de redes digitales, el capitalismo informacional y la transformación cultural asociada a Internet. Mientras que para Bell (1973), "la sociedad de la información es la fase en la cual el conocimiento teórico se convierte en el eje central de la innovación y la planificación social, sustituyendo a la industria como motor económico". El enfoque teórico de Bell es la teoría de la sociedad postindustrial; Bell propone que las sociedades avanzadas están transitando hacia una sociedad postindustrial, caracterizada por la centralidad del conocimiento, los servicios y las ocupaciones científicas/profesionales.

La información es un recurso esencial, pero dentro de un marco más amplio de cambio económico. Se suma Webster (2014), que la describe como "un tipo de sociedad caracterizada por la proliferación de información y por la importancia creciente de los flujos informativos"; sin embargo, Webster advierte que muchas de estas afirmaciones deben evaluarse críticamente porque dependen de indicadores económicos, tecnológicos y culturales específicos. En el caso de este autor, su enfoque es una crítica sociológica; desde las teorías críticas de la información, adopta una postura crítica frente al concepto de sociedad de la información. Señala que el término se utiliza de manera ideológica y propone analizarlo mediante cinco criterios: 1) tecnológico, 2) económico, 3) ocupacional, 4) espacial y 5) cultural. Su enfoque está influido por corrientes críticas de la sociología y la economía política.

De igual forma, Masuda (1981), desde la perspectiva japonesa, la define: "La sociedad de la información es una etapa histórica en la cual la información se convierte en la base del desarrollo socioeconómico, orientado a una sociedad participativa y basada en el conocimiento". Masuda considera la sociedad de la información como una evolución natural hacia un modelo social participativo, sustentado en el uso intensivo de tecnologías de información. Su enfoque tiene raíces en el futurismo japonés, la planificación tecnológica y la anticipación del cambio socioeconómico. Desde una perspectiva de un enfoque humanista y crítico cultural, Roszak (1986) plantea que "la sociedad de la información es

aquella donde se produce una expansión de datos y sistemas informáticos que transforman la vida cultural, económica y política, generando nuevas dependencias a la tecnología". Roszak realiza una crítica humanista a la idea de la sociedad de la información, argumentando que la obsesión con los datos y la computación reduce el pensamiento humano y la cultura a meros procesos cuantificables. Se sitúa dentro de una crítica cultural de la tecnología. Regresando a Castells y Himanen (2014), desde una perspectiva del desarrollo digital, del capitalismo informacional y desde sostenible, definen que "la sociedad de la información es un modelo socioeconómico basado en la innovación y el uso intensivo de las TIC, que impulsa la competitividad, el emprendimiento y la transformación cultural".

Ambos autores combinan la sociología de redes (Castells) con enfoques de economía digital y emprendimiento tecnológico (Himanen) y proponen un modelo de sociedad de la información compatible con el desarrollo sostenible, la innovación y la competitividad global. Finalmente, encontramos que la UNESCO (2025), desde una perspectiva en derechos humanos, desarrollo humano y acceso equitativo, considera que "la sociedad de la información es un entorno donde las personas pueden crear, acceder, utilizar y compartir información y conocimiento para mejorar su calidad de vida, promoviendo el desarrollo humano, la inclusión y la participación democrática". La UNESCO adopta un enfoque normativo y humanista: la sociedad de la información debe servir al desarrollo humano, la inclusión, el acceso universal, la diversidad cultural y los derechos fundamentales. No es una teoría académica tradicional, sino un marco político-institucional.

Características principales de la sociedad de la información

Digitalización: Los datos, documentos, imágenes y procesos se convierten en formatos digitales. Conectividad global: Las redes digitales interconectan personas, instituciones y dispositivos en todo el mundo. Acceso instantáneo a información: La información se vuelve abundante, rápida y accesible desde múltiples plataformas. Interactividad y participación:

Los usuarios no solo consumen información, sino que la crean (blogs, redes sociales, wikis, videos). Automatización y servicios inteligentes: Las TIC permiten automatizar tareas, analizar grandes volúmenes de datos y aplicar inteligencia artificial. Economía basada en conocimiento: El valor económico proviene cada vez más de ideas, innovación y datos, no solo de bienes materiales (Open IA, 2025).

En la actualidad no podemos negar la importancia que tiene la sociedad de la información ya que transformó nuestra vida cotidiana, transforma cómo trabajamos: teletrabajo, automatización, economía digital; cómo aprendemos: educación en línea, recursos abiertos, plataformas digitales; cómo nos comunicamos: redes sociales, mensajería instantánea; cómo participamos políticamente: movimientos digitales, campañas electorales en línea; cómo consumimos y producimos cultura: *streaming*, contenido generado por usuarios.

Sociología digital

Las corrientes sociológicas toman especial relevancia cuando de explicar fenómenos sociales se trata, más en el caso, por ejemplo, de cómo interpretar el impacto de las tecnologías en la sociedad o la transmisión de valores, entre otros. Hoy resultan extraordinariamente vigentes las teorías clásicas. Es por ello que daré a conocer algunas principales contribuciones de pensadoras y pensadores que han venido nutriendo el debate académico en torno a la sociología digital, desde la perspectiva de diferentes corrientes de pensamiento, con las que algunas y algunos científicos sociales contribuyen a las ciencias sociales contemporáneas.

La sociología digital es un campo emergente que estudia la manera en que las tecnologías digitales reconfiguran prácticas sociales, instituciones, identidades y relaciones de poder. Su desarrollo integra enfoques críticos, culturales, estructurales y materialistas que permiten comprender el papel de los datos, plataformas y algoritmos en la vida social contemporánea. Deborah Lupton (2015, 2024), una de las teóricas más citadas, define la sociología digital como el campo que estudia cómo las tecnologías digitales moldean prácticas sociales, identidades, instituciones y relaciones de poder.

Desde un enfoque sociocultural, Lupton (2015) define la sociología digital como un enfoque sociológico que analiza la vida social en entornos mediados por tecnologías digitales, considerando datos, plataformas y prácticas algorítmicas. Plantea que la sociología digital debe analizar cómo las prácticas cotidianas —comunicación, consumo, movilidad, salud o trabajo— están cada vez más mediadas por plataformas digitales, generando nuevos modos de subjetividad y producción de datos. Su perspectiva se centra en el análisis de las interacciones entre cuerpos, prácticas sociales y sistemas digitales, entendiendo lo digital como un ensamblaje sociomaterial que transforma la experiencia humana (Lupton, 2024). En una línea cercana, Carrigan (2016) contribuye al estudio del impacto del entorno digital en la producción de conocimiento, especialmente dentro de la academia. Su perspectiva resalta cómo las redes sociales, la comunicación en línea y la economía de la atención moldean la visibilidad, el trabajo intelectual y las formas de interacción profesional, situando lo digital como un elemento estructurante de nuevas prácticas sociales.

Enfatiza la sociología digital como un área que estudia cómo lo digital transforma el trabajo, la interacción social y la producción de conocimiento; sostiene que la sociología digital analiza los modos en que las tecnologías digitales intervienen en la vida cotidiana, desde el trabajo académico hasta la organización social. Por su parte, Neil Selwyn (2019) adopta un enfoque crítico orientado a las desigualdades, el poder y la exclusión generados por las tecnologías digitales. Para este autor, la sociología digital no debe limitarse a describir prácticas, sino cuestionar las implicaciones sociopolíticas de la automatización, los algoritmos y la inteligencia artificial, especialmente en campos como la educación, donde la tecnología reproduce y amplifica jerarquías sociales. Explica la sociología digital como un enfoque crítico que investiga las relaciones entre tecnología, poder, desigualdad y estructuras sociales; plantea que la sociología digital busca entender críticamente cómo las tecnologías digitales producen nuevas formas de control, participación y exclusión.

La perspectiva de José Van Dijck (2013) y del equipo que conforma con Poell y De Waal (2018) se enfoca en el análisis de la sociedad de plataformas, sosteniendo que las infraestructuras digitales se convierten en actores centrales que organizan la vida pública, la información,

la economía y la ciudadanía. Desde esta mirada, la sociología digital debe estudiar cómo las plataformas modelan valores sociales como la privacidad, transparencia, participación o seguridad, configurando una nueva arquitectura del espacio social. Aunque más centrada en "cultura de plataformas", su obra es fundamental para la sociología digital contemporánea, ya que describe la sociología digital como el estudio de cómo las plataformas moldean prácticas sociales, valores, interacciones y producción de datos.

Manuel Castells (2009, 2010), aunque habla de sociedad red más que de "sociología digital" directamente, su marco conceptual constituye la base del campo. Conceptualiza lo digital como el sustrato de nuevas formas de organización social, donde las redes informacionales estructuran economía, cultura y poder. Desde una perspectiva macroestructural, ofrece la base teórica más influyente, al conceptualizar la "sociedad red", entendida como una estructura social construida en torno a redes informacionales globales. Aunque su obra se desarrolló antes de la consolidación plena de la sociología digital, su teoría proporciona el marco para comprender cómo lo digital condiciona economía, cultura y poder, dando forma a nuevas dinámicas de comunicación y de organización social a escala global. Zygmunt Bauman y David Lyon (2013) analizan vigilancia digital, identidad y sociedad, parte clave del campo; describen cómo las tecnologías digitales generan nuevas formas de vigilancia y control que reconfiguran la experiencia social.

Desde el enfoque de la mediatización profunda, Nick Couldry y Andreas Hepp (2017) sostienen que lo social ya no puede comprenderse sin considerar que todas las prácticas y relaciones están atravesadas por infraestructuras digitales. Ellos proponen que la sociología digital debe examinar cómo la tecnología se integra de manera constitutiva en los procesos de producción de realidad, afectando desde las microinteracciones hasta las configuraciones institucionales. En conjunto, estas perspectivas muestran que la sociología digital no es solo el estudio de tecnologías, sino una lente teórico-crítica para analizar la reconfiguración de la vida social en un mundo interconectado, orientada a comprender fenómenos como la vigilancia, la datificación, la economía de plataformas, la inteligencia artificial y la transformación de las prácticas cotidianas. Proponen

la sociedad mediada profundamente (*deep mediatization*), central para entender la sociología digital, y argumentan que la sociología digital estudia una sociedad en la que todas las prácticas sociales están interconectadas y transformadas por infraestructuras digitales.

Existe también el término "sociología binaria". El término proviene del campo de la sociología digital o jurídica (por ejemplo, en trabajos sobre Internet, redes sociales, nuevas tecnologías); se refiere al estudio de las interacciones en entornos digitales, es decir, a un enfoque aplicado al estudio de las interacciones sociales en entornos digitales, tecnologías e Internet. Vázquez (2013) describe la sociología binaria como una rama que analiza la interacción de individuos con su entorno social mediante las nuevas tecnologías e Internet. En ese sentido, el término "binaria" alude al entorno digital (bits, código binario, redes, lo virtual). Así, para Vázquez Azuara, la "sociología binaria" sería una sociología adaptada al contexto digital —específicamente, al "mundo binario" de la web, redes sociales, datos, etcétera— que explora las relaciones sociales mediadas por tecnologías.

Retomare a un clásico de la sociología, considerado como el padre de la sociología misma, me refiero a Émile Durkheim (1988) por lo que considero que la sociología digital se refiere al estudio de los fenómenos sociales vistos como hechos sociales, así como *la moral colectiva y solidaridad*, anticipando cómo normas externas regulan conductas, por lo que los medios digitales tienen relevancia en el sentido de las reglas de convivencia en línea como por ejemplo: etiqueta, privacidad, veracidad, entre otras, funcionan como moralidades colectivas, es decir las tecnologías digitales transmiten valores, educan y crean conciencia, prueba de ello son las, los y les jóvenes que se involucran en movimientos sociales por democracia, por los derechos humanos, que defienden los ecosistemas, que están en contra del mal trato animal, de la violencia de género, a favor de la disidencia sexual y del feminismo, por mencionar algunos, vistos estos valores digitales desde la teoría sociológica orientan la acción social.

Cuadro comparativo de autoras y autores que definen la sociología digital.

Autora/ Autor	Enfoque teórico	Conceptos clave	Principales aportaciones	Obras representativas
Deborah Lupton	Sociología sociomaterial, estudios culturales y del cuerpo	Digital society	Explica cómo las prácticas cotidianas (salud, consumo, movilidad, cuerpo) están atravesadas por tecnologías digitales. Propone comprender lo digital como ensamblajes sociomateriales y afectivos.	Lupton, D. (2015).
Mark Carrigan	Sociología del conocimiento y de las prácticas académicas en contextos digitales	Social media scholarship	Analiza cómo las redes sociales transforman el trabajo intelectual, la visibilidad académica y la producción de conocimiento.	Carrigan, M. (2016).
Neil Selwyn	Sociología crítica de la educación digital y la tecnología	Poder, desigualdad, exclusión, crítica al tecno-optimismo	Propone una sociología digital orientada a cuestionar las implicaciones	Selwyn, N. (2019).
José van Dijck	Teoría de plataformas, crítica sociotécnica	Platform society	Explica cómo las plataformas digitales reconfiguran la vida pública, la gobernanza, la comunicación y la circulación de información.	Van Dijck, J. (2013).

Manuel Castells	Teoría de la sociedad red; enfoque macroestructural	Redes informacionales, economía global, poder comunicativo	Base conceptual del pensamiento digital. Explica cómo las redes globales y digitales estructuran economía, cultura y política en la sociedad contemporánea.	Castells, M. (2009).
Nick Couldry y Andreas Hepp	Teoría de la mediatización profunda (	Infraestructuras digitales, construcción mediada de la realidad	Argumentan que todas las prácticas sociales están atravesadas por infraestructuras digitales. Lo social ya no puede explicarse sin considerar lo mediático-digital.	Couldry, N., y Hepp, A. (2017).
Bauman y Lyon	Crítica de la vigilancia digital	Vigilancia líquida, control digital, modernidad tardía	Analizan cómo la vigilancia digital se vuelve ubicua y fluida, transformando prácticas de control y experiencias de identidad.	Bauman, Z., y Lyon, D. (2013)

(Open IA. (2025). ChatGPT https://chatgpt.com/c/692ª578d-59cc-832c-91b48598745b330d).

Ciberculturas juveniles

Modernidad

Como preámbulo al tema de ciberculturas, es necesario introducirnos un poco al concepto de modernidad, ya que estas surgen de las tecnologías y a su vez son producto de la modernidad. La reflexión en torno al carácter de la modernidad adquiere nuevas dimensiones. De hecho, la sociología se distingue por su relación un tanto simbiótica con la cuestión de la modernidad. Se trata de una disciplina que nace con la modernidad y para la cual la sociedad moderna se constituye a su vez en el objeto de estudios (Zabludovsky, 1998, p. 9). Entre los antecedentes históricos de

la modernidad, encontramos que se considera que da inicio en el año 1500, con acontecimientos como el descubrimiento de América, el Renacimiento y la Reforma protestante. Algunos otros historiadores conectan a la modernidad con la Ilustración y la Revolución francesa (a finales del siglo XVIII), que vieron el auge de la industrialización, la razón y un nuevo concepto de individualismo (Calinescu, 1987).

Transmodernidad

La transmodernidad, propuesta principalmente por Enrique Dussel (1994), es un concepto filosófico y cultural que busca superar la modernidad y la posmodernidad, superando el eurocentrismo para crear una nueva civilización global. Se basa en la idea de un diálogo intercultural que recupera el saber y la experiencia de las culturas no occidentales negadas por la modernidad, buscando una igualdad planetaria, una ética ecológica y la liberación de los oprimidos. La *cultura transmoderna* parte de la percepción del presente común a diversos autores y a la que han denominado de diferentes maneras, ofreciendo también respuestas variadas, como puedan ser "el capitalismo tardío" de Frederic Jameson (1984), "la modernidad líquida" de Zygmunt Bauman (2015) o el "desierto de lo real" de Slavoj Zizek (2009).

Mientras algunos constatan lo que tiene de ruptura con la fase moderna y postmoderna, no dejan otros de postular una continuidad, lo que, según Rodríguez Magda (1989), empaña la percepción del cambio de paradigma que debe servirnos para perfilar las armas conceptuales con las que enfrentarnos a nuestra contemporaneidad. La autora alude a la globalización como efecto inesperado de las tecnologías de la comunicación, la nueva dimensión del mercado y de la geopolítica. Globalización económica, política, informática, social, cultural, ecológica…, donde todo está interconectado, configurando un magma fluctuante, difuso, pero inexpugnablemente totalizador. Más que el prefijo *post*, sería el de *trans* el más apropiado para caracterizar la situación, dado que connota la forma actual de trascender los límites de la modernidad; nos habla de un mundo en constante transformación, basado no solo en los fenómenos transnacionales, sino en el primado de la transmisibilidad de información

en tiempo real, atravesado de transculturalidad, en el que la creación remite a una transtextualidad y la innovación artística se piensa como transvanguardia. Así pues, si a la sociedad industrial correspondía la cultura moderna, y a la sociedad postindustrial la cultura postmoderna, a una sociedad globalizada le corresponde un tipo de cultura que Rodríguez Magda (2003) denomina "transmoderna".

Globalización

Ya que hemos definido la modernidad y la transmodernidad, donde hemos caído en la cuenta de que, producto de estas, tenemos a la globalización, la cual se define como un proceso histórico de integración mundial en los ámbitos económico, comercial, político, tecnológico, de las comunicaciones, social y cultural, que ha convertido al mundo en un lugar cada vez más interconectado, una "aldea global".

Ese proceso se produjo con el fin de la Guerra Fría, así como por la expansión del libre mercado globalmente (Consumopolis, s. f.). El Diccionario de la Real Academia Española define el término globalización como "proceso por el que las economías y los mercados, con el desarrollo de las tecnologías de la comunicación, adquieren una dimensión mundial, de modo que dependen cada vez más de los mercados externos y menos de la acción reguladora de los Gobiernos".

Globalización tecnológica

La globalización tecnológica es el proceso de difusión, intercambio e integración de tecnologías a nivel mundial, que conecta economías, culturas y personas mediante avances como Internet, las redes sociales y los sistemas de comunicación digital. Este fenómeno facilita el acceso rápido a información, bienes y servicios desde cualquier parte del mundo, promoviendo la colaboración internacional, la innovación y el comercio global. Entre sus características principales destacan: la interconexión global, la integración económica a escala planetaria, el desarrollo de herramientas que impulsan el intercambio social y cultural, y la creación de nuevas oportunidades laborales y educativas. En las dos últimas

décadas, este proceso se ha intensificado con la proliferación y auge de las TIC, contribuyendo a una reconfiguración profunda del orden global.

Uno de los efectos más relevantes de esta globalización tecnológica es, sin lugar a dudas, la reestructuración del tiempo y el espacio. Andrew Leyshon (1995), en su esfuerzo teórico por comprender la dinámica de los procesos de globalización y fragmentación del mundo, identifica dos tendencias básicas. En primer lugar, señala la existencia de un proceso que llama convergencia tiempo-espacio. Se refiere a la forma como las tecnologías de información tienen el efecto de mover los lugares y la gente, cambiando las percepciones de la distancia y disminuyendo su importancia como limitante de la interacción social. El resultado es una variación fundamental: medida desde el punto de vista del tiempo, la distancia entre los lugares se relativiza. La segunda tendencia que este autor identifica se denomina comprensión tiempo-espacio. Hace referencia al proceso de comprensión del mundo, en sus nuevas configuraciones, por los actores sociales. Finalmente, lo más importante desde un punto de vista sociocultural es que estas nuevas posibilidades de contactos distanciados generan perspectivas inéditas de interacción social. Asimismo, aumentan el alcance de la actividad espacial y se reflejan en nuevas formas de territorio y de territorialidad (Vizcarra y Ovalle, 2001).

Ciberculturas juveniles, el concepto

Con la ventaja de acortar distancias y de estar conectado 24/7, el ciberespacio se consolida como la unificación de la presencialidad en la virtualidad; se logra por la interconexión mediada por las tecnologías donde se produce la comunicación y el intercambio de datos, imágenes e ideas. En el ciberespacio se consolidan las ciberculturas juveniles donde se puede navegar realizando cualquier conectividad, ocio digital, interés académico o laboral.

> Las ciberculturas juveniles son ámbitos de encuentro virtual entre jóvenes que, a pesar de estar distantes en el espacio, intercambian información y datos sobre cuestiones de su interés, se relacionan entre sí con encuentros reales posteriores, se comunican a diario a través del chat y los foros, y en ese conjunto de flujos diversos

> forjan una imagen de sí mismos, de los grupos a los que pertenecen, tomando conciencia de la generación en la que se incluyen y del mundo que les rodea. (Urresti, 2008, p. 10)

La vida en línea u *online* constituye un espacio social de reconfiguración del tejido social. En él confluyen grupos etarios diversos con fronteras que cada día son más estrechas entre nativos e inmigrantes digitales, ligadas al propio cambio social del Internet y al desarrollo cada vez más rápido de habilidades digitales en toda la población (Castañeda-Camey, Correa y Cervantes, 2022).

Las ciberculturas juveniles pueden entenderse como los conjuntos de prácticas, significados, identidades, formas de expresión y modos de organización que los jóvenes desarrollan en entornos digitales, donde las tecnologías no solo funcionan como herramientas, sino como espacios socioculturales que reconfiguran la vida cotidiana, los afectos, la participación y el activismo. Desde la perspectiva de Rossana Reguillo (2012), las ciberculturas juveniles se articulan a través de territorios simbólicos híbridos, en los que lo digital y lo presencial se entrelazan, creando nuevas formas de visibilidad, pertenencia y acción colectiva. Para Reguillo, los jóvenes utilizan los dispositivos digitales como espacios de experimentación identitaria y como plataformas para disputar narrativas sociales dominantes.

Por su parte, Carles Feixa (2014) señala que las ciberculturas juveniles son expresiones de la "generación hashtag", caracterizadas por la creatividad, la conectividad y la participación transnacional. Feixa destaca que lo juvenil se expande en redes digitales mediante tribus, escenas y comunidades virtuales que mezclan estilos, consumos culturales y prácticas colaborativas. Para Levy (2007), uno de los fundadores del concepto de cibercultura. Su enfoque es filosófico y antropológico, centrado en cómo la inteligencia colectiva, el ciberespacio y las tecnologías digitales transforman la producción de conocimiento, la comunicación y las formas de vínculo social. Propone que las ciberculturas son nuevas ecologías cognitivas donde la información circula de forma descentralizada. Mientras que Manuel Castells (2009), desde su sociología de la comunicación y de la información, entiende las ciberculturas como parte de la sociedad red, donde las tecnologías digitales reorganizan la econo-

mía, la política, el poder y las identidades. Su perspectiva es estructural y macrosociológica, enfocada en las transformaciones globales.

Henry Jenkins (2006) desarrolla el concepto de cultura participativa, donde las ciberculturas se caracterizan por la producción colaborativa, los fandoms, la convergencia mediática y la agencia creativa de las y los usuarios. Su enfoque viene de los estudios culturales y los estudios de medios. Donna Haraway (1991), si bien es cierto que no utiliza el término "cibercultura" directamente, su *Manifiesto Cyborg* es crucial para entender las ciberculturas desde el feminismo tecnocientífico, donde lo humano, lo animal y lo tecnológico se entremezclan. Su enfoque es crítico, posthumanista y orientado a cuestionar identidades y poder.

Sherry Turkle (2011) estudia las ciberculturas desde la psicología social y el psicoanálisis; analiza cómo la identidad, la interacción y las emociones se transforman en entornos digitales. Su enfoque se centra en el "yo conectado" y las paradojas afectivas de la tecnología.

Por su parte, Arturo Escobar (2016), desde el posdesarrollo y la antropología digital, analiza las ciberculturas como prácticas sociotécnicas que reconfiguran territorios, comunidades y ontologías. Habla de diseños ontológicos y de cómo las tecnologías producen nuevos mundos relacionales. Mark Poster (2006), que estudia las ciberculturas desde la teoría crítica y el posestructuralismo, propone que la era digital produce un *segundo media age*, en el cual el sujeto se redefine a partir de la comunicación interactiva y las bases de datos. Analiza poder, control y subjetividad. Finalmente, David Silver (2000) propone la "sociología de las ciberculturas", entendiendo este campo como el estudio de prácticas, espacios y comunidades en línea. Su enfoque mezcla estudios de medios, sociología cultural y análisis de redes.

En conjunto, las ciberculturas juveniles pueden definirse como ecosistemas sociotécnicos de producción cultural juvenil, donde convergen identidad, comunidad, afectos, consumo cultural, activismo y nuevos modos de sociabilidad mediados por tecnologías digitales.

El ciberparaiso y el ciberlimbo

En una clase con un grupo de tercero de secundaria, les pregunté a mis alumnas y alumnos: "¿Qué es para ti el Internet?" Respondieron: "Que

conteste Alexa" (era el nombre real de una alumna, pero sus compañeras y compañeros, a manera de broma, seguido hacían referencia a "Alexa", que, como ya se explicó, es un asistente virtual que responde a comandos de voz para interactuar con la tecnología de una manera más intuitiva, funciona a través de la inteligencia artificial en la nube y puede, entre otras cosas, responder todo tipo de preguntas). Entonces se hizo un silencio en el aula para esperar la respuesta de Alexa y ella respondió "Internet es el paraíso"; la mayoría del grupo le aplaudió.

Haciendo la analogía del Paraíso y el limbo, como es sabido, desde el punto de vista teológico, el Paraíso según la biblia es el Jardín del Edén, un lugar literal en la Tierra; el mundo de los espíritus para los justos después de la muerte, esperando la resurrección; la palabra hebrea paraíso se traduce como "jardín amurallado" y se usa para vincular el Edén original con el futuro jardín celestial. En la literatura encontramos que Dante Alighieri en su obra *La Divina Comedia*, el paraíso es el reino de las almas bienaventuradas, a diferencia del infierno y purgatorio, el Paraíso es etéreo y se basa en la cosmología aristotélico-tomista, en ese sentido el ciberparaiso sería un estado de felicidad y paz.

Habría que dejar clara la idea de que, si bien es cierto que las ciberculturas juveniles son hoy por hoy una realidad, no lo son para todas, todos y todes los jóvenes. Coincido con Ortíz (2018, p. 12) cuando explica que se olvida que las juventudes que tienen mayor acceso y uso de las tecnologías digitales son aquellas que viven en las ciudades y que cuentan con mayor escolaridad, y que gran parte de las otras juventudes permanecen en la desconexión.

El limbo es el lugar donde "descansan" las almas que mueren sin bautizar; también es un estado de incertidumbre e indecisión. Dependiendo del contexto, también puede referirse a los bordes de una cosa (por ejemplo, como una hoja de planta). Si nos vamos a ver dónde se ubica el campo, encontramos que geográficamente se encuentra fuera de la ciudad; a partir de la periferia, se puede decir que ya no es la metrópoli o la zona metropolitana y es donde inicia lo rural. Tomando estas definiciones, diríamos que el ciberlimbo son los excluidos del ciberespacio, los que todavía no gozan del ciberparaiso.

En el caso de nuestro país, las estadísticas muestran que la penetración de Internet en zonas rurales está creciendo, aunque con diferencias

significativas respecto a las áreas urbanas. Por ejemplo, en 2024, la penetración de Internet fue del 68.5 % en zonas rurales frente al 86.9 % en zonas urbanas (INEGI, 2025). A pesar de la brecha existente, la creciente penetración de Internet, celulares y usuarios en zonas rurales muestra un aumento significativo en el uso de Internet año tras año, lo que indica una creciente integración digital y sugiere que los jóvenes rurales están incorporándose cada vez más al mundo digital. Sin embargo, persisten desafíos importantes en cuanto a la calidad de la conexión y el acceso a dispositivos, lo que subraya la necesidad de políticas públicas orientadas a cerrar la brecha digital y garantizar una inclusión digital equitativa.

La situación de los jóvenes en el campo no es exclusiva de México. Según datos de la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT, 2023), en 2023 el 81 % de los habitantes de zonas urbanas a nivel mundial utilizaba Internet, en comparación con apenas el 50 % de la población en áreas rurales (IICA, 2023). Esta brecha digital sugiere que las ciberculturas —entendidas como prácticas socioculturales en entornos digitales— se desarrollan predominantemente en contextos urbanos, donde el acceso a la conectividad es más amplio y estable. En contraste, muchos jóvenes rurales enfrentan limitaciones estructurales que los sitúan en una especie de "ciberlimbo": presentes en la era digital, pero con acceso restringido a sus beneficios. Así, mientras los jóvenes urbanos pueden experimentar lo que algunos denominan un "ciberparaíso" de oportunidades, creatividad y participación, sus pares rurales permanecen en condiciones de desigualdad tecnológica que reproducen viejas exclusiones en nuevos escenarios.

Jóvenes cibernautas y jóvenes cibernéticos en las ciberculturas contemporáneas

El estudio de las juventudes en entornos digitales ha permitido la emergencia de categorías analíticas que buscan describir los modos en que los sujetos jóvenes se relacionan con la tecnología. Entre estas categorías destacan las nociones de jóvenes cibernautas y jóvenes cibernéticos, términos que, aunque relacionados, refieren a formas distintas de apropiación cultural, técnica e identitaria del mundo digital. En su conjunto,

estos conceptos permiten profundizar en la inserción de las y los jóvenes en las ciberculturas contemporáneas.

El concepto de jóvenes cibernautas se vincula con las prácticas de navegación, exploración y participación activa en Internet. Desde esta perspectiva, el foco se encuentra en las habilidades relacionales y comunicativas desplegadas por los jóvenes en plataformas sociales, entornos de interacción y espacios de aprendizaje informal. Boyd (2014) muestra que las juventudes utilizan las redes para construir sociabilidades, gestionar su identidad pública y negociar formas de visibilidad, convirtiendo la navegación digital en un espacio cotidiano de expresión. De igual forma, Ito, Baumer et al. (2010), en su investigación etnográfica sobre juventudes y medios digitales, subrayan que los jóvenes no solo consumen información en línea, sino que crean, circulan y transforman contenidos en una lógica participativa. En este sentido, Jenkins (2006) amplía la definición al situar a las juventudes como agentes centrales de las culturas participativas, donde la interacción digital implica colaboración, creación y apropiación simbólica. Para el caso iberoamericano, Feixa (2014) y Reguillo (2000) añaden que estas prácticas digitales se articulan con procesos identitarios más amplios, en los que las, los y les jóvenes se reconocen como actores culturales que inscriben sus experiencias en territorios híbridos entre lo local y lo global.

Por su parte, la categoría jóvenes cibernéticos profundiza en las formas en que la tecnología no solo es un espacio para navegar, sino un entorno constitutivo de la existencia social. La noción remite a una relación más integrada, simbiótica y tecnocultural entre jóvenes y tecnologías, cercana a las discusiones sobre el ciberespacio, la cibercultura y los cuerpos tecnológicamente mediados. Lévy (2007) introduce el concepto de cibercultura como un sistema de prácticas y representaciones colectivas donde la información fluye y es transformada continuamente. Desde esta perspectiva, las, los y les jóvenes cibernéticos son sujetos inmersos en procesos de conexión permanente, actualización continua y expansión cognitiva mediada por la tecnología. A su vez, Castells (2009) sostiene que en la sociedad red las identidades se configuran a través de la interacción con sistemas digitales, lo que implica que los, las y les jóvenes incorporen la tecnología como un componente central de su experiencia vital.

Este enfoque es complementado por Haraway (2004), cuya metáfora del *ciborg* permite pensar a los jóvenes cibernéticos como sujetos que diluyen las fronteras entre lo humano y lo maquínico, integrando dispositivos, algoritmos y pantallas a su forma de estar en el mundo. Buckingham (2008) añade que esta integración tecnomediada tiene efectos significativos en la construcción de identidad, agencia y ciudadanía digital, pues los jóvenes desarrollan competencias que no solo se orientan hacia la navegación, sino hacia la reconfiguración de su subjetividad en ambientes altamente tecnologizados.

En términos comparativos, mientras que los, les y las jóvenes cibernautas se definen por su capacidad para moverse, participar y expresarse dentro del entorno digital, los, les y las jóvenes cibernéticos representan un grado superior de integración tecnológica que afecta de manera profunda su identidad, cognición y experiencia social. Los primeros se enfocan en la interacción y la cultura participativa; los segundos, en la simbiosis humano-máquina y en la agencia tecnocultural. Ambas categorías, sin embargo, permiten comprender la diversidad de formas en que las juventudes contemporáneas habitan el ecosistema digital.

Cuadro comparativo: jóvenes cibernautas vs. jóvenes cibernéticos

Categoría	Jóvenes cibernautas	Jóvenes cibernéticos
Definición general	Jóvenes que navegan, interactúan y participan activamente en Internet y redes sociales. Enfatiza la exploración, la comunicación y el uso cotidiano.	Jóvenes cuya vida social, identitaria y cognitiva está profundamente integrada con sistemas tecnológicos, dispositivos y algoritmos.
Relación con la tecnología	Relación funcional y participativa: utilizar, crear, compartir y circular información.	Relación tecnocultural e identitaria: integración simbiótica entre cuerpo, tecnología y subjetividad.
Procesos centrales	Navegación, socialización *online*, participación en culturas digitales y creación de contenidos.	Mediación algorítmica, tecnocorporalidad, presencia en entornos hiperconectados y prácticas ciberfuturas.
Autoras/es representativos	Anah Boyd (2014), Mizuko Ito et al. (2010), Henry Jenkins (2006), Carles Feixa (2014), Rossana Reguillo (2000).	Pierre Lévy (2007), Manuel Castells (2009), Donna Haraway (2004), David Buckingham (2008).
Aportes teóricos principales	La navegación y la interacción generan nuevas formas de identidad pública, cultura participativa y socialización juvenil.	La tecnología se incorpora a la experiencia juvenil como elemento constitutivo, reconfigurando identidad, agencia y ciudadanía digital.
Perspectiva sociocultural	Visión centrada en las prácticas sociales y culturales en redes: participación, expresión y comunidad.	Visión centrada en la simbiosis humano–máquina, la tecnocultura y las transformaciones profundas en la subjetividad.
Ejemplos de prácticas	Uso de redes sociales, creación de contenido, navegación web, participación en fandoms y comunidades digitales.	Uso intensivo de dispositivos, interacción con IA, automatización personal, realidad aumentada, integración de datos en la vida diaria.
Enfoque predominante	Comunicación, participación y cultura digital.	Tecnocultura, ciberespacio, identidades híbridas.

Generaciones

El antecedente de la identificación generacional puede rastrearse en la novelista Gertrude Stein, quien acuñó el término *Generación perdida* para referirse a su círculo íntimo de escritores —perdidos, según ella, en valores y moral—. Este grupo estaba compuesto por personas nacidas aproximadamente entre 1880 y 1900, que vivieron la Primera Guerra Mundial y sus consecuencias sociales y existenciales. El término adquirió notoriedad cuando Ernest Hemingway lo utilizó como epígrafe en su novela Fiesta (The Sun Also Rises, 1926): "You are all a lost generation", frase que atribuyó directamente a Stein. De esta manera, el concepto trascendió el ámbito privado y se consolidó en la historia literaria y cultural del siglo XX.

Existen diferentes formas de clasificar a los jóvenes; por su ubicación geográfica del lugar donde viven, pueden ser jóvenes urbanos o rurales; por su condición migratoria, se les clasifica como jóvenes migrantes; por su condición de raza, serían jóvenes de pueblos originarios; por su preferencia sexual, les jóvenes gays o lesbianas, o les jóvenes de la disidencia sexual; por su ocupación, jóvenes obreros, campesinos o estudiantes; además, por su nivel escolar, jóvenes universitarios, e inclusive, por estar desocupados o desempleados, jóvenes ninis (ni estudian, ni trabajan); también por sus consumos culturales, jóvenes punks, dark, skates, cholos —entre otros—, y por su edad, o fecha de nacimiento.

Hay quienes atribuyen al sociólogo húngaro Karl Mannheim en los años 20 el origen del concepto de "generación", pionero de la sociología del conocimiento. Desarrolló la teoría de que las personas de una misma generación comparten experiencias históricas y sociales que configuran su visión del mundo y su conciencia. Su enfoque analiza cómo la posición común en el tiempo histórico, marcada por eventos y experiencias compartidas, crea unidades generacionales con identidades distintivas. Mannheim (s. f.). Propuso que una generación no solo se define por la edad biológica, sino también por las vivencias compartidas que marcan su forma de ver el mundo: guerras, crisis económicas, avances tecnológicos o movimientos sociales. Sobre el concepto de generaciones, Feixa (2017, p. 36) explica: "Las generaciones no son estructuras compactas,

sino solo referentes simbólicos que identifican vagamente a los agentes socializados en unas mismas coordenadas temporales".

Principales nomenclaturas para referirse a las generaciones nacidas bajo el influjo tecnológico (Feixa, 2025)

Web 1.0	**Web 2.0**
1998 Don Tapscott **Net Generation**	2006 Amy J. Barton y Diane J. Skiba **Net Generation**
2000 Carles Feixa **Generación @**	2008 Imma Tubella, Carlos Tabernero y Vincent Dwyer **Generación Internet**
2000 Neil Howe y William Strauss **Millennials**	2009 Doug Macnamara **Echo Gen Y**
2001 Marc Prensky **Nativos digitales vs. Inmigrantes digitales**	2011 David White **Residentes digitales vs. Visitantes digitales**
2003 Diane Oblinger **Generación Milenio**	2014 Carles Feixa AriadnaFernandez-Planells **Generación #**

En ese sentido, encontramos distintas formas de llamar a las generaciones. Desde el punto de vista del científico social Carles Feixa, define como generación @, generación # y la más reciente clasificación, generación blockchain.

Los rasgos: la generación arroba

La primera generación del siglo XXI fue denominada como la generación @ (Feixa, 2017, p. 37). Las tendencias de cambio que intervienen en este proceso son el espacio local versus espacio global: los jóvenes conviven en lo local con la familia, la escuela, el barrio pero a su vez también en

el espacio global que Internet y las redes sociales ofrecen; tiempo real versus tiempo virtual, por un lado el tiempo real es el de la vida cotidiana y la presencialidad y por otro el virtual es comunicación constante y acelerada; sedentarismo versus nomadismo, existe la dualidad entre el permanecer en un solo lugar y a su vez en moverse en espacios digitales; y tribu versus red, las tribus urbanas que se basan en pertenencia grupal y se transforman en redes flexibles, abiertas y cambiantes que se basan en conexiones digitales. Feixa destaca en la generación @ el contexto, por una parte, las nuevas tecnologías de la comunicación y la globalización; y, por la otra, la digitalización. Estas tendencias de cambio no se excluyen, sino que, por el contrario, conviven.

#Generación

El contexto de la llamada *#GeneraciónIndignada* (Feixa y Nofre, 2013) se enmarca en una serie de transformaciones sociotecnológicas y políticas globales: la emergencia de las multitudes inteligentes (Smart Mobs, Rheingold, 2002), la identidad posdigital —articulada a través de avatares, la Web 2.0, wikis y blogs—, y la aparición de una generación posglobal. Este escenario estuvo marcado por las protestas mundiales de 2011, la crisis financiera internacional de 2008–2011, el retroceso del Estado del Bienestar, la expansión de las redes sociales (Internet 2.0), la globalización desigual (Norte-Sur, Este-Oeste), la crisis de la hegemonía euroamericana y el surgimiento de nuevos focos de cultura juvenil en Asia, África y América Latina, junto con movimientos como los Indignados y las Juventudes Yo-Yo.

En cuanto a la historia del hashtag, Feixa (2013) destaca que fue Chris Messina, trabajador de Google, quien propuso su uso en la red de microblogging Twitter para agrupar conversaciones temáticas. Lo hizo mediante el mensaje: “how do you feel about using # (pound) for groups?”, considerado el primer uso documentado de un hashtag en la plataforma.

El primer uso masivo por parte del público se atribuye a Nate Ritter, residente de San Diego (California), quien incluyó #sandiegofire en sus mensajes sobre los incendios forestales de octubre de 2007. El recurso

se volvió frecuente durante eventos como las protestas electorales en Irán en 2009.

El 1 de julio de 2009, Twitter comenzó a convertir automáticamente los hashtags en hipervínculos que dirigían a búsquedas internas. Su uso se consolidó en 2010 con la introducción de los *trending topics* en la página principal de la plataforma.

Los hashtags alcanzaron fama mundial en 2011, durante la ola de protestas ciudadanas globales: desde la Primavera Árabe (#ArabSpring) hasta Occupy Wall Street (#OccupyWallStreet), pasando por la Revolución Española (#SpanishRevolution).

Finalmente, en 2012, la Sociedad Americana de Lingüística Dialectal eligió la palabra hashtag como la más representativa del año en Internet. Su presidente, Ben Zimmer, declaró que el hashtag se había convertido en un fenómeno omnipresente, capaz de generar tendencias sociales inmediatas al expandir mensajes de toda índole a través de Twitter y otras redes sociales.

Blockchain

Generación Blockchain: Nacidos después de 2000, entran en la juventud tras la crisis financiera internacional, y pasa de la hiperconexión al Internet slow (Feixa, 2018).

Generación Viral: Con la llegada de la pandemia se empieza a utilizarse el término en el doble sentido de transmisión veloz de informaciones y exposición al coronavirus (Feixa, Méndez y Feixa, 2020).

Como contexto encontramos la web semántica, las criptomonedas (Bitcoin 2009-Libra 2019), la Web 3.0, el Big data, la inteligencia artificial (IA), Internet de las cosas, la Web 3D, el Internet emocional, la cultura colaborativa, entre los años 2015-2019 el ajuste económico (neoliberal), el ajuste cultural (cultura de consumo vs. colaborativa), el ajuste migratorio (crisis de los refugiados), los novísimos movimientos sociales (#MeToo, #FridaysForFuture), el ajuste de la educación posobligatoria y la reversión del periodo de la juventud (Feixa, 2025).

Desde la mercadotecnia se les clasifica por generaciones para ubicar nichos de consumidores y marcas; empezaron a clasificar las generaciones

con el objetivo de entender cómo se comportan social y económicamente, aunque no todos los nombres han quedado, como los baby boomers, otros han tenido éxito, como es el caso de los millennials; ya que durante toda la década de los años noventa se habló de la llegada del nuevo milenio, y algunos periodistas de la revista TIME definieron a los jóvenes de fin de siglo como la generación con mayor acceso a la tecnología; con un "pensamiento millennial", aunque hubo una parte de la población que no se sentía identificada en su totalidad y que estaba entre el optimismo de los mileniales y el pesimismo de los Xgeners, en ese punto intermedio, nacieron los Xennials.

La X viene del trabajo fotográfico de Robert Capa, donde retrató a jóvenes que crecieron después de la Segunda Guerra Mundial, jóvenes que nacieron entre finales de 1960 y principios de 1980. Ese ensayo artístico lo tituló como "Generación X". Coincide también que en 1964 los periodistas Jane Deverson y Chales Hamblett publicaron un libro con el mismo título, "Generación X", y el cantante Billy Idol en 1976 nombró así a su banda de punk rock En 1987, William Strauss y Neil Howe acuñaron el término milenial en su libro *Millenials Rising The Next Great Generation* (Strauss y Howe, 2000).

TAXONOMÍA DE GENERACIONES

NOMBRE DE LA GENERACIÓN	MARCO TEMPORAL EN ESPAÑA	POBLACIÓN DE LAS GENERACIONES *	CIRCUNSTANCIA HISTÓRICA	RASGO CARACTERÍSTICO
Generación Z	1994 - 2010	7.800.000	Expansión masiva de internet	Irreverencia
Generación Y *millennials*	1981 - 1993	7.200.000	Inicio de la digilitación	Frustración
Generación X	1969 - 1980	9.300.000	Crisis del 73 y transición española	Obsesión por el éxito
Baby Boom	1949 - 1968	12.200.000	Paz y explosión demográfica	Ambición
Silent Generation Los niños de la posguerra	1930 - 1948	6.300.000	Conflictos bélicos	Austeridad

LA VANGUARDIA

* Datos correspondientes a la población residente en España. **Fuente: INE, 2015.**

(Concejo, 2025)

En la tabla anterior se observan datos de la taxonomía de las generaciones; hace referencia a jóvenes en Europa, concretamente en España, donde se da cuenta del marco generacional, la población, circunstancia histórica y rasgos característicos (Palazón, 2018).

Las generaciones se clasifican también en función de sucesos económicos, sociales o tecnológicos que suceden alrededor de esa generación; tener información sobre un colectivo y sobre cómo este interactúa o reacciona es una herramienta muy valiosa. Se puede analizar cómo ha evolucionado su opinión a través de los años, y permite establecer cómo un grupo ha sido moldeado por experiencias similares. La generación Y o millennials son las personas nacidas entre 1981 y 1993, es decir, las que actualmente —en 2025— tendrían de 32 a 44 años de edad, mientras que la generación centennials o generación Z son los que nacieron entre

1994 y 2010, lo que para este año 2025 tendrían de 31 a 15 años; por lo que los nacidos a partir del año 2010 son los considerados generación alfa, es decir, los que son menores de 15 años. Vista la edad desde los estudios socioculturales en juventud, se consideraría de 12 a 15 años. Si tomamos en cuenta las etapas escolares en las edades que el sistema educativo mexicano requiere, por la edad, entonces las, los y les jóvenes estudiantes del nivel de educación media superior y superior son la actual generación Z, mientras que alumnas, alumnos y alumnes de secundaria serían la generación alfa.

Comparativa generacional: valores, tecnología y consumo

Cada generación ha vivido hitos distintos que definen cómo interactúa con el mundo. Aquí una visión general:

Aspecto	Boomers	Gen X	Millenials	Gen z
Valor dominante	Seguridad	Libertad personal	Propósito social	Autenticidad
Tecnología adoptada	TV, Teléfono fijo	PC	Smartphone	Apps
Estilos de consumo	Marcas conocidas	Relación Calidad/Precio	Experiencias y valores	Rapido
Canales preferidos	TV	Web	Redes Sociales	Tik Tok

(https://uzink.es/tiposdegeneracionesmarketinggeneracional/#%C2%BFPor_que_es_importante_conocer_las_generaciones_en_marketing)

La edad como determinante que define las generaciones

“El dato duro más usado para generar la pertenencia a uno u otro grupo es la edad, pero ella, a nuestro juicio, no construye realidad y constituye solo un referente de aproximación” (Duarte, 2000). Es decir, la edad es el factor más común para clasificar a las personas en grupos; sin embargo, la edad por sí sola no define la realidad de un individuo y es solo una aproximación superficial. Sin embargo, la edad es determinante para definir las generaciones porque las personas que nacen y crecen en un

mismo periodo de tiempo comparten un contexto social, cultural e histórico similar que moldea sus experiencias, valores y comportamientos.

El periodo etario ha sido disminuido o ampliado con el paso del tiempo y el lugar, en relación, principalmente, a visiones jurídicas o de beneficio de política pública; así, en algunos países se considera a los jóvenes de los 12 a 18 años o de los 12 a 29 años y, en algunos casos, se extiende hasta los 35 años (Cervantes, 2018).

Uno de los puntos más debatidos, responde a si la adolescencia debe ser vista como un periodo de transición psicobiologico de cambios en el sujeto y como tal reducido al campo de estudio de la medicina y la psicología, y si por su parte, la juventud como una condición social debe ser analizada desde la sociología, la historia, la antropología, etcétera. Sin embargo, como lo observó Mead (1968), la adolescencia no es un concepto universal, ni puede reducirse a un período de transición. En sus investigaciones en Samoa encuentra que la adolescencia no implicaba un período de crisis personal, familiar o social y demuestra que las crisis analizadas por los psicólogos no corresponden a una características innata de dicho período, sino, por el contrario, son socialmente canalizadas.

Por su parte, Levine (2007) critica los estudios de Piaget y Freud al naturalizar la adolescencia como características universales y biológicas y, fundamentado en estudios transculturales, argumenta que la adolescencia es una condición social.

Feixa (2006) retoma los estudios antropológicos y examina la evolución histórica del concepto en diferentes culturas y argumenta que la adolescencia es más una construcción cultural, con una carga de base biológica, que un proceso evolutivo del ser humano, universal y fijo en todas las culturas. El autor reconoce la presencia del concepto en diferentes etapas históricas; de este modo, las sociedades primitivas los llamaban púber, mientras que en los Estados antiguos se les conocía como efebos. En la Edad Media, el contexto sociocultural suprime a la juventud para reaparecer, como ya dijimos, en el período postindustrial.

¿Por qué la edad es determinante para señalar a las generaciones?

Razones principales:

- Contexto histórico y cultural compartido: Cada cohorte de edad experimenta hitos históricos cruciales (guerras, crisis económicas, cambios políticos, la pandemia de COVID-19, etc.) en etapas similares de la vida (infancia, adolescencia o adultez temprana). Estas experiencias colectivas moldean una "conciencia generacional" única. Cada generación vive y es testigo de eventos únicos que dan forma a su visión del mundo. Por ejemplo, la generación de los baby boomers experimentó la Guerra Fría y la llegada del hombre a la luna, eventos que los millennials y la generación Z no vivieron directamente.
- Desarrollo tecnológico y social: La tecnología disponible durante la crianza y el desarrollo de una generación determina su relación con la información, la comunicación y el trabajo. Por ejemplo, la generación X experimentó la transición de un mundo analógico a uno digital, mientras que la generación millennial y Z son "nativos digitales". El acceso y la familiaridad con la tecnología son un factor clave. Los millennials y la generación Z, especialmente, han crecido con tecnologías digitales como los smartphones, lo que influye en su forma de comunicarse y en su integración de la tecnología en la vida diaria.
- Influencias culturales y sociales: Las normas sociales, las tendencias en salud, la educación y la cultura popular (música, moda, medios de comunicación) que prevalecen durante la juventud de un grupo marcan sus perspectivas y estilo de vida.
- Estudios sociológicos y de mercado: La agrupación por edad es una herramienta útil para sociólogos, economistas e investigadores de mercado. Les permite analizar y predecir patrones de comportamiento, consumo y actitudes hacia temas como el trabajo, la familia y la salud, facilitando la comprensión de la diversidad humana en un momento dado.
- Ciclos de vida similares: La edad biológica y las etapas de la vida (infancia, adultez, vejez) definen necesidades y capacidades similares dentro de un grupo etario, lo que hace que compartan desafíos y oportunidades comunes, como la jubilación, la crianza de los hijos o la entrada en la fuerza laboral.

- Modelos de crianza: Los diferentes enfoques en la educación y crianza de los hijos a lo largo del tiempo también crean diferencias en los valores y las expectativas de cada generación.
- Entorno social y laboral: Las expectativas en el ámbito laboral y las interacciones sociales varían. Por ejemplo, la Generación X busca equilibrio y un propósito, mientras que la Generación Z puede priorizar la innovación y el trabajo colaborativo (Mérida Anahuac, 2025).

Sociología de las generaciones

La sociología de las generaciones estudia los grupos de personas nacidas en un período similar, analizando cómo los eventos históricos, económicos y tecnológicos influyen en sus valores, comportamientos y perspectivas vitales. Un concepto clave es la idea de que las distintas generaciones, como los boomers, la Generación X, los millennials y la Generación Z, experimentan y responden de manera diferente a los cambios sociales, lo que a menudo genera tanto conflictos como colaboraciones en diversos ámbitos como el laboral, familiar y educativo (Kelan, 2014). Entender los diferentes tipos de generaciones no solo es una curiosidad sociológica: es una herramienta esencial para las marcas, empresas y profesionales que quieren conectar con su audiencia de forma eficaz. Cada generación ha crecido en un contexto distinto, lo que influye en su forma de pensar, consumir, trabajar y relacionarse.

Conocer los tipos de generaciones y sus particularidades es clave para comunicar con inteligencia, ya sea para atraer talento, vender productos o construir una marca. Adaptar una estrategia a cada grupo generacional puede marcar la diferencia, de igual forma que enseñar y ver cómo aprende en particular cada generación. Habría que conocer en profundidad cómo piensan y qué valoran las diferentes generaciones. En resumen, la edad no es solo un número, sino un indicador de un conjunto compartido de experiencias vividas que diferencian a un grupo de personas de los que nacieron antes o después.

Generaciones globales: El cambio social en el siglo XX

¿Existen las generaciones globales? ¿Qué significa generación global? ¿Podemos, como lo hemos hecho hasta ahora, seguir entendiendo el concepto de generación en un marco de referencia nacional? ¿O necesitamos una perspectiva cosmopolita para comprender las dinámicas generacionales que exacerban las tensiones intergeneracionales dentro de las naciones, así como las afinidades y conflictos intrageneracionales entre ellas? Por ejemplo, las "generaciones de consumidores" globalizadas comprenden fracciones muy diferentes: no solo quienes compran y viven con marcas e imágenes de consumo, sino también quienes, al no poder comprar ni vivir con estos símbolos, arriesgan sus vidas para emigrar a los paraísos del consumo de Occidente o Dubái.

Beck y Beck-Gernsheim (2009) plantean la tesis: se requiere una sociología cosmopolita para comprender las situaciones, los impactos, las divisiones, las contradicciones y los deseos de las generaciones globales, y explican que una sociología cosmopolita implica una sociología que se deshaga del "nacionalismo metodológico" y se tome en serio la globalidad y la vida social (humana) en el planeta Tierra. Una sociología cosmopolita se diferencia de una universalista al partir, no de algo supuestamente general, sino de la variabilidad, la interconexión y la intercomunicación globales. Implica tratar a las generaciones globales no como una generación única y universal con símbolos comunes y una conciencia única. Más bien, conceptualiza y analiza una multiplicidad de generaciones globales que aparecen como un conjunto de constelaciones generacionales transnacionales entrelazadas.

Coincide con la idea de generaciones globales de Edmunds y Turner (2005):

> El concepto de generación dentro de la sociología ha sido hasta hace poco un área de interés marginal. Sin embargo, diversos desarrollos demográficos, culturales e intelectuales han reavivado el interés por las generaciones, iniciado con el clásico ensayo de Karl Mannheim. Hasta la fecha, la literatura sociológica generalmente ha conceptualizado las generaciones como entidades delimitadas a nivel nacional.

En su trabajo, sugieren que la sociología de las generaciones debería desarrollar el concepto de generaciones globales y ahondan:

> Esta mejora conceptual es importante porque el crecimiento de la tecnología de las comunicaciones globales ha permitido que los eventos traumáticos, de una manera sin precedentes, se experimenten globalmente. El final del siglo XIX y el comienzo del XX fue la era de las generaciones internacionales, unidas a través de los medios impresos, y la mitad del siglo XX vio el surgimiento de las generaciones transnacionales, facilitadas por las nuevas comunicaciones de radiodifusión.

Detallan que la última parte del siglo XX es el período de las generaciones globales, definidas por la tecnología de las comunicaciones electrónicas, que se caracteriza, de forma única, por una creciente interactividad. La generación de la década de 1960 fue la primera generación global, cuyo surgimiento tuvo consecuencias mundiales. Hoy en día, con los importantes avances en las nuevas comunicaciones electrónicas, existe un potencial aún mayor para el surgimiento de generaciones globales capaces de comunicarse a través de las fronteras nacionales y a través del tiempo. Si en el pasado los traumas históricos se combinaron con las oportunidades disponibles para crear generaciones nacionales, ahora los traumas experimentados globalmente, facilitados por las nuevas tecnologías mediáticas, tienen el potencial de crear una conciencia generacional global. Los medios de comunicación se han involucrado cada vez más en la formación de movimientos generacionales. Dado que hablamos de generaciones en formación y no de una generación histórica. Su trabajo es necesariamente especulativo; su objetivo es provocar el debate y establecer una nueva agenda de investigación para la temática sobre generaciones.

Las generaciones Y, Z y Alfa se distinguen por el contexto histórico, tecnológico y social en el que crecieron. Analizaremos sus características, similitudes y diferencias.

Generación Y

La Generación Y, también denominada Millennials, comprende a las personas nacidas entre 1980 y 2000, lo que en 2026 les otorga edades comprendidas entre los 26 y 46 años. Constituyen una generación clave tanto como consumidores como generadores de ideas. Se caracterizan por ser nativos digitales con una marcada afinidad por la tecnología y una tendencia a navegar constantemente en Internet, logrando integrar de manera fluida dos dimensiones de la experiencia: la presencial y la virtual. Howe y Strauss (2000) los conceptualizan como la primera cohorte en alcanzar la adultez en el nuevo milenio, marcada por la expansión de Internet, la globalización cultural y las transformaciones socioeconómicas posteriores al fin de la Guerra Fría.

Los Millennials han integrado su vida social, profesional y de ocio en sus teléfonos móviles. Son multitarea, realizan múltiples actividades simultáneamente y han impulsado significativamente el crecimiento de las aplicaciones móviles. En América Latina, el 78 % posee un smartphone, y el 45 % afirma que no podría pasar un día sin él. Además, se distinguen por ser globales, exigentes y abiertos al cambio. Les motiva lo novedoso, valoran las perspectivas diversas y muestran interés por aprender de otras culturas. Entre sus demandas destacan: estar al tanto de las nuevas tendencias, identificarse con marcas y organizaciones activas en redes sociales y que mantengan una comunicación transparente. El 65 % prefiere interactuar con las marcas a través de redes sociales en lugar de centros de contacto tradicionales, y el 86 % ha abandonado una marca tras una mala experiencia digital. Asimismo, antes de realizar una compra, suelen consultar opiniones en línea.

Seguramente la generación más conocida y criticada. Es la primera generación que puede considerarse global. A diferencia de las anteriores, en esta no existen diferencias entre países y todos los jóvenes occidentales pueden identificarse con los mismos valores. Han crecido con los inicios de la digitalización y su acceso al mercado laboral estuvo marcado por la crisis económica. Será interesante ver cómo afecta en su futuro este inicio lento que han tenido en sus carreras profesionales.

Conocidos también como *ninis*, es una generación estigmatizada que ha sido descrita como perezosa, individualista, aburguesada; pero tam-

bién son estos jóvenes los que impulsaron la vida sana, la alimentación saludable o el ecologismo (Concejo, 2025).

Características de la generación Y

La generación millennial define a los nacidos de 1981 a 1993, jóvenes que se hicieron adultos con el cambio de milenio (Gutiérrez, 2014). Se ubica aproximadamente entre 1981 y 1996, según la delimitación propuesta por el Pew Research Center (Dimock, 2019). Según la revista *Forbes*, representan el 27 % de la población mundial y, en la práctica, representan el presente y el futuro de las compañías, el emprendimiento y la sociedad.

Twenge (2006) señala que esta generación se distingue por un énfasis en la individualidad, la autoexpresión y una fuerte orientación tecnológica. Al ser "nativos digitales tempranos", crecieron con la difusión de la computadora personal, los videojuegos y la primera web 1.0.

Rasgos socioculturales

La precarización laboral, la recesión de 2008 y los cambios educativos y familiares marcaron su transición hacia la vida adulta (Howe y Strauss, 2000). Son considerados tecnófilos, pero no completamente dependientes de la tecnología móvil como las generaciones posteriores.

No quieren tener relaciones serias y no tener hijos; prefieren no casarse. Su forma de relacionarse es en relaciones informales poco serias o con un menor grado de responsabilidad y compromiso, como los denominados Free, RCA (que significa, por sus siglas, Rico Caldo Amistoso), Amigovio y Novio.

Según el *Reporte de Tendencias Digitales: Conecta tu marca con los millennials*, actualmente en Latinoamérica aproximadamente el 30 % de la población pertenece a la generación millennial. Por su parte, estudios previos de firmas consultoras han proyectado que, en conjunto, las generaciones jóvenes —millennials y Gen Z— conformarían la mayor parte de la fuerza laboral global en la década de 2020. Sin embargo, datos recientes indican que, para 2025, son los miembros de la Generación Z

quienes están liderando la incorporación al mercado laboral, mientras que los millennials ocupan roles intermedios y de liderazgo emergente (Deloitte, 2025).

Una cifra aproximada de millennials en México está cerca de los 46 millones, todos jóvenes de 20 a los 34 años (con datos del Censo de Población y Vivienda 2010) de edad. De la población millennial, 38 % tiene educación básica, cuenta con la primaria y la secundaria; 26.5 % tiene bachillerato y 34.1 %, educación superior; de este porcentaje, 3.5 % cuenta con un posgrado. "Se podría decir que, en general, uno de cada tres tiene educación superior".

Los millennials buscan franqueza y pasión, no radicalismo

Los millenials, a diferencia de otras generaciones, tienen como principal objetivo crear proyectos nuevos, aportar ideas innovadoras y, sobre todo, emprender nuevos negocios. Buscan empleos que les gusten, los apasionen, les brinden flexibilidad, participación y aprendizaje; combinan trabajo y diversión buscando nuevas formas de ocio, y les encanta viajar.

Son nativos digitales

Los millennials son, por tanto, la futura generación de consumidores y usuarios, un mercado sustancial con nuevas características, necesidades y demandas que conviene conocer por las repercusiones y transformaciones que exigirá a las empresas.

Un rasgo notable de esta generación es ser la primera nativa digital, lo que hace proclive a todo tipo de consumo por esta vía: moda, música, videos, libros e incluso pareja. Prefieren Internet a la TV convencional.

Multipantalla y multidispositivo

Tienen mayor capacidad multitarea. Utilizan múltiples canales y dispositivos digitales para sus actividades. Tienen un comportamiento multitasking, es decir, con capacidad (o necesidad) de hacer varias cosas a la vez. Esto es así especialmente en Latinoamérica, donde los consumidores

son mucho más multipantalla que en otras regiones; dedican alrededor de siete horas al día a conectarse en línea, utilizando múltiples pantallas digitales.

Los Millennials están acostumbrados a gestionar paralelamente varias fuentes de información al mismo tiempo y de forma eficiente. Es por ello por lo que su capacidad multitarea se ha desarrollado a un nivel superior comparado con el de la generación anterior.

Son Nomófobos y appdictos

Su vida es móvil y su pantalla principal de entrada a la Red es ya una pantalla móvil. Un 78 % de los Millennials en Latinoamérica posee un móvil (un 10 % más que el año anterior), un 37 % tablet, un 70 % laptop y un 57 % desktop, según Telefónica Global Millennial Survey (2014). Este colectivo ha hecho de las pantallas de proximidad su acceso de referencia para la socialización, el trabajo y el ocio, integrándolas completamente en su vida cotidiana. Son adictos al móvil, sienten la necesidad de una constante conectividad y el 45 % admite que no podría estar un solo día sin su smartphone.

¿Están más y mejor preparados?

Nunca en la historia ha existido una generación con mayor tasa de estudios superiores. Concretamente, más de un 34 % de los millennials poseen títulos universitarios. Por lo tanto, su mayor acceso a la información no solo se ha dado en el mundo digital, sino a nivel educacional. Sin embargo, su proceso educativo no queda ahí. Son conscientes de la necesidad de formación continua para poder ascender dentro de sus compañías, en ocasiones, demasiado rígidas o anticuadas para este tipo de profesionales. Esta formación continua tiene dos efectos directos en sus carreras profesionales: están más especializados y, a la vez, son más flexibles a los cambios.

Son hijos de la globalización

Esta generación está conectada al mundo y está más abierta al cambio que generaciones anteriores. Los millennials están más acostumbrados a la diversidad cultural. Esto no solo es debido a los desarrollos en telecomunicaciones y entretenimiento. También es debido a su notable mayor conocimiento del inglés, idioma universal tanto para la comunicación personal como para los negocios.

Son sociables digitales

Son extremadamente sociables. Un 88 % de los millennials latinoamericanos tiene perfiles en redes sociales. No son solo un medio de comunicación para ellos, sino una parte íntegra de su vida social. Consultar, compartir y comentar en ellas es la principal actividad que realizan a través de sus teléfonos inteligentes.

Estos nuevos consumidores son activos y, antes de comprar, buscan y escuchan opiniones, generan y comparten contenidos y son muy sensibles a su experiencia en línea. Si la experiencia con una empresa o servicios es positiva, suelen compartirla y recomendarla, y se fían más de la opinión de sus amigos que de la emitida por las propias marcas para tomar decisiones de compra.

Críticos y exigentes

Son mucho más críticos, exigentes y volátiles. De hecho, un 86 % de los consultores actuales declara que dejaría de hacer negocios con una empresa debido a una mala experiencia de cliente. Y, para los millennials, las experiencias digitales negativas en línea y móvil tienen un impacto negativo mucho mayor que sobre otros grupos de edad.

Esta realidad debería encaminar a las compañías a situar la experiencia del consumidor en el eje central de su estrategia, en términos de relación, comunicación y organización. Para ello, las empresas deben dejar de concentrarse en las características del producto, para identificar las experiencias del usuario. Digitales por naturaleza, valoran la diversidad, la sostenibilidad y las experiencias sobre los productos.

Claves para conectar: propósito de marca, *storytelling*[10], tecnología, impacto social.

Son menos conformistas

El conformismo en el que fueron educados sus padres ya no tiene el mismo efecto en ellos. Los millennials ven más allá de poseer una casa en propiedad o de formar una familia "clásica". Para ellos, las prioridades han cambiado, siendo el desarrollo de su carrera profesional una de las más importantes. La comodidad ha dado paso a los retos y al reconocimiento. Esto les anima a ser más proactivos y a tener menos miedo a la hora de desarrollar sus propias ideas y proyectos, lo que les convierte en una generación emprendedora. Esa necesidad de reconocimiento requiere una continua respuesta para establecer sus nuevos objetivos y dirigir su plan de carrera. Esto requiere cambios en la mentalidad de las empresas, que deberán adaptarse a sus necesidades. Por todo esto, podemos afirmar que el tiempo de los millennials ha llegado y que su papel en nuestra sociedad del mañana está en acción.

Estudios con mirada adultocéntrica sobre millennials

Entre las diferentes opiniones que intentan definir a los millennials, existen las que son vistas desde una mirada adultocéntrica, como las que explica Alsop (2008):

> Los millennials son verdaderos hijos trofeo, el orgullo y la alegría de sus padres, quienes permanecen estrechamente conectados incluso cuando sus hijos van a la universidad e ingresan al mercado laboral. Los millennials son una generación compleja, con algunas características contradictorias. Aunque son trabajadores y

[10] El *storytelling* es el arte de contar historias para transmitir un mensaje de manera emocional y memorable. Utiliza narrativas estructuradas, a menudo apoyadas por elementos visuales, sonoros o multimedia, para conectar con la audiencia, ya sea para educar, persuadir o entretener. Se usa ampliamente en marketing, publicidad, educación y otras áreas para crear un vínculo con el público. (https://universidadeuropea.com/blog/storytelling/).

> orientados al logro, la mayoría de los millennials no sobresalen en liderazgo ni en la resolución independiente de problemas. Desean la libertad y la flexibilidad de una oficina virtual, pero también desean que las reglas y responsabilidades se expliquen explícitamente. "Toda gira en torno a mí", podría parecer el mantra de este exigente grupo de jóvenes, pero también tienden a ser muy cívicos y filantrópicos.

Se ha documentado un estudio realizado por investigadores estadounidenses con jóvenes universitarios de Estados Unidos, que parte de la premisa de que los millennials son narcisistas. Sin embargo, es importante precisar que el *narcisismo patológico* —formalmente conocido como trastorno de personalidad narcisista— es un diagnóstico clínico caracterizado por un sentido exagerado de autoimportancia, una necesidad intensa de admiración constante y una marcada falta de empatía hacia los demás. Las personas que presentan este trastorno tienden a sobreestimar sus logros, subestimar a los demás y creer que merecen un trato privilegiado, aunque, paradójicamente, suelen tener una autoestima frágil y son altamente sensibles a la crítica (National Library of Medicine, 2024).

Dado que se trata de un trastorno mental específico, no es válido ni metodológicamente riguroso atribuirlo a una generación entera. Caracterizar a todos los millennials como poseedores de un "sentido exagerado de egocentrismo, preocupación extrema por sí mismos y falta de empatía" —rasgos propios de una afección clínica— constituye una generalización infundada que confunde tendencias culturales o comportamientos sociales con patologías psiquiátricas.

Bergman, Fearrington, Davenport y Bergman (2011), en su estudio titulado "Millennials, narcisismo y redes sociales: ¿Qué hacen los narcisistas en las redes sociales y por qué?", examinan la relación entre los rasgos narcisistas y el comportamiento en redes sociales, así como las motivaciones subyacentes. Contrario a lo que suele asumirse, sus hallazgos indican que el narcisismo no se asocia significativamente con el tiempo dedicado a las redes sociales, la frecuencia de actualizaciones de estado, la publicación de fotos de otras personas ni con el seguimiento de contactos. Los autores concluyen que, si bien existe una percepción generalizada sobre un vínculo entre narcisismo y uso intensivo de redes,

los datos empíricos no respaldan una correlación directa en las conductas observadas.

Por su parte, Broadbridge, Maxwell y Ogden (2007) realizaron una investigación con metodología cualitativa, un estudio exploratorio con 33 estudiantes (todos pertenecientes a la Generación Y) de dos universidades del Reino Unido. Hallazgos: El estudio reveló que muchas de las propuestas contenidas en la literatura sobre la Generación Y se reflejaban en los participantes, cuyo objetivo fue examinar a la Generación Y, potenciales graduados que se incorporan al sector minorista del Reino Unido, en relación con sus experiencias laborales, percepciones profesionales y expectativas iniciales de empleo.

También sobre empleo, encontramos otra investigación sobre jóvenes de la Unión Americana:

> Representan casi un tercio de los estadounidenses que viven hoy. Nacidos después de 1980, ahora se incorporan al mundo laboral con valores, aspiraciones y enfoques que difieren notablemente de los de sus padres y compañeros de trabajo. Son la Generación Y. En "Conectados", Tamara Erickson muestra a la Generación Y cómo usar sus fortalezas únicas para comprender e influir en sus relaciones profesionales, para comprender cómo definen el "éxito" y para ayudarles a encontrar su camino en el cambiante entorno laboral. (Erickson, 2008)

Existe otro estudio de Burnett (2003) que explora los límites y las posibilidades de la investigación en sociología generacional, tomando como caso de estudio la cohorte de treintañeros. Aborda diversas cuestiones críticas de investigación, a saber: ¿cómo identificar los parámetros de una generación? —entre otras interrogantes—. La investigación empírica para este estudio se realizó mediante grupos focales, y el análisis sigue, en líneas generales, un enfoque de teoría fundamentada. Se reflexionó sobre cómo el contexto de la investigación en una sociedad de entretenimiento y consumo podría afectar el proceso de investigación y sus hallazgos.

Generación Z

Se trata de la primera generación que ha incorporado Internet en las fases más tempranas de su aprendizaje y socialización, y también aquella a la que la crisis económica y política ha marcado más directamente su personalidad, porque la han padecido sus familias crudamente (Cervantes, 2018, p. 28). La generación Z comprende a las personas nacidas entre 1997 y 2012 (Dimock, 2019). Twenge (2017) los define como la primera generación que vivió su adolescencia completamente bajo el entorno de los smartphones, las redes sociales y la conectividad permanente, lo que influye de forma decisiva en su sociabilidad y construcción identitaria.

A diferencia de los millennials, se ha escrito poco sobre estos jóvenes del futuro, generación Z. Núria Vilanova e Iñaki Ortega (2017) repasan a fondo qué mueve a estos jóvenes, cuáles son sus motivaciones, sus debilidades y el entorno que los rodea; la definen como nativos digitales, nacidos aproximadamente entre mediados de los noventa y principios de los 2010, que son pragmáticos, diversos y socialmente conscientes. Se caracterizan por una comprensión innata de la tecnología, una fuerte conciencia de la salud mental y un enfoque en la privacidad, lo que los distingue de generaciones anteriores.

La generación Z experimenta la democratización del acceso a las oportunidades. Ya no importa quién es tu padre o dónde has nacido. Solo cuenta tu talento. Son nativos digitales y aprovechan esta ventaja para buscar nuevas salidas profesionales en un mercado laboral cada vez más cambiante. Son jóvenes muy creativos, con una alta adaptabilidad a nuevos entornos. Saben que tendrán que adaptarse muchas veces a nuevas realidades laborales y tener mucha movilidad geográfica en un mundo cada vez más global. Vilanova y Ortega, de hecho, aseguran en su libro que estos jóvenes "ya están inventando sus propios empleos".

Una institución financiera describe así a la generación Z:

> Son los más jóvenes dentro del mercado laboral y, si por algo se les caracteriza, es por vivir inmersos en la sociedad de Internet y consumir predominantemente formatos digitales. Estudian y leen en línea, son autodidactas y los tutoriales de YouTube son sus grandes aliados. Están a la vanguardia de las redes sociales,

> son muy creativos, flexibles y multitarea, prefieren el trabajo a distancia y tienen un gran espíritu innovador y pragmático. Sin embargo, no son tan fáciles de fidelizar. (BBVA, 2021)

Esta definición destaca varios aspectos relevantes para la pedagogía y la educación contemporánea:

- Viven inmersos en la sociedad de Internet.
- Consumen predominantemente formatos digitales.
- Estudian y leen en línea.
- Son autodidactas.
- Utilizan tutoriales de YouTube como herramientas clave de aprendizaje.

Estas características reflejan un cambio profundo en los hábitos cognitivos y de consumo de conocimiento, lo que exige repensar los modelos educativos tradicionales en favor de enfoques más digitales, flexibles y centrados en el aprendizaje autónomo.

Características de la generación Z

Los nacidos del 2000 a la fecha, que tienen máximo 25 años. Quieren volver a ser padres o madres de uno o dos hijos, prefieren trabajos estables, seguros, y tener casa propia. En su plan de vida o proyecto de vida son más independientes. Es una generación hiperconectada y con un nivel de alfabetización digital superior al de los millennials. Según Seemiller y Grace (2016), su socialización se da simultáneamente en espacios *online* y *offline*, lo que produce nuevas formas de consumo cultural y participación política.

Con la incorporación de las TIC, los cambios han sido más rápidos, por lo que hay cambios no solo generacionales. Bienvenido al mundo perfecto. Son autodidactas. El 33 % aprende por vías tutoriales en Internet. Más del 20 % lee en tabletas y dispositivos. El 32 % hace todas sus tareas y labores en línea. Según la Oficina del Censo de Estados Unidos, en ese país, la Gen Z representa 25 % de la población, superando en número a los millennials y a los baby boomers (Dill).

Rasgos socioculturales

Twenge (2017) observa mayores niveles de ansiedad, cambios en las pautas de socialización presencial y una fuerte conciencia de temas vinculados a la diversidad, el clima y la justicia social.

Los hijos perfectos

La generación Z creció en un contexto incierto (en la recesión económica mundial post 9/11); la manera de ver el mundo cambió, aumentó la diversidad social, cambiaron algunos roles sociales y, sobre todo, aprendieron a salir adelante en un mundo difícil. Son jóvenes muy maduros, autosuficientes y creativos.

Son buenos

El 60 % quiere un empleo que impacte al mundo, el 26 % hace algún tipo de voluntariado y el 76 % se preocupa por el impacto que tiene el ser humano en el planeta.

Son trabajadores enfocados

Ellos nacieron con la cultura DIY (*Do it yourself*), así que están acostumbrados a solucionar problemas y necesidades de manera personal y enfocada. El acceso a la nube les ha dado las herramientas necesarias para encontrar la manera de construir su propio mundo.

El 76 % desea que su vida laboral esté relacionada con sus pasiones y aficiones actuales. Son un poco soberbios; el 80 % piensa que es una generación mejor adaptada a cualquier situación. Ojo: el 72% no piensa recibir órdenes de un jefe, NUNCA. Están dispuestos a emprender y ser sus propios jefes.

Los reyes del zapping[11]

Si ya considerabas difícil obtener la atención de un millennial, te tengo pésimas noticias. La generación Z tiene en promedio un tiempo de uso de una aplicación o un *landing page*[12] de menos de ocho segundos. Si les interesas, pueden quedarse más tiempo, pero no tendrás toda su atención porque tienen cuatro pantallas más que atender.

Incógnitos y privados

La generación Z prefiere la privacidad. Aplicaciones como Snapchat, Secret y Whisper son el perfecto ejemplo de esto. Han aprendido los riesgos e inconvenientes que implica compartir toda su información en Internet. Han dejado un poco los reflectores.

Súper-Boom del marketing digital

Esta generación maneja Internet como robots; pasan más de tres horas al día frente a la computadora en actividades no relacionadas con sus labores escolares o trabajo. Los nacidos del 2000 a la fecha, que tienen máximo 25 años, quieren volver a ser padres o madres de uno o dos hijos, trabajos estables, seguros, casa propia. Son más independientes (en su plan de vida o proyecto de vida). Con la incorporación de las TIC, los cambios han sido más rápidos, por lo que hay cambios no solo generacionales.

El estudio de las generaciones permite comprender cómo los cambios tecnológicos, culturales y socioeconómicos moldean los patrones de socialización, valores, expectativas y comportamientos de distintos

[11] "Zapping" significa el cambio reiterado y frecuente de canal de televisión utilizando el control remoto, ya sea para evitar la publicidad, encontrar un programa más interesante o simplemente pasar de uno a otro sin un objetivo fijo. (https://www.fbbva.es/diccionario/zapping/)

[12] Una *landing page* (o página de aterrizaje) es una página web diseñada específicamente con un único objetivo de marketing, como captar leads, generar ventas o suscripciones. Es el destino al que llega un usuario después de hacer clic en un anuncio, un enlace de correo electrónico u otra campaña digital. Se diferencia de las páginas de un sitio web normal porque está optimizada para eliminar distracciones y guiar al visitante hacia una acción concreta. (https://universidadeuropea.com/blog/que-es-una-landing-page/)

grupos etarios. Autores como Howe y Strauss (1991, 2000), Twenge (2017) y Dimock (2019) desde el Pew Research Center han aportado marcos conceptuales para identificar y caracterizar a las generaciones Y, Z y Alfa, particularmente en contextos influidos por la digitalización.

Generación Alfa

Si de la generación Z se ha escrito menos en comparación con la generación Y, en el caso de la generación Alfa la literatura y los estudios disponibles son aún muy escasos. Esta generación comprende a las personas nacidas a partir de 2010 hasta aproximadamente 2025, según McCrindle (2015), uno de los autores que más ha desarrollado el concepto.

Constituyen la primera generación nacida enteramente en la era de los dispositivos móviles inteligentes, la inteligencia artificial cotidiana y los ecosistemas digitales inmersivos. El término inmersivo, tal como lo define el Diccionario de la lengua española de la Real Academia Española, se refiere a aquello que "hace vivir al espectador una realidad virtual como si fuera auténtica".

En el contexto digital contemporáneo, inmersivo va más allá de una moda terminológica: es un concepto clave que está cambiando la forma en que sentimos, vemos e interactuamos con nuestro entorno. Las experiencias inmersivas —como los recorridos en 360 grados, los entornos de realidad virtual o aumentada— no solo presentan información visual, sino que evocan emociones, estimulan múltiples sentidos y fomentan una conexión profunda con el contenido, transformando la percepción del usuario en una participación activa.

Cabe resaltar que la generación Alfa es la primera cohorte que crece desde su nacimiento completamente inmersa en pantallas, asistentes virtuales, plataformas de vídeo bajo demanda y entornos algorítmicos. Además, son mayoritariamente hijos de millennials y se desarrollan en un mundo más diverso, interconectado y tecnológicamente integrado.

Nacidos entre 2010 y 2025, los miembros de esta generación nunca han experimentado un mundo sin smartphones, servicios de streaming ni asistentes de voz. No solo son nativos digitales, sino que interactúan con la tecnología de forma intuitiva desde sus primeros años de vida (Camphouse, 2025).

El nombre generación Alfa proviene de la primera letra del alfabeto griego, simbolizando un nuevo comienzo tras las generaciones etiquetadas con letras del alfabeto latino (X, Y, Z). Según diversas fuentes demográficas, constituyen actualmente la generación más joven de la población global.

Esta caracterización coincide parcialmente con la visión de Feixa (2021), quien describe a la generación Alfa como los "nativos digitales por excelencia", nacidos a partir de 2011, que han crecido en un entorno donde la tecnología es tan omnipresente que les resulta difícil imaginar la vida sin ella. Su desarrollo ocurre en contextos marcados por la inteligencia artificial, los videojuegos inmersivos, y las realidades virtual y aumentada, lo que influye en sus formas de aprender, comunicarse y relacionarse con el mundo.

Características de la generación Alfa

McCrindle y Fell (2020) describen a la generación Alfa como "los hijos de los millennials" y como la cohorte que crecerá con mayor exposición al aprendizaje personalizado, plataformas digitales, asistentes inteligentes y ambientes mediados por algoritmos.

Hijos e hijas de millennials

Como la primera generación nacida completamente en el siglo XXI, la generación Alfa no ha experimentado un mundo sin tecnología avanzada. El 70 % de los padres de la generación Alfa son millennials, también conocidos como generación Y. Esta conexión hace que la generación Alfa sea la descendencia de una generación conocedora de la tecnología que valora la innovación y la conectividad.

Rasgos socioculturales

Se prevé que desarrollen habilidades cognitivas vinculadas al pensamiento visual, multitarea tecnológica y alfabetización digital avanzada, a la vez que enfrentarán desafíos sobre privacidad de datos, hiperestimulación y dependencia digital.

Entretenimiento y formatos preferidos

Prefieren video corto y visual (TikTok/YouTube Shorts, Reels) y experiencias narrativas interactivas (videojuegos sociales, mundos virtuales). El consumo audiovisual supera al textual; el storytelling visual y el "edutainment" son muy relevantes (Casey, 2025).

Personas y referentes culturales

Confían e identifican fuertemente con creadores/influencers que combinan cercanía y entretenimiento; a menudo valoran la autenticidad percibida más que la autoridad institucional. Esto conlleva que figuras de plataformas (streamers, creadores de contenido) actúen como modelos de consumo cultural.

Consumo de marcas y productos

Son "consumidores tempranos" con elevada influencia sobre decisiones familiares (p. ej. juguetes, apps, moda para niños), y responden a formatos visuales, gamificados y socialmente validados (reseñas/influencers). (McCrindle, 2020).

Consumo digital (hábitos y plataformas)

Plataformas principales

Acceden mucho a YouTube, TikTok, Roblox, Minecraft, Fortnite y apps educativas/didácticas; para búsquedas informales tienden a usar búsqueda dentro de plataformas (p. ej. videos/creadores) en vez de motores tradicionales. (Casey, 2025)

Formato y ritmo

Prefieren piezas breves, interactivas y visuales; la exposición a microcontenido configura expectativas de inmediatez y gratificación rápida. La recomendación algorítmica conforma en gran medida lo que consumen.

Confianza y descubrimiento

Confían en influencers y creadores para recomendaciones (productos, juegos, tendencias), a veces tanto como en familiares. Esto altera la eficacia de la publicidad tradicional y refuerza la importancia del marketing de creadores.

¿Cómo se comunican? (estilos, formatos, lenguaje)

Medios y códigos

La comunicación es mayoritariamente multimodal: combinación de texto corto, emojis, stickers, audio y video. Prefieren mensajes cortos y visuales (clips, notas de voz, stickers, streaks) más que largos textos. (McCrindle, 2020).

Sincronía y asincronía

Mezclan comunicación sincrónica (juegos en línea, llamadas rápidas, chats de grupo) y asincrónica (mensajes, snaps, stories). Las plataformas de juego actúan como "salas" donde se habla, juega y coordina. (Hackl, 2025).

Lenguaje y habilidades comunicativas

Usan un lenguaje altamente contextualizado (memes, códigos de plataforma, abreviaturas) y desarrollan competencias para leer señales visuales y microseñales digitales. Esto puede mejorar ciertas habilidades comunicativas digitales, mientras que, en algunos casos, reduce prácticas de conversación prolongada presencial (McCrindle, 2020).

¿Cómo socializan? (amistades y redes sociales)

Espacios de socialización

La socialización ocurre tanto *online* (juegos multijugador, grupos en apps, comunidades de creadores) como offline (escuela, actividades extraescolares), pero lo digital mediatiza y amplifica relaciones: amigos por juego, por fandoms, por creadores (Höfrová, Balidemaj y Small, 2024).

Dinámicas afectivas y de grupo

Las relaciones se negocian con herramientas digitales (formación de grupos, normas de chat, exclusiones/inclusiones mediante invitaciones a juegos o grupos). La pertenencia a microcomunidades (clanes, servidores, canales) es especialmente relevante.

Conclusiones clave:

- Mentalidad de tecnología primero: la generación Alfa ha estado utilizando pantallas y dispositivos inteligentes desde la primera infancia.
- Moldeados por acontecimientos globales: sus visiones y hábitos reflejan experiencias como la pandemia y el aprendizaje en línea.
- Influenciados por los padres millennials: la educación, la tecnología y los valores en torno a la equidad y la sostenibilidad son importantes para ellos.
- Diversos y socialmente conscientes: valoran la inclusión y ya están comprometidos con cuestiones sociales.
- El contenido interactivo gana: los juegos, la realidad aumentada y las experiencias prácticas son más efectivas que los medios pasivos.
- La confianza y privacidad son importantes: la comunicación clara y las prácticas éticas ayudan a las marcas a ganar lealtad (Camphouse, 2025).

Impacto emocional

La exposición temprana a redes y comparaciones visuales puede afectar autoestima y bienestar emocional; estudios recientes señalan riesgos de sobreexposición, internalización de estándares y problemáticas de salud mental que deben atenderse pedagógicamente (Piccerillo, Tescione, Iannaccone y Digennaro, 2025)

¿Cómo "ligan" / inician relaciones románticas? (primeros acercamientos)

Entornos de cortejo

Las primeras experiencias románticas y de flirteo a menudo se dan en espacios lúdico-sociales digitales: invitaciones a jugar, compartir skins/objetos, "streaks" (rachas) en Snapchat, mensajes directos, comentarios e interacciones en mundos virtuales (Roblox, Fortnite). No siguen necesariamente los guiones presenciales tradicionales; el juego y la colaboración son un vehículo de intimidad inicial. (De Pedro, 2019).

Herramientas y señales

Señales de interés pueden ser: invitar a jugar, intercambiar objetos virtuales, enviar notas de voz/shorts, cumplir 'challenges' juntos o mantener rachas de mensajes. Estas prácticas crean scripts culturales nuevos para el cortejo precoz.

Riesgos y protección

La sexualización temprana por contenido en redes, la facilidad para el contacto con desconocidos y la normalización de la exposición afectiva requieren educación digital y límites parentales claros. El uso de entornos seguros y supervisión son medidas recomendadas por expertos. (De Pedro, 2019).

Valores y actitudes (tendencias observadas)

Valores emergentes

Pragmatismo tecnológico: ven la tecnología como medio natural para aprender, jugar y resolver problemas. generationalpha.com

Conciencia social temprana: están expuestos a debates sobre clima, diversidad e injusticias desde edades poco vistas antes; algunos muestran mayor sensibilidad/capacidad de empatía global (The Annie E. Casey Foundation+1)

Expectativa de personalización: esperan experiencias y contenidos adaptados a sus gustos (aprendizaje personalizado, juguetes "inteligentes") (generationalpha.com).

Tensiones internas

Coexisten rasgos positivos (alfabetización digital, creatividad visual) con tensiones (ansiedad por imagen, baja tolerancia a la demora, dependencia del refuerzo social) (The Annie E. Casey Foundation+1).

Oportunidades y riesgos clave

Oportunidades

Aprendizaje personalizado: IA y apps pueden ofrecer enseñanza adaptativa (Ritonga, Wurdianto y Al Matari, 2025).

Creatividad y emprendimiento temprano: herramientas para crear video, música y juegos permiten desarrollo de habilidades creativas comerciales (generationalpha.com).

Riesgos

Salud mental y comparaciones sociales: mayor exposición a ideales estéticos y a la evaluación pública.

Privacidad y datos: infancia marcada por recolección de datos desde edades tempranas (juguetes conectados, apps). (generationalpha.com).

Desigualdad digital: el potencial del aprendizaje digital solo se realiza si hay acceso y mediación educativa adecuada; la brecha ampliará ventajas/desventajas (Ritonga, Wurdianto y Al Matari, 2025).

Implicaciones prácticas (educadores, familias, políticas públicas)

Educar en competencias digitales críticas (evaluación de fuentes, privacidad, gestión de emociones *online*).

Diseño de entornos seguros: plataformas con controles parentales más efectivos y límites de edad reales (Annie, Casey Foundation, 2024).

Regulación y marketing responsable: proteger a menores frente a promoción dirigida y prácticas que explotan la atención (generationalpha.com+1).

La Generación Alfa está creciendo con expectativas, prácticas y gustos que fusionan lo lúdico, lo visual y lo algorítmico. Son potencialmente la cohorte más creativa y tecnológicamente competente, pero también enfrentan riesgos únicos —salud mental, privacidad y desigualdades— que requieren intervenciones educativas, familiares y regulatorias oportunas. Las formas en que comunican, socializan y se aproximan románticamente son ya distintas: el juego digital y la cultura de creadores sirven como marcos primarios de interacción afectiva y social (McCrindle y Fell, 2020).

La generación Alfa está creciendo con expectativas, prácticas y gustos que fusionan lo lúdico, lo visual y lo algorítmico. Son potencialmente la cohorte más creativa y tecnológicamente competente, pero también enfrentan riesgos únicos —salud mental, privacidad y desigualdades— que requieren intervenciones educativas, familiares y regulatorias oportunas. Las formas en que comunican, socializan y se aproximan románticamente son ya distintas: el juego digital y la cultura de creadores sirven como marcos primarios de interacción afectiva y social.

Diferencias y coincidencias entre las generaciones

Diferencias principales			
Generación	**Nivel de digitalización en la socialización primaria**	**Relación con la tecnología**	**Contexto socioeconómico**
Millenials	Vivieron la transición analógica – digital.	Adopción progresiva.	Recesión 2008, precarización juvenil (Howe y Strauss, 2000).
Generación Z	Crecieron en la digitalización plena	Dependencia funcional del smartphone.	Crisis climática, polarización digital (Twenge, 2017).
Generación Alfa	Socialización nativa en entornos algorítmicos e IA.	Integración naturalizada de IA, realidad aumentada y automatización.	Efectos de la automatización y futuros mercados laborales inciertos (McCrindle y Fell, 2020).

Coincidencias

- Orientación tecnológica creciente en cada cohorte.
- Mayor sensibilidad a la diversidad cultural y social, especialmente Z y Alfa.
- Formación en entornos educativos híbridos y digitalizados.
- Expectativas de inmediatez y acceso rápido a la información.
- Coinciden en el sexo libre, lo dicen como va, solo que la generación Z sí quiere casarse.
- Las generaciones utilizan redes sociales para ligar (como Tinder, que es para heterosexuales, y Grindr para jóvenes de la disidencia sexual).

Millennials o generación Y versus generación Z y generación Alfa

Para empezar, la edad: los millennials nacieron entre 1981 y 1993 (32 a 44 años); algunos otros estudiosos consideran hasta el año 1996, según la delimitación propuesta por el Pew Research Center (Dimock, 2019).

La generación Z nació entre 1994 y 2010 (de 15 a 31 años). La generación Alfa nació entre 2010 y 2025. Las chicas y chicos de la generación

Z son críticos ante sus hermanos mayores que pertenecen a la generación Y; es común escucharles: “No quiero estar como mi hermano, que tiene 31 años y todavía no se independiza de mis papás”.

Los millennials empezaron la tendencia de multipantalla. Usualmente hablamos del control de dos pantallas, y la mezcla más común es computadora-celular. La generación Z realmente pone en alto el término multipantalla controlando cinco pantallas a la vez. Si bien las tres generaciones son multitarea, la generación Alfa no se concentra si no escucha música; inclusive en clases puede estar realizando alguna actividad académica y tener su audífono puesto con su cantante preferido. Los millennials se comunican mejor con texto; la generación Z, con imágenes. La generación Z crea contenidos y los millennials los comparten.

Los millenials se enfocan en el presente y la nueva generación en el futuro. A diferencia de los millennials, la generación Z es realista. ¿Cuál es su mayor preocupación? El 71 % de los millennials cree que logrará un mejor nivel de vida que sus padres. Solo el 56 % de la generación Z siente lo mismo.

La Gen Z reporta una mayor ansiedad que los millennials cuando se refiere a los temores de bajo rendimiento, que no haya nadie para escucharlos y que no encuentren un empleo que se ajuste a sus fortalezas y ¿Su personalidad? Y si bien hay algunas áreas en las que este grupo es menos ansioso que sus contrapartes millennials, entre 25 y 33 %, aún teme no lograr sus objetivos de carrera y quedarse atrapado sin mayores oportunidades. La generación Z trabaja para obtener éxito personal, los millenials trabajan para ser tomados en cuenta y sobresalir (Cervantes, 2018).

Tabla comparativa entre generaciones

	Gen Y	**Gen Z**	**Gen Alfa**
Años de nacimiento	1981–1996	1997–2012	2013–2025
Edad en 2025	29-44 años	13-28 años	12-15 años
Tecnología clave	Internet, computadoras, smartphones.	Redes sociales, apps, *streaming*.	IA, realidad aumentada, asistentes virtuales.
Valores	Propósito, sostenibilidad, equilibrio vida-trabajo.	Inclusividad, diversidad, salud mental.	Curiosidad, inmediatez, creatividad.
Comunicación	Texto, email, redes sociales.	Mensajes instantáneos, memes, video.	Voz, imagen, interacción asistida.

Diferencias Clave

	Millennials	**Gen Z**	**Gen Alfa**
Nivel de exposición tecnológica	Transición analógica → digital	Nacidos con Internet	Inmersión en ecosistemas inteligentes
Formas de aprendizaje	Tradicional + digital	Audiovisual, autodidacta *online*	Interactivo, gamificado con IA
Formas de socializar	Redes + vida presencial	Digital como principal	Digital bajo supervisión adulta
Uso de la Tecnología	Relación adaptativa, PC y smartphones, trabajo y redes sociales	Nativos digitales, smartphones y tablets, entretenimiento y aprendizaje	Ultra nativos, tablets y asistentes de voz, juegos y aprendizaje con IA
Tipo de usuario	Usuarios funcionales	Usuarios creativos y sociales	Usuarios inmersivos
Ejemplos prácticos	(35 años): trabajo remoto, LinkedIn, noticias digitales	(20 años): TikTok, estudios *online*, comunidades virtuales	(12 años): YouTube Kids, apps interactivas, Alexa

Referencias

Adolescentes en conflicto con la ley. (2023). *Observatorio de prisiones. Documenta*. https://observatorio-de-prisiones.documenta.org.mx/archivos/4947

Agar, J. (2013). *Constant touch: A global history of the mobile phone*. Icon Books.

Aguado, J., Feijóo, C. y Martínez, I. (2013). Introducción: de la cuarta pantalla al medio líquido. En *La comunicación móvil. Hacia un nuevo ecosistema digital*. Gedisa.

Aguiar, L. & Waldfogel, J. (2018). *Platforms, promotion, and product discovery: Evidence from Spotify playlists (NBER Working Paper No. 24634)*. National Bureau of Economic Research.

Aicad. (2025, 8 de agosto). *¿Quién inventó la IA?* https://www.aicad.es/quien-invento-la-ia

Alighieri, D. (2001). *La Divina Comedia* (H. F. Cary, Trad.). Bartleby. https://www.bartleby.com/20/ (Obra original publicada en 1909).

Alsop, R. (2008). *Los niños trofeo crecen: Cómo la generación del milenio está revolucionando el mundo laboral*. John Wiley & Sons.

Alva Ixtlilxóchitl, F. de. (2002). *Historia de la nación chichimeca*. Dastin.

Alva Ixtlilxóchitl, F. de. (2002). *Historia de la nación mexicana*. Dastin.

Amazon. (s. f.). *Funcionalidades de Alexa*. https://www.amazon.com.mx/b?ie=UTF8&node=19091372011

Amazon Alexa: ¿Cómo funciona este asistente de voz? (2025). https://www.netatmo.com/es-es/smart-home-guide/amazon-alexa-how-does-iwork

Annie E. Casey Foundation. (22 de octubre de 2024). *The impact of social media and technology on Gen Alpha*. https://www.aecf.org/blog/the-impact-of-social-media-and-technology-on-gen-alpha

Apple Inc. (2019). *macOS Catalina brings new apps to the Mac*. https://www.apple.com/macos/catalina/

AppleWorld.Today. (2025). *With first quarter sales of 13.7 million iPads, Apple now has 37.3% of the global tablet market*. https://appleworld.today/2025/05/with-first-quarter-sales-of-13-7-million-ipads-apple-now-has-37-3-of-the-global-tablet-market/

Aprendizaje personalizado impulsado por la IA y evaluación adaptativa: transformación de la pedagogía de la educación superior. (s. f.). Springer. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-032-05306-0_6

Ariès, P. (1960). *El niño y la vida familiar en el antiguo régimen*. Taurus.

Arrieta, J. (2002). Propuesta desde un encuentro de ideas pedagógicas: Rousseau y Freire. *Revista Educación*, *26*(2), 147-158.

Ayala, A. (2006). *Estilos de apego y estilos de comunicación en pareja* [Tesis de licenciatura, Universidad de las Américas Puebla]. http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lps/ayala_m_al/capitulo1.pdf

Bauman, Z. y Lyon, D. (2015). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica.

Becerra, G. (2003). *Maestros y computadoras, percepciones y significados*. ResearchGate. http://www.researchgate.net/publication/31754304_Maestros_y_computadoras__percepciones_y_significados

Beck, U. y Beck-Gernsheim, E. (2009). Generaciones globales y la trampa del nacionalismo metodológico para un giro cosmopolita en la sociología de la juventud y la generación. *Revista Sociológica Europea*, *25*(1), 25-36.

Bell, D. (1973). *The coming of post-industrial society: A venture in social forecasting*. Basic Books.

Bencomo, A. (2022). Audioboom: la narrativa hispanoamericana en el formato audiolibro. *Revista Chilena de Literatura*, (105). https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S071822952022000100017

Boyd, D. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University Press.

Broadbridge, A. M., Maxwell, G. A. y Ogden, S. M. (2007). Experiencias, percepciones y expectativas del empleo minorista para la Generación Y. *Career Development International*, *12*(6).

Buckingham, D. (2008). Youth, identity and digital media. MIT Press.

Burnett, J. (2003). "Déjame entretenerte: Investigando a la generación de los treintañeros". *Sociological Research Online*, *8*(4), 16-27.

Calinescu, M. (1987). *Cinco caras de la modernidad: modernismo, vanguardia, decadencia, kitsch, posmodernismo*. Duke University Press.

Calmécac y Telpochcalli: cómo eran educados los niños y jóvenes en la sociedad azteca. (2021). Infobae. https://www.infobae.com/america/mexico/2021/11/26/calmecacytelpochcalli-como-eran-educados-los-ninos-y-jovenes-en-la-sociedad-azteca/

Camphouse. (2025, 13 de marzo). *Gen Alpha trends 2025: The largest tech-savvy generation*. https://camphouse.io/blog/gen-alpha-trends-2025

Carrigan, M. (2016). *Social media for academics*. SAGE.

Castañeda-Camey, N., Correa, E. y Cervantes, M. (2022). Percepciones de jóvenes universitarios sobre sus habilidades digitales académicas y educación virtual durante la pandemia. *Hacetetepé: Revista de Educación y Comunicación*, (25), 1-15.

Castells, M. (1999). *La era de la información: Economía, sociedad y cultura*. Vol. 1. La sociedad red. Siglo XXI.

Castells, M. (2009a). *Comunicación y poder*. Alianza Editorial.

Castells, M. (2009b). *Poder de la comunicación*. Oxford University Press.

Castells, M. (2010). *The rise of the network society* (2.ª ed.). Wiley-Blackwell.

Castells, M. y Himanen, P. (2014). *Reconciling the information society with sustainable development*. Oxford University Press.

Cervantes, M. (2008a). La percepción de los jóvenes bachilleres sobre valores éticos y morales. Una experiencia en el aula. En P. Rosas, E. Correa, T. Bravo y M. Cervantes (Coords.), *Una aproximación al mundo de los jóvenes*. Universidad de Guadalajara.

Cervantes, M. (2008b). Percepciones de los herederos de la tierra. La influencia de los procesos de urbanización en el ejido. El caso de jóvenes de la comunidad de Santa Anita. *Jóvenes en la mira: Revista de Estudios sobre Juventudes*, *1*(6).

Cervantes, M. (2012). Jóvenes en conflicto con la ley. *Estudios Jalisciense*s, (88).

Cervantes, M. (2018a). *Introducción. En M. Cervantes, E. Correa y K. Villarreal, De la generación Y a la Z. Cambios y continuidades en jóvenes urbanos*. Universidad Autónoma de Tamaulipas; Universidad de Guadalajara.

Cervantes, M. (2018b). Redes sociales y construcción de la identidad en la Generación Z. Una mirada a los jóvenes en conflicto con la ley. En M. Cervantes, E. Correa y K. Villarreal, *De la generación Y a la Z. Cambios y continuidades en jóvenes urbanos*. Universidad Autónoma de Tamaulipas; Universidad de Guadalajara.

Chaves, M. (2009). Investigaciones sobre juventudes en la Argentina: estado del arte en ciencias sociales 1983-2006. *Papeles de trabajo*, *2*(5). http://www.idaes.edu.ar/papelesdetrabajo/paginas/Documentos/05_15_Informedeinvestigacion_MarianaChaves.pdf

Comfama. (s. f.). *¿Qué es un audiolibro?* Bibliotecas Comfama. https://www.comfama.com/bibliotecas/libros/audiolibros/que-es-un-audiolibro/

Concejo, E. (24 de marzo de 2025). ¿Cómo eres? *La Vanguardia*. https://www.lavanguardia.com/vivo/20180409/442342457884/descubre-que-generacion-perteneces.html

Concepto de globalización tecnológica. (2025). Concepto. https://concepto.de/globalizaciontecnologica/

Concepto de ser social. (s. f.). Concepto. https://concepto.de/ser-social/

Constine, J. (2018). *Facebook lanza el centro de videos de juegos Fb.gg para competir con Twitch*. TechCrunch. https://techcrunch.com/2018/06/07/facebook-launches-fb-gg-gaming-video-hub-to-compete-with-twitch/

Consumópolis. (s. f.). *La globalización*. https://consumopolis.consumo.gob.es/fichas-pedagogicas/la-globalizacion

Cooper, M. (2010). *Cutting the cord: The cell phone has transformed humanity*. RosettaBooks.

Costilla, H. (2021). Los saberes nativos desde el rasero de la cronística misionera. *Hipogrifo: Revista de Literatura y Cultura del Siglo de Oro*, *9*(2). https://www.redalyc.org/journal/5175/517569474044/html/

Couldry, N. y Hepp, A. (2017). The mediated construction of reality. Polity.

Craney, A. (2022). *Youth in Fiji and Solomon Islands: Livelihoods, leadership and civic engagement*. ANU Press.

Cybulskie, D. (2024). *La educación en la edad media*. Medievalists. https://www.medievalists.net/2021/04/educacion-edad-media/

Cámara de Diputados. (s. f.). *Juventud y deporte*. https://archivos.diputados.gob.mx/Centros_Estudio/Cesop/Comisiones/d_jyd.htm

Dealessandri, M. (2021). *Nielsen cerrará SuperData*. GamesIndustry. https://www.gamesindustry.biz/nielsen-to-close-down-superdata

De la Torre, E. (2015). *Notas y tablas cronológicas, prefacio, selección.* Universidad Nacional Autónoma de México. https://historicas.unam.mx/publicaciones/publicadigital/libros/lecturas/histmex01.html

Deloitte. (2025). *2025 Gen Z and Millennial Survey*. https://www.deloitte.com/global/en/issues/work/genz-millennial-survey.html

Deloitte. (2025). *Global Gen Z and Millennial Survey 2025*. https://www.deloitte.com/global/en/issues/work/genz-millennial-survey.html

De Pedro, M. (2019). *Riesgos de la hipersexualización en Internet y redes sociales*. Gaptain. https://gaptain.com/blog/riesgos-de-la-hipersexualizacion-de-los-ninos-en-Internet/

De Picciotto, M. (2020). *Lo singular de los rituales de iniciación y su relación con los grupos de pares como proceso para la entrada a la adultez en los tiempos contemporáneos* [Ponencia]. XII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología, Buenos Aires, Argentina. https://www.aacademica.org/000-007/891.pdf

Diccionario etimológico castellano en línea. (s. f.). *Etimología de adolescente*. https://etimologias.dechile.net/?adolescente

Diccionario filosófico. (s. f.). *Ser social*. https://www.filosofia.org/enc/ros/ex2.htm

Dill, K. (s. f.). *7 cosas que debes de saber de la generación Z. Forbes México*. https://www.forbes.com.mx/7-cosas-que-debes-saber-sobre-la-generacion-z/

Dimock, M. (2019). *Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins*. Pew Research Center.

Diplomado Políticas de Juventud: Hacia una nueva gestión. (2016). SIJ-UNAM. sij.unam.mx/politicasJuventud/index.php

Duarte, K. (2000). Juventud o juventudes: Acerca de cómo mirar y remirar a las juventudes de nuestro continente. *Última Década*, (13).

Durkheim, É. (1893). *De la división del trabajo social*. Félix Alcan.

Durkheim, É. (1893). *La división del trabajo social* (F. A. T., Trad.; 1.ª ed.). The Free Press.

Durkheim, É. (1988). *Las reglas del método sociológico*. Alianza.

Dussel, E. (1994). *1492: El encubrimiento del otro. Origen del mito de la modernidad*. Docencia.

Día Mundial de Internet. (2010). *Ventajas Accor Services*. http://ventajasaccorservices.es/Club/

Editorial Etecé. (2025, 21 de julio). *Ser social*. Concepto. https://concepto.de/ser-social/

Edmunds, J. y Turner, B. S. (2005). Generaciones globales: cambio social en el siglo XX. *The British Journal of Sociology*, *56*(4), 559-577.

Eguiara y Eguren, J. J. (1998). *Historia de sabios novohispanos*. Universidad Nacional Autónoma de México.

El 78% de los jóvenes latinoamericanos posee un "smartphone". (31 de octubre de 2014). *Última Hora*. https://www.ultimahora.com/el78los-joveneslatinoamericanosposeeunsmartphonen843635

Erickson, T. (2008). *Conectados: La guía de la Generación Y para prosperar en el trabajo*. Harvard Business Review Press.

Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño: La realización de lo comunal*. Ediciones Universidad del Cauca.

Esteinou, R. (2005). *La juventud y los jóvenes como construcción social. En Varios jóvenes y niños: Un enfoque sociodemocrático*. FLACSO; Porrúa; Congreso de la Unión.

Etimologías de Chile. (s. f.). *Adolescente*. https://etimologias.dechile.net/?adolescente

Euroresidentes. (s. f.). *Sociedad de la información en España*. https://www.euroresidentes.com/Internet/sociedad_de_la_informacion/sociedad_informacion.htm

Feixa, C. (1998). *De jóvenes, bandas y tribus: Antropología de la juventud*. Ariel.

Feixa, C. (2006). *De jóvenes, bandas y tribus*. Ariel.

Feixa, C. (2014a). *De la generación@ a la #generación: Juventud, Internet y cultura digital*. NED Ediciones.

Feixa, C. (2014b). *La imaginación autobiográfica: Ensayos sobre cultura y juventud*. Gedisa.

Feixa, C. (2017). Generación @ versus generación #: La juventud en la era hiperdigital. En M. Cervantes, E. Correa y H. Macías (Eds.),

La construcción de comunidades juveniles desde la tecnología, la cultura y el desarrollo. Universidad Autónoma de Baja California; Universidad de Guadalajara.

Feixa, C. (2021). Juventud pospandémica: Nuevas generaciones en la era digital. En C. Feixa & J. Nofre (Eds.), *Culturas juveniles en transformación* (pp. 45–68). Anthropos.

Feixa, C. (4 de diciembre de 2025). *Sobre las generaciones digitales* [Conversatorio]. Centro Universitario de Tlaquepaque, Universidad de Guadalajara, FIL Guadalajara.

Feixa, C. y Nilan, P. (2009). *Global Youth? Hybrid Identities, Plural Worlds*. Routledge.

Fernández, Z. (2024). *La mujer: pilar de la humanidad*. ClubRunner. https://portal.clubrunner.ca/7988/stories/la-mujer-pilar-de-la-humanidad

Filardo, V. (2024). Jóvenes, juventudes, cohortes de nacimiento, generaciones: la necesidad de precisar conceptos. *Revista de Ciencias Sociales*, *37*(54), e101.

Filosofía en español. (s. f.). *Existencia social y conciencia social*. https://www.filosofia.org/enc/ros/ex2.htm

Fraschetti, A. (1996). El mundo romano. En J. C. Giovanni (Ed.), *Historia de los jóvenes*. Taurus.

Fuchs, C. (2014). *Digital labour and Karl Marx*. Routledge.

García, A. (13 de julio de 2025). *México alcanza 98.6 millones de usuarios de celular en 2024; 96% usa teléfonos inteligentes*. Infobae. https://www.infobae.com/mexico/2025/07/13/mexico-alcanza986millonesdeusuariosdecelularen202496usatelefonosinteligentes/

Gen Alpha Trends: 2025 The Largest Tech-Savvy Generation. (2025). Camphouse. https://camphouse.io/blog/gen-alpha-trends-2025

Gilberto. (2025). *El impacto de los servicios de streaming en la música independiente: Oportunidades y desafíos*. Indiefy. https://beta.indiefy.net/blog/the-impact-of-streaming-services-on-independent-music-opportunities-and-challenges

Global Millennial Survey de Telefónica 2014: educación y empleo. (2014). SlideShare. https://es.slideshare.net/slideshow/educationemploymentfactsheet100714esfinal/40205951

Goggin, G. (2012). *Cell phone culture: Mobile technology in everyday life*. Routledge.

Gonzalbo, P. (1998). *Familia y orden colonial*. El Colegio de México.
González, I. (2024). *Ciudadanía digital. Métricas y percepciones de los y las jóvenes universitarios sobre la participación política en las redes sociales* [Tesis de doctorado, Universidad de Guadalajara].
González, Y. y Ruíz, J. (1995). *Diccionario de mitología y Mesoamérica*.
Gutiérrez, A. (s. f.). 6 rasgos clave de los millennials, los nuevos consumidores. *Forbes México*. https://www.forbes.com.mx/6-rasgos-clave-de-los-millennials-los-nuevos-consumidores/
Hackl, C. (2025). Noticia de última hora: La Generación Alfa está empezando a tener citas y no está sucediendo como crees. *Forbes*.
Haraway, D. (1991). *A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century*. Routledge.
Haraway, D. (2004). *The Haraway reader.* Routledge.
Hardt, M. y Negri, A. (2005). *Multitude: War and democracy in the age of Empire*. Penguin.
Heffernan, V. (2016). *Magic and loss: The Internet as art*. Simon & Schuster Paperbacks.
Hernández, J. (2008). *El trabajo sobre la identidad en estudiantes de bachillerato: Reflexividad, voces y marcos morales*. Universidad Pedagógica Nacional.
Hernández, L. (2011). Adolescencia: ¿Adolecer es padecer? *Salus*, *15*(2), 5-6.
Hirsch, I. (2023). *Pubertad en los chicos. Manuales MSD*. https://www.msdmanuals.com/es/hogar/salud-masculina/biolog%C3%ADa-del-aparato-reproductor-masculino/pubertad-en-los-chicos
Honwana, A. (2013). Waithood: Youth transitions and social change in Africa. En D. Foeken et al. (Eds.), *Development and equity: An interdisciplinary exploration by ten scholars from Africa, Asia and Latin America*. Brill.
Horowitz, E. (1996). Los mundos de la juventud judía en Europa: 1300-1800. En J. C. Giovanni (Ed.), *Historia de los jóvenes*. Taurus.
Howe, N. y Strauss, W. (1991). *Generations: The history of America's future, 1584 to 2069*. William Morrow.
Howe, N. y Strauss, W. (2000). *Millennials rising: The next great generation*. Vintage Books.

Höfrová, A. (2024). *A systematic literature review of education for Generation Alpha. Education & Information Technologies*. Springer.

Iliffe, J. (1995). *Africans: The history of a continent*. Cambridge University Press.

Infobae. (2021, 26 de noviembre). *Calmécac y Telpochcalli: cómo eran educados los niños y jóvenes en la sociedad azteca*. https://www.infobae.com/america/mexico/2021/11/26/calmecac-y-telpochcalli-como-eran-educados-los-ninos-y-jovenes-en-la-sociedad-azteca/

Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT). (2025). *Encuestas trimestrales a personas usuarias*. https://www.ift.org.mx/usuarios-y-audiencias/encuestas-trimestrales

Instituto Interamericano de Cooperación para la Agricultura (IICA). (2023). *Juventudes rurales y su acceso a las redes sociales*. https://juventudesrurales.iica.int/juventudes-rurales-y-su-acceso-a-las-redes-sociales/

Instituto Mexicano de la Juventud. (2002). *Encuesta Nacional de la Juventud en el año 2000*. Resultados generales.

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). (2010). *Censo de Población y Vivienda 2010. Información demográfica y social*. https://www.inegi.org.mx/programas/ccpv/2010/

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). (2025). *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de la Información en los Hogares* (ENDUTIH). https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2025/endutih/ENDUTIH_24_RR.pdf

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). (2025). *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares* (ENDUTIH) 2024. https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2025/endutih/ENDUTIH_24_RR.pdf

Ito, M., Baumer, S., Bittanti, M., Boyd, D., Cody, R., Herr-Stephenson, B., ... y Tripp, L. (2010). *Hanging out, messing around, and geeking out: Kids living and learning with new media*. MIT Press.

Jameson, F. (1984). El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo tardío. *New Left Review*, (146).

Jenkins, H. (2006a). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press.

Jenkins, H. (2006b). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. Oxford University Press.

Jimack, P. (1983). *Rousseau: Emile*. Editorial Grant and Cutler.

Jáuregui, J. (2002). La teoría de los ritos de paso en la actualidad. *Antropología: Boletín Oficial del INAH*, (68).

Kaiku, P. (2018). A critique of the youth bulge theory in Papua New Guinea and Melanesia. *Pacific Studies*, *41*(3).

Kelan, E. (20 de enero de 2014). Organizando generaciones: ¿Qué puede aportar la sociología a la comprensión de las generaciones en el trabajo? *Brújula de Sociología*, *8*(1).

Labrador, F. y Villadangos, S. (2009). Adicciones a nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes. En E. Echeburúa, F. Labrador y E. Becoña (Coords.), *Adicción a nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes*. Pirámide.

Landoni, M. y Wilson, R. (2002). From the visual book to the web book: The importance of design. *Electronic Publishing*, *15*(3), 163–175.

Laslett, P. (1965). *The world we have lost: England before the industrial age*. Methuen.

Lavrín, A. (1995). *Las mujeres en la sociedad colonial hispanoamericana*. Fondo de Cultura Económica.

Leyshon, A. (1995). Annihilating space?: The speed-up of communications. En J. Allen y C. Hammett (Eds.), *A shrinking world? Global unevenness and inequality*. Oxford University Press.

Livesey, C. (2012). Key concepts and the social construction of youth. En *Sociology for AS. OCR* (Cap. 10). Hodder Education.

Lupton, D. (2015). *Sociología digital*. Routledge.

Lupton, D. (2024). *Data selves: More-than-human perspectives*. Polity.

Lévy, P. (2007). *Cibercultura: Informe al Consejo de Europa*. Anthropos.

López, A. (1985). *La educación de los antiguos nahuas*. SEP; Ediciones El Caballito.

Mannheim, K. (s. f.). *Sobre la interacción: Una revisión de la teoría de la sociedad de masas*. De Gruyter.

Marcial, R. (2006). *Andamos como andamos porque somos como somos: Culturas juveniles en Guadalajara*. El Colegio de Jalisco.

Marcial, R. (2023). Jóvenes vulnerados en México: Precariedad, violen-

cia y delincuencia. *Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, (7).

Martínez, J. (2025). México, cada vez más conectado: 83 de cada 100 ya en Internet: INEGI. *IMER Noticias*. https://noticias.imer.mx/blog/mexico-cada-vez-mas-conectado-83-de-cada-100-ya-en-Internet-inegi/

Marx, K. y Engels, F. (2022). *El manifiesto del partido comunista*. Editores Unidos Mexicanos.

Masuda, Y. (1980). *The information society as post-industrial society.* Institute for the Information Society.

Mattelart, A. (2007). *Historia de la sociedad de la información*. Paidós.

Mattelart, A. (2007). *Historia de la sociedad de la información*. Paidós.

Mbiti, J. (1969). *African religions and philosophy*. Heinemann.

McCrindle, M. (2015). *The ABC of XYZ: Understanding the global generations* (3.ª ed.). ABC Books.

McCrindle, M. (2015). *The ABC of XYZ: Understanding the global generations* (3.ª ed.). McCrindle Research.

McCrindle, M. y Fell, A. (2020). *Understanding Generation Alpha*. McCrindle Research. https://generationalpha.com/wp-content/uploads/2020/02/UnderstandingGenerationAlpha-McCrindle.pdf

McLuhan, M. y Powers, B. (1989). *La aldea global: Transformaciones en la vida mundial y los medios de comunicación en el siglo XXI*. Gedisa.

Mead, G. (1968). *Espíritu, persona y sociedad*. Paidós.

Medina, G. (2009). *Juventud, territorios de identidad y tecnologías*. Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Mendieta, G. de. (1870). *Historia eclesiástica indiana*. Antigua Librería. https://www.cervantesvirtual.com/obra/historia-eclesiastica-indiana--0/

Motolinía, F. de. (2020). *Historia de los indios de la Nueva España*. Fundación Aquae. https://www.fundacionaquae.org/wp-content/uploads/2017/07/Historia-de-los-Indios.pdf

Mérida Anáhuac. (2025, 31 de marzo). *Diferencias generacionales: ¿Por qué cada generación piensa distinto?* Think. https://merida.anahuac.mx/think/diferencias-generacionales

Nateras, A. (2015). *Vivo por mi madre y muero por mi barrio: Significados de la violencia en el Barrio 18 y la Mara Salvatrucha*. Universidad Autónoma Metropolitana.

Nateras, A. (2021). *Territorios juveniles y afectividades divergentes*. Universidad Autónoma Metropolitana.

Nateras, A. (Coord.). (2016). *Juventudes sitiadas y resistencias afectivas, Tomo I: Violencias y aniquilamiento*. Universidad Autónoma Metropolitana.

Nateras, A. (Coord.). (2017). *Juventudes sitiadas y resistencias afectivas, Tomo II: Problematizaciones*. Gedisa.

Nateras, A., Medina, G. y Sepúlveda, M. (Eds.). (2015). *Escrituras emergentes de las juventudes latinoamericanas*. Gedisa.

Nilan, P. y Feixa, C. (Eds.). (2006). *Global youth? Hybrid identities, plural worlds*. Routledge.

Olmos, F. A. de. (s. f.). *Huehuehtlahtolli: Testimonios de la antigua palabra*. Fondo de Cultura Económica.

OpenAI. (2025a). *Características principales de la sociedad de la información* (Versión 5.1) [ChatGPT]. https://chatgpt.com/

OpenAI. (2025b). *Concepto de culturas juveniles* (Versión 5.1) [ChatGPT]. https://chatgpt.com/

OpenAI. (2025c). *Cronología de la sociedad de la información* (Versión 5.1) [ChatGPT].

OpenAI. (2025d). *Cuadro comparativo de autores que definen la sociología digital* (Versión 5.1) [ChatGPT].

OpenAI. (2025e). *Línea del tiempo del teléfono móvil* (Versión 5.1) [ChatGPT].

OpenAI. (2025f). *Tablas comparativas de autores sobre estudios de juventud por regiones* (África, América, Asia, Europa, Oceanía) (Versión 4.0) [ChatGPT].

Organización Mundial de la Salud (OMS). (s. f.). *Salud del adolescente*. https://www.who.int/es/health-topics/adolescent-health

Ortega, M. (2025). *Las redes sociales más utilizadas en 2025: Métricas y tendencias*. Marketinet. https://www.marketinet.com/blog/redessocialesmasutilizadas2025/

Osseiran, A. et al. (2014). Scenarios for 5G mobile and wireless communications: The vision of the METIS project. *IEEE Communications Magazine, 52*(5), 26–35.

Peatrik, A. (2020). Towards an anthropology of youth in Africa. *Ateliers d'anthropologie*, (47).

Perea, C. (2007). *Con el diablo adentro: Pandillas, tiempo paralelo y poder*. Siglo XXI.

Perrin, A. (2016). *Book reading 2016*. Pew Research Center.

Petit, C. (Ed.). (2009). *Medios y tecnologías de la información y la comunicación: Socialización y nuevas apropiaciones.* Editorial Brujas.

Pew Research Center. (2021). *How Americans experienced the pandemic through reading*. https://www.pewresearch.org

Phillips, A. (23 de agosto de 2020). ¿Cuándo nació la idea de la juventud? *La Vanguardia*. https://www.lavanguardia.com/historiayvida/historiacontemporanea/20200823/27078/idea-juventud-nacimiento.html

Piccerillo, L. (2025). *Alpha generation's social media use: Sociocultural impacts*. Taylor & Francis Online.

Poster, M. (2006). *Information please: Culture and politics in the age of digital machines*. Duke University Press.

Pérez, B. (2008). *Las novelas de Torquemada.* Cabildo de Gran Canaria.

Pérez, I. y Urteaga, M. (2001). *Los jóvenes y el futuro: Procesos de inclusión social y patrones de consumo cultural*. IMJ; UNAM.

Pérez, I. y Urteaga, M. (2008). *La construcción social de la juventud: Un concepto en disputa*. UNAM.

Pérez, I. y Urteaga, M. (2017). *Juventud, desigualdad y política pública en América Latina*. FLACSO.

Pérez, R. (2000). *Internet: La realidad.* RA-MA.

Pérez, R., Mercado, P., Martínez, M., Mena, E. y Partida, J. (2018). La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa. *RIDE: Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, *8*(16).

Real Academia Española. (s. f.). *Globalización. En Diccionario de la lengua española*. https://dle.rae.es/globalización

Real Academia Española. (s. f.). Inmersivo. En *Diccionario de la lengua española*.

Reguillo, R. (1992). *En la calle otra vez: Las bandas. Identidad urbana y usos de la comunicación*. ITESO.

Reguillo, R. (1997). Culturas juveniles. Producir la identidad: Un mapa de interacciones. *JOVENes: Revista de Estudios sobre la Juventud*, *2*(5).

Reguillo, R. (2000). *Emergencia de culturas juveniles: Estrategias del desencanto*. Grupo Editorial Norma.

Reguillo, R. (2010). *La construcción simbólica de la ciudad: Sociedad, desastre y comunicación.* Universidad Iberoamericana.

Reguillo, R. (2012). *Culturas juveniles: Formas políticas del desencanto.* Siglo XXI Editores.

Reguillo, R. (2017). *Paisajes insurrectos: Jóvenes, redes y revueltas en el otoño civilizatorio*. NED Ediciones.

Reyes, A. (2009). La escuela secundaria como espacio de construcción de identidades juveniles. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, *14*(40), 147-174.

Rodríguez, M. (1989). *Hacia una teoría transmoderna*. Anthropos.

Rodríguez, M. (2003). *El placer del simulacro: Mujer, razón y erotismo*. Icaria.

Rosnay, J. de y Revelli, C. (2006). *La révolte du pronétariat: Des mass média aux média des masses*. Fayard.

Roszak, T. (1986). *The cult of information: The folklore of computers and the true art of thinking*. Pantheon Books.

Sahagún, B. de. (1829). *Historia general de las cosas de la Nueva España*. http://cdigital.dgb.uanl.mx/la/1080012524_C/1080012524_T1/1080012524_MA.PDF

Schaffner, L. (2008). El sistema legal para los jóvenes jaliscienses: Breve historia y debates clave. *Jóvenes en la mira*, *1*(6).

Schnapp, A. (1996). La imagen de los jóvenes en la ciudad griega. En J. C. Giovanni (Ed.), *Historia de los jóvenes*. Taurus.

Seemiller, C. y Grace, M. (2016). *Generation Z goes to college*. Jossey-Bass.

Selwyn, N. (2019). *¿Deberían los robots reemplazar a los profesores? La IA y el futuro de la educación*. Polity.

Silver, D. (2000). Looking backward, looking forward: Cyberculture studies 1990–2000. *Journal of American Studies*, *34*(2), 200–210.

Silverblatt, I. (1987). *Moon, Sun, and Witches: Gender Ideologies and Class in Inca and Colonial Peru*. Princeton University Press.

Skinner, B. (1953). *Science and human behavior*. Macmillan.

Soundwave. (s. f.). *¿Quiénes son los mejores artistas musicales independientes?* https://www.soundon.global/forum/top-independent-music-artists?lang=es-MX

Souto, S. (2007). Juventud, teoría e historia: La formación de un sujeto social y de un objeto de análisis. *HAOL*, (13).

Strauss, W. y Howe, N. (2000). *Millennials rising: The next great generation*. Vintage Books.

Sánchez, A. (11 de junio de 2010). *El proletariado*. Público.

Sánchez, G. (2005). Usos y abusos de las nuevas tecnologías en el posgrado. En González, Cabral y Navarro (Comps.), *Aprendizaje y tecnología: Razones y acciones*. Universidad de Guadalajara.

Tarde, G. (1898). *Las leyes sociales: Elementos de sociología* (G. Núñez de Prado, Trad.). Casa Editorial Sopena.

Tarde, G. (1898). *Les lois sociales*. Alcan.

Terranova, T. (2000). *Free labor: Producing culture for the digital economy*. Social Text.

Thompson, J. B. (2010). *Merchants of culture: The publishing business in the twenty-first century*. Polity Press.

Toyin, F. (2001). *Culture and customs of Nigeria*. Greenwood Press.

Tubella, I. (2012). *Comprender los media en la sociedad de la información*. Universitat Oberta de Catalunya.

Tubella, I., Tabernero, C. y Dwyer, V. (2008). *Internet y televisión: La guerra de las pantallas*. UOC; Ariel.

Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.

Twenge, J. (2006). *Generation Me*. Free Press.

Twenge, J. (2017). *iGen: Why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy—and completely unprepared for adulthood*. Atria Books.

UNESCO. (2005). *Towards knowledge societies*. UNESCO Publishing.

Universidad de Sabaneta. (2024, 17 de abril). *La concepción de la educación en la Edad Media en Europa*. https://unisabaneta.edu.co/2024/04/17/la-concepcion-de-la-educacion-en-la-edad-media-en-europa/

Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT). (2023). *Facts and figures: ICT connectivity indicators*. https://www.itu.int/en/facts-and-figures

Urresti, M. (Ed.). (2008). *Ciberculturas juveniles*. La Crujía.

Valenzuela, M. (1988). *¡A la brava ése!* El Colegio de la Frontera Norte.

Valenzuela, M. (2007). *El futuro ya fue: Socioantropología de l@s jóvenes en la modernidad*. El Colegio de la Frontera Norte; ITESO.

Valenzuela, M. (2012). *Sed de mal: Feminicidio, jóvenes y exclusión social*. El Colegio de la Frontera Norte; Universidad Autónoma de Nuevo León.

Valenzuela, M. (2018). *Jefe de jefes: Corridos y narcocultura en México*. El Colegio de la Frontera Norte.

Valenzuela, M. (2022). *La danza de los extintos: Juvenicidio, violencias y poderes sicarios en América Latina*. Universidad de Guadalajara; El Colegio de la Frontera Norte.

Valenzuela, M. (2023). *Corridos tumbados: Bélicos ya somos, bélicos morimos*. Universidad de Guadalajara; NED Ediciones.

Valenzuela, M. (2024). *Las morras tumbadas: No necesitan de un cabrón para sentirse amadas*. Universidad de Guadalajara; NED Ediciones.

Valenzuela, M., Nateras, A. y Reguillo, R. (Eds.). (2007). *Las Maras: Identidades juveniles al límite*. El Colegio de la Frontera Norte.

Van Dijck, J. (2013). *La cultura de la conectividad: Una historia crítica de las redes sociales*. Oxford University Press.

Van Dijck, J., Poell, T. y De Waal, M. (2018). *La sociedad de la plataforma: Valores públicos en un mundo conectivo.* Oxford University Press.

Van Gennep, A. (1986). *Los ritos de paso* (M. Á. García, Trad.). Alianza Editorial. (Obra original publicada en 1909).

Velázquez, G. y Escobedo, C. (2008). *Agresores, agredidos y mediadores: Problemáticas y habilidades de los adolescentes en la escuela*. Universidad Pedagógica Nacional.

Vázquez, A. (2013). *Sociología binaria: Análisis de las redes sociales desde un enfoque social y jurídico*. Universidad de Xalapa.

Vélez, I. (2020). *Torquemada el gran inquisidor: Una historia del Santo Oficio*. La Esfera de los Libros.

Wikström, P. (2021). *The music industry: Music in the cloud* (3.ª ed.). Polity Press.

¿Cuál es la estructura de un storytelling? (2024). *Universidad Europea*. https://universidadeuropea.com/blog/storytelling/

¿Cómo ayuda la tecnología en el hogar? (2025). UTEC. https://utec.edu.pe/blog-de-carreras/utec/como-ayuda-la-tecnologia-en-el-hogar

Álvarez, M., González, V., Morfín, M. y Cabral, J. (2005). *Aprendizaje en línea*. Universidad de Guadalajara.

"Boomers", generación X, generación Z, "millennials" y "centennials": el talento en cuatro generaciones. (2025). BBVA. https://www.bbva.com/es/sostenibilidad/baby-boomers-generacion-x-millennials-y-centennials-el-talento-en-cuatro-generaciones/

Datos del autor

Mario Gerardo Cervantes Medina

Cuenta con una estancia postdoctoral en el Colegio de Jalisco sobre estudios socioculturales en juventud; es doctor en Ciencias Sociales por la Universidad de Guadalajara. Ha realizado estudios de Maestría en Derecho con especialidad en Derecho Civil y Financiero, Maestría en Investigación en Ciencias de la Educación, ambas en la Universidad de Guadalajara, Suficiencia investigadora en el Doctorado en Derecho por la Universidad de Almería, España; es abogada.

Realizó el Diplomado Mundos Juveniles en la Universidad Nacional Autónoma de México, el Diplomado en Derechos Humanos por la Comisión Estatal de Derechos Humanos Jalisco y el Diplomado en Medios Alternos y Solución de Conflictos por el Instituto de Justicia Alternativa del Estado de Jalisco. El Diplomado de Cultura de Paz por COMNAPAZ y la UMJ. Obtuvo la certificación internacional "Education for Peace" por Pax Humana.

Es mediador acreditado por el Instituto de Justicia Alternativa del Estado de Jalisco.

Antigüedad de 32 años como académico en la Universidad de Guadalajara. Se desempeña como profesor-investigador en el Centro Universitario de Tlaquepaque. Trabaja temas de investigación en: Jóvenes, educación y cultura. Es autor, coautor y coordinador de libros sobre juventud.

Actualmente es presidente de la Red Internacional de Investigadores en Estudios sobre Juventud, presidente de la "Red Internacional Inter Cuerpos Académicos y Grupos de Investigación Nexus", co-responsable de la Cátedra Internacional de Ciencias Sociales. Miembro del Cuerpo Académico "Estudios Sociológicos"; cuenta con perfil PRODEP. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores, Nivel I.

Otros títulos del autor

Cervantes, M. (1996). *Educación Ambiental*. Texto de bachillerato. Universidad de Guadalajara.

Cervantes, M. (1996). *Ecología*. Texto de bachillerato. Universidad de Guadalajara.

Cervantes, M. Globalización y medio ambiente en *Revista de la Universidad del Valle de Atemajac*. Año XVI. Cuatrimestral. Mayo-Agosto 2002.

Cervantes, M. Un medio ambiente sano, nuestro derecho en *Ágora Revista académica y cultural del SEMS*. No 3. Octubre 2003. Universidad de Guadalajara.

Cervantes, M & Correa, E. Ser cool o bien equis: una aproximación al mundo de los jóvenes en *Ágora Revista académica y cultural del SEMS*. No 4. Octubre 2004. Universidad de Guadalajara.

Cervantes, M. Los medios de comunicación y la organización del tiempo libre de los jóvenes en Guadalajara en *Revista de la Universidad del Valle de Atemajac*. Año XIX. Cuatrimestral. Enero-Abril. 2005.

Cervantes, M. *Cortometraje: Voces de mi Pueblo*. (2005). Programa de Apoyo a las Culturas Municipales y Comunitarias (PACMyC) Jalisco. Secretaria de Cultura Jalisco

Cervantes, M. Paternidad y relaciones clientelares consanguíneas en el mundo de los notarios en La Ventana. *Revista de Estudios de Género*. Vol 3. No 23. 2006.

Cervantes, M & Correa, E. (2006). Video documental: *Cultura urbana y cultura ambiental. Los jóvenes de Santa Anita*.

Cervantes, M. (2008). La percepción de los jóvenes bachilleres sobre valores éticos y morales. Una experiencia en el aula en Rosas, P, Correa, E. Bravo, T. & Cervantes, M. (Coords). *Una aproximación al mundo de los jóvenes*. Universidad de Guadalajara.

Correa, E. Rosas, P. & Cervantes, M. La practica docente de los cursos en línea en Cognición. *Revista científica del Instituto Latinoamericano de Investigación Educativa*. Año 4. No 12. Enereo-Fberero 2008.

Cervantes, M. Percepciones de los herederos de la tierra. La influencia de los procesos de urbanización en el ejido. El caso de jóvenes de la

comunidad de Santa Anita en Jóvenes en la mira. *Revista de Estudios sobre Juventudes*. Vol 1. No 06. Julio-Diciembre 2008.

Cervantes, M. Mecanismo de resistencia contra-hegemónica y el impacto del Plan mesoamerica en los mundos juveniles en *Revista de la Universidad del Valle de Atemajac*. Año XXIV. Cuatrimestral. No 68. Septiembre-Diciembre. 2010.

Cervantes, M & De la Llata, D. (2010). Prácticas de jóvenes cibernautas en los cafés de Guadalajara en Macias, H, Correa, E. & Cervantes, M. (Coords). *Medios de comunicación, uso de tecnologías y participación juvenil*. Universidad Autónoma de Baja California-Universidad de Guadalajara.

Cervantes, M. (2011). *Más allá de la justicia. La influencia de las relaciones clientelares y de la corrupción en la procuración y administración de justicia en materia penal en Guadalajara 1990-2010*. Universidad de Guadalajara.

Cervantes, M. Jóvenes en conflicto con la ley en *Estudios Jaliscienses*. No 88. Mayo 2012. El Colegio de Jalisco.

Cervantes, M. Asesinos cibernéticos. Videojuegos, videoplayers y gamers en Bravo, T & Rosas, P. *Memorias del Segundo Congreso Internacional de Jóvenes Universitarios*. 2012. Univeridad de Guadalajara-Univeridad del Valle de Atemajac.

Cervantes, M. (2012). El consumo de videojuegos on line en Jóvenes universitarios gamers y videoplayers de Guadalajara en Cervantes, M & Correa, E. *Jóvenes, educación y nuevas tecnologías*. Universidad Autónoma de Baja California.

Cervantes, M. (2013). Una mirada al mundo de los videojuegos y las nuevas adicciones en Cervantes, M. Correa, E. & Rosas J. (Coords). *Diversidad juvenil*. Universidad de Guadalajara.

Cervantes, M. (2013). Jóvenes y derechos conectivos a las tecnologías de la información y la comunicación en Correa, E. Cervantes, M. Álvarez, F. & Macias, H. (Coords). *Derechos humanos, comuniucación, cultura y participación social*. Universidad Autónoma de Baja California-Comisión Estatal de Derechos Humanos Jalisco.

Cervantes, M. (2016). Una aproximación al mundo de los jóvenes otakus en Correa, E. Rosas, P. Bravo, T & Cervantes, M. (Coords). *Nuevas realidades juveniles*. Universidad de Guadalajara-Instituto Jalisciense de la Juventud.

Cervantes, M. & Peña, S. (2017). Jóvenes gamers, videoplayers y la trasnmisión de valores a tarvés de los videojuegos en Cervantes, M. Correa, E. & Macias, H, (Coords). *La construcción de comunidades juveniles desde la tecnología, la cultura y el desarrrollo*. Universidad Autónoma de Baja California, Universidad de Guadalajara.

Cervantes, M. (2017). Jóvenes, riesgos y consumos digitales en Cervantes, M. Correa, E. & Villareal, K. (Coords). *Juventud y vulnerabilidad . Vidas al límite*. Universidad Autónoma de Tamaulipas-Universidad de Guadalajara.

Cervantes, M. (2018). Actitudes, valores y prácticas de los sujetos que intervienen en la procuración de justicia. El caso de la corrupción en los policías investigadores en Guadalajara en Cervantes, M & Castellanos, E. *Derecho, educación y cultura*. Universidad de Guadalajara.

Cervantes, M. (2018) Redes sociales y construcción de la identidad en la Generación Z. Una mirada a los jóvenes en confl icto con la ley en Cervantes, M, Correa, E & Villarreal, K. (Coords) *De la generación Y a la Z. Cambios y continuidades en jóvenes urbanos*. Universidad Autónoma de Tamaulipas

Cervantes, M. (2018). De Mario Bross a Ichigo. Socialización electrónica mediadad por consumos digitales en las ciberculturas juveniles de Otakus y Cosplayers en Cervantes, M. González, I & Alvarado, I. (Coords). *Una aproximación a jóvenes universitarios*. Universidad Autónoma de Sinaloa- Universidad de Guadalajara.

Cervantes, M. Derechos humanos y juventud en Cervantes, M. Correa, E & Álvarez, F. *Memorias del I Congreso Internacional de Organizaciones de la Sociedad Civil "Voces Ciudadanas"*. Comisión Estatal de Derechos humanosJalisco-Universidad de Guadalajara.

Cervantes, M & Cervantes, A. (2019). Derechos humanos de cuarta generación, jóvenes y Tenologías de la Información y la Comunicación en Cervantes, M, González, I & Villarreal, K. (Coords) *Estudios socioculturales en juventud*. Universidad Autónoma de Tamaulipas-Universidad de Guadalajara.

Cervantes, M. (2020). Desarrollo humano y políticas públicas en juventud en Cervantes, M. Correa, E & Alvarado, I. (Coords) *Una aproximación a jóvenes de México y centroamérica*. Universidad Autónoma de Sinaloa.

Flores, G. Correa, E & Cervantes, M. Deporte, cultura y uso de tecnologías en el tiempo libre de jóvenes universitarios en Espiral. *Cuadernos del Profesorado*. Vol 13, No 27. Septiembre 2020.

Flores, G. Correa, E & Cervantes, M. (2020). Actividad físico-deportiva de tiempo libre en jóvenes universitarios en México en López , J, Tristán J, Cuevas, R & Ceballos, A. (Coords). *Psicología del deporte y ciencias aplicadas*. Universidad Autónoma de Nuevo León.

Cervantes, M. (2020). El derecho al acceso a las tecnologías como complemento al derecho a la educación en México en León, P. (Coord). *Curso intrenacional de actualización en educación, pedagogía, y psicología. Corrientes diversificadas en pedagpgía y psicologíaaplicadas a la educación*. Editorial EJUH. Perú.

Haro, D. & Cervantes, M. (Coords). (2020). *Voces juveniles. Ensayos sobre Derechos Universitarios*. Universidad de Guadalajara.

Correa, E. Flores, G, & Cervantes, M. Jóvenes universitarias/os y actividades culturales en tiempo libre en *Extensión en red*, (12), 2021. Universidad Nacional de la Plata.

Cervantes, M (2021). El derecho al acceso a las tecnologías como complemento al derecho a la educación en México para jóvenes de la Generación Y a la Z en Haro, J & Cervantes, M (Coords). *Reflexiones sobre Derechos universitarios*. Universidad de Guadalajara.

Haro, J & Cervantes, M (Coords) (2021). *Una aproximación de los Derechos Universitarios*. Universidad de Guadalajara.

Cervantes, M. Correa, E & Flores, G. (2021). Ocio digital y telefonia celular en jóvenes universitarias/os en *Memorias del III Congreso Internacioanl de Educación y Desarrollo Profesional Docente. Universidad Autónoma de Zacatecas*, Universidad Autónoma de Queretario. México.

Cervantes, M. Correa, E & Flores, G. (2021). Jóvenes universitarios y el derecho al acceso a las tecnologías de la información y la comunicación en Haro, J. & Cervantes, M. (Coords). *Una aproximación a* los *derechos universitarios*. Universidad de Guadalajara.

Cervantes, M. (2021). Voces del campo. Las percepciones de los ejidatarios sobre las transformaciones del Ejido frente a la urbanización y la modernidad en Coronado, D. Morán E, & Ceballo, A. (Coords). *Enseñanza e investigación en las ciencias jurídicas*. Universidad de Guadalajara.

Coronado, D & Cervantes, M. (2022). Será posible romper el a priori de la violencia. Correa, E. Nava, J. Flores, G. & Cervantes, M. (Coords). *Repensando las juventusdes: instituciones, prácticas sociales y violencias*. Universidad de Guadalajara.

Cateñeda-Camey, N. Correa, E & Cervantes, M. Percepciones de jóvenes universitarios sobre sus habilidades digitales académicas y educación virtual durante la pandemia en Hachetetepé. *Revista científica de Educación y Comunicación*. Universidad de Cádiz. No 25, 1-15, 2022.

González, I. & Cervantes, M. (2022). Género y educación. El caso de las y los jóvenes bachillres de la Universidad de Guadalajara en Rojas, R & Nava, J. (Coords). Universidad de Guadalajara.

Haro, D. Cervantes, M. & Cervantes, A. (Coords). (2023). *Memorie. Historias y arte LGBTTQ+ Derechos humanos de la diversidad sexual*. Universidad de Guadalajara.

González, I. & Cervantes, M. (2023). Ciudadanía digital percepciones de las y los jóvenes sobre la participación política no convencional en las redes sociales en Alvarado, I. Zaldívar, A & Peña, G (Coords) *Oportunidades de Innovación y desafíos de la educación media superior y superior ante la nueva nornalidad: el rol de las nuevas tecnologías*. Universidad Autónoma de Sinaloa- Plaza y Valdés.

González, I. & Cervantes, M. (2024). La cultura de paz como programa de intervención en jóvenes bachilleres. El caso de la Universidad de Guadalajara en Rodríguez, I. Arámbula, E & Gómez, I (Coords). *México en el mundo. Cultura de Paz, diversidad, inclusión y legalidad*. Universidad de Guadalajara.

Cervantes, M. Reyes, J, & González, I. (2025). Habilidades digitales. Análisis comparado entre jóvenes bachilleres urbanos y rurales en Haro, D. Cervantes, M. & González, I. (Coords) *Jóvenes tecnologías, salud, educación y medioambient*e. Universidad de Guadalajara.

Cervantes, M. (2025). Generación Z, apreciaciones sobre derechos humanos y universitarios en Haro, D. Cervantes, M. & González, I. (Coords) *Cultura de los Derechos Humanos y universitarios en jóvenes bachilleres*. Resultados de la Encuesta Estatal Jalisco. Universidad de Guadalajara.

Cervantes, M. Reyes, J, González, I & Moreno, A. (2025). La competencia digital desde la percepción de las y los jóvenes universitarios de pregrado: la habilidad digital en Alvarado, I & Zaldivar, A. (Coords). *La inteligencia artificial en la educación superior*. Editorial Plaza y Valdés.

Reyes, J. Cervantes, M. & González, I. Áreas de compeencia digital en estudiantes de bachillerato: comparativo entre bachillerato metropolutano y regional en *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. Volumen 9, Numero 6. Noviembre-Diciembre, 2025.

Jóvenes cibernautas y cibernétic@s. Generaciones Y, Z y Alfa
Se terminó de imprimir en diciembre de 2025
en los talleres de Astra Ediciones
Av. Acueducto No. 829
Colonia Santa Margarita, C. P. 45140
Zapopan, Jalisco, México.
33 38 34 82 36
E-mail: edicion@astraeditorial.com.mx
www.astraeditorialshop.com
Impresión digital con interiores en papel bond de 75 g.
El tiraje consta de 300 ejemplares

Los jóvenes, hoy por hoy, tienen sus estilos de vida inmersos en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). El estar conectados a internet forma parte de su cotidianidad, y esto transforma su mundo tanto en el ámbito familiar como en la escuela, el trabajo, la socialización, las formas de interacción y la construcción de su identidad, todas ellas profundamente permeadas por las TIC.

Las generaciones Y, Z y Alfa se distinguen por el contexto histórico, tecnológico y social en el que crecieron. En esta obra se analizan sus características, similitudes y diferencias.

ISBN: 979-13-88142-36-9

Consulta y descarga

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco

RIEJ
Red Internacional de Investigadores en Estudios sobre Juventud

CUTLAQUE
CENTRO UNIVERSITARIO DE TLAQUEPAQUE