

LOS JÓVENES Y LA CONSTRUCCIÓN DE NARRATIVAS PARA INTERPRETAR LA REALIDAD¹

Mario Viché González

Profesor asociado de la Universitat de Valencia

RESUMEN:

La construcción de las representaciones socioculturales y una lectura crítica y dialógica del mundo que nos rodea es uno de los fundamentos de toda pedagogía. Una nueva cultura digital y una sociedad que atraviesa una crisis evolutiva están aportando a los jóvenes nuevos contextos para la comunicación, las interacciones y la lectura de la realidad. Una nueva cultura transmedia que se desarrolla a partir del marketing social y la propagabilidad (Jenkins: 2015) está contribuyendo a generar nuevas narrativas de interpretación del mundo generando nuevos paradigmas para acceder a la comunicación, la cultura y la praxis educativa. Junto al sistema parental, que continúa ejerciendo un peso específico en la creación de las narrativas radicales, se estructuran nuevos agentes y espacios por la interpretación del mundo: mitos, modas y estereotipos juveniles, el universo mediático, el ocio digital, las Redes Sociales y la conectividad en el ciberespacio están generando nuevas formas de relación, expresión y solidaridad entre los jóvenes generando así nuevas narrativas de interpretación de la realidad sociocultural frente a las cuales la Pedagogía Social no puede hacer oídos sordos.

La Pedagogía Social, tras un análisis crítico de esta nueva realidad debe de posicionarse adaptándose a las nuevas prácticas de la comunicación, la participación y la organización social tales como la conectividad, la ciberanimación, la propagabilidad y las nuevas herramientas y funciones de la comunicación digital. En la confluencia de una educación dialógica liberadora y una nueva cultura transmedia la Pedagogía Social encuentra las herramientas para generar nuevas

¹ Comunicación presentada al Congreso CIPES-JOVE; Girona, 14, 15 y 16 septiembre 2016

prácticas de recreación del mundo, participación social y organización solidaria.

A partir de un análisis bibliográfico documental y la interpretación de los datos de los últimos estudios sobre la cultura y la comunicación entre los jóvenes este trabajo tiene por objetivo realizar una aproximación cualitativa a las dinámicas de intercambio de la cultura transmedia entre los jóvenes y a cuáles son los elementos que contribuyen a estructurar las narrativas de interpretación de la realidad a partir de las cuales trabaja la Pedagogía Social para generar lecturas críticas del mundo que nos rodea.

PALABRAS CLAVE:

jóvenes, nuevas narrativas, construcción de la realidad, cultura transmedia

RESUMO:

A construção das representações socioculturais e uma leitura crítica e dialógica do mundo que nos rodeia é um dos fundamentos de toda a pedagogia. Uma nova cultura digital e uma sociedade que atravessa uma crise evolutiva estão a contribuir aos jovens novos contextos para a comunicação, as interações e a leitura da realidade. Uma nova cultura transmedia que se desenvolve a partir do marketing social e a propagabilidade (Jenkins: 2015) está a contribuir a gerar novas narrativas de interpretação do mundo gerando novos paradigmas para aceder à comunicação, a cultura e a praxis educativa. Junto ao sistema parental, que continua exercendo um peso específico na criação das narrativas radicais, se estruturam novos agentes e espaços pela interpretação do mundo: mitos, modas e estereótipos juvenis, o universo mediático, o lazer digital, as Redes Sociais e a conectividade no ciberespacio estão gerando novas formas de relação, expressão e solidariedade entre os jovens gerando assim novas narrativas de interpretação da realidade sociocultural em frente às quais a Pedagogia Social não pode fazer ouvidos surdos.

A pedagogia Social, depois de um análise crítica desta nova realidade deve de posicionar-se adaptando-se a novas práticas da comunicação, a participação e a organização social tais como a conectividade, a ciberanimación, a propagabilidade e as novas ferramentas e funções da comunicação digital. Na confluência de uma educação dialógica liberadora e uma nova cultura transmedia a Pedagogia Social encontra as ferramentas para gerar novas práticas de recriação do mundo,

participação social e organização solidária.

A partir de uma análise bibliográfica documentário e a interpretação dos dados dos últimos estudos sobre a cultura e a comunicação entre os jovens este trabalho tem por objetivo realizar uma aproximação qualitativa às dinâmicas de intercâmbio da cultura transmídia entre os jovens e a quais são os elementos que contribuem a estruturar as narrativas de interpretação da realidade a partir das quais trabalha a Pedagogia Social para gerar leituras críticas do mundo que nos rodeia.

PALAVRAS-CHAVE:

jovens, novas narrativas, construção da realidade, cultura transmedia

1. Los jóvenes y la representación de la realidad.

Individuos y colectividades se posicionan en el mundo en función de una representación propia de la realidad social. Una representación que se configura a través de la historia personal y colectiva, las vivencias compartidas, la interacción con el contexto y las relaciones interpersonales. Esta es una representación mental fruto de un conjunto de imágenes, recuerdos, emociones, narrativas interiorizadas y de una interpretación singular del mundo que nos rodea. Esta representación configura una narrativa individual y grupal que da sentido, identifica y mueve a la acción a las colectividades humanas.

Ortín (2007) señala cómo “toda narrativa está íntimamente relacionada con sistemas inconscientes de ordenamiento del mundo, con las rutas preconscientes que utilizamos para conocer y situarnos en la realidad”. En este sentido cobra valor tanto la experiencia de la cotidianidad como la lectura crítica del mundo, la dialogicidad y el psicoanálisis como métodos de decodificación de la realidad. En el caso de la gente joven esta narrativa que da forma a su visión del mundo, sus construcciones identitarias y sus formas de relacionarse y afrontar la cotidianidad está condicionada por el contexto socio histórico, por su concepción del tiempo como proyección de futuro y el espacio como “no lugar” espacio de relaciones y conectividad, por su mundo de interacciones y vivencias colectivas así como por la conectividad y las tecnologías de una comunicación digital globalizada.

Mientras algunos autores señalan las brechas generacionales y tecnológicas como principal barrera por una interactividad multigeneracional haciendo hincapié en el concepto de nativos frente a

inmigrantes digitales, otros autores, desde una perspectiva más crítica, nos planteamos que no hay que hacer hincapié en una brecha digital, totalmente ficticia, sino en la diferencia cultural entre generaciones la cual siempre ha existido. Si bien podríamos añadir que la ruptura de las coordenadas espacio temporales que comporta el urbanismo posmoderno y el ciberespacio como nuevo contexto de referencia ha podido dar un cariz concreto a esta diferencia generacional. Gabelas y Marta-Lazo (2016), en este sentido apuntan: *“No existe brecha digital, sino diferencias culturales entre generaciones (cómo siempre ha existido), en las cuales están incluidas estas prácticas culturales digitales”*

Podemos afirmar pues que esta diferencia cultural intergeneracional se concreta en nuevos entornos por la interacción y la cotidianeidad y en nuevos lenguajes para la interpretación y representación de la realidad.

Entre los entornos algunos autores señalan el ciberespacio y el ocio digital como a nuevos contextos a añadir a los tradicionales del ocio relacional, la música, las modas o los entornos mediáticos. Así Gabelas y Marta-Lazo (2016) reseñan *“El ocio digital es hoy más que nunca un espacio de relación en el cual la participación es un valor garantizado”* mientras que Balardini afirma que los jóvenes *“Así como se sienten libres en la noche, se sienten libres en el ciberespacio”*. Se puede afirmar que el ciberespacio se ha convertido, para jóvenes y mayores, en un nuevo espacio por la relación, la interactividad, la organización y la interpretación del mundo. En este sentido Ramonet (2015:15) afirma *“El ciberespacio se ha convertido en una especie de quinto elemento...(...)..., formado por miles de millones de intercambios digitales de todo tipos, por su streaming y su clouding, ha generado un nuevo universo, en cierta medida cuántico, que viene a completar la realidad de nuestro mundo contemporáneo cómo si fuera un quinto elemento”*

Desde el punto de vista de los lenguajes si a finales del pasado siglo se fue configurando un lenguaje juvenil construido a partir de la música, el cine, el cómic y las culturas multimedia, con el transcurso del siglo XXI han sido las series televisivas, las redes sociales, el ocio digital y la cultura transmedia los nuevos elementos que han contribuido a la creación de un metalenguaje juvenil y a la configuración de una nueva narrativa juvenil.

Contexto y lenguajes configuran un universo temático propio en el cual toman forma y se desarrollan las narrativas juveniles que dan sentido a las formas de relación, comunicación, ocio, participación, compromiso social y perspectivas de futuro con las cuales se identifican los diferentes

colectivos juveniles.

Un universo temático juvenil que tiene sus reglas de codificación y que desde una perspectiva liberadora (Freire) necesita de una lectura crítica descodificadora para poder leer el contexto vital desde un posicionamiento emancipador y autónomo favorecedor de la autoestima y la solidaridad multigeneracional.

Sin embargo si queremos acercarse las formas de representación del mundo que están generando los jóvenes hay que tener en cuenta los diferentes posicionamientos ante su lectura e interpretación.

En un primer lugar podemos encontrarnos con interpretaciones estereotipadas fruto de visiones acriticas provenientes de las generaciones adultas, de los medios de comunicación o de la industria del ocio y los servicios hacia la juventud. Estas visiones, filtradas por otra visión del mundo y la historia o por los intereses concretos del colectivo o institución que las genera, constituyen visiones muy alejadas de la realidad.

En segundo lugar podemos encontrar interpretaciones fruto de un análisis serio de los datos provenientes del universo temático en el cual se desarrollan los jóvenes. En un intento de ponerse en el lugar del otro. Familias, educadoras y educadores, colectivos sociales intentan alcanzar la alteridad como herramienta para comprender la realidad juvenil e interactuar con los colectivos jóvenes. En este sentido podríamos catalogar el intento del presente trabajo.

Pero si realmente queremos acercarnos a las diferentes narrativas de representación de la realidad juvenil solo cabe una opción, dejar expresarse los jóvenes, escuchar con empatía y aceptar radicalmente sus formas de dar significado al mundo y a su historia.

Es también una realidad que en las auto representaciones que hacen los propios sectores juveniles hay un importante componente de estereotipos fruto de la proyección y asunción de los estereotipos sociales, mediáticos y de consumo. Es por eso que una auto expresión liberadora hace necesaria, como explica Freire, un proceso dialógico y colectivo de lectura crítica del propio universo temático. Es este el reto que en este momento pueden tener las generaciones más jóvenes para asumir críticamente su historia más inminente.

2. La construcción de una narrativa juvenil. Contextos y lenguajes.

Palazzo (2014) estudiando las prácticas discursivas juveniles en el ciberespacio concluye que los discursos juveniles en el espacio digital se construyen “...mediante enunciaciones híbridas, multimodales plurigénicas, intimistas, narradas, ficcionalizadas en la representación de identidades autobiográficas, autoreferenciales y orientadas en la busca de la empatía”. Son pues, la intimidad, la comunicación y la construcción de la autoestima los ejes que parecen dar forma a las narrativas que conforman el discurso juvenil.

Esta misma autora en las conclusiones de su estudio sobre la narrativa de los jóvenes mediante los blogs concluye que:

- “Los jóvenes construyen sus saberes y relaciones bajo la base de una sensación de existencia presente, actual, con escasa prefiguración al futuro...

Su estética forma parte de lo que Avello Florez y Muñoz Carrion denominan estética de la parodia...

Por otro lado, el ciberdiscurso juvenil es un tipo de acción social y está determinado por el registro coloquial escrito...

Las imágenes de afiliación y autonomía se construyen a través de un lenguaje significativo y simbólico...

Los usuarios jóvenes de blogs representan su identidad a través de elementos que incluyen el arte, la ciencia y la literatura.

En el caso de los blogs de corte artístico literario la connotación estética...(...)... va construyendo la experiencia cotidiana en la frontera con la autobiografía, el testigo, la parodia y la micronarración...

En el plano ideológico los jóvenes usuarios se ubican discursivamente como un nosotros...”

Palazzo (2014)

Desde otra perspectiva Fernández Enguita (2016: 166,167) al analizar el nuevo entorno mediático digital señala el peso específico de series y filmes como: Lucy, te quiero, Los Soprano, La Guerra de las Galaxias o El Señor de los Anillos junto a videojuegos como Los Sims o Civilizaciones, Tetris, Wee Sports, Minecraft o Super Mario Bros. A este elementos discursivos hay que añadir

otras muchas influencias y componentes entre ellos series como Los Simpson o juegos en línea como los de la Play Station, Warhammer y otros juegos de rol.

Esta última aportación nos reseña la fuerte influencia de la cultura mediática y el ocio digital en la construcción de las representaciones juveniles de la realidad y la cotidianeidad. En este sentido Viñals Blanco (2016: 25) analiza el ocio digital juvenil y concluye que *“...el estilo de ocio digital ha adoptado un componente tecnológico alto, valorado positivamente por los propios usuarios.”* Citando los estudios de Megias; Rodriguez (2014) añade que las actividades de ocio digital más practicadas por los jóvenes son: *“Buscar información, recibir o enviar mensajes de correo electrónico, utilizar las redes sociales virtuales como Facebook, Twitter o Tuenti y descargar archivos, documentos, música, vídeo o software”*.

Estas aportaciones coinciden con los datos del Informe Juventud en España 2012 en el cual se afirma *“Las actividades de tiempo libre mayoritarias, casi universales entre los y las jóvenes, son las que conecten con el espacio relacional y tecnológico/audiovisual”* *“Las actividades que más se realizan a través de Internet son fundamentalmente las de cariz relacional”*

Pero aunque estos datos son útiles lo que realmente estamos buscando es cuales son los contextos y los lenguajes que configuran las narrativas juveniles de interpretación del mundo. En este sentido vemos como los aspectos relacionales, el ocio digital y la cultura multimedia son los componentes básicos de una narrativa que conjuga el consumo multimedia de una cultura globalizada que responde a las modas y los estereotipos difundidos masivamente por las multinacionales del ocio y la cultura mediática con una narrativa más autobiográfica y relacional orientada directamente a la búsqueda de una identidad y una autoafirmación en un mundo globalizado que se organiza a partir de relaciones y entornos locales y cibercomunitarios.

Es a partir de esta dialéctica que se construye una narrativa juvenil transmedia que conjuga los aspectos creativos de construcción de una identidad individual y comunitaria con los aspectos más estereotipados del consumo cultural mercantilista.

Es en este sentido que vamos a intentar diseccionar los elementos que intervienen en la configuración de las diferentes narrativas que están configurando las diversas representaciones de la realidad de los colectivos jóvenes.

En un primer lugar vamos a considerar las narrativas más radicales que se generan a partir de los contextos más inmediatos en los cuales viven los jóvenes. El contexto familiar y el contexto

relacional, tanto el local como el que se desarrolla a través del ciberespacio son los dos contextos básicos que contribuyen a dotar de contenidos referenciales históricos, contextuales e identitarios a un colectivo joven en proceso de autoafirmación y búsqueda de un espacio vital en la historia y en el mundo. Junto a estas dos narrativas de cariz contextual hay que considerar las narrativas de cariz cultural que acaban de conformar un universo de significados que dan lugar a los lenguajes juveniles en cuanto herramientas para la construcción de las narrativas de interpretación de la cotidianidad. En este sentido vamos a considerar las narrativas más estereotipadas ligadas al consumo cultural y las narrativas más creativas fruto de una cultura transmedia. Es así como contexto y lenguajes se unen para dar forma a las representaciones que los jóvenes generan del mundo que los rodea. Veamos pues las características claves de cada una de estas narrativas.

a) Narrativa histórico contextual.

En primer lugar hay que remarcar la influencia que ejerce el universo familiar en la configuración de las narrativas individuales de los jóvenes. Sus referencias históricas, contextuales, relacionales e identitarias más radicales provienen del universo y la historia familiar tal y cómo demuestra la pedagogía sistémica. Es este universo sistémico quién fundamenta los sentimientos de pertenencia, fidelidad e identidad que se manifiestan mucho más allá de las discrepancias de opiniones y posicionamientos personales ante la vida. La pedagogía sistémica nos aporta tanto una visión transgeneracional en cuanto vínculo vital con la historia familiar y las generaciones pasadas que “... *es información emocional alrededor de donde venimos, nuestros raíces y nuestra cultura*” Traveset (2007:37), como una visión intergeneracional en cuanto vínculo entre padres e hijos que van a suponer “... *las primeras señas que dibujarán los colores con los cuales percibimos el mundo y cómo nos relacionamos con él*” Traveset (2007:37)

b) Narrativas relacionales.

Igualmente la pedagogía sistémica hace hincapié en la dimensión intrageneracional que supone unos vínculos de lealtad e identificación con la propia generación. En este sentido cada generación es fruto de su momento histórico y de su contexto sociocultural. Esta solidaridad generacional da lugar a hablar de una cultura juvenil en cuanto a que los jóvenes comparten lenguajes y señas identitarias que comparten como forma de representar el mundo y posicionarse ante el cotidiano. Es este vínculo generacional el que junto a un deseo de autoafirmación y de autonomía frente a las generaciones adultas justifican la gran actividad comunicativa y relacional de los jóvenes que los

ayuda experimentar su entorno más inmediato, empoderarse frente a él y consolidarse como colectivo intrageneracional. Esta gran actividad relacional queda reflejada en sus usos tanto de Internet como de las tecnologías digitales por delante de otros usos relacionados con el ocio, el aprendizaje o la participación política. En este sentido prácticamente la totalidad de los estudios sobre lo usos de las tecnologías por parte de los jóvenes señalan un alto porcentaje, alrededor de un ochenta por ciento, de uso relacional de las nuevas tecnologías tanto a través del e-mail como el whatsapp o las redes sociales. Igualmente la participación en actividades asociativas, incluidas las deportivas, concentraciones, macroconciertos, ocio nocturno o el mismo “botellón” confirman esta actividad relacional que está en la base de representaciones solidarias, colectivas y asociativas propias del universo joven.

c) Narrativas mediáticas.

El universo mediático así como las industrias del ocio y de la cultura de masas constituyen otro de los factores que contribuyen a dar forma a las narrativas juveniles de interpretación de la realidad. El consumo de televisión, pese a haber experimentado un retroceso en los últimos años, continúa siendo uno de los componentes de la cultura joven. Junto a este consumo la industria de la música, de las marcas y el ocio conforman una representación juvenil donde predomina un ocio relacional, lúdico y masivo donde la vivencia de la noche disfruta de un cariz de liberación lejos del control de los adultos.

En este sentido el informe de la Juventud en España 2012 señala: *“Las actividades de tiempo libre mayoritarias, casi universales entre los y las jóvenes, son las que se conectan con el espacio relacional y tecnológico/audiovisual: el uso del ordenador, salir con amigos y amigas, escuchar música, ver televisión y descansar”*

Son estas actividades, promovidas por una industria cultural que se mueve a partir de intereses económicos directamente relacionados con el consumo masivo y acrítico, las que suponen una mayor carga de interpretaciones estereotipadas de la vida en sociedad, el consumo y el mundo de las relaciones. En este sentido como afirma Cuadrado (2008: 38) “Los estereotipos sexistas, la violencia o la incitación al consumismo han sido algunas de las cuestiones más criticadas”

Otra realidad, reflejada en varios estudios, ha sido la fuerte influencia que sobre la construcción de las narrativas juveniles más estereotipadas están teniendo los departamentos de marketing de las más importantes multinacionales del ocio y la cultura orientada al consumo juvenil.

d) Narrativas transmedia

Por su parte la cultura transmedia (Jenkins y otros 2015) fruto de una cultura colaborativa que los jóvenes comparten de un tipo relacional y solidaria y que se ve potenciada y favorecida por una tecnología digital multimedia, pluriforme y en red hace del ciberespacio un nuevo contexto para la creatividad, la interactividad la cooperación y el intercambio de creaciones culturales entre usuarios al margen de las industrias de la producción y la distribución de productos culturales necesitados de un apoyo por su comercialización. Una cultura transmedia del intercambio y la cooperación que comporta una representación del mundo en la cual prima la conectividad y la solidaridad entre los individuos bajo una visión del mundo como un gran mercado regido por el consumo desmesurado. Pero junto a esta representación colectiva del mundo materializada a partir de las redes sociales, las descargas o el movimiento del software y la cultura libre convive el consumo de series de tv, vivenciado como un consumo más libre y personal frente al consumo de televisión o el juego en línea y el juego de rol en grupo vivenciados como juegos creativos, relacionales, colectivos y generadores de identidad en la base de la construcción de la autoestima y la sensación de liberación de los jóvenes frente al mundo de los adultos.

Pero nuevamente encontramos en estos productos la presencia de nuevas narrativas estereotipadas sobre el género, el consumo, el esfuerzo, la diferencia o la competitividad. Alrededor del juego en red se generan narrativas de representación de mundos paralelos que responden a la búsqueda de los jóvenes de las utopías de cambio social. En O'Brien (2015:1) podemos leer "*Imagina un mundo donde las posibilidades son los límites de tu propia imaginación*". Igualmente se generan narrativas estereotipadas que hacen referencia a la organización social, la subsistencia o la sostenibilidad, si bien nos encontramos en un mundo virtual que en ningún momento propone superponerse al mundo real. En este sentido en O'Brien (2015:93) leemos "*Tarde o temprano luchar se convertirá en una necesidad*".

Frente a esta dialéctica entre narrativas estereotipadas y la generación de narrativas auto críticas encontramos varias propuestas de análisis y lecturas liberadoras de la realidad. La conectividad, la educomunicación, la dialogicidad, la ciberanimación, la propagabilidad y la lectura transmedia son algunas de las alternativas a unas narrativas consumistas y estereotipadas promovidas por las industrias y las multinacionales del ocio y la cultura.

3. Propagabilidad y lectura transmedia de la realidad.

Jenkins y otros (2015) definen el concepto de propagabilidad como una herramienta de intercambio y empoderamiento colectivo que se genera a partir de la lectura crítica y la creación de una cultura que se intercambia en el ciberespacio y que tiene un componente multimedia, multilinguaje y contextual. Para Jenkins y otros (2015) la propagabilidad se centra en el flujo de ideas, el análisis de motivaciones sociales y el intercambio de contenidos. La cultura transmedia, frente a la cultura de autor que defienden los medios de comunicación y la industria del ocio, es una cultura del intercambio entre iguales, de la cooperación, del “no soporte” y el “no valor económico” aunque si del valor identitario y colectivo, de la creatividad y la digitalización.

Es a través de la cultura transmedia que los jóvenes se empoderan mediante nuevas formas y nuevos lenguajes de representación del mundo, que intercambian significados y descodifican las motivaciones sociales. La cultura transmedia se convierte en un contexto por una participación “*con final abierto*”, una comunicación “*localizada y temporal*” y una “*cooperación entre iguales*”.

La cultura transmedia se convierte pues en una herramienta útil por la construcción de narrativas originales, la descodificación de estereotipos y la aprehensión de la cultura digital por parte de los colectivos jóvenes.

Frente a esta realidad los diferentes actores socioculturales que trabajan con los jóvenes adquieren un rol mediador, facilitador de la difusión de la información y motivador en la construcción de significados.

Es en este sentido que podemos concluir con Jenkins y otros (2015:330) que “*el objetivo final es crear una cultura más democrática, que concede al público un rol mayor en la toma de decisiones a todos los niveles, entonces un requisito clave será un acceso oportuno a la información y cierta transparencia en la toma de decisiones*”.

REFERENCIAS

- Balardini, Sergio Alejandro** (2000); Jóvenes e identidad en el ciberespacio; Revista Nómadas, nº 13; ISSN: 0121-7550; Universidad Central de Colombia; <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105115264009> (22 d'abril 2016)
- Cuadrado Esclapez,** (2008); La enseñanza que no se ve. Educación informal en el siglo XXI; Narcea; Madrid.
- Fernández Enguita, Mariano** (2016); La Educación en la encrucijada; Fundación Santillana; Madrid.
- Gabelas, José A.; Marta-Lazo, Carmen; (2016),** 2016 ¿Educamos la tecnología? Entre bárbaros y romanos; INED21; <http://ined21.com/2016-educamos-la-tecnologia-entre-barbaros-y-romanos/> (22 d'abril 2016)
- Jenkins, Henry; Ford, Sam; Green, Joshua** (2015); Cultura transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red: Gedisa; Barcelona.
- Magnani, Esteban** (2014); Libertad y control en la era digital; Aatoria. Consultora Editorial; Buenos Aires.
- Megias, I; Rodríguez, E.** (2014); Jóvenes y comunicación. La impronta de lo virtual; Centro Reina Sofía sobre adolescencia y juventud; Madrid.
- O'Brien, Stephen** (2015); Minecraft. La Guía definitiva; Espasa; Barcelona.
- Ortín, Bernardo** (2007) Relatos sobre el origen de la humanidad; En Quaderns d'Animació i Educació Social. Revista digital <http://quadernsanimacio.net> ; nº 5, enero 2007.
- Palazzo, Maria Gabriela** (2014); Prácticas discursivas juveniles del ciberespacio. Estética y subjetividad en el caso de un blog.; Revista de Estudios Filológicos; Nº26 Enero 2014 - ISSN 1577-6921 (<https://www.um.es/tonosdigital/znum26/00index.htm>)
- Ramonet, Ignacio** (2015); El Imperio de la vigilancia; Clave Intelectual; Madrid.
- Traveset Vilaginés, Mercé** (2007); La Pedagogía sistémica. Fundamentos y práctica; Graó; Barcelona.
- Úcar, Xavier** (2016); Pedagogías de los social; Ed. UOC; Barcelona.

Viñals Blanco, Ana (2016); Jóvenes, ocio conectado y empoderamiento en red; En Viché, M. (coordinador); #Ciberanimación. Movimientos sociales y acción sociocultural; Ed. Mario Viché (quadernsanimacio.net); Valencia.

Viché González, Mario (2013); @Ciberanimación; Ed. Mario Viché; Valencia.

V.V.A.A. (2012); Informe de la Juventud en España; Injuve; Madrid

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO: *Viché González, Mario (2017) Los jóvenes y la construcción de narrativas para interpretar la realidad; en <http://quadernsanimacio.net> ; n° 25 enero de 2017; ISSN: 1698-4404*