REVISTA DE ESTUDIOS DE JUVENTUD

92

→ Marzo 2011

Adolescentes digitales

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE SANIDAD, POLÍTICA SOCIAL E IGUALDAD
injuve

REVISTA DE ESTUDIOS DE JUVENTUD

→ Marzo 2011 | Nº

92

Adolescentes digitales

Coordinador
Manuel Espín
Fundación Atenea y Forum Intercultural.

REVISTA DE ESTUDIOS DE JUVENTUD

Director
Gabriel Alconchel Morales

Coordinación del número
Manuel Espín
Fundación Atenea y Forum Intercultural

Diseño Gráfico
Pep Carrió / Sonia Sánchez
Antonio Fernández

Ilustradora
Marta Altés

Edición
© Instituto de la Juventud

Redacción
Observatorio de la Juventud en España
Servicio de Documentación y Estudios
Catálogo General de Publicaciones Oficiales
http://www.060.es
Tel.: 91 363 78 09
Fax: 91 363 78 11
E-mail: estudios-injuve@injuve.es
web injuve: www.injuve.es
Biblioteca de Juventud
C/ Marqués de Riscal, 16
Tel.: 91 347 77 00
E-mail: biblioteca-injuve@injuve.es

PAPEL RECICLADO 100%

GOBIERNO DE ESPAÑA · MINISTERIO DE SANIDAD, POLITICA SOCIAL E IGUALDAD · injuve

ISSN: 0211-4364
NIPO: 869-11-004-5
Dep. Legal: M-41850-1980
Impresión: Din Impresores, S.L.

Las opiniones publicadas en este número corresponden a sus autores.
El Instituto de la Juventud no comparte necesareamente el contenido de las mismas

ÍNDICE

→ Marzo 2011 | Nº

92

Adolescentes digitales

Coordinador
Manuel Espín
Fundación Atenea y Forum Intercultural.

EL TEMA. | pág. 6

Introducción | pág. 7

1. Consecuencias futuras del despertar de una generación de adolescentes digitales. Escenarios posibles. | pág. 11
   Susana Méndez Fundación GE Social y **Elena Rodríguez** Sociológica Tres.

2. La sociedad española y el proceso de digitalización: ¿Por qué tratamos de confundir a los/las adolescentes? | pág. 37
   Domingo Comas Arnau. Sociólogo. Presidente Fundación Atenea.

3. Escuelas 2.0. Educación para el mundo digital. | pág. 63
   Antonio Pérez Sanz. Director del Instituto de Tecnologías Educativas (ITE) del Ministerio de Educación.

4. Las necesidades adolescentes y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. | pág. 87
   Esperanza Ochaita, Maria Ángeles Espinosa y Héctor Gutiérrez. Universidad Autónoma de Madrid.

5. Si McLuhan levantara la cabeza.... La computación en la nube y el nuevo paradigma socio cultural. | pág. 111
   Joaquín Sotelo. Universidad Complutense de Madrid.

6. La tribu informática: identidades y máscaras en Internet. | pág. 123
   Gérard Imbert. Catedrático de Comunicación Audiovisual de la Universidad Carlos III de Madrid.

7. Ciencia, Técnica, ideología, globalidad e Igualdad. | pág. 133
   Manuel Espín. Escritor, periodista y director audiovisual. Fundación Atenea y Forum Intercultural.

8. Como crear marcas digitales (Digital Interactive Brand) para la generación digital. | pág. 151
   Victoria Carrillo Durán y Ana Castillo Díez. Universidad de Extremadura.

9. Nuevas Tecnologías: choque de generaciones y teatro científico. | pág. 165
Juan Marchán. Escritor y periodista responsable de los Nuevos Proyectos del Teatro Real de Madrid.

10. Nativos digitales: una nueva generación que persiste en los sesgos de género. | pág. 187
Gusi Bertomeu. Docente, investigadora y empresaria en el campo de la Sociedad de la Información.

MATERIALES | pág. 203

COLABORACIÓN | pág. 237

EL TEMA

Adolescentes digitales

EL TEMA

En el tránsito de la adolescencia a la juventud muchos españoles de hoy han crecido dentro de una cultura de uso de las tecnologías que abre todo un dilatado abanico de posibilidades, pero que a la vez plantea muchas incógnitas de futuro. Se trata de un fenómeno generacional insólito dentro de la perspectiva mundial, pero específicamente española, en el que dos dimensiones como la de la "universalidad" y la "cercanía" se desplazan y convergen en singulares maridajes "digitales", hasta definir a un grupo social para quien la red se ha convertido en espacio indispensable para su identidad.

La omnipresencia de las tecnologías y especialmente las audiovisuales, en nuestra época está dando lugar a un fenómeno insólito como es el del desplazamiento de léxicos puramente técnicos al campo de las ciencias sociales. Este es el caso de palabras como "digital", que nace de la oposición entre lo "analógico" identificado con el pasado, cercano aún, y el futuro "digitalizado". Pero también de otros como "interactividad", "conectividad/conexión", "navegación en red" o "virtual/virtualidad", que nacieron ligadas al territorio de lo tecnológico y ahora aparecen directamente utilizadas en espacios muy distintos. Con cualquiera de esos modismos se podría haber apellidado convencionalmente esa generación, la primera "alfabetizada digitalmente" de nuestra historia, que ha crecido dentro de la cultura de uso de esas tecnologías.

Esa realidad en la que la red aparece como de extensión universal sugiere distintos escenarios de análisis. Desde una posición basada en un nuevo y superficial idealismo de lo científico, en el que la tecnología aparentemente se erige como materia peligrosamente autónoma y regida por sus propias normas; hasta otra basada en la desconfianza y el miedo a la irrupción de esa herramienta de uso que ha trastocado el viejo esquema de la relación entre ciudadanos, haciendo adquirir un nuevo sentido de permanencia y de identidad social, dentro de una "globalidad" de características muy complejas.

La "red de redes" es el eje transversal de un vehículo en el que se integran formas y conceptos muy diversos y en otras épocas incluso antagónicos, como "empleo" y "ocio", "lejanía" y "proximidad", "individualidad" y "vinculación", "soledad" y "multitud", "particular" y "colectivo", "virtualidad" y "realidad"... Un espacio que ha generado una transformación en los estilos de vida y en las formas sociales, y a su vez ha influido directamente en el terreno de los espacios hasta definir un "antes" y un "después". Son los y las adolescentes/ jóvenes la primera generación que ha crecido dentro de esa cultura de uso, -como las precedentes lo fueron en la de la televisión-, y cuya aplicación ha trascendido mucho más allá de la relación entre usuarios, o medio-receptor del tradicional esquema de la teoría de la comunicación, hasta someterlo a revisión a partir de la presencia de Internet.

Esta suma de trabajos parte de una lectura sobre una realidad que ofrece voces contrastadas y opiniones no siempre coincidentes pero que contribuyen a exhibir un mosaico de actitudes sobre un tema de esencial relevancia para la juventud de los dos próximos lustros: de qué manera la presencia de lo que convencionalmente se ha denominado lo "digital" puede configurar una realidad social más democrática y socialmente homogénea, en aspectos relacionados con la igualdad, la calidad de vida,

la mejora de las oportunidades educativas, el empleo; pero también con las culturas y la creatividad. Así como la manera en la que el uso de la red replantea conceptos como el de sentido de la permanencia y de la identidad por encima de lo geográfico; destacando el elemento de afinidad e identificación y el de "globalidad" por encima del de "proximidad". Una de esas preguntas a responder sería: ¿Internet está contribuyendo a crear una conciencia de pertenencia a un mundo globalizado, o vivimos en un auténtico espejismo de falsas percepciones sobre lo "particular" y lo "universal" dentro de la red?

El impacto de ese universo digital se ha desplazado además desde el terreno de lo individual hacia el de lo social, trastocando los usos y costumbres hasta ahora conocidos de la relación administradores-ciudadanos. La red es "más que un medio de comunicación", es "el medio" y podría terminar por erigirse no solo en una "herramienta" sino en un "epicentro de poder" por sí mismo. Los contenidos de una tradición política recibida desde los inicios del liberalismo parlamentario se están viendo rápidamente arrinconados bajo la influencia de las redes sociales que influyen, acaparan e intervienen en los discursos por encima de los anteriores soportes de creación y de difusión del pluralismo y del ejercicio de la libertad de expresión. La red ya no es que influya en el poder, sino que va camino de convertirse en "el poder", y en ella las personas jóvenes han encontrado un nexo de identificación y de influencia que dinamita todo el anterior tratamiento de los espacios de formación de la opinión pública.

Esa vorágine de lo digital en la que vivimos, pero especialmente entre quienes se encuentran en ese segmento generacional, plantea un aluvión de contenidos de debate, algunos de los cuales se tratan de exponer, con todas sus luces y sus sombras en este monográfico. Quizás más en esta que en otras ocasiones, esos materiales necesitan provocar en sus lectores, sobre todo jóvenes, un efecto de "feed back" o de "frontón". Para buscar el contraste de opiniones sobre temas tan apasionantes como los de la relación de esa generación digital con conceptos como el de clase y cohesión, la perspectiva de género y la ardua tarea de evitar la reproducción de estereotipos y espacios de discriminación que han pasado del discurso social a la propia red, el papel dentro de unos procesos educativos cada vez más abiertos y entendidos dentro de una formación continuada a lo largo de la existencia humana, o el de las perspectivas culturales sobre las que la red ejerce un protagonismo decisivo.

Todas esas y otras muchas propuestas que aparecen en el monográfico quedarían muy cojas e incompletas planteadas desde un discurso

unidireccional. Como primera intención este volumen intenta abrir debate desde distintos polos en torno a los perfiles de esa nueva generación que ha crecido al mismo tiempo que esas tecnologías, abriéndose a renovadas perspectivas de uso pero que a la vez incitando a exigentes desafíos para los que se necesitarán nuevas voces, que esos jóvenes precisamente han de ser los primeros llamados a proporcionar.

Manuel Espín
Escritor, periodista y director audiovisual
Fundación Atenea y Forum Internacional

DOCUMENTOS

1

Susana Méndez Gago. Fundación GE Social
Elena Rodríguez San Julián. Sociológica Tres

Consecuencias futuras del despertar de una generación de adolescentes digitales. Escenarios posibles

Imaginar el mundo del futuro, como global y altamente tecnologizado, pone con frecuencia el foco de atención en las características de los denominados "nativos digitales", o interactivos. El artículo busca aportar reflexiones de conjunto, tomando como referencia el pasado y el presente, para proyectar hacia el futuro una serie de condiciones generales y de escenarios en los que, es posible, que se debata el protagonismo de estas nuevas generaciones, en distintos tipos de sociedades. Desde la reflexión sobre las expectativas acerca de la nueva juventud, de las grandes revoluciones tecnológicas y los aspectos inmanentes del ser humano, se plantean cuatro escenarios posibles: la pervivencia de las "brechas", la capacidad de los y las jóvenes, el control y la obligatoriedad y la pervivencia de la palabra frente a la imagen.

Palabras clave: nativo digital, nativo interactivo, expectativa de cambio, morfogénesis, homeostasis, escenarios de futuro, interacción e intercambio globalización, TIC, nómadas.

1. Sensaciones de cambio global personalizadas en una generación

La percepción de vivir en un mundo en cambio es, quizá en este momento, mucho más acusada de lo que lo ha sido nunca en el pasado. La principal característica de esta conciencia de cambio es la velocidad con que se producen determinadas modificaciones en el "mundo conocido". Esta sensación de velocidad en las formas de ser y estar, en los cambios en las relaciones personales y sociales, en las estructuras básicas que regulan la vida en sociedad, en la formalización y funcionamiento de los agentes y grupos sociales actuantes en dichos cambios..., significa en muchos casos la sensación de pérdida de referentes respecto al futuro unida a una importante dosis de inseguridad e incertidumbre respecto a cómo serán la vida y el futuro en los cortos y medios plazos. Percepciones que agudizan la necesidad de tratar de clarificar el sentido de los cambios en esa dinámica de "movimiento permanente".

Uno de los aspectos emblemáticos en la sensación de volatilidad del presente es el avance continuo en los hallazgos y herramientas tecnológicos, en sus aplicaciones para la práctica totalidad de las facetas de la vida y, muy especialmente, la capacidad atribuida a esas

herramientas y aplicaciones para modificar de forma radical las estructuras conocidas en la vida cotidiana, individual y colectivamente, y todo ello a gran velocidad.

En este escenario de percepciones sobre el cambio, fundamentalmente el tecnológico, no es extraño encontrar en la población adulta una gran expectativa sobre el protagonismo de las generaciones venideras (adolescentes actuales y futuros) en el sentido de que sólo ellos y ellas serán capaces de acomodarse a ese mundo nuevo y en "permanente transformación" que se imagina en un futuro muy diferente a lo conocido, con la característica, en la mayoría de los casos, de que esa atribución de protagonismo se alinea con una cierta claudicación de la capacidad propia de la sociedad adulta para encarar los retos del presente y el mañana. Así, en una reciente investigación (Rodríguez San Julián, E; Ballesteros Guerra, JC; Megías Quirós, I. (2010)(1), padres y madres hablando del futuro de los actuales niños y niñas, utilizan las referencias a la tecnología como icono fundamental de lo que será el futuro, desde la explicitación de que el "mundo es de los jóvenes", y lo que es mucho más expresivo, desde la sensación de que "(su) mundo está muerto"

> *Yo es que parto de una base, que yo por ejemplo, ya estoy antigua. O sea, yo pertenezco a un mundo totalmente caduco que ya no va a volver. Yo no manejo las nuevas tecnologías más que a nivel del chat, el no sé qué y el no sé... las cuatro cosas que me vienen bien, pero mis hijos, la tecnología para ellos no es una cosa como para mí ajena, sino que para ellos forma parte de su vida, como para mí coger el teléfono y llamar. ..., yo no me puedo imaginar, todo lo que yo te pueda decir que yo me imagino el futuro, te lo va a decir una persona desde un punto de vista de un mundo que ya está muerto.*
> (Op. Cit. Grupo Sevilla. Clase alta, padres/madres)

Obviamente, esta generación de padres y madres que perciben su propio mundo como caduco no es la generación que ha crecido sin participar de los avances tecnológicos de las últimas décadas. Son adultos y adultas que han vivido y viven con la televisión y el vídeo, con el teléfono fijo y el móvil, muchos y muchas con los videojuegos y, por supuesto, con ordenadores tanto en la vida personal, como en sus estudios y escenarios profesionales. Sin embargo, a pesar de formar parte ya de una generación digital, a lo que aluden es a un cambio percibido mucho más radical que se concreta en un imaginario de futuro en el que la tecnología se percibe como mucho más que una herramienta, para adoptar la forma de una auténtica forma de carácter y mentalidad en las personas del mañana. Estas nuevas personas, a las que ya se conoce como "nativos digitales", y que nosotras preferimos denominar como "nativos interactivos", siguiendo la

(1)
RODRÍGUEZ SAN JULIÁN, E, BALLESTEROS GUERRA, JC, MEGÍAS QUIRÓS, I. (2010) Bienestar en España. Ideas de futuro desde el discurso de padres y madres. FAD, Madrid. El estudio investiga sobre las percepciones del bienestar futuro de los hijos e hijas actuales, y el discurso sobre la potencia transformadora de la tecnología es uno de los ejes transversales en las grandes transformaciones que se visualizan desde estos adultos, siempre centrado en el punto de vista de que estas transformaciones afectarán a los que son ahora menores de forma estructural.

argumentación de García Fernández, F. (2009)(2), para distinguir este matiz entre quienes han aprendido a vivir con las funcionalidades tecnológicas y quienes se supone que no necesitarán de ese aprendizaje porque formarán parte de un mundo conectado en el que la tecnología será parte constituyente de la naturaleza de las personas.

Esta diferencia de matiz implica muchas cosas. Para empezar la supuesta conciencia de una generación que formará parte, desde las posibilidades tecnológicas y muy especialmente las de la comunicación digital, de un mundo sin límites, en general de un mundo globalizado en lo territorial (puedes interactuar con cualquier persona en cualquier parte del mundo) y en lo temporal (la comunicación y la actuación interactiva de este tipo no requieren necesariamente de un acuerdo previo, o de una frontera, marcada por el tiempo-reloj).

Por otra parte, también la percepción también asentada de que esta generación "interactiva" será capaz de prever, orientar y controlar los grandes retos productivos y laborales del futuro, desde la globalidad, una gran capacidad de iniciativa y el manejo "natural" de las herramientas, para formalizar las necesarias apuestas en la innovación, y que ya hoy encontramos en determinados sectores en los que son personas jóvenes, expertas en el manejo de las TICs y las redes de información y comunicación, las encargadas de movilizar la visibilidad, proyección y repercusión, así como las propuestas innovadoras de determinadas empresas.

Cierto es que, según múltiples estudios disponibles en la actualidad, el uso de las herramientas tecnológicas en la actualidad es muy superior en las personas con menor edad. Por ejemplo en Anduiza, E; Cantijoch, M; Gallego, A; Salcedo, J. (2010), se destaca como es la variable edad una de las que establecen la diferencia fundamental entre grupos sociales en el uso de Internet. Según estos autores el 85% de las personas de 18 a 29 años son usuarios habituales de esta herramienta, frente al 60% en el grupo entre 40 y 49 años, el 41% entre los 50 y 59 y el 18% de quienes tienen 60 o más años. Aunque más adelante entraremos en esta cuestión, también destacan estos autores la desactivación de la diferencia en el uso de Internet según el género entre las personas menores de 30 años. Múltiples estudios destacan, asimismo, el uso casi universal del teléfono móvil, siendo especialmente relevante la universalización por parte de las personas menores de edad (Fundación Orange, 2010).
También es cierto que la mayoría de los estudios explican que el uso fundamental de internet en general, y de las redes sociales interactivas así como el teléfono móvil, sirven a los y las jóvenes para hacer las mismas cosas que otras generaciones han hecho sin utilización de la tecnología, fundamentalmente entretenerse, relacionarse con los demás (sobre todo amigos y amigas), y cuestiones prácticas como encontrar información útil (Tabernero, C; Aranda, D; Sánchez- Navarro, J. (2010); Lasén Díaz, A. 2010).

(2)
GARCÍA FERNÁNDEZ, F. (2009). Nativos interactivos: los adolescentes y sus pantallas: reflexiones educativas. Foro Generaciones Interactivas, Madrid. En el texto el autor describe el uso de las "pantallas" por parte de los adolescentes actuales resaltando esa realidad diferencial respecto al uso por parte de sus padres y madres.

Sin embargo, lo cierto es que la herramienta utilizada, la tecnología, en sí misma, actúa también como elemento mediador, o mediatizador, de esas actividades cotidianas universales. Que al igual que las personas actúan sobre la tecnología para mejorar determinados aspectos de su vida, facilitar encuentros, etc., la propia herramienta también supone una modificación en las pautas y maneras en las que los seres humanos desarrollan sus actividades y que no se puede, a estas alturas, no explicitar (Lasén Díaz, A. 2010).

Por ello es importante resaltar algunos aspectos relevantes, y emergentes, en los modos y maneras en que la tecnología puede mediar en los modos de ser, estar y vivir en el futuro, más allá de su evolución en las aplicaciones obvias en la resolución de cuestiones prácticas de la vida cotidiana (sanidad, entornos laborales, organización productiva....). Y en este sentido retomamos algunas de las ideas más sugerentes de la obra *Breve Historia del Futuro (*Attali, J. (2006)) para apostar por las implicaciones de este esperado nivel de protagonismo de las generaciones venideras en un mundo en la encrucijada.

En primer lugar Attali resalta tres grandes elementos en la evolución conocida de la Historia de la humanidad, que han supuesto saltos cualitativos en el nivel de desarrollo, y sobre todo de la innovación: las idas y vueltas del nomadismo al sedentarismo; la emergencia de tecnologías de la comunicación (empezando por la imprenta) que pretendiéndose centralizadoras ponen en cuestión los órdenes establecidos, y la necesidad de ahorrar energía "sustituyendo los movimientos físicos por intercambios inmateriales" (op. cit., p. 132).

En segundo lugar, en su pronóstico sobre la evolución futura del espacio mundial, Attali apuesta por la emergencia de dos grandes procesos globales posteriores a su exposición del "fin del imperio estadounidense"(3). El primero de estos procesos es lo que denomina "hiperconflicto" y el segundo (no necesariamente posterior, sino con posibilidades de desarrollo germinados en el primero) es el de la "hiperdemocracia". Pues bien, es en este proceso de hiperdemocracia donde queremos centrar algunas de las posibilidades de una generación que cuenta (y contará) con el conocimiento de las herramientas y de un escenario propicio para reconvertir los cambios sociales en una dirección u otra, y que podrán adquirir el protagonismo que este autor atribuye a los actores del futuro que denomina "transhumanos".

Los transhumanos entenderán que el futuro se construye en base al bien común, son "personas aventureras, preocupadas por salvaguardar su libertad y defender su valores que hacen avanzar la causa de los seres humanos (...) que comprenderán que su felicidad depende de la de los demás" (op. cit., p 227). Apostarán por ello por una "comunidad internacional", global y sin fronteras, en la que no es posible el mantenimiento del mercantilismo sino la necesidad de emergencia de "empresas relacionales".

(3)
El planteamiento de la obra de Attali es la sucesiva emergencia a lo largo de la historia de "centros" dominadores del desarrollo mercantil y social del planeta, el último de los cuales es el imperio estadounidense, tras el cual pronostica el desarrollo de los dos procesos que mencionamos.

En este escenario, la tecnología digital será básica para estructurar espacios de encuentro e intercambio, con nuevas formas de democracia basadas en la tecnología de "ubicuidad nómada".
Esta tecnología, también como forma estructurante de las relaciones, la comunicación y los procesos sociales, será básica no como herramienta innata *per se,* de una o varias generaciones, sino que serán clave para dar forma a estas nuevas formas de futuro y para construir un nuevo mundo basado en los citados presupuestos.

La tecnología de ubicuidad nómada requerirá también la concurrencia de la gestión de los procesos de *multi identidad*, propia de quienes se mueven por el mundo digital desde diferentes espacios, oportunidades y condiciones, adaptadas a las necesidades propias de cada momento.

Finalmente, el espacio de este proceso global ordenará una suerte de "Inteligencia colectiva y universal", basada en el intercambio permanente de ideas, opiniones, avances e innovaciones, desde esas tecnologías que actuarían como cristalizaciones del ideal del pensamiento científico y social universal, en base al intercambio permanente y la recreación de las ideas desde espacios adecuados para ello. Inteligencia colectiva que se construye a partir de la participación abierta, y diferente y superior, en esencia, a la suma de las inteligencias individuales.

2. Grandes cambios y revoluciones tecnológicas en la historia. Lo común y lo diferente.

La historia de la humanidad es corta a pesar de que a nosotros nos pueda parecer lo contrario. Si pensamos en términos geológicos nuestra presencia en el planeta tierra es muy breve y si lo hacemos en términos astronómicos es todavía aún más fugaz.

Para comprender mejor a nuestra especie es necesario atender el contexto en el que se desarrolla desde una pluralidad de miradas. El progreso científico nos ha permitido abordar lo humano desde distintas disciplinas y, a medida que nos hemos familiarizado con esta observación multidisciplinar hemos ido ampliando, matizando y respondiendo a muchos interrogantes sobre nosotros y el modo de relacionarnos. El conocimiento va mitigando esa mirada etnocéntrica que tanto nos limita, avanzamos hacia un plano más holístico que nos abre a nuevas dimensiones del conocimiento.

Cualquier sistema vivo, incluidos nosotros los seres humanos, se rige por dos fuerzas: la morfogénesis y la homeostasis. La primera es la tendencia al cambio y, la segunda, es la tendencia al equilibrio, a la conservación. Ambas están presentes en un juego dinámico con una tensión equilibrada. Si alguna de las dos predomina sobre la otra de una manera constante, ese sistema vivo se descompensa hacia la disfuncionalidad. Esto se manifiesta en todos los órdenes de la vida: a nivel microscópico las células de un ser vivo actúan de esa manera, su ciclo vital funciona con esas dos fuerzas – el

cambio (crecimiento) y la conservación (detenimiento) – Cuando no existe ningún tipo de cambio y el detenimiento prima en ese sistema, la renovación celular se detiene con las consecuencias que eso tiene. Y, si por el contrario, el cambio se desborda, las células empiezan a crecer de una manera desorbitada. Si esas dos fuerzas no están equilibradas ese sistema celular empieza a conducirse por derroteros poco halagüeños.

Los grupos humanos funcionan de la misma forma. Cualquier grupo que evoluciona en el tiempo lo hace impulsado por la morfogénesis y la homeostasis, están en el sustrato de todos los acontecimientos que van entretejiendo la historia de la humanidad. Son fuerzas impulsoras en un ejercicio de permanente tensión y están en la génesis más biológica del comportamiento social.

Muchas veces lamentamos con cierta desazón que la sociedad humana no aprenda y que a lo largo de los siglos vaya repitiendo ciertos comportamientos a pesar del sufrimiento que estos han causado. Es el caso de las guerras, las masacres, etc. Aunque, no solo se repite lo más violento, también se dan cíclicamente periodos de paz, de prosperidad en los que los descubrimientos y los avances han empujado a nuestra especie hacia una posición de primacía planetaria.

Las fuerzas antes mencionadas están debajo de estos acontecimientos, que no son más que la manifestación de la preponderancia de una o de otra en nuestro devenir como sistemas vivos. Y esta es una de las características que ha permanecido inalterable a lo largo de la historia humana, es intrínseca a nosotros.

Cualquier sistema en un proceso de cambio, toma forma a través de sus emergentes. Son elementos del sistema que cambian el rumbo, la dinámica y lo hacen con un posicionamiento innovador. En un grupo humano algunos sujetos se convierten en esos emergentes del cambio. Son los que toman nuevas posiciones con respecto a la mayoría, presentan nuevas ideologías o hacen ciertos descubrimientos. Son la punta de lanza que cambia el rumbo del grupo entero y son los representantes de la morfogénesis que se produce en el sistema. Esas personas o grupos presentan nuevas maneras de hacer las cosas o, incluso rescatan viejas formas que en su momento no tuvieron éxito y que siglos después pueden salir adelante.

Muchos inventos que revolucionaron a la sociedad realmente surgieron siglos antes pero no tuvieron las condiciones idóneas para que se extendieran. Ese fue el caso de la imprenta que data de 1.440 y que cuatrocientos años antes ya existía en China pero, probablemente por las condiciones aislamiento no se extendió hacia occidente. También Leonardo da Vinci fue el precursor de muchos inventos que hoy han tomado forma, el tornillo aéreo fue el antecesor del conocido helicóptero. Se dice que su invento tal y como estaba concebido no habría funcionado pero su "capacidad de visión" fue imprescindible para generaciones posteriores retomaran el proyecto hasta hacerlo posible.

Toda innovación prospera cuando hay unas condiciones favorables para la misma, solo es posible si la sociedad está preparada para ello, se necesitan de unas condiciones sociales, económicas y políticas para que esa nueva tecnología se interiorice y se extienda rápidamente. Un rasgo común a todos los descubrimientos y cambios tecnológicos es que se han producido con éxito es que pudieron ser asimilados por una colectividad y que la percepción de sus beneficios fue mayor que el miedo que también provocaba lo nuevo. Esto es importante porque en cualquier cambio colectivo e individual, macro o micro, la fuerza de la homeostasis surge en forma de resistencia, de intolerancia al cambio más o menos activa. Una resistencia natural propia de la necesidad profunda de conservación que emerge a través de algunos elementos, de sujetos portadores del miedo a la innovación y son los que hacen resistencia a cualquier modificación de hábitos establecidos.

Cuando se inventó la imprenta y comenzaron a extenderse las publicaciones, durante los siglos XVI y XVII el debate estaba servido. Los detractores de la imprenta temieron por las consecuencias de la divulgación; la potencial confusión que el exceso de publicaciones podía generar; el quebrantamiento moral que ciertas lecturas podrían suscitar y el temor por la proliferación de escritores impetuosos y poco formados. Discursos que no está muy lejos del actual con respecto a las nuevas tecnologías y al tratamiento de la información. En definitiva, en ambos periodos se teme por la pérdida de valor de la información al popularizarse su accesibilidad y se vive como una amenaza el uso de la información que pueda hacer una persona que no esté preparada.

Tanto los emergentes del cambio como los resistentes al mismo son necesarios para el equilibrio del sistema, son los representantes de la tensión existente entre las fuerzas antes mencionadas.

Todos los avances tecnológicos que se han producido con éxito a lo largo de la historia de la humanidad se han dado en estas condiciones. Por un lado predisposición colectiva favorable para asumir una nueva tecnología y por otro una resistencia razonable que no ha abortado ese proceso de innovación. En una tensión dinámica que a la vez que favorece su asimilación, así se hace una contención y se impide que el sistema se desborde. Es en resumen, un mecanismo de defensa que garantiza la vida de un sistema y su propia evolución.

Durante los dos últimos siglos se han cristalizado transformaciones sociales y han tomado forma infinidad de descubrimientos en los ámbitos de la ciencia y la tecnología. Se han hecho realidad cambios que se habían ido fraguando en siglos anteriores y, en este periodo, también se están preparando las condiciones para otros cambios futuros que, como ahora y como antaño, contarán con sus defensores y sus detractores.

3. Qué ha permanecido inalterable en los grupos humanos a pesar de las transformaciones

La supervivencia de la especie humana se debe a un conjunto de factores intrínsecos y extrínsecos. Nuestros antepasados tuvieron unas condiciones ambientales favorables para que su desarrollo y reproducción permitieran que evolucionara hasta lo que hoy somos. Esas circunstancias exógenas facilitaron a su vez que nuestra especie fuera haciendo cambios y transformaciones que hoy nos alejan de nuestros orígenes hasta ser otros distintos. La capacidad de adaptación fue esencial en ese proceso, pero también lo fueron otros rasgos, unas características facilitadoras que forman parte de nosotros y que han permanecido inalterables durante millones de años.

La necesidad de intercambiar y de interactuar tan intrínseca a nosotros nos ha predispuesto en todos los periodos de nuestra historia a perfeccionar nuestro sistema de comunicación y a asimilar rápidamente todas las innovaciones relacionadas con respecto a la misma.
Hemos progresado en los medios y hoy contamos con tecnologías impensables hace tan solo unas décadas. De hecho una de las revoluciones a las que estamos asistiendo es la de la comunicación. En tan solo ciento cincuenta años las comunicaciones se han transformado y un importante número de individuos viajan, hablan, se intercambian documentos, conocimientos e informaciones desde los más remotos lugares. La dimensión de la interacción ha tomado formas inusitadas, desde el telégrafo y hasta la construcción de un ágora común a nivel planetario para compartir el conocimiento (Wikipedia es un ejemplo de ello).

Las redes sociales siempre existieron, pero ahora se pueden dimensionar como nunca. Antes eran invisibles a nuestros ojos y actualmente, gracias a la tecnología, tenemos la imagen de nuestro modo relacional más básico aunque con su potencial lo hacemos multiplicando la posibilidad de nuestros contactos.

Esta necesidad no cambiará porque la interacción y el intercambio es una condición imprescindible para la vida que nos empujará a formas de comunicación que hoy todavía desconocemos y seguramente nos llevará a comunicarnos fuera de los límites de nuestro planeta.

Y de la necesidad de comunicarnos, de interaccionar también permanece el principio del vínculo. La vinculación afectiva es una necesidad, un principio imprescindible para la supervivencia individual y un nutriente básico para la cohesión grupal. Lo ha sido a lo largo de la historia y se entreteje a base de interacción, de intercambio y de proximidad. Gracias a este surge la identificación y se cristaliza la posibilidad de transmisión de actitudes, valores y cualquier otra representación social de la realidad.

La construcción de espacios de convivencia común, de lugares de intercambio, nos acompaña desde nuestros orígenes. Desde los primeros

poblados, hasta las grandes megalópolis. Lugares de encuentro, de protección y proximidad. Fórmulas que ahora se trasladan a los espacios virtuales y que reproducen “el estar en comunidad”, sin que en la actualidad la distancia física sea un impedimento.

Necesitamos agruparnos, generar identidades comunes y lo hemos hecho desde la edad de piedra. Y, en este camino hacia el futuro la vinculación afectiva estará presente. Es la ligazón entre las personas de distintas generaciones y el testigo que hace posible la transmisión de un modo de estar y de ver el mundo.

Como todo lo vivo, necesitamos reproducirnos, tanto es así que hemos llegado a cifras de superpoblación. Ahora bien, hemos evolucionado en el modo de hacerlo. Hoy podemos plantearnos la posibilidad de librar con éxito ciertas enfermedades a las nuevas, de hacer intervenciones intrauterinas, de escoger el sexo... Seguiremos reproduciéndonos en el futuro y cada vez con unas técnicas más avanzadas que llegarán a formar parte de los hasta ahora procesos de selección natural.

Y a esa necesidad de comunicarnos también le acompaña la necesidad de avanzar, de conquistar nuevos territorios. Este rasgo nos llevó a realizar múltiples inventos que facilitaron nuestros desplazamientos. Desde la rueda hasta las naves espaciales...

Hemos cartografiado el planeta y ahora estamos haciendo lo mismo con el universo próximo. Tenemos una condición argonauta que nos viene de lejos y que permanecerá en el futuro e irá tomando diferentes formas de acuerdo a los instrumentos que estén a nuestro alcance. De hecho, el siglo XX también ha sido la conquista del nanouniverso, lo microscópico hasta ahora invisible a nuestros ojos es un nuevo territorio como también lo son los escenarios virtuales, esos espacios a modo de campo de pruebas y de simulación que nos permitirá ensayar fórmulas que hoy desconocemos para llegar hasta lugares en los que hoy no alcanzamos con la imaginación.

Nuestra necesidad de avanzar y de conquistar nuevos espacios también nos ha llevado al enfrentamiento, a la batalla y al dominio. Unos pueblos avanzan sobre otros y no faltan ejemplos en la historia y en ese afán de conquista se han inventado un sin fin de instrumentos cada vez más letales.

Todas las grandes invenciones tecnológicas no son más que la proyección de un modo de ser y de estar, la manifestación de unos rasgos intrínsecos a los seres vivos y por consiguiente a la especie humana. Fuerzas que emergen de forma constante y que el individuo instrumentaliza en cada momento de la historia de acuerdo a sus posibilidades.

4. Escenarios. Justificación

> *Es hoy cuando se decide el mundo que tendremos en 2050 y cuando se sientan las bases del 2100. En nuestras manos está que nuestros hijos y nietos puedan vivir en un mundo habitable o tengan que soportar un infierno, odiándonos por ello. Para legarles un planeta en el que se pueda vivir, debemos esforzarnos en pensar el futuro, en comprender de dónde viene y cómo actuar sobre él. Y hacerlo es posible: la Historia se rige por leyes que nos permiten predecirla y orientarla.*
> *(Attali, J. 2006.)*

Imaginar la posible evolución y condiciones en las que se desarrollará la relación esperada de niños y niñas, adolescentes y jóvenes del futuro, con las tecnologías en general, nos sitúa en la necesaria tesitura de resaltar algunos elementos observables en el presente, que consideramos claves relevantes para que pueda orientarse un escenario ideal de optimización de los recursos técnicos, instrumentales y relacionales que estas tecnologías pueden aportar en la construcción del futuro.

Hemos considerado estas claves como escenarios, que deben analizarse y dirimirse en uno o varios sentidos, y hemos seleccionado cuatro en concreto que, posiblemente, no agotan las infinitas posibilidades que los debates actuales ponen encima del tapete: la perspectiva de las "brechas digitales", la del temor de la mirada adulta, el control y la obligatoriedad en el espacio digital y las dinámicas entre textos e imágenes.

La elaboración de los escenarios que a continuación presentamos no ha sido fácil. Al ejercicio de reflexión y revisión documental se le ha sumado una gran dosis de imaginación. Puede que tengan algo de ciencia –ficción y desde esa perspectiva invitamos a su lectura. Lejos de pretender que los escenarios presentados sean acertados lo que realmente buscamos es que cada uno de ellos y todos, en conjunto, sirvan para alimentar el debate actual.

4.1 ¿Qué perspectivas se apuntan respecto a las "brechas" digitales?

Obviamente pensar en un futuro de "nativos digitales" o "interactivos" supone, al menos, el cuestionamiento del escenario actual en relación con la existencia y posibles evoluciones de las llamadas "brechas digitales" de las que, al menos en España, tenemos evidencias en diferentes sentidos.

Si es cierto, como ya hemos mencionado, que la principal brecha digital es la que establece la edad, al menos en ese punto tendríamos evidencia para

rescatar el elemento generacional como diferencial en el uso de las TICs, más aún cuando la brecha de género parece haberse subsumido en este diferencial de edad (es decir, que el uso de las chicas y chicos sería equiparable en las edades más jóvenes).

Sin embargo, los estudios disponibles siguen mostrando tozudamente como existen grandes diferencias en el acceso a las tecnologías relacionadas con la red internet (no así en el del teléfono móvil, por ejemplo), especialmente en lo que respecta al uso según niveles de estudio y clase o estatus social. Parece evidente que estos datos no permiten eliminar de nuestros escenarios el estatus diferencial que sigue imponiendo la brecha digital en términos sociales.

Para empezar, en España sólo el 53% de los hogares tienen conexión a internet (la mayoría de banda ancha, pero no en todos los casos y muy especialmente en el mundo rural) frente al 56% de media en la UE27 (Fundación Orange, 2010). Este mismo estudio resalta las diferencias territoriales que suponen un 40% en algunas Comunidades Autónomas (Extremadura, Galicia, ...) frente al 70% en las grandes capitales. El 31% de las personas entrevistadas consideran que el acceso a la red es caro en España, lo que agudiza la brecha social, sobre todo si tenemos en cuenta que en el grupo de edad entre 10 y 15 años existen diferencias abismales en el acceso a la red según la renta familiar: disponen de conexión a Internet el 92% de quienes cuentan con ingresos superiores a los 2700€ mensuales y sólo el 72% de quienes están por debajo de 1100€; entre los primeros, el 99% tienen ordenador en casa, mientras que la proporción disminuye al 86% entre los menores que viven en hogares con menores ingresos.

En el informe de Anduiza, E; Cantijoch, M; Gallego, A; Salcedo, J. (2010) también se destaca como el uso de internet crece según el nivel de estudios, también entre las personas más jóvenes, y que el acceso es mucho mayor entre quienes tienen mayores ingresos y ocupaciones de mayor nivel económico y social.

En términos de Gordo, A; Megías, I (2006), el acceso es igualitario cuando se tienen recursos igualitarios. Según estos autores, el efecto igualatorio en el acceso a los recursos digitales “no aparece como resultado de una mayor o menor alfabetización digital previa de los jóvenes universitarios, o de la mayor predisposición cognitiva o destrezas de un grupo de jóvenes sobre los otros, sino de la posibilidad de acceder a entornos y recursos tecnológicos institucionalizados y, por tanto, a su uso y comprensión a través del estudio/trabajo y la socialización entre pares”.

Desde el punto de vista estricto del uso de las diferentes tecnologías por parte de la población joven es interesante también rescatar algunas otras ideas relativas a la perseverancia de determinadas “brechas diferenciales”.

En primer lugar, y teniendo en cuenta la evolución tan veloz de las tecnologías y las herramientas, y partiendo de la realidad actual en la que

los adultos no tan mayores se consideran ajenos a las nuevas formas e innovaciones tecnológicas, ¿podemos asegurar que las generaciones de menores y adolescentes actuales no seguirán posicionándose de la misma manera en base al desarrollo y evolución de las tecnologías disponibles? Probablemente es algo así como poner en cuestión que las herramientas que se usan modulen de forma indeleble la capacidad para ajustar la utilización de dichas herramientas a cualquier tipo de uso.

Y esta pregunta nos remite, de nuevo a los tipos de usos que se realizan con las tecnologías actuales (además del nivel de acceso citado). Hemos visto que la mayoría de los usos que citan los y las jóvenes tienen que ver con las búsquedas de información útil para sus intereses y la relación, fundamentalmente con personas conocidas. Que muy pocos y pocas reconocen usar la red para actividades relacionadas con los estudios; que el uso es más de utilización de la tecnología para encontrar o encontrase con cosas y/o personas que para crear contenidos propios, y que sólo un 50% dice utilizar redes sociales de distintos tipos (Tabernero, C; Aranda, D; Sánchez- Navarro, J. (2010)).

Por otra parte, encontramos también un núcleo de jóvenes que utilizan la red para activar sus actividades políticas y de participación social, y que en este caso no están subrepresentados respecto al conjunto de la población en la actividad política. Pero este grupo de jóvenes (entre los 18 y 34 años) no suponen más de un tercio de quienes donan, firman peticiones colectivas o participan este tipo de actividades políticas en la red, aunque sean más frecuentes este tipo de actividades en la red que en el caso de la población de mayor edad (Anduiza, E; Cantijoch, M; Gallego, A; Salcedo, J. (2010)).

Estos autores inciden también en este aspecto de la importancia diferencial del estatus social en la participación política online, pero estableciendo dos claros predictores en este aspecto. Por una parte la importancia de las habilidades online ("aquellos usuarios que llevan a cabo un uso más variado y sofisticado de la red son significativamente más proclives a participar políticamente a través de esta, en cualquiera de sus formas").

Pero el segundo predictor, que entra de lleno en el plano de los valores e intereses, destaca que el "interés por la política y la recepción de estímulos movilizadores a través de internet son variables explicativas significativas de ambos tipos de participación online relevante". Por tanto, no sólo las habilidades técnicas, sino el escenario de los intereses y cosmovisiones será también importante en la configuración futura de las formas de participación y uso de la red para según qué objetivos globales.

Desde este punto de vista, el concepto de "ciudadanía digital", muy anterior al pronóstico de Attali sobre el desarrollo de la hiperdemocracia, contaría con elementos claves de riesgo teniendo en cuenta el mantenimiento de las diferentes brechas mencionadas hasta el momento.

Según Robles, JM (2009) el proceso de ciudadanía digital se "completaría, finalmente, en el momento en que la ciudadanía se apropie de Internet como ámbito para la acción social y política, y lo use conscientemente para ello"(4). Para ello existe el riesgo de que el proceso consolide las diferencias sociales en función de la capacidad de acceso a las TICs, especialmente cuando las propias administraciones vayan materializando el acceso a sus recursos a través de estos medios.

En segundo lugar no queremos dejar pasar otro tipo de riesgo de brecha digital en el sentido que resaltan Gordo, A; Megías, I (2006), y que nos conectará con el tercero de nuestros escenarios. Se trata del espacio de los y las jóvenes que en la actualidad "no quieren" tener un elevado nivel de acceso y uso a las TICs, especialmente a las relacionales, pero que necesitan hacerlo para "no estar desconectados" de las distintas oportunidades: de las que tienen que ver con el funcionamiento del día a día del grupo de pares y otros tipos de relaciones sociales (si no has seguido las conversaciones online no estás al día offline) y también con las oportunidades funcionales relativas al entorno laboral, estudios, etc.

Obviamente, hablar de "brechas digitales" no puede ser ajeno a la existencia y pervivencia de "brechas sociales" en general. Y no es fácil imaginar un futuro ajeno a esta realidad, independientemente de los potenciales y recursos disponibles. Por poner un ejemplo, la accesibilidad universal a la lectura no garantiza la lectura universal, ni la diseminación de los códigos implícitos. Por tanto, la existencia futura de brechas, también digitales, tendrá que ver con la accesibilidad a los recursos, pero también a la expansión de determinados tipos de intereses, valores y referentes culturales en el mundo (¿global?) del futuro.

4.2 ¿En manos de qué jóvenes está el futuro?

"Que la vida iba en serio
uno lo empieza a comprender más tarde
-como todos los jóvenes, yo vine
a llevarme la vida por delante."
(Jaime Gil Biedma, "Poemas póstumos" 1968)

El Estado de Bienestar se ha preocupado mucho por el colectivo joven y desde hace décadas viene desarrollando políticas para atender todas las áreas que puedan potenciar a este grupo social. Los jóvenes de hoy forman parte de la generación con más oportunidades formativas que nunca, con más posibilidades de acceso a la cultura, al deporte, al ocio, al intercambio con otros países..., y sin embargo, a pesar de todos los esfuerzos, sus niveles de participación comunitaria son muy bajos. También es preocupante su dificultad en la incorporación laboral para la toma del relevo generacional, ¿qué está pasando?

Es posible que este universo seguro y protegido que los adultos han

(4)
El autor señala cuatro categorías de acciones políticas en Internet: la defensa de derechos políticos o sociales en relación con la Administración pública o las empresas; la realización online de los trámites burocráticos o administrativos; «democracia digital", y las actividades ciudadanas, tanto las que surgen en la red como las que se apoyan en ella, y que tienen como fin la defensa de derechos o a la denuncia.

creado para los y las jóvenes esté equivocado. Que la construcción de un sistema de protección social con todas sus ventajas también haya tenido sombras que al un principio no se pudieron dimensionar. Los mayores y los adultos contribuyeron y vivieron la conquista del Estado de Bienestar y con el deseo de promover unas condiciones sociales de igualdad y oportunidad, proyectaron sus propias carencias en sus planes para las nuevas generaciones. Se volcaron en darles aquello que ellos mismos no tuvieron, en alejarles de todas las penurias que padecieron. Prepararon un continente seguro para que la juventud viviera con la libertad que ellos y ellas no tuvieron, hasta el punto de llegar a idolatrar "lo joven". Se volcaron por y para los jóvenes y en ese ejercicio de generar oportunidades, promovieron también una actitud profundamente dependiente.

Quizá hay una explicación que va más allá del análisis del grado de acierto o error con las políticas de juventud. Una reflexión más profunda que tiene que ver con las emociones profundas del ser humano. Quizá la efervescencia de estas décadas ha hecho que los adultos hayan entrado en una competencia inconsciente con los jóvenes porque han descubierto, en la edad adulta, los parabienes del disfrute y de la libertad. Han sido seducidos por la idolatría de lo joven, y han descubierto que no quieren dejar de ser jóvenes. Es muy sintomático ese ejercicio por mantenerse y parecer jóvenes y es la manifestación más explícita de no querer abandonar un lugar en la sociedad, de desear retener su turno generacional, por lo que inconscientemente no permiten que los verdaderos jóvenes ocupen su lugar. Están dispuestos a seguir comiéndose el mundo y con actitudes juveniles en su vida adulta han mantenido el liderazgo, en un ejercicio en el que han desplazado a los verdaderamente jóvenes hacia espacios psíquicos más infantiles.

Fomentar la dependencia en los jóvenes, por muy perverso que parezca, ha tenido ciertos beneficios para ese colectivo adulto que disfruta de una "juventud renovada". Cuanto más frágiles y dependientes son las nuevas generaciones mas justificado está que los adultos no puedan abandonar su posición de liderazgo. Tienen que hacerse cargo de esos jóvenes que no pueden volar por sí solos, razón suficiente que les confirma que deben continuar teniendo la iniciativa y buscando soluciones por y para otros. Es una alianza en la que unos, a pesar de los años, siguen sintiéndose y viviendo como jóvenes y otros, pueden disfrutar más tiempo de ser niños. Dos colectivos atrapados en un juego de roles que les permite acomodarse a los hábitos de vida de una sociedad ociosa y consumista.

Este juego de roles entre grupos no es el único, hay un tercero que cada día tiene más poder por número y, junto con la sociedad adulta, deja al colectivo joven en clara desventaja. Hablamos de los mayores, los verdaderos protagonistas en la Europa del siglo XXI.

Sabemos que la crisis económica que estamos viviendo tambalea los cimientos de la sociedad del bienestar y pone encima de la mesa las dificultades que hay para sostener ciertas prestaciones como es el caso de

las pensiones. Como nunca hasta ahora, ha saltado la alarma del envejecimiento global de Europa y de la dificultad existente para una renovación generacional que sostenga el sistema. Esta evidencia obliga a planificar el futuro y es cuando, en clave de futuro, se vuelve la mirada a los jóvenes porque ineludiblemente ellos son ese futuro del sistema de bienestar. Han disfrutado de pleno derecho de todos los logros que generaciones antes cosecharon y que ahora están en juego. Los gobiernos, los mayores y los adultos cuentan con ellos esperanzados en que contribuirán a sostener el sistema creado.

De repente los "adultos de espíritu joven" toman conciencia de que el envejecimiento es real, de que la juventud no dura siempre y de que su sentimiento joven no es más que algo subjetivo e irreal frente a la evidencia de la edad cronológica colectiva. Y de pronto, tienen que ir en contra de sus conquistas sociales y empezar a plantearse que han de aumentar la edad de jubilación y afrontar recortes en todos los órdenes hasta ahora impensables. Se han despertado de esa despreocupación por el futuro y han salido de golpe del presentismo en el que los adultos también estaban instalados.

Los "adultos de espíritu joven" toman conciencia desde una perspectiva distinta del importante papel que el colectivo "realmente joven" tiene para la supervivencia de cualquier sociedad. Es imprescindible su vitalidad, su dinamismo, su fuerza porque eso es lo que impulsa la vida de cualquier grupo humano. Pero, ¿son así los jóvenes de las sociedades avanzadas? Desgraciadamente no lo sabemos del todo.

En este periodo en el que les hemos desplazado en su verdadero "rol" social como jóvenes y los hemos infantilizado, se han abotargado en su impulso natural. Estar prolongadamente en una enorme antesala a la vida adulta llena de cursos, cursillos, programas, actividades y alternativas ha frenado el ímpetu joven. Un lugar en el que podían seguirse preparando sin límite hasta que pudieran ser ciudadanos de pleno derecho y totalmente independientes. Esa contención del impulso joven se ha producido en la sociedad de la abundancia, despreocupada y gozosa de los parabienes de todos los derechos y alejada de sus deberes. Instalados en un presente, seguros de que antes o después les proveerán de opciones en las que ellos solo tendrán que elegir. Son las víctimas de una sociedad henchida de satisfacción, de bienestar y de seguridad ficticia que ha inutilizado uno de los principales mecanismos de defensa para la supervivencia, la necesidad.

Cuando un sujeto está carente, cuando tiene dificultades, el instinto de vida le lleva a compensarlas, a superarlas y buscar soluciones, a intentar adaptarse y sobrevivir en circunstancias hostiles. El ejercicio de superación es, en si mismo, un ejercicio de crecimiento. Estos hijos del disfrute no han conocido las carencias de las necesidades más primarias y han crecido en entornos seguros protegidos de cualquier riesgo.

Viven en sociedades sobreestimuladas, desconocedores del poder del

silencio; de las enseñanzas de la frustración; de la creatividad que ofrece el aburrimiento. No saben qué es la disciplina porque no han sido presionados por ella. Viven ajenos a la cultura del esfuerzo, embriagados por la cultura del disfrute. No conocen la imaginación que procura la escasez. Carecen de modelos de liderazgo próximo porque han asistido a la denostación de la autoridad adulta. Se han quedado hipotecados por los beneficios de la sociedad del bienestar, por la mercadotecnia del consumo y no pueden alzar el vuelo.

Se han convertido sin saberlo en los representantes de una sociedad envejecida, herederos del proyecto de sostener lo que sus padres y abuelos crearon, pero sin la capacidad de dar salida a su impulso joven más profundo. Esto es un nuevo golpe para este colectivo que han crecido consentidos como niños, con proyectos individuales confusos y que ahora, sin haber sido avisados, van a tener que sostener la tambaleante sociedad del bienestar. Les hicieron protagonistas de la abundancia y príncipes en sus casas y, ahora, son las víctimas de sus consecuencias.

Ahora bien, no todos los jóvenes son iguales, no se puede generalizar y contribuir frívolamente al fomento de una imagen negativa. Ellos son el bien más preciado de nuestra sociedad y no los debemos manchar con etiquetas falaces... En sus manos está el futuro de un pueblo y de ellos depende. No todos los jóvenes son así y, aunque en el todavía primer mundo haya diferencias entre unos y otros, la brecha que verdaderamente los distingue se abre entre los jóvenes del mundo desarrollado y los jóvenes de los países en vías de desarrollo.
Los países emergentes, con sociedades jóvenes y con la potencialidad del progreso, tienen un horizonte de intereses y oportunidades que sintonizan con el ímpetu propio del momento evolutivo de la juventud y con las necesidades de progresar. Sin embargo, en las sociedades envejecidas cuyos niveles de desarrollo son elevados y tienen sistemas de protección y seguridad sólidos, no han logrado incentivar la participación ciudadana ni estimular la movilización propia de la juventud.

El papel y el significado de las tecnologías en estos dos grupos de jóvenes es diferente. Para unos, no es más que la incorporación progresiva de nuevos medios en un ambiente previamente tecnologizado y, para los otros, las tecnologías llegan en entornos carenciales lo que aumenta todavía más su protagonismo y la potencialidad de aprendizaje, ejemplo de ellos son algunos jóvenes expertos informáticos de la India. La tecnología les abre a un mundo para ellos desconocido y relega a un segundo plano su condición más mísera. Han encontrado la puerta de salida de su aislamiento y se han topado con la oportunidad de participar. Sin embargo, los jóvenes occidentales han crecido con ellos en una dimensión más lúdica propia del entretenimiento. Son aspectos que pueden condicionar la asimilación, el uso y el papel que las tecnologías puedan jugar en los jóvenes del futuro.

Los jóvenes de las sociedades desarrolladas están sobradamente

preparados y en principio, tendrían muchas posibilidades de liderar el futuro. Los jóvenes de los países emergentes no están tan bien preparados pero tienen muchas más necesidades de avanzar y de progresar que los primeros, puesto que todavía no gozan de las opciones que estos tienen. Trabajaban por muy poco dinero y están dispuestos a seguir haciéndolo por tan solo un poquito más. Su punto de partida es mucho más carente, viven conscientes de que lo que pueden hacer es mejorar y cuentan con la energía para pelear por ello. Los jóvenes de las sociedades envejecidas no tienen la mismas condiciones de progreso de acuerdo a su propio punto de partida, están encaminados a un empeoramiento de sus condiciones vitales obligados por los recortes para intentar sostener el sistema que los ha sobreprotegido y que los ha desconectado con la esencia joven de un ser vivo. Podrán sobrevivir nuevamente a través de los logros alcanzados por sus padres, en una situación de empobrecimiento progresivo como el de una sociedad venida a menos. Muchos de ellos se enredarán en pelear por los derechos que un día sus padres tuvieron, se resistirán a ser príncipes y princesas destronados y, mientras ellos emplean un tiempo en elaborar y reaccionar a todo este cambio de situación, los jóvenes de los países emergentes seguirán avanzando.

Por otro lado, las sociedades emergentes cuentan con un equilibrio en la pirámide de edad. Los jóvenes son muchos más con respecto a otros grupos y, por su naturaleza, empujan e impulsan con su energía a toda la sociedad. Situación que no acompaña a los jóvenes de los países desarrollados que son menos en número. Han sido los hijos deseados, traídos al mundo para darles las mejores opciones pero han sido tratados como niños porque sus padres querían ser ellos, ser también jóvenes. Criados en una confusión de roles y de funciones fomentado por la protección del Estado y la mercadotecnia del consumo. Los padres de estos jóvenes, antes divertidos ante unos polluelos gozosos y remolones al no alzar el vuelo, observan ahora desolados su falta de impulso.

Los jóvenes de las sociedades emergentes también tienen lastres, sufren el peso de las condiciones de precariedad generalizadas heredadas de otras épocas; sin embargo, no tienen las cargas de una sociedad envejecida. Tampoco los adultos les han querido suplantar, ni quitarles el protagonismo de su juventud. Su condición joven es su principal fuente de riqueza, su efervescencia arrolladora es el motor necesario para cualquier crecimiento colectivo.

Estas son circunstancias tan admiradas como temidas en los países con sociedades gastadas y desvaídas, poco halagüeñas para los jóvenes de la sociedad de la abundancia, criados y alimentados como príncipes y debilitados por el exceso de protección, ¿serán capaces de reaccionar a tiempo?

La naturaleza es sabia y, posiblemente, una parte de ellos pueda cambiar su rumbo. Seguramente serán aquellos que estén menos apegados a su entorno seguro; los menos imbuidos en la mercadotecnia del consumo; los

menos acomodados en el hogar familiar o en el propio. Podrán sumarse al futuro los más dispuestos a la movilidad y al intercambio, los que tengan un espíritu más abierto y flexible, los que puedan convivir con la incertidumbre del cambio permanente de espacios, de costumbres y de idioma. El futuro estará en manos de un nuevo perfil ciudadano, el nómada del siglo XXI como lo denomina Attali y ellos y ellas serán los que puedan sumarse a la renovación que traen las sociedades jóvenes.

4.3 Control y obligatoriedad en el espacio digital

La propia rutina de acceso a las TICs lleva implícita determinadas rutinas de aceptación y sometimiento del control, entendido desde el punto de vista de las potencialidades que emergen de las propias estrategias tecnológicas.

Se ha dicho que el rito actual de paso que simboliza que un niño o una niña adquieren una cierta dosis de autonomía es regalarle su primer móvil. Una herramienta que, independientemente del manejo más sofisticado del que son capaces respecto a quienes se lo regalan (Camacho, J. citado en Público, domingo 28 de febrero de 2010), supone y se explica como una forma de control respecto a sus movimientos autónomos ("así sabemos dónde estás", "me llamas para que te vaya a recoger", "me avisas si te pasa algo"). Padres y madres que suponen aumentar su capacidad de control respecto a sus hijos e hijas mediante el teléfono móvil y que, posteriormente, temen el uso que harán de él puesto que en muchos casos les supera operativamente; hijos e hijas que saben y anticipan las infinitas ventajas que obtendrán a cambio de aceptar y someterse a ese control.

El trasfondo del control, y la aceptación de sus mecanismos por parte de la población, es intrínseco a la evolución de las tecnologías digitales. De la misma manera que los niños y adolescentes aceptan el control paterno a través del móvil, el conjunto de la sociedad acepta, al menos como mal menor, la capacidad de hipervigilancia e hipercontrol (Attali, 2006) de las nuevas herramientas y estrategias, diseñadas a partir de la potencialidad de la tecnología digital, con la justificación de las ventajas supuestas que implican: fundamentalmente a partir del control basado en el mantenimiento del ideal de seguridad y del miedo. Y, por supuesto, el control aceptado y aceptable que permite el almacenamiento y comercio con datos de índole personal e íntima, que amplifican la capacidad de ofertar bienes y servicios de consumo. (Alcántara, J.F. (2008).

Esta aceptabilidad de las nuevas formas de control tecnológico tiene que ver, por una parte con las grandes estructuras globales (del mercado, la administración, etc.) desde las cuales la "idea es constituir un panóptico estatal omnipresente y coercitivo; un sistema perfectamente vigilado donde todo es, en todo momento, controlado por los vigilantes" (Alcántara, J.F. (2008). Pero también con los micro-procesos personales e íntimos que se producen en las relaciones interpersonales más inmediatas.

En unos casos y en otros la tendencia, tanto más cuanto más perseveran y cuanto más presentes y cotidianas son las TICs en la vida cotidiana, es a una aceptación extremadamente tolerante para someterse a estas medidas de control sin que "exista una sensación de desasosiego y rechazo" (Alcántara, J.F. (2008).

Uno de los aspectos de la tecnología en sí misma es el aumento del control de quien la utiliza (adulto, joven). Vamos dejando rastro como nunca de todos nuestros movimientos (en compras, teléfonos, navegación, redes). La "aldea global" está más controlada que nunca, en una especie de contradicción entre la gran libertad de movimiento y la pérdida de anonimato e intimidad en todos los espacios. Los nativos ya nacen con ella, crecen en la aceptación de esa intimidad que a nosotros nos parece esencial, quizá por eso se muestran sin pudor en las redes sociales.

Parece evidente que esta tolerancia respecto al control es consustancial con la aceptación de la tecnología como mediadora en los procesos personales y vitales; con el sometimiento a los potenciales de las herramientas como fuente para garantizar y obtener otras ventajas (Lasén Díaz, A. 2010). El uso del teléfono móvil o de determinadas redes sociales digitales, sobre todo lo que se comparte con los otros a partir de ellos, significa el reconocimiento de unos determinados tipos de vínculos (formas parte de mi agenda, o de mi grupo de amigos), pero también de nuevas formas de desconfianza y control en los entornos más íntimos. Esta autora relata como en las parejas jóvenes se "concede" la accesibilidad total al móvil del otro como forma de manifestar confianza y compenetración, pero también como forma de expresión del control mutuo.

La otra cara del control es la de la que llamaremos obligatoriedad. Y nos referimos a la obligatoriedad desde el concepto introyectado de normalidad, o lo que es lo mismo, la necesidad sentida de responder a las expectativas sobre lo que se debe ser y cómo se debe ser en función de tu grupo social de pertenencia y referencia.

Desde el punto de vista de la obligatoriedad, la expectativa de relación "natural" de adolescentes y jóvenes (y de niños y niñas, por supuesto) con la tecnología, la afirmación necesaria de que es imprescindible estar introducido en el lenguaje y el uso de las nuevas tecnologías, se convierte en un "requisito ineludible para no perder comba en el competitivo camino de superespecialización e hiperformación que te sitúa adecuadamente, y no sólo en el mercado laboral" (Gordo, A; Megías, I. 2006).

Y esto no afecta sólo a los procesos laborales y formativos, sino que también, de forma muy directa, al conjunto de los escenarios de relaciones personales y sociales que, como ya apuntamos en su momento, excluye a quienes no están dispuestos a someterse a las herramientas y los formatos de las redes digitales. Estar "conectado" es "estar" en sí mismo, es formar parte de los espacios de relación, pero también de los de las oportunidades sociales y de relación, tan fundamentales en las edades a

las que nos estamos refiriendo. Mucho más cuanto más fácil y más disponible es la asimilación de los códigos de manejo de las diferentes herramientas que el mercado va poniendo a disposición.

Y estar "conectado" tiene también muchas repercusiones a las que hemos aludido a lo largo del artículo: a la ruptura de las fronteras tempo-espaciales; a la ruptura de las dualidades entre tiempos de ocio y estudio/trabajo (Gordo, A; Megías, I. 2006). Durante los tiempos de trabajo/estudio (e incluso descanso), el ordenador y el teléfono móvil están conectados, fundamentalmente para las relaciones personales, por si "alguien se acuerda de ti", "por si acaso", en lo que Bauman denominó "espasmos de proximidad virtual" (Bauman, Z. 2007), haciendo referencia a la necesidad de mantener permanentemente abiertos espacios de comunicación tanto instrumental como expresiva (Espinar Ruiz, E; González Río, MJ., 2008).

4.4 ¿Una imagen valdrá más que mil palabras en el futuro?

"Nuestro invento no es para venderlo.
Puede ser explotado algún tiempo
como una curiosidad científica,
pero no tiene ningún interés comercial".
Antoine Lumière

La transmisión de información a través de imágenes es el más antiguo sistema de comunicación, de información y de educación de todos los tiempos. La imagen no necesita de la comprensión lecto-escritora, es mucho más sencilla: todo el que tiene ojos para ver puede llegar a ella y la puede comprender del mismo modo que percibe e interpreta el mundo al que mira y le rodea.

Desde sus orígenes el ser humano ha mostrado un irrefrenable impulso por representar la realidad y la pintura o la escultura fueron y siguen siendo modos de hacerlo. Desde las culturas ancestrales se viene representando la realidad a través de la elaboración de imágenes y muchas obras se han conservado hasta hoy. Las pinturas rupestres del paleolítico que, miles de años después, siguen contándonos cosas también a nosotros: nos hablan de sus creadores; de la cultura a la que representan; de las percepciones, las visiones y su significado. A pesar de los siglos, son imágenes que continúan transmitiendo.

Una imagen nos trae una información múltiple, poliédrica y cargada de significados y matices. Nos habla de la mirada del otro; del contexto en que se encuentra y del contexto de lo que representa; del sentir, de la actitud y de la acción de los protagonistas. La transmisión produce un impacto inmediato que inunda globalmente nuestro sistema nervioso central y periférico provocando en nosotros una explosión de los sentidos. Vermeer nos muestra en su pintura la luz, los espacios privados y los

personajes, una imagen que además de informarnos y formarnos nos conmueve. Es un ejemplo de que la imagen tiene un impacto emocional extraordinario y se graba en nosotros sin hacer un esfuerzo consciente, en un proceso similar al que hace nuestra piel al memorizar las quemaduras del sol.

La representación a través de imágenes no conoce de diferencias entre clases sociales, niveles culturales e idiomas. Es universal y todo el que la mira puede encontrar algo en ella. Por eso todas las sociedades de la historia las han utilizado como medio de difusión de información, de comportamientos, de normas y de estilos de vida. Sabían que el lenguaje de la imagen es connatural al ser humano y que aprender de lo que se "ve" ha sido clave para que nuestra especie haya llegado hasta la actualidad.

Si la comprensión e interpretación de las imágenes es un hecho universal, no ha sido así su creación. La capacidad para reproducir la realidad ha sido privativa de personas con unas cualidades específicas, dotadas de talento y creatividad para reproducir el mundo circundante. La historia está llena de grandes pintores y escultores que han plasmado su particular modo de percibir la realidad en su obra. Son los artistas, personajes admirados y temidos al mismo tiempo, frecuentemente al servicio de poderosos patrocinadores que quieren ser recordados a través de sus retratos, de esculturas o grabados.

Si la expresión artística ha sido una opción para unos pocos, ocurrió algo similar con la escritura y la lectura. Antiguamente eran habilidades que cultivaban los reyes, nobles y los religiosos, una actividad selecta propia de un status social. Con la llegada de la imprenta aprender a leer y escribir comenzó a extenderse entre la burguesía emergente de entonces hasta que en las sociedades democráticas se convirtió en una prioridad de la educación obligatoria. La imprenta supuso una revolución cultural, comenzó un proceso progresivo de alfabetización colectivo que nos ha llevado a que, en la actualidad, de los aproximadamente seis mil quinientos millones de habitantes del planeta solo falte el 14% de la población para que la alfabetización global se complete.

Esta situación en la que más del 85% de la especie humana tiene la opción de aprender a leer y a escribir y abrirse al universo del conocimiento y de la transmisión está teniendo prácticamente el mismo recorrido que la formación audiovisual que los individuos han iniciado durante los últimos cien años.

A lo largo del siglo XX el formato audiovisual como medio de comunicación, información y expresión artística ha ido ganando posiciones frente a otros géneros. La fotografía, el cine y la televisión tuvieron una acogida extraordinaria y se extendieron por todos los rincones del planeta independientemente del idioma, del nivel cultural o del estatus económico de sus usuarios. En la actualidad ya hay varias generaciones que no

conocieron un mundo sin cine ni televisión, se socializaron con ellos y los sienten como bienes de primera necesidad.

La llegada de la televisión despertó mucha polémica por los posibles efectos perniciosos a nivel psicosocial que podía producir la emisión de ciertas informaciones. Se ha discutido mucho sobre el daño que pueden causar, sobre su protagonismo en los hogares familiares, sobre el desplazamiento del discurso adulto, etc. Sin embargo, de lo que no se ha hablado es de su influencia en la familiarización masiva con los códigos de realización del lenguaje audiovisual hasta hacerlo cotidiano a todos los sectores sociales. Labor de enseñanza informal que ha popularizado el aprendizaje de la recreación de la realidad cotidiana utilizando los medios de comunicación, para dejar de ser un medio de expresión exclusivo de unos pocos. En definitiva, un proceso de aprendizaje previo que ha predispuesto positivamente a la sociedad a la hora incorporarse a las nuevas tecnologías.

Si en su tiempo la pintura y la escultura fue un medio de expresión minoritario, igual lo fue la fotografía, la edición o grabación de películas. Un universo restringido, una factoría de en la que unos pocos hacían y muchos veían. Sin embargo, la popularización de las tecnologías y la simplificación de los programas van sumando adeptos en la captación y recreación de imágenes como medio de comunicación y en la primera década del siglo XXI la sociedad en red utiliza el formato audiovisual como modo cotidiano de expresión y de interrelación.

Un proceso de extraordinario cambio en los modos de comunicar que a muchas personas se les ha pasado por alto preocupadas por la transformación del lenguaje escrito. El surgimiento de una nueva sintaxis con las abreviaturas en la comunicación escrita por teléfono móvil, o la reducción de los textos para ser leídos ágilmente en la pantalla alertó a filólogos, sociólogos, psicólogos y neurólogos, etc. Durante estos años se alzaron voces de alarma por el riesgo de la pérdida del lenguaje escrito y por sus consecuencias en la estructura cognitiva de las nuevas generaciones. Un nuevo escenario en el que el pánico por la transformación del lenguaje y del procesamiento de la información estaba servido.

Recordemos cuando comenzó la investigación sobre la comunicación y que con el afán de analizarla se diseccionó la unión entre la palabra y el gesto. Esta escisión pedagógica nos ha conducido a veces por derroteros confusos haciéndonos creer que en la realidad están separadas cuando en verdad no es así. Los humanos nos comunicamos con todo nuestro ser, somos un todo de expresión cuando nos mostramos al resto y la palabra y el gesto danzan juntos en la acción de manifestarnos y de relacionarnos. Asimismo, pensemos también que cualquier acto comunicacional se da en un espacio-tiempo, en un contexto al que siempre hay aludir cuando se habla y cuando se escribe para completar, aclarar o matizar la acción comunicacional porque, si no se tiene en cuenta, puede generar muchas confusiones en la interpretación de los contenidos informativos.

La comunicación audiovisual vuelve a fundir en un todo la palabra y el gesto y además suma la imagen del contexto en el que ocurre. Completa por tanto la acción comunicativa y como la expresión escrita también puede ser guardada para poder ser recordada por las siguientes generaciones.

Hemos aprendido a hablar y a escribir para comunicarnos. Hemos ideado signos para hacerlo que hoy seguimos usando ágilmente a golpe de teclado. Sin embargo, transmitir nuestros pensamientos o nuestras experiencias con imágenes a tiempo casi-real no lo habíamos hecho nunca y ha sido una gran conquista colectiva, hemos sumado a nuestro acervo comunicacional la creación de imágenes audiovisuales.

Este modo de comunicar no ha hecho más que empezar y cuando se popularicen las tres dimensiones o la "Realidad Aumentada" a todos los ámbitos de actividad de los individuos y los hologramas formen parte de nuestra vida cotidiana, las dimensiones de la comunicación de las generaciones futuras serán otras y mucho más amplias.

Dos siglos de sobreestimulación cerebral con sonidos e imágenes estará dejando huella en el cerebro de varias generaciones e influirá en la conformación cerebral de las siguientes que seguirán ampliando las conexiones neuronales. El lenguaje seguirá siendo importante pero la palabra escrita se acomodará a un procesamiento cognitivo fundamentalmente audiovisual. Nuestro proceso de memorización y de almacenamiento de información será distinto.

La capacidad de recreación de imágenes será cada vez más sencilla y más rápida lo que generará estilos de producción colectivos, modas y corrientes que irán refinando un nuevo lenguaje audiovisual en el que la palabra, la música y la imagen estén profundamente fusionadas.

Es muy posible que en el futuro el lenguaje escrito, tal y como hoy lo concebimos, deje de existir y que en un par de siglos más pase a observarse con la perplejidad con la que admiramos ahora los jeroglíficos egipcios, esos que un día fueron el origen de nuestro alfabeto y que ahora tanto nos sorprenden. Es un proceso de transformación hacia adelante, en el que curiosamente volvemos sobre nuestros primeros pasos en la comunicación escrita, los pictogramas – la representación gráfica de acciones - pero en la actualidad dotados de movimiento, de profundidad y de matices. Los nuevos pictogramas ya pueden representar el pensamiento abstracto y se combinan excelentemente con los ideogramas que ahora cuentan con la imagen explicativa.

La memoria de la cultura actual está garantizada. Antiguamente la transmisión oral era el principal modo de traspasar conocimientos de una generación a otra, más tarde, con la invención de los signos los escritos se convirtieron en transmisores de la cultura y, ahora, los sistemas de grabación actuales facilitarán que "la palabra dicha" vestida con la imagen pase de sujeto a sujeto, de grupo a grupo y de generación a generación.

La lengua y sus signos son un rasgo necesario en cualquier cultura y es una expresión de la misma. Y si las culturas evolucionan, su lengua y sus signos también lo hacen. La palabra escrita seguirá, pero su morfología y sintaxis formará parte de un todo audiovisual que la llevará a cambiar. Los signos, las puntuaciones y las reglas se irán modificando. Unas caerán en desuso y otras, emergerán ante las nuevas necesidades comunicativas y los nuevos descubrimientos e ideas que necesiten ser nombrados.

Es condición intrínseca al ser humano su necesidad de comunicación e intercambio y de acuerdo a sus circunstancias utiliza un vehiculo u otro para la comunicación. La palabra no está en peligro, como tampoco se mueren los procesos cognitivos que la construcción del lenguaje conlleva. Los jóvenes del futuro no corren el riesgo de ser menos imaginativos, porque la imaginación forma parte de la idiosincrasia del ser humano. Estaba antes de la imprenta y después; antes del cine y después; Tampoco perderán capacidad de expresión, todo lo contrario se verá enriquecida de otros códigos comunicacionales.

Estemos tranquilos. El esfuerzo por la alfabetización global, por enseñar a escribir y a leer a todos los ciudadanos del mundo ha ido acompañado de un aprendizaje informal de los códigos audiovisuales a través de las pantallas y es mucha menos población la que todavía no los conoce.

Quizá las palabras que encabezan este apartado de Antoine Lumière, ahora cobran un sentido más profundo y real. Y lo que para él comenzó como un experimento científico ha sido verdad, más allá de su comercialización se ha convertido en una herramienta educativa global que nos ha transformado a todos.

ALCÁNTARA, J.F. (2008) La sociedad de control. Privacidad, propiedad intelectual y el futuro de la libertad. Colección Planta29. El Cobre Ediciones. Barcelona.

ANDUIZA, E; CANTIJOCH, M;, GALLEGO,A; SALCEDO,J. (2010) Internet y participación política en España. CIS, Opiniones y Actitudes, nº 63. Madrid.

ATTALI, J. (2006). Breve historia del futuro. Ed. Paidós Ibérica. Barcelona, 2007.

ATTALI, J. (2007), Diccionario del siglo XXI. Ed. Paidós Bolsillo. Barcelona.

BAUMAN, Z. (2007) "Tiempos líquidos. Vivir en una época de incertidumbre" Barcelona. Tusquets.

BAUMAN, Z. (2007) Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos, Editorial Fondo de Cultura Económica (FCE), México, D.F, 2007.

BAUMAN, Z. (2005) Vidas desperdiciadas. La modernidad y sus parias. Ed. Paidós, Barcelona.

BURKE, J., MARTÍN, J.C.; NAVAS, T.; JEAN, J.C. (Otros)(2002) "Educación y transmisión de conocimientos en la historia" Editorial Universidad de Salamanca. Salamanca.

BURKE, J. y ORNSTEIN, R. (1995) "Del hacha al chip. Cómo la tecnología cambia nuestras mentes".. Ed. Planeta Divulgación. Barcelona.

CAPRA, F. (1998) "La trama de la vida. Una nueva perspectiva de los sistemas vivos". Ed. Anagrama. Barcelona.

CASTELLS, M: (2007) La transición a la sociedad red. Ed. Ariel. Barcelona.

ESPINAR RUIZ, E; GONZÁLEZ RÍO, MJ. Jóvenes conectados. Las experiencias de los jóvenes con las nuevas tecnologías, RES nº 9 (2008) pp. 109-122. Madrid.

FORTEY, R. (1999) "La vida. Una biografía no autorizada". Ed. Taurus Madrid.

FUNDACIÓN ORANGE. Informe anual sobre desarrollo de la sociedad de la información en España (2010). Madrid.

GARCÍA FERNÁNDEZ, F. (2009). Nativos interactivos: los adolescentes y sus pantallas: reflexiones educativas. Foro Generaciones Interactivas, Madrid. www.generacionesinteractivas.org

GORDO LÓPEZ, A (coord.) (2006). Jóvenes y cultura Messenger. Tecnología de la información y la comunicación en la sociedad interactiva. Madrid. INJUVE-FAD.

LASÉN, A; MARTÍNEZ DE ALBÉNIZ (en prensa). "An original protest, at least". Mediality and participation. Próxima publicación in Greif H, Hjorth L, Lasén A, Lobet-Maris C. Cultures of Participation: Media Practices, Politics and Literacy, Berlin: Peter Lang.

LASÉN DÍAZ. A. (2010) Mediaciones tecnológicas y transformaciones de la intimidad entre jóvenes, ponencia presentada en el Congreso "Jóvenes construyendo mundos". UNED, INJUVE. Madrid, 14 y 15 de noviembre de 2010.

LIPOVETSKY G. (2007) "La felicidad paradójica. Ensayo sobre la sociedad del hiperconsumo" Ed. Anagrama. Barcelona.

LÓPEZ BLASCO, A; GIL, G; MORENO, M; COMAS, D; FUNES, MJ; PARELLA, S. (2009). Informe Juventud en España 2008. INJUVE. Observatorio de la Juventud. Madrid.

MEGÍAS VALENZUELA, E., Coord. (2010) Valores Sociales y Drogas 2010. FAD- Caja Madrid. ISBN: 978-84-92454-10-5.

MEGÍAS, E (coord.) (2005). Jóvenes y política. El compromiso con lo colectivo. INJUVE-FAD: Madrid.

MEGÍAS QUIRÓS, i. (2008) El concepto de normalidad en el contexto de los riesgos asociados a los y las jóvenes y la gestión de oportunidades. Revista de estudios de Juventud, nº 82. pp.47-65. INJUVE, Madrid.

MORA MARTÍNEZ, M. (2002) Poder y resistencia en entornos virtuales: notas para un debate sobre el fetichismo de las TIC y la desmovilización política. 1er Congreso ONLINE del Observatorio para la CiberSociedad. www.cibersociedad.net/ congreso.

MOSCOVICI S. (1981) "Psicología de las minorías activas" Ediciones Morata. Madrid.

MOSCOVICI S. (1984) "Psicología Social I. Influencia y cambio de actitudes. Individuos y grupos". Ed. Paidos. Barcelona.

MYERS (1991) "Psicología Social" Madrid. Editorial Médica Panamericana.

REQUENA SANTOS, F. (2008). Redes sociales y sociedad civil. CIS (Colección Monografías, 256), Madrid.

ROBLES, JM. (2009) Ciudadanía digital. Una introducción a un nuevo concepto de ciudadano. Editorial UOC, Barcelona.

ROBLES, JM; MOLINA, O. (2007) La Brecha Digital.¿una consecuencia más de las desigualdades sociales? Un análisis de caso para Andalucía. EMPIRIA. Revista de Metodología de Ciencias Sociales nº 13. enero-junio 2007. pp. 81-99.

RODRÍGUEZ SAN JULIÁN, E, BALLESTEROS GUERRA, JC, MEGÍAS QUIRÓS, I. (2010) Bienestar en España. Ideas de futuro desde el discurso de padres y madres. FAD, Madrid.

RODRÍGUEZ SAN JULIÁN, E. (2010). Socialización y referentes socio-grupales en la construcción de identidad juvenil, en Educación y Futuro. Revista de investigación aplicada y experiencias educativas, n º 22, abril 2010, pp.55-70. Ed. Centro de Enseñanza Superior en Humanidades y CC de la Educación Don Bosco. ISSN: 1576-5199.

RODRÍGUEZ SAN JULIÁN, E; MEGÍAS QUIRÓS, I. (2007) Jóvenes en los medios. La imagen mediática de la juventud desde su propia mirada. INJUVE/ FAD. Madrid.

RODRÍGUEZ, E. MEGÍAS, I. (2005). La brecha generacional en la educación de los hijos. Madrid: FAD.

RODRÍGUEZ, E. MEGÍAS, I. y SÁNCHEZ, E. (2002). Jóvenes y relaciones grupales. Dinámica relacional para los tiempos de trabajo y de ocio. Madrid: INJUVE-FAD.

RODRÍGUEZ, E. NAVARRO, J. MEGÍAS, I. (2001). Jóvenes y medios de comunicación. La comunicación mediática entre los jóvenes madrileños. Madrid: INJUVE-FAD.

SÁDABA, I; GORDO, A (eds.) (2008) Cultura digital y movimientos sociales. Madrid: La Catarata.

TABERNERO, C; ARANDA, D; SÁNCHEZ- NAVARRO, J. (2010) Juventud y Tecnologías Digitales: espacios de ocio, participación y aprendizaje, en REJ nº 88. INJUVE, Madrid.

TODOROV, T. (2007) "El miedo a los bárbaros" Ed. Galaxia Gutenberg. Círculo de Lectores. Madrid.

VEBLEN, T. (2008) "Teoría de la clase ociosa" Ed. Alianza Editorial. Madrid.

DOCUMENTOS

2

Domingo Comas Arnau. Sociólogo. Presidente Fundación Atenea.

La sociedad española y el proceso de digitalización: ¿Por qué tratamos de confundir a los/las adolescentes?

La mayor parte de las vanguardias artísticas del siglo XX se han definido así mismas como "anti-burguesas", sin embargo todas ellas han servido y sirven al interés supremo de la estabilidad social porque paralizan el tiempo cronológico, invalidan el cambio y sostienen tanto el espectáculo de los museos públicos identitarios como la especulación financiera sobre el arte. Una cosa era lo que pretendían expresar a través de sus creaciones y otra muy distinta las consecuencias sociales de su relato.

De un viejo papel (26/01/1999), Domingo COMAS

Palabras clave: Relaciones intergeneracionales, Clase, Estratificación social, TIC, Pacto social.

1. Un país fiel a sus valores eternos.

En la actualidad ciertos términos como participación, ciudadanía y democracia poseen dos significados, dos acepciones, la primera es la tradicional, la que siguen utilizando los profesionales de las ciencias sociales y que ha producido obras maestras del pensamiento humano, desde Platón hasta Norberto Bobbio pasando por Voltaire. La segunda es muy reciente, apenas un par de décadas, y se deriva de la implantación de las TIC tanto los países más desarrollados como en el nivel global. La noción clásica de democracia distingue entre lo formal posible y lo ideal, imaginario e inalcanzable. La noción post-TIC de democracia convierte en posible lo imaginario y lo utópico, lo cual permite evitar la confusión de los aspectos formales del proceso, con la posibilidad de la implantación de una democracia real que puede corresponder con antiguas utopías (http://www.empodera.org/conocenos.php).

En la mayoría de los países desarrollados esta trasformación ha sido asumida y cada vez son más los ciudadanos que se han dado cuenta de que las TIC pueden ser la mejor garantía para los derechos de ciudadanía, ya que ni las bombas, ni los tanques, pueden hacer nada contra Internet(1). También se han dado cuenta que la capacidad de innovación en relación a las TIC es lo que va a marcar las diferencias en el desarrollo social, político y económico, entre países y en las próximas décadas.

(1) De hecho no pueden hacer nada de ninguna manera para impedir el vinculo horizontal, porque Internet fue diseñada como un instrumento militar para vencer a las bombas, a los tanques y a los bombardeos estratégicos, es cierto que se puede "cerrar y bloquear" en un momento determinado y en un territorio definido, pero entonces todo este territorio, todos sus servicios, instituciones y todos los individuos quedan desconectados ya que la desconexión no puede ser selectiva. Los intentos de bloquear determinadas páginas web están condenados al fracaso, especialmente cuando se trata de ejercer algún tipo de control político, porque la red garantiza, si hay motivación suficiente para ello, un permanente e incontrolable vínculo de flujos horizontales. Sólo la represión física individual y selectiva parece afectar la condición esencialmente democrática de la red, aunque en mi opinión esto acaba volviéndose contra aquellos que lo practican.

Pero en España las cosas son un poco diferentes: tenemos un escaso protagonismo internacional en el ámbito de las TIC y además a la opinión pública esto no le parece mal, porque da por supuesto que "lo digital" es peligroso y además deshumaniza. Si comparamos en términos empíricos nuestra situación con el resto de países de la Unión Europea (y ya no digamos los de la OCDE) la presencia española tanto en lo referido a las tecnologías como a los contenidos de las mismas, es muy escasa y menor que la proporción que nos correspondería por el tamaño y el nivel de desarrollo que ha alcanzado nuestro PIB, aunque es frecuente localizar a profesionales de origen español, que a título individual o en pequeños grupos, trabajan en empresas de otros países.

A la vez ocurre que esta debilidad aparece en una sociedad a la que se puede calificar de altamente consumidora de TICs, una sociedad que se ha digitalizado de forma muy rápida, completa y hasta podríamos decir ansiosa y ávida. En este sentido, en la perspectiva del volumen e intensidad del tráfico digital, podemos observar como entre los meros usuarios españoles y los de aquellos países que protagonizan la revolución digital, aparecen muy pocas diferencias, es más incluso los superamos en algunos aspectos (http://e-libros.fundacion.telefonica.com/sie10/).

Por si fuera poco podemos atribuir las pequeñas diferencias en negativo, al excesivo coste de acceso a las TICs, muy superior en nuestro país cuando lo comparamos con otros de nuestro entorno, aunque a la vez este mayor coste apenas disminuye, por ejemplo, el porcentaje de hogares con tarifa plana. Es más, si lo analizamos en términos de demanda y oferta se puede sostener incluso que este coste es más elevado en España que en otros países, porque el ansia de los españoles por consumir TICs permite a los proveedores mantener sus elevados precios sin que apenas se resienta la demanda de los usuarios.

La situación de los centros educativos reitera esta misma estructura básica: abundancia de alimentos, muchos comensales pero poco personal en la cocina. El trabajo empírico coordinado por Carles Sigalés, José María Mominó y otros, nos dice que la escuela española (significativamente la pública) está muy bien dotada de TICs, por encima incluso de otros países de la OCDE y de la UE, pero a la vez la escuela se resiste a integrar las TIC en el proceso educativo e incluso a facilitar a través de estos medios disponibles el acceso a la red, a pesar de que se trata de alumnos muy digitalizados, pero **lo han hecho al margen de los recursos escolares**, a pesar de que las escuelas están mejor dotadas que los hogares para este acceso. De hecho, se viene a decir, nuestros adolescentes consumen y manejan TICs pero formalmente no aprenden a servirse de ellas para ampliar sus conocimientos o pensar en su futuro.
http://www.uoc.edu/in3/integracion_internet_educacion_escolar/esp/informe.html

Por este motivo no podemos atribuir esta situación al tradicional argumento sobre nuestro "habitual retraso tecnológico", primero porque

disponemos de recursos suficientes y segundo porque en otros sectores de la tecnología, que también exigen emprendimiento e innovación se han desarrollado en España de una manera espectacular. Por ejemplo las nuevas infraestructuras (y las tecnologías de obra civil), las energías renovables, en los que España ocupa un lugar preferencial muy por encima de su nivel de referencia productiva, e incluso la propia gestión de servicios públicos, que se ha adecuado muy bien a las demandas de los ciudadanos, lo que contrasta con las resistencias aparecidas en las administraciones publicas de otros países más desarrollados(2).

¿Por qué ocurre esto? ¿Porque existe esta extraña y en ocasiones invisible falla, que de forma paradójica nos está convirtiendo en un país de consumidores digitales, al tiempo que nos alejamos, de forma continua y progresiva, de la producción digital y del reparto internacional de las ventajas económicas de la "era de la digitalización"?. La explicación más habitual hace referencia al sistema educativo: como no hay ordenadores en las escuelas y una deficiente formación tecnológica no estamos ni preparados ni motivados para ser productivos en esta materia. Como hemos visto esto no es para nada cierto, en particular en las escuelas públicas de determinadas Comunidades Autónomas. La falta de emprendedores (y de oportunidades) en el ámbito de las TIC en España obedecería por tanto a otras razones.

En este artículo voy a tratar de plantear una hipótesis plausible que explique esta paradójica y peculiar situación española: Ocurre que recurriendo a la apariencia de un problema de relaciones generacionales (y de edad), se enmascaran estrategias de reproducción de clase que tratan de evitar la movilidad social (y los cambios en el sistema de estratificación e identidad de status) que las TIC han provocado en otros países. En esencia se trata de preservar un modelo de jerarquía social (en el que la edad es sólo un componente más), que ya se sintió amenazado por la transición democrática y que ahora trata de evitar otros, y quizá más profundos, cambios.

2. ¿Qué ha aportado la sociología al desvelamiento del proyecto de sociedad digital?

De todas estas cosas se supone que debería haber hablado la sociología. Pero su silencio, que en ocasiones se convierte en un rechazo explícito a hablar de ello(3), es más un dato para la reflexión que una base sobre la que construir una reflexión. Ha pasado casi un cuarto de siglo desde que Manuel Castells comenzó a escribir sobre "la era de la información" y hay que reconocer que su trabajo, al margen de cómo lo valoremos, ha tenido un gran impacto político y mediático en todo el mundo siendo el académico más citado en relación a la cuestión de las TIC, pero a la vez su obra ha producido dos efectos paradójicos.

De una parte ha producido un fuerte rechazo en amplios ámbitos de la sociología que han adoptado una posición numantina y ludista, como una

(2)
Durante décadas he desarrollado diversos trabajos de investigación y he supervisado programas en el nivel micro del ámbito educativo, esto me ha permitido observar (sin que esta observación tenga un valor empírico pero si permite formular una hipótesis), lo que parecía un extraño comportamiento por parte del profesorado de EEMM, que, como afirma la investigación empírica citada, se resisten a integrar las TIC en su docencia, pero que sin embargo las utilizan de forma razonable en su vida cotidiana. Además cuando alguno de estos profesores ha transitado hacia la administración educativa ha ejercido de forma excelente su condición de gestor digital. Fue este hecho el que me puso tras la pista de la clave (más implícita que explícita) para explicar su comportamiento docente: se trata del temor a "lo que puedan hacer los alumnos si se les proporciona un acceso libre a Internet y la responsabilidad de la escuela ante las posibles consecuencias". Una cuestión que se retomara en la parte central del artículo al hablar de la "escusa de los riesgos".

(3)
Hace unos quince años, cuando esta innovación podía darnos una ventaja competitiva, propuse comenzar a utilizar las DB de Oracle y sus posibilidades de enlace, para superar así los límites de los paquetes estadísticos. Una propuesta que requería un cierto

"defensa" frente a la mundialización y la globalización, en un contexto disciplinar de fuerte presencia de los movimientos y las actitudes anti-globalización. Se trata sin duda de un juicio erróneo pero que ha servido para colocar bajo sospecha a todos aquellos que pretenden analizar lo que está ocurriendo con las TIC sin descalificarlas previamente, lo cual no ha facilitado la emergencia de una verdadera sociología de las TIC, salvo casos excepcionales como el de Santiago Lorente. En todo caso resulta llamativo que no se quiera analizar un fenómeno social por un desacuerdo ideológico sobre el mismo. Es como si uno se negara a denunciar un genocidio porque no le parece bien lo que hacen los verdugos.

Esta primera paradoja la están resolviendo profesionales de otros ámbitos, en particular los procedentes de carreras tecnológicas que actualmente producen muy buenas descripciones empíricas sobre las TIC y la sociedad digital.

Pero esto deja pendiente lo que podríamos llamar aspectos micro-sociológicos de la implantación de la sociedad digital, lo que produce el segundo efecto paradójico. Porque los análisis más estructurales nos ofrecen un paisaje de cambio social muy intenso, de los más intensos de la historia de la humanidad(4), pero el rechazo que provoca este cambio, conduce hacia el más estricto desinterés intelectual.

Porque, ¿qué efectos está produciendo la digitalización sobre la estratificación social? ¿Qué efectos, al margen del fantasma del conflicto adultos/adolescentes, se están produciendo sobre el sistema de relaciones familiares? ¿Cómo van a operar otras variables como la socialización, la reproducción social, las relaciones entre grupos, las creencias religiosas, la trasmisión de las ideologías, la identidad,...? ¿Hacia qué tipo de conciencia individual (y colectiva) estamos transitando? ¿Cómo afectará a la vieja división social del trabajo? Silencio, al menos en España, silencio, salvo para afirmar que todo esto es la fuente de una posible catástrofe, que nos va a conducir a una sociedad de anomia absoluta.

Por este motivo, aunque los mimbres de los que se dispone son escasos, creo que hay que abrir este melón, porque no podemos permitir que esto siga así, aunque sin duda las primeras reflexiones no van a ser bien recibidas.

3. ¿Peligros? ¿Qué peligros?

La sociedad digital en general y la inmersión digital de las personas jóvenes se percibe como una inevitable fuente de peligros, que deben aludirse, con mucha vehemencia al hablar de las TIC, porque si uno no lo hace se coloca del "otro lado", al menos de la parte de los que por inconsciencia no quieren tratar el aspecto "verdaderamente importante" de las TIC que se refiere a la necesidad de ayudar a proteger a las personas jóvenes de la amenaza que suponen.

compromiso colectivo y que fue rechazada por unanimidad con estúpidos argumentos de un supuesto humanismo trascedente en el que "el ser humano nunca podrá ser sustituido..." ¿Por qué? ¿Por el conocimiento sobre sí mismo? Mientras la sociología seguía una trayectoria de SPSS dependencia, una parte de la administración pública, las empresas (en particular las de telefonía) y algunos grupos corporativos, desarrollaban, sin que se interfiriera ninguna mirada externa, esta estrategia. Con este panorama supongo que los "humanistas" asumirán que han preservado mejor nuestra condición humana al ceder a la optimización de las posibilidades de manipulación social.

(4)
Equivalente al menos a la revolución neolítica y a la revolución industrial.

De una parte débenos considerar que algunos de estos peligros se enuncian de forma explícita, como por ejemplo la adicción a las TIC, la influencia de los videojuegos sobre el comportamiento o la expansión del abuso sexual y el acoso personal “a través de la red”. Todos ellos son peligros reales, pero a la vez no es para nada cierto que surjan como una consecuencia propia de la digitalización. Más adelante analizare en detalle esta cuestión.

Pero a modo de primera aproximación, quisiera resaltar un caso paradigmático. En el año 2001 me encargaron un estudio sobre los posibles efectos que los videojuegos de acción violentos tenían sobre el comportamiento de los adolescentes. El informe de aquel trabajo me permitió entender, entre otras cosas, que la obsesión social por los riesgos de las TIC, se sustentaban básicamente sobre el desconocimiento de los mismos y que se exaltaban mediante diversas manipulaciones mediáticas. Entre los diversos aspectos del tema que me llamaron la atención (y que no incluí en el informe porque podría haber producido algunos malentendidos) estaba el hecho de que uno de los tipos de videojuegos más violentos eran los deportivos, en especial los de deporte extremo, en los cuales las prácticas anti-deportivas (y las trampas) no estaban solo permitidas sino que en muchos casos eran incluso premiadas.

En las entrevistas, ¿les parecía esto un riesgo a madres, a padres y a profesionales? Pues más bien no, más bien les parecía educativo. En cambio para estos mismos adultos con responsabilidades sobre los adolescentes, cualquier juego de acción, incluso con un menor grado de violencia, les parecía peligroso, sin acabar de asumir que era más fácil que sus hijos o hijas se enfrentaran al dilema de romperle la cabeza (o no) a un contendiente en un partido de futbol o de baloncesto, que al dilema de eliminar o ser eliminado por un alienígena en un submundo infernal (Comas, 2001).

Pero de otra parte, muchos de los riesgos que se atribuyen a las TIC son peligros implícitos y abstractos que no se pueden concretar, es decir, los que se sienten de verdad como peligros frente a los cuales nada se puede hacer para evitarlos, pero que acaban por “arruinar la vida” de las personas y representan unos peligros que amenazan a nuestra sociedad y a nuestro estilo de vida. Como se trata de peligros difíciles de identificar es muy frecuente asociarlos a argumentos morales que sirven como coartada simbólica para proponer medidas extraordinarias que los eviten.

Pero la sociedad no reaccionaría de una forma tan drástica si no intuyera la existencia de algún peligro real. De hecho las TIC contienen verdaderos peligros. Pero mientras los peligros y los riesgos enunciados son sombras chinescas que se proyectan sobre un lienzo blanco y que los narradores convierten en historias de terror para el público, los verdaderos peligros no se explicitan nunca porque pertenecen al ámbito de las cosas vergonzosas de las que no se debe hablar, por ejemplo que nuestra sociedad no es justa e igualitaria. Por este motivo hay que olvidar la voz del narrador e intentar averiguar cómo se producen las sombras.

4. Las TIC como fuente de peligro para la sociedad: ¿Cómo se producen las sombras chinescas?

4.1 La identidad de clase en la sociedad española.

4.1.1 La pertenencia de clase en España.

Hay dos maneras habituales de identificar las clases sociales, la orientación marxista que recurre a la relación con los medios de producción (y las relaciones de producción) y la orientación funcionalista que vincula el status social con la renta personal (o familiar) disponible. Ambas nos aportan información y ambas son útiles para interpretar de forma empírica la sociedad española. Pero hay una tercera vía, muy residual, que inicio Oscar Lewis con *"Los hijos de Sánchez"*, y que me parece imprescindible, al menos para las sociedades católicas y latinas. Se trata de interpretar la pertenencia como identidad, o mejor dicho, de otorgar a la identidad de clase la condición de mecanismo determinante en el sistema de relaciones sociales en España(5). No podemos obviar que esta perspectiva quizá sea también la del "habitus" social de Pierre Bourdieu, aunque la acepción real de este término parece más confusa y polisémica(6).

En nuestro país, se pertenece a una clase o de un estrato o grupo social, por "ser quien uno es", por quienes fueron sus antecesores que otorgaron un apellido que va más allá de una identificación porque otorga identidad(7). Existe una evidente asociación (correlación si se quiere) entre la asignación de status, la renta disponible, el patrimonio y el control de los medios de producción. Pero no son la renta y el patrimonio las variables que, por si mismas, definen o determinan la pertenencia a una determinada clase social sino que representan, ciertamente para una inmensa mayoría, ventajas de la propia adscripción. Es raro, pero existen en España, personas de clase alta con escasos recursos económicos pero que son reconocidos por los miembros de la misma como iguales. De la misma manera es cierto que hay personas con importantes patrimonios e ingresos que sin embargo no son reconocidos como iguales por la clase social a la que según un criterio marxista o funcionalista deberían pertenecer(8). Este juego está en presente en España en cada clase o en cada fracción de clase e incluso entre los más pobres y marginados, entre los cuales la identidad subjetiva prima sobre la condición objetiva (Comas, 2008).

También es cierto que, de vez en cuando, al menos en España se producen momentos de nivelación, en los que se ajustan las identidades de clase, las rentas y los patrimonios. Uno de estos momentos fue sin duda el de la Restauración (a partir del año 1875) y el otro la Transición Política a partir del año 1976, cuando, concluida la fase álgida del éxodo rural, se legisló sobre la pérdida de memoria y esta legislación fue aceptada por la mayoría de la sociedad española(9).
Pero una vez superado el "momento mágico" de la transición e introducidas una serie de reformas que, en los años 80, ajustaron y lubricaron al nuevo sistema de relaciones sociales, lo cierto es que llevamos

(5)
En *"Historia y conciencia de clase"* Grygöry Lukacs trataba de dar respuesta a esta cuestión desde una perspectiva marxista. Porque si la conciencia de clase estaba alienada (reificada o cosificada) por los determinantes de la división social del trabajo y las relaciones de producción, ¿Cómo era posible que una clase social pudiera ver el mundo como es de verdad? Lukacs trata de mostrarnos que esto no sólo era posible sino que además esto es algo que se puede superar. Pero su respuesta, sin duda la más citada en la historia de las ciencias sociales en el siglo XX, aún me resulta poco inteligible. Sigo pensando que en este tema no hemos avanzado más allá de formular de manera correcta el problema de la alienación, es decir, preguntarnos ¿Cómo es posible concebir una conciencia (tanto individual como colectiva) que supere las constricciones inducidas por las condiciones históricas y sociales? En este tiempo también hemos aprendido que las respuestas vanguardistas son el presagio de las dictaduras y los genocidios.

(6)
Lo que se puede observar en la primera definición de habitus que dio Bourdieu: *"El habitus se define como un sistema de disposiciones durables y transferibles - estructuras estructuradas predispuestas a funcionar como estructuras estructurantes- que integran todas las experiencias pasadas y funciona en cada momento como matriz estructurante de las percepciones, las apreciaciones y las acciones de los agentes cara a una coyuntura o acontecimiento y que él contribuye a producir"* (Bourdieu, 1980)

(7)
Esto debería haber saltado a la vista hace mucho tiempo, porque el principal mecanismo

más de veinte años en los que se ha estabilizado el modelo de estratificación y la tendencia general es evitar que las cosas cambien.

A finales de la década de los años 80, detectaba Salustiano del Campo este proceso de nivelación social y presentaba como una novedad histórica la conformación de un sistema de clases medias en España (Del Campo, 1989), una interpretación que ha sido muy discutida en las décadas siguientes, hasta que el mismo autor ha aceptado que se trata de un sistema complejo con cambios paradójicos y múltiples facetas, en cuyo seno pervivía una tendencia dualizadora (Tezanos, 2008). En realidad, creo que las diferencias analíticas en estos veinte años se corresponden más bien a las diferencias entre la "fase/oportunidad" de ajuste y nivelación que se produjo en la transición política y la actual fase de inmovilismo.

Porque en el mismo año 1989 (aunque la tesis doctoral original, dirigida justamente por Salustiano del Campo, fue presentada en el año 1986), se preguntaba Lorenzo Cachón *"¿Movilidad social o trayectorias de clase?"*, señalando las dificultades que en España tenía contestar a esta pregunta. Al final, siguiendo a Pierre Bourdieu, proponía Cachón considerar que las trayectorias sociales eran, en España, complejas trayectorias de clase, limitadas por la percepción subjetiva de la propia clase, sugiriendo que sólo el análisis biográfico podía dar cuenta de las mismas. Algo especialmente cierto en aquel momento en el que estaba concluyendo la fase de ajuste, lo que daría lugar a la inminente recomposición del modelo estable de sociedad estamental a la española. La santa tradición.

Por si esto fuera poco ahora sabemos que en los países de la OCDE (según una encuesta con una muestra de 44.000 personas) la felicidad se resiente entre aquellas personas que tienen salarios muy bajos en aquellos países con una alta movilidad social, mientras que en aquellos países en los que la movilidad es escasa los bajos sueldos no impiden ser feliz (OCDE, 2009). Esto explica que los ciudadanos (en particular las personas jóvenes) de España, un país con escasa movilidad, fuertes desigualdades y bajos salarios se consideren, sin embargo, los más felices de Europa (Elzo, 2006).

Sin tener en cuenta esta realidad resulta muy difícil entender lo que ha pasado, lo que está pasando (y seguramente lo que va a pasar) con nuestros jóvenes consumidores, pero no creadores digitales, porque "la revolución digital" anuncia cambios sociales y la sociedad española se niega a reconocer la mera posibilidad de emprender un nuevo (y traumático para ella) ajuste social. Por este motivo hay que dejar las cosas como están aunque todos salgamos perdiendo.

4.1.2 La función estratégica de la noción de "ruptura del pacto social".

En el apartado anterior se establece la hipótesis de que la relación de la sociedad española con las TIC, se puede explicar e interpretar desde la perspectiva del temor a que la "revolución digital" y el cambio social

constituyente de las relaciones sociales en nuestro país fueron las "probanzas" genealógicas que exigían los estatutos de limpieza de sangre que comenzaron a aplicarse en el año 1449 y que no se extinguieron definitivamente hasta una fecha tan reciente como el año 1870. Algún rastro (o habitus) deberían haber dejado estos más de cuatro siglos de obsesión por la identidad familiar y la pertenencia social, que además garantizaban la disponibilidad patrimonial y el acceso al empleo, pero como nos da vergüenza reconocerlo, nuestra memoria selectiva lo ignora, lo que seguramente demuestra que pesa mucho más de lo que imaginamos.

(8)
Nuestra cultura y nuestro lenguaje están repletos de términos y frases despreciativas, hacia estos individuos, que creen estar donde no deben simplemente porque tienen dinero y que suscitan el rechazo no sólo de los miembros de la clase a la que tratan de pertenecer sino de toda la sociedad. Insultar a aquellos que se proponen objetivos de movilidad social es "políticamente correcto" en nuestro país. El tópico norte-americano del vendedor de periódicos que llega a Presidente, es en España tan inimaginable que nadie se molesta en desmentirlo.

(9)
El pacto por el olvido de nuestra transición no sólo supuso una amnistía para los delitos de la dictadura sino algo mucho más importante. La pertenencia y la identidad de clase se ajusto a la realidad socio-económica y patrimonial, obviando, por un momento, la cuestión genealógica. Se produjeron así pérdidas o ganancias pero para la mayoría represento una oportunidad. Quizá por este motivo la verdadera amnistía se refería a los bienes adquiridos y no tanto a los crímenes cometidos. Así

asociado a la misma, produzcan efectos indeseados sobre la estabilidad del sistema de clases, es decir, que trastoquen las reglas del modelo identitario de estratificación social a la española y produzcan una fase de confusión en los status sociales, lo cual, en nuestro país, suele resultar siempre muy conflictivo.

Por este motivo hay que evitar que la imparable y necesaria inmersión digital produzca algún proceso de movilidad social. Convertirnos en un país de meros consumidores digitales es una estrategia orientada a prevenir este cambio, pero resulta una medida insuficiente, por ello si nos preguntamos ¿cómo se ha evitado de forma habitual la movilidad social en España? Podemos deducir otras estrategias ideológicas, pero todas ellas, siempre han contado con una intensa colaboración de la institución familiar(10).

En el pasado estas estrategias ideológicas pasaron por el control religioso, un control que permitió que ciertas prácticas y actitudes propias de "la modernidad" no fueran admisibles simplemente porque la iglesia católica lo decía, y frente a una norma religiosa no cabía alternativa. Pero en estos momentos esta opción se ha perdido, aún entre aquellos que se proclaman católicos practicantes, por lo que ha sido necesario recurrir a otros argumentos de autoridad.

Además en la actualidad los promotores y los portadores del cambio social por la vía de la "innovación digital" son personas jóvenes que maximizan sus posibilidades de emprendimiento laboral a través de las TIC, pero que, en general, no conocen el potencial de cambio social (aunque obviamente son conscientes de los beneficios económicos personales) que las mismas llevan aparejado.

Ante este panorama, tratar de evitar este cambio social, no es una tarea demasiado complicada y ha surgido una alternativa muy sencilla y eficaz: se trata de convertir el futuro tecnológico en una amenaza, en una amenaza que retrae a las personas y que disminuye el interés por participar en este futuro. No se trata del catastrofismo propio de la ciencia ficción, ni tan siquiera de la condición de "amenaza al humanismo" al que he aludido antes como parte de la "cultura sociológica", sino de algo más cercano, propio de la experiencia cotidiana que sustenta los diseños de los proyectos personales de vida. Es la amenaza de equivocarse, el miedo al riesgo frente al empleo, al futuro, a la estabilidad, a encontrar dificultades en la emancipación personal y en la posibilidad de un vivir una "vida normal" que incluya un proceso de mejora de las condiciones materiales.

Las personas jóvenes viven, en España, bajo la permanente amenaza de que "esto se va a acabar" y de que no tienen futuro, lo cual, de una parte les invita a "divertirse mientras puedan" y de otra a no tomar iniciativas, a no ser emprendedores y a no empoderarse, porque "¿para qué?". Por otra parte los efectos de esta invitación a la pasividad sobre el comportamiento (muy obediente en general) de las personas jóvenes refuerza el tópico

algunas familias de la aristocracia republicana, cuyos patrimonios habían sido expropiados, dejaron de ser aristocracia y se asentaron en la clase media ilustrada, en cambio otras familias que habían adquirido patrimonio en el franquismo vieron reconocido su nuevo estatus. Todo esto parecía muy aceptable por parte de todos (incluso por los que perdían) porque el gran ajuste se produjo sobre muchas (o más que muchas) familias proletarias y jornaleras que se convirtieron en familias de clase media.

(10)
Lo que para el caso de las TIC retomaremos en el próximo apartado.

pesimista de los adultos sobre el preceptismo de las personas jóvenes. El ciclo se retroalimenta como un bucle, como un mensaje de doble vinculo y así consigue sus objetivos: impedir que la iniciativa generacional conduzca a nuevas y desconocidas fórmulas de movilidad social que podrían volver a desestabilizar el modelo de estratificación social.

La expresión "no futuro" propia en otros países de adolescentes y personas jóvenes más o menos trasgresoras, es en España, una consigna social ampliamente aceptada y los "raros y trasgresores" son los adolescentes que no la aceptan y se convierten en activistas, en innovadores y en emprendedores(11).

Se trata de un discurso social fijo, invariable, que se prolonga a lo largo de todo el periodo democrático y que funciona con independencia de las condiciones económicas y de la evolución del empleo (y en particular del empleo juvenil) de cada momento histórico. Pero que ha conducido a una parte sustancial la juventud española hacia el conformismo social, hacia el abandono temprano de los estudios(12) y hacia la dependencia familiar.

Pero ¿cuál es la articulación ideológica que justifica y suscita este relato y estas prácticas sociales? Seguramente son varias, pero en relación a la cuestión concreta que tratamos de contestar en este artículo, creo que la más significativa es la teoría de la "ruptura del pacto social" que algunos identifican con el "pacto keynesiano" y otros con el "pacto de Marshall" y en su versión más elaborada con el "pacto keneysiano-fordiano".

¿Qué dice la teoría de la "ruptura del pacto social"? Pues que en un momento impreciso del pasado, se estableció un gran pacto, en los países desarrollados de occidente (incluido España) entre las clases sociales en pugna para garantizar unas reglas de juego y un reparto de los beneficios del sistema productivo, un reparto no equitativo, pero que garantizaba la necesaria **paz social** tan apreciada por las clases altas y la garantía de un trabajo accesible, digno, estable, seguro y con derechos sociales (incluido el sistema de pensiones) para la clase trabajadora. Dicho pacto se desplegaba desde el mundo del trabajo, ya que el pacto facilitaba a los trabajadores un acceso, más o menos automático, a un trabajo, lo que les garantizaba derechos sociales y de ciudadanía. Unos derechos que a través del trabajador (en general el pater familias) se trasmitían al resto de los miembros de **su familia**.

Cualquiera se da cuenta que esta noción es una revisión corregida y ajustado a las actuales condiciones históricas de la vieja noción que Thomas Hobbes expuso en su ***"Leviatán"*** como el "contrato social": *"cada hombre es enemigo de cada hombre; los hombres viven sin otra seguridad que sus propias fuerzas y su propio ingenio debe proveerlos de lo necesario. En tal condición no hay lugar para la industria, pues sus productos son inciertos; y, por tanto, no se cultiva la tierra, ni se navega, ni se usan las mercancías que puedan importarse por mar, ni hay cómodos edificios, ni instrumentos para mover aquellas cosas que requieran gran*

(11)
Hay que comenzar a entender que en España una parte importante de las personas jóvenes que conforman la imagen de desmotivados a los que sólo les interesa la diversión, que son presentistas, con un bajo interés por los estudios y con un cierto grado de absentismo laboral, se les llame como se les llame en cada época, representan más bien a la juventud socialmente disciplinada que, para una amplio sector de la sociedad garantiza la reproducción cultural, nuestro estilo de vida y la estabilidad social, en cambio sobre las personas jóvenes más pro-activas, mas motivadas y más emprendedoras, se suscita siempre la sospecha de algún tipo de trasgresión inaceptable. También debemos comenzar a entender que si bien esta descripción va a ser rechazada como una mentira evidente, por una mayoría de ciudadanos, tal rechazo no supone, de manera más o menos consciente, que esta no sea su conducta natural y habitual en las relaciones con las personas jóvenes, se trata de una conducta bien interiorizada, codificada y con un alto grado de pertinencia cultural. Tal rechazo es parte del doble vínculo y de la esquizofrenia a partir de la cual la sociedad española se relaciona con las personas jóvenes.

(12)
Hace casi dos décadas que presentamos un trabajo empírico en el que se demostraba que lo que llamamos en España "fracaso escolar" se componía, al menos, de dos procesos muy diferentes, de una parte una realidad de "fracaso" que se relacionaba con el bajo nivel educativo de los que fracasaban, con cifras muy similares a los países con "grandes éxitos escolares". El segundo era propio de España y se relacionaba con el abandono escolar, en especial

fuerza o conocimiento de la faz de la tierra ni medida del tiempo, ni artes, ni letras, ni sociedad; y lo que es peor que nada, hay un constante temor y peligro de muerte violenta, y la vida del hombre es solitaria, pobre, grosera, brutal y mezquina". Para superar este estado de cosas los individuos establecen un **pacto o contrato**, mediante el cual cesan las hostilidades delegando los derechos de los individuos en una soberanía superior, que todos ellos reconocen (Hobbes, 1651).

El contrato implica renunciar a derechos fundamentales a cambio de seguridad, estabilidad, certidumbre y una garantía de que los diferentes grupos sociales podrán mantener sus privilegios, sus ventajas o sus niveles de supervivencia si respetan a los demás *"La única vía para construir ese poder común, apto para la defensa contra la invasión extranjera y las ofensas ajenas, garantía de que por su propia acción y por los frutos de la tierra los hombres puedan alimentarse y satisfacerse, es dotar de todo el poder y la fuerza a un hombre o asamblea de hombres, quienes, por mayoría de votos, estén capacitados para someter sus voluntades a una sola voluntad. Ello significa: elegir un hombre o asamblea que lo represente, que todos consideren como propios y donde puedan reconocerse a sí mismos como autores de lo que haga o planee aquel que representa su persona, en todo lo que respecta a la paz y la seguridad colectivas; que, por otra parte, sujeten sus voluntades a la voluntad de aquél, y sus juicios a su juicio. Esto implica más que la mera aprobación o acuerdo; es una unidad concreta de todo en una sola persona, instituida mediante un pacto de cada individuo con los demás, tal como si cada uno dijera a todos: autorizo y transmito a este hombre o asamblea de hombres el derecho que me asiste de gobernarme a mí mismo, a condición de que vosotros transmitáis también a él igual derecho y autoricéis sus actos de igual forma. Hecho lo cual, la multitud así reunida en una sola persona se convierte en Estado, en latín civitas. Este es el origen del gran Leviatán o (designándolo con más reverencia) el dios mortal al que debemos, bajo el Dios inmortal, la paz y la defensa. Esta autoridad, transferida por cada hombre al Estado, tiene y emplea poder y fuerza tales que por el temor que suscita es capaz de conformar todas las voluntades para la paz, en su propio país, y para la ayuda mutua contra los enemigos, en el extranjero. En esto radica la esencia del Estado, que puede definirse como sigue: persona resultante de los actos de una gran multitud que, por pactos mutuos, la instituyó con el fin de que esté en condiciones de emplear la fuerza y los medios de todos, cuando y como lo repute oportuno, para asegurar la paz y la defensa comunes. El titular de esta persona se denomine soberano y su poder es soberano; cada uno de los que lo rodean es su súbdito"* (Hobbes, 1651).

Ambas nociones (contrato y pacto) no sólo son equivalentes en el plano de la coincidencia estructural (la sociedad es el resultado de un pacto necesario para garantizar la paz, el progreso y la estabilidad), sino que ofrecen otras coincidencias que permiten clarificar su funcionalidad. La primera coincidencia se refiere a la metodología con la que se construyen ambas nociones, porque en ambos casos el pacto se anuncia post-facto a modo de una reflexión, sobre unos acontecimientos del pasado, en torno a

de varones, con un nivel educativo medio, pero que reaccionaban ante la profecía de "falta de futuro" buscando una temprana inserción laboral, porque "¿estudiar para qué?" (Comas y Granado, 1995). Desde entonces se han puesto en marcha muchas iniciativas para evitar o combatir el primer tipo de fracaso escolar pero ninguna para evitar el segundo (más bien el abandono escolar se ha venido promocionando en la etapa de euforia económica), por este motivo seguimos siendo un país con una altísimo nivel de fracaso escolar, que sólo la presente crisis esta comenzado a corregir ya que la alternativa de un acceso fácil y precoz a un puesto de trabajo se ha hecho más difícil y complicada.

los que no existe ninguna constancia, pero que se deduce del "actual estado de las cosas". Esto significa que la idea de contrato o de pacto es en ambos casos, una noción post-facto que como en una novela policiaca trata de averiguar cómo se produjo el crimen y quien es el culpable, sólo que en este caso no hay cadáver ni se sabe cuando se produjo el delito, aunque ya se sabe quién es el culpable(13).

Porque, por ejemplo en España, si la idea de la ruptura del pacto social ya se formula en plena transición a la democracia ¿Cuándo se había formalizado para que pudiera romperse entonces? ¿En la legislación de los "jurados mixtos" de Primo de Rivera? ¿En la reforma agraria de la República? ¿En el año 1938 con el Fuero del Trabajo? ¿Unos pocos años después, en 1945, con el capítulo III del Fuero de los Españoles? ¿O quizá el pacto social estaba contenido en la estructura de los Sindicatos Verticales? Ironías aparte parece sensato deducir que el régimen franquista no pudo ser el vehículo portador de este pacto social y por tanto no pudo "romperse" mientras el régimen siguió vigente. La única opción que nos queda es entonces suponer que se conformó en la democracia para romperse de forma inmediata.

¿Cuándo ocurrió esto? ¿Cómo ocurrió esto? La única posibilidad formal podría ser en el Estatuto de los Trabajadores de marzo de 1980, o quizá en los pactos de la Moncloa de octubre de 1977. Pero releyendo ambos textos no parece posible rastrear en los mismos un contenido del que podamos deducir la existencia, aún implícita de un pacto similar. Por tanto no hubo ni tiempo ni ocasión para formalizar dicho pacto, ni por supuesto el contrato de Hobbes(14).

La segunda coincidencia entre el supuesto contrato social de Hobbes y el pacto social vinculado a Keynes se refiere al contexto sociopolítico que permite a ambas nociones presentar que bien el contrato o el bien pacto, de los cuales se supone que han derivado tantas ventajas sociales, están siendo amenazados, corren peligro de romperse y como consecuencia las cosas volverán al anterior estado de anarquía o de falta de garantías sociales. En el caso de Hobbes, muy condicionado por su actividad política y sus compromisos con la defensa del absolutismo y en oposición primero al parlamento y después al fundamentalismo puritano(15), la amenaza de la ruptura del contrato (contrato que él había "deducido a través del razonamiento cartesiano") aparecía representada a la vez por ambos enemigos.

En el caso de la actual noción de "ruptura del pacto social", el concepto aparece, como hemos visto, cuando el supuesto pacto, que se enuncia en este momento, se ve amenazado por diversos enemigos, uno explícito: el indefinible bucle de intereses, ideas y extrañas alianzas que sirven de punto de apoyo para la toma del poder político por parte de los lobys de neoliberalismo económico(16). Pero otro más implícito: los posibles cambios sociales (y de organización del trabajo) que anuncian las TICs (Carmoy, 2001).

(13)
No es esta la opción que se ha tomado en el ámbito de las reivindicaciones feministas prácticas para sustentar las políticas de igualdad. Porque el pacto mujeres/hombres se ha escrito, se ha propuesto de una manera formal y trata de impulsarse hacia el futuro sin reclamar la pre-existencia de un pacto que en un tiempo histórico abstracto estableció cuales eran las relaciones entre mujeres y hombres. Además cuando desde el feminismo más académico se ha rastreado un posible pacto implícito se ha llegado a Juan Jacobo Rousseau y se ha determinado que el contrato sexual es un pacto por la desigualdad (Pateman, 1988). Lo que evidencia un intenso contraste estructural (y moral) entre, de una parte la noción de contrato social y pacto keynesiano (el pasado fue mejor y debemos preservarlo) y de otra parte la noción de pacto sexual (el pasado es injusto y debemos cambiarlo).

(14)
Se puede alegar que el pacto es sólo una confluencia de factores estructurales que lo hacen posible en una coyuntura histórica determinada, pero aunque aceptemos esto no podemos olvidar que en este caso también se requieren instrumentos jurídicos que sustenten las garantías descritas ¿Cuáles son? ¿En que momento se han promulgado?

(15)
Hobbes fue un activo partidario del rey Carlos I en su pugna con el parlamento, le siguió en la guerra civil, se exilio a Francia en la etapa de Cromwel donde fue tutor del futuro Carlos II y precisamente publicó entonces su Leviatán. Estaba claro a quién iba dedicado: a los malvados que rompen los contratos.

(16)
No deja de sorprender la curiosa coincidencia entre la

A partir de ahí podemos entender, como también se puede formular la noción de ruptura del pacto social, entre otra perspectiva en apariencia diferente pero que en realidad es la misma. Porque desde principios de los años 80 el anuncio de esta ruptura se vincula a una previsible catástrofe, a una profecía que denota que *"la actual juventud no podrá emanciparse en las ventajosas condiciones que lo hicieron sus padres, su inserción en la sociedad será muy limitada y vera erosionadas sus libertades y sus garantías sociales", una profecía que se asociada además a la idea de que "esta amenaza explica ciertos comportamientos, como el consumo de heroína en la década de los años 80, el del cocaína y los movimientos okupa en los años 90 y el botellón y el fracaso escolar en la última década".*

Se trata de una profecía cuyos sucesivos enunciados ya he descrito en otro texto (Comas, 2007), que aparece tanto en la serie de los Informes Juventud en España (con matices en los últimos), como en los Informes de las Comunidades Autónomas y en casi todos los Estudios de Juventud municipales, aunque los dos textos más emblemáticos son el "Informe Schwartz" del año 1981, el "Informe Petras" del año 1996, sin que podamos obviar la referencia a otros textos de gran impacto (Conde 1996; Alonso, 1999; Conde, 200; Alonso, 2001).

Pero ¿se han cumplido estas profecías? Hasta ahora está claro que no. Así la generación de jóvenes de la profecía del Informe Schwartz, ya se ha pre-jubilado o está en trámite de jubilarse, la generación de los primeros Informes Juventud son ahora los padres y madres de las actuales cohortes de personas jóvenes y la generación del Informe Petras (se refería a personas jóvenes de entre 18/25 años del año 1993/1994) se aproxima ahora a los a los 40 años.

El hecho de que estas profecías no se hayan cumplido en el pasado no significa que no puedan cumplirse en un futuro más o menos próximo, aunque, posiblemente, se trata de profecías que se auto-cumplen, en una gran medida porque el rechazo a participar en los procesos de innovación que están produciéndose en otros países va a situarnos en una posición subordinada en el contexto de la división internacional del trabajo(17), por otra parte el "Estado de Bienestar" que se supone fundamento el propio pacto social, se enfrenta a enormes retos y a una crítica neoliberal instalada en la comodidad del poder político y mediático(18).

El "problema de España" en esta materia es que una vez reajustado el sistema de estratificación social como parte del consenso de la transición, se trataba de impedir, de evitar o al menos minimizar nuevos procesos de movilidad social que podían amenazar un sistema de estratificación que ya había cambiado "demasiado" con el ajuste de la transición. Como he explicado quedaron incorporadas al mismo algunas subclases (ascendentes) al tiempo que se recomponía el sistema de relaciones entre las clases. La idea de que aquellos fueron muchos cambios, cambios excesivos incluso, sigue pesando, y mucho, en la conciencia de demasiados españoles.

confluencia política de intereses de librecambistas civiles y puritanos religiosos en el siglo XVII, con la actual confluencia entre liberales políticos y fundamentalistas religiosos para agruparse bajo la bandera del neoliberalismo y ostentar así la hegemonía ideológica en el actual mundo desarrollado.

(17)
Las iniciativas públicas en esta materia tienen un corto recorrido y pocas posibilidades cuando la sociedad española, como trato de explicar en este articulo, se muestra muy reacia, por las razones que también trato de dilucidar, a asumir la necesidad de innovar o incluso a dejar a los innovadores trabajar.

(18)
Pero las principales amenazas para el futuro del Estado de Bienestar proceden de otro lugar, de una parte la caída del muro en 1989, que liberó al sistema capitalista de tener que argumentar, frente a un sistema antagónico, que sus ciudadanos habían conseguido un mayor grado de bienestar. De otra parte el hecho de que en muchos países, entre ellos España, se haya tratado de compaginar las demandas y necesidades propias de un sistema de bienestar con una baja presión fiscal, ha provocado una endeudamiento y un déficit tan elevado que, salvo que se aumente la presión fiscal lo que no parece, una parte importante de servicios y prestaciones de bienestar deberán ser eliminadas.

Por tanto hablar de ruptura del pacto social adquiere entonces otro significado: se trata, como ya se ha explicado, de desmotivar a las personas jóvenes para que no protagonicen otro asalto contra nuestro modelo de estratificación. Al presentar la ruptura de pacto social como un intento explícito de destruir los logros del pasado, se induce a sospechar de aquellos emprendedores que tratan, por la vía de las TIC, de introducir nuevas propuestas. Por supuesto nadie alude a que en realidad la sospecha se refiere a aquellos que tratan de poner en cuestión la lógica identitaria de nuestro sistema de castas. Por este motivo se afirma que la ruptura del pacto social responde **sólo** a una estrategia neoliberal que supone una amenaza para los derechos sociales. Como las TIC proceden de países con economías muy desregularizadas, como EEUU, Japón, Corea y otros "tigres asiáticos", es fácil asociar TIC y neoliberalismo.

Así es fácil trasmitir que las TICs no amenazan a las clases sociales más pudientes, ni al modelo de estratificación social vigente, sino sólo a los grupos sociales con menos recursos, en particular para la clase trabajadora a la que se le dice, *"tus hijos ya no tienen la garantía fe ser trabajadores industriales (o de servicos) fijos como lo has sido tú" o incluso "ya no podrán forman parte de la clase media a la que ascendiste cuando la transición democrática",* lo cual, aunque puede interpretarse de dos maneras, bien como que no tienen ninguna garantía de ciudadanía o bien como que tienen la posibilidad de moverse en la escala social, sólo se interpreta de la primera.

Por este motivo no debemos pensar que en España todo esto es sólo el mero debate entre aquellos que sostienen que la flexibilidad en el empleo es la fuente de la incertidumbre social, el triunfo de los mercados y la derrota de los derechos de ciudadanía (Alonso, 2001) y los aquellos que sostienen que, al menos en el ámbito digital, la flexibilidad representa una virtud adaptativa para una etapa superior de desarrollo que además reduce la incertidumbre social y las desigualdades (Carmoy, 2001). Porque es algo más, es la lucha por preservar un sistema de clases que se sostiene sobre un modelo de identidades sociales muy poco proclive a aceptar cambios.

4.1.3 Consecuencias sobre la juventud española de las acciones de resistencia a los intentos de movilidad social.

La omnipresencia, durante todo el periodo democrático, de la teoría de la "ruptura del pacto social", el hecho de que la profecía no se haya cumplido nunca a lo que se añade la proyección de un largo periodo de tiempo de estabilidad política, escaso cambio social y reproducción continua del modelo de clases, confirma que la función de la teoría es contribuir a impedir la movilidad social y desarmar las amenazas al statu quo de nuestro sistema de estratificación.

Por este motivo y en contra de lo que piensan algunos autores que recurren a conceptos como el papel simbólico del consumo, la distinción y el "habitus", para explicar la ruptura del "modelo de producción

keynesiano/fordista", o del pacto social que este modelo parece establecer, sino que se han convertido, al menos en España, en los instrumentos, en los mecanismos sociales, para evitar el cambio, la trasformación, la movilidad y el avance social. En España se consumen muchas TICs (y se está dispuesto a pagarlas más caras que en otros países), por el prestigio, por la distinción, como un "habitus" (que entonces es claramente "hábito") de conciencia tradicional de clase(19). Una conciencia bien entendida pero que no produce los efectos deseados, porque justamente esta aparente distinción funciona como una no-distinción.

Como consecuencia de estos hechos los jóvenes se encuentran ante una disyuntiva tan compleja que parece más un doble vínculo. De una parte el mensaje social les dice que deben cultivar las distinción tecnológica (aunque sea sólo como consumidores), de otra parte les dice que cuidado con destacar porque, como veremos, esto es malo. En ocasiones se habla de "lo razonable" y "lo equilibrado" pero nunca se define el punto de equilibrio, porque, como en la esquizofrenia, hay que integrar los dos mensajes a la vez y hasta sus últimas consecuencias.

Pues si eres joven y no tienes móvil, no estás en las redes sociales, no pirateas música y la escuchas en tu MP3, no haces tus trabajos gracias a Internet, no demuestras en casa que eres la única persona que sabe manejar los aparatos, pues muy mal. Te encuentran enchufado a tu red social, has puesto un mensaje para quedar con los amigos, has pirateado la música que escuchas, haces (o copias) los trabajos con las páginas de "vagos" de Internet y siempre les dices a los mayores "aparta" delante de cualquier aparato, pues también muy mal, aunque se espera que este sea tu comportamiento.

Pero si además eres emprendedor y creativo y acudes a los "partys tecnológicos", pues entonces esto no es muy malo sino que estas perdido, porque ya no tienes confianza en los tuyos, los expones a los peligros de "querer cambiar las cosas", quieres ser más que ellos y quizás que otros sin conformarte con el lugar (y la seguridad y la garantía de futuro) que ofrece la pertenencia y las estabilidad social.

4.2 La tradición del familismo mediterráneo.

Los autores que trabajan comparando los sistemas de bienestar en Europa utilizan la noción de "familismo mediterráneo" para describir los mecanismos de solidaridad intra-familiar que caracterizan a las sociedades de Italia, Portugal y España. En general los relacionan con una "cierta tradición cultural" que nadie especifica y en ocasiones también se relacionan con "la cultura católica" sin explicar como en otros países con "cultura católica" estos mecanismos son algo diferentes. Desde hace años vengo trabajando en la cuestión de cómo influye esta situación en la vida de los jóvenes. Son numerosos los textos que he dedicado a esta cuestión (Comas, 2004; Comas, 2005a; Comas, 2005b; Aguinaga y Comas, 2006; Comas, 2007; Aguinaga y Comas, 2008) y para no repetir otra versión de las mismas ideas prefiero reproducir una parte del libro **"Jóvenes**

(19)
El mayor volumen de tráfico en internet, en España, tiene como objeto piratear el cine y la música. Parece que somos la primera potencia mundial en este tema, es decir, nuestro porcentaje de pirateo audiovisual sobre la totalidad del tráfico en internet es el más elevado del mundo. El español medio paga una conexión más cara porque entiende "que le compensa" si tuviera que pagar (a precios inexplicables por cierto) por la música o las películas que se descarga. De hecho se descarga más películas de las que va a poder ver nunca y más música de la que va a escuchar aunque dedique toda su vida a hacerlo. Su afán coleccionista le hace sentirse distinto, más listo porque obtiene bienes a un precio que considera inferior al del mercado. Obviamente el precio sería inferior si la conexión fuera más barata, pero no importa, compensa el precio de ir al cine o comprar un video. Además le permite decir "tengo seis mil películas" en una unidad multimedia de memoria externa. Como mucho visionará, con una intensa dedicación, una tercera parte de las mismas antes de que la tecnología quede obsoleta. Tampoco importa mucho, porque una gran parte ya las ha visto en el cine o en la televisión, pero ahora "las tiene" de la misma manera que tiene dinero en su cuenta corriente. En cambio en España apenas se piratean libros y los que lo hacen no tienen una buena imagen, ni tan siquiera cuando se trata de libros cuyos derechos de autor ya han caducado. El número de visitantes de las bibliotecas virtuales es escaso, especialmente si excluimos a los estudiantes cuando hacen un trabajo, porque el libro aporta distinción cuando es "de papel" y a pesar de que es tan fácil piratear libros como películas, el español medio prefiere tener una biblioteca física para acompañar a su

Asturianos: los escenarios de una generación premeditada" (Comas, 2009), un libro editado que por razones que se me escapan no está siendo distribuido. Sin duda Asturias representa uno de los lugares en los que este modelo de sociedad resulta más evidente, prefigurando una situación que comienza a aparecer en otros territorios. Reproduzco, del capítulo de conclusiones, una de las tres "dificultades para las personas jóvenes en Asturias" y dos de los cinco retos que se plantean en dicho territorio.

4.2.1 El impacto de la condición de una generación muy premeditada.

La juventud asturiana, tal y como aparece en el estudio, tiene una difícil ubicación en el mundo social. Ubicación en un sentido material, pues se enfrenta a un mundo laboralmente difícil, competitivo e incierto, pero también simbólica, pues no acaba de saber cómo definirse, ni qué la caracteriza, ni dónde debe poner los límites de su identidad. Es a la vez, y así lo reconoce, una juventud protegida, formada, con un alto nivel de vida en sus capas medias, con tiempo y recursos de todo tipo a su disposición. Es el modelo perfecto de generación premeditada, porque los jóvenes asturianos son un bien muy escaso, mucho más escaso en Asturias que en el resto de España (y seguramente del mundo), un tesoro de excepcional valor al que las familias se dedican a proteger. Pero tanta protección les impide expresarse de una forma autónoma.

La mezcla de desasosiego público y protección privada caracteriza la posición de los chicos y chicas asturianos en estos momentos. Como hemos visto a lo largo de la investigación, este desequilibrio no es casual: los jóvenes son muy queridos, puesto que el modelo de reproducción español y asturiano se basa en muy pocos hijos convertidos en objetos de deseo, y reciben toda clase de protección y prestaciones por parte de la familia. A cambio, pierde presencia en el espacio público.

Ser minoría no es sólo ser menos numéricamente. Es también ser menos importante, ser dependiente, no ofrecer discurso propio, tener que cubrir los objetivos que a otros les "parecen" los correctos. De los jóvenes se habla mucho en Asturias, pero cuando su propio discurso trata de expresar "queremos", rápidamente se sustituye por la expresión adulta de "los jóvenes quieren y necesitan". De hecho este relato de lo que "los jóvenes asturianos quieren y necesitan" está tan interiorizado que las demandas de las organizaciones juveniles lo asumen como propio.

En esta singular exclusión de los jóvenes del espacio público colaboran las Políticas de Juventud. Los recursos, al menos la planificación de los recursos, se orienta hacia las concepciones sociales de los adultos y se dedica poca atención a una política de juventud dirigida a los más jóvenes. La razón es que una juventud privatizada puede depender de las familias, que utilizan las transferencias públicas, además de los ahorros, en ofrecer más protección a sus jóvenes. Pero a cambio, los jóvenes pierden peso e identidad en la vida social e institucional. De hecho, en Asturias, son muchos los que sostienen que el dinero para las políticas afirmativas, las

unidad multimedia. En ambos casos el mecanismo social implicado es el mismo: obtener un capital simbólico que apoye la distinción. Aunque como esto es lo que hacen todos ya no hay verdadera distinción.

políticas propias de la condición juvenil, no es más que "dispendio de recursos para entretenimiento" y hay que dedicar todo el dinero sólo a políticas adultas de transición.

Todo esto produce ciertas consecuencias, por ejemplo los límites temporales de la juventud se difuminan: empieza cada vez más pronto para poder disfrutar de las ventajas de la protección, pero también dura más y resulta cada vez más difícil "dejar de ser joven" porque los "objetivos idealizados de la emancipación" pueden retrasarse de una manera notable siempre que la familia lo tolere y son muchas las familias que no sólo lo toleran sino que incluso tratan de prolongar la dependencia de los hijos.

Son jóvenes mucho más libres que nunca en un mundo que cada vez es más peligroso según la versión de los adultos. La familia les ofrece prolongar la supuesta seguridad y realizar un tránsito ordenado a la vida adulta a cambio de "renuncias mínimas" como dejar de ejercer el "derecho a equivocarse".

Los peligros del mundo se atribuyen a la prepotencia de un mercado de trabajo donde resulta cada vez más complicado tener un puesto estable con miras a una carrera, y en un mercado encarecido de la vivienda, donde las opciones de convivencia, más ligeras o temporales se enfrentan a los altos precios de alquiler y compra. Ambas cosas son ciertas, pero no explican la exclusión de otras alternativas como por ejemplo la vivienda compartida o el asumir la temporalidad laboral como una posible manera de adquirir experiencia, lo cual resulta, además, inevitable.

4.2.2 Romper el bloqueo generacional.

La auto-imagen de los adultos asturianos bloquea, según los propios jóvenes las posibilidades de desarrollo de los mismos. Los adultos asturianos han concebido un modelo de sociedad ideal, vinculado a su historia, a sus necesidades y a sus apetencias, que sólo permite a los jóvenes la mera afiliación y la prolongación de una "forma de vida" inventada.

Este es un fenómeno muy frecuente en cualquier sociedad y lo es en la mayor parte del territorio nacional, pero el caso asturiano parece excepcional. Los excesos de admiración hacia el pasado percibidos como "lo que se hizo" y no como "lo que se hace", sólo ofrecen a los jóvenes la posibilidad de "repetir la hazaña", una "hazaña" que no vale para trazar el camino de los jóvenes asturianos hacia el futuro. Ellos lo saben y lo dicen, pero en lo cotidiano el peso y la presión, más o menos consciente, de las generaciones de los adultos es tal que esta visión razonable de los propios jóvenes se pierde en la continua idealización del pasado.

Pero también se encuentra en el hecho de que los hijos representan la inversión privilegiada de las familias, son una generación premeditada, unos "hijos tesoro", que no pueden echar a perder la inversión de los padres. Por este motivo deben ampliar sus posibilidades de movilidad social o al menos de una vida laboralmente satisfactoria, –una especie de

movilidad simbólica-, permaneciendo mientras sea necesario al amparo de la familia, para entrar con paso seguro en la vida adulta. Lo cual, como hemos visto, es una pura falacia, porque el grado de "estabilidad laboral" depende más de los años de experiencia laboral que del nivel de estudios.

Esta dependencia colabora con su mala imagen. Al menos ellos perciben que no son socialmente bien vistos, ni invitados en las calles o espacios públicos. Se les acusa, y reciben este reflejo continuamente, de ser una generación cómoda y asentada, consumista y sin alternativas propias. A menudo se los asocia con el descontrol, la violencia y el conflicto. En lugar de un discurso positivo sobre una juventud educada y con posibilidades de realizar cambios importantes, productivos o sociales, reciben continuamente una mala imagen de sí mismos que los desmoraliza. Se defienden utilizando el argumento, facilitado con mucha hipocresía por parte de los adultos, de que ellos se enfrentan a un mundo más difícil que el de generaciones anteriores. Pero a la vez, todos, adultos y jóvenes son conscientes de que la riqueza relativa de la sociedad asturiana, frente a periodos históricos de escasez y lucha de los que existe una cierta memoria, les quita todo mérito.

De esta manera, viven entre paradojas: tienen demasiado (bienes, sobre todo) y no tienen nada (poder social, valor social). Son el futuro, pero el futuro ha dejado de ser el progreso y se llena de amenazas. Pertenecen a una región del mundo rica, donde se invierte y arreglan las ciudades, pero que "va hacia abajo", que se hunde, desde su punto de vista, en cuanto al empleo y el crecimiento. Se ha invertido mucho en ellos y sin embargo tienen que marcharse, porque el mercado de trabajo no puede absorberlos como mano de obra en "condiciones adecuadas".

En todo el discurso hay elementos comunes con la juventud española (y probablemente europea), pero también elementos típicamente asturianos. En muchas zonas de España los jóvenes, universitarios o no, emigran o cambian de ciudad para trabajar. Pero en este momento, en Asturias, eso se percibe como una decadencia, como un proceso de desinversión, en que una vez más se descapitaliza el Principado, perdiendo así la baza de unos jóvenes bien preparados. Pero en realidad los jóvenes asturianos "se pierden" mucho más porque las generaciones adultas les niegan toda identidad proyectando sobre ellos fantasías utópicas, deseos insatisfechos del pasado y "obligaciones" poco razonables.

4.2.3 Superar el bucle obsesivo de la ficción totalizadora de la "emancipación de los jóvenes".

Si el primer y más importante reto se refería al desafío demográfico y este a su vez se relaciona con la cuestión de la emancipación personal y las posibilidades del empleo en Asturias, el último reto adopta un perfil contrario: hay que superar la fijación obsesiva sobre un tema que, como hemos visto, deprime a la sociedad asturiana y de alguna manera contiene los elementos clásicos de lo que se ha venido en llamar "utopías paralizantes".

La utopía define lo que en otro texto hemos llamado "la senda formal" (Comas, 2007), un concepto que trata de escenificar la idea de "un camino hacia la vida adulta de carácter único y prefijado por las normas sociales propias de cada momento histórico", que incluye la idea de que "a los jóvenes se les ofrece un ideal de paraíso si no se desvían de esta senda". Obviamente no se trata de la senda rígida del pasado, sino que en la actualidad, es una senda llena de diversión e incluso de trasgresión, a modo de compensación o de recompensa por no apartarse de la misma. Al final una mayestática entrada permite acceder a una edad adulta en la que todas las aspiraciones tienen cabida.

La cuestión es que tanto en la actualidad como en el pasado, cuando otras generaciones, seguir la senda prescrita, no garantiza nada. En realidad lo que diferencia el pasado del presente es que hasta hace un par de décadas "conseguir la estabilidad familiar y económica" era un deseo que perduraba más allá de las desilusiones de la vida, porque era un objetivo muy inalcanzable. En cambio en la actualidad, aunque sea por medio del fuerte apoyo privado de las familias, la estabilidad es más una obligación que una aspiración, que muchos jóvenes viven, de manera más o menos consciente con temor, porque la vida adulta ya no permite las trasgresiones de "la juventud".

Un temor que apenas manifiestan, porque hacerlo sería apartarse del recto camino y esta es una de las pocas trasgresiones inaceptables. Algo que supondría la pérdida del apoyo privado en un mundo en el que a causa de la debilidad (más asumida que real) de las redes sociales, públicas o asociativas, el individuo, joven en este caso, se enfrenta a solas a las estructuras y mercados. El recto camino afirma que su entrada en la vida adulta y su vida material misma dependen del acierto de sus decisiones, y estas requieren un panorama más claro y una cierta estabilidad, en forma de contrato fijo, para poder elegir y acertar. Conseguida la seguridad, suponen que podrán pensar en irse de casa, en seguir o no estudiando, en viajar o quedarse. Ante la incertidumbre no les queda más remedio que seguir en casa y acumular las condiciones para una partida sin riesgos: largos estudios, trabajo no temporal, pareja, hipoteca.

Como consecuencia el ideal asturiano de la emancipación se ha vuelto muy exigente. Protegidos y con relativa libertad para salir y entrar, los jóvenes no se ven obligados, ni por la necesidad económica ni por el ansia de libertad, a irse de casa. De ahí que muchos, sobre todo los universitarios, esperen su oportunidad para irse en condiciones que aseguren una plena autonomía posterior (no tener que volver a pedir ayuda).

Dos aparecen como los motivos de la tardanza en irse de casa: las exigencias de una vida independiente, por el precio de la vivienda y las dificultades del mercado de trabajo, son muchas y se tarda en obtenerlas. Pero hay otro motivo: el modelo de emancipación, basado en el discurso hegemónico y en la realidad material es tan disciplinado y exigente, obligando a un trabajo fijo, a una hipoteca y a una vida matrimonial, que se

parece mucho a una condena. Un condena buscada por muchos porque se supone que es “una obligación moral hacia sus mayores y hacia la propia Asturias”.

Todos y todas repiten que es importante, para el crecimiento personal y la autoestima, irse de casa, pero al mismo tiempo, la emancipación no se inaugura una etapa intermedia de experimentación social o personal, sino de una forma directa, con una vida totalmente estable, adulta y sin altibajos. Entre algunos jóvenes se defienden modelos alternativos de emancipación y convivencia, que no asocien vida independiente, pareja e hipoteca, pero para la mayoría estos conceptos están unidos. No es de extrañar que no se apresuren a poner fin a la juventud y retrasen ya no la emancipación sino cualquier otro tipo de compromiso. Por este motivo si la sociedad asturiana quiere que sus jóvenes sean activos y emprendedores, que ayuden a superar las diversas crisis que hemos mencionado (demográfica, económica y cultural), deben obviar el “recto camino” y facilitar a los jóvenes otras sendas que les permitan acceder a las experiencias de la vida”.

4.3 La escusa de los riesgos.

En los apartados anteriores se ha podido constatar como la noción de riesgo envuelve todo el debate, he presentado una reflexión personal en torno al hecho de que los profesores de EEMM se resisten a integrar a las TICs en el proceso educativo por el temer a los riesgos (o a la presión social en torno a los posibles riesgos), también he explicado que la sociedad y las familias, justifican sus actitudes de rechazo hacia las TIC “por los riesgos” para los jóvenes.

Pero a la vez ya hemos visto que estos peligros son inciertos, minoritarios y no se derivan de las TIC sino de la vida social. En todo caso el mensaje social es claro y contundente: Las TIC son peligrosas y por este motivo conviene controlarlas, no se trata sólo de controlar a los adolescentes (lo cual podría tener justificaciones morales o de otra naturaleza) sino controlar a todas las personas jóvenes, aunque sean mayores de edad, para evitar que se vean afectadas por tales riesgos.

Pero este discurso del miedo no acaba ahí, porque en España los riesgos de las TIC para los jóvenes se articulan a partir de lo que se considera un riesgo mayor y determinante: el posible retraso en la edad de emancipación y/o la imposibilidad de emanciparse. Parece una preocupación lógica si tenemos en cuenta que vivimos en uno de los países en los que la edad de emancipación es más tardía (aunque la tasa de emancipación se iguala a la de otros países desarrollados al cumplir 35 años). Pero a la vez esta preocupación por el retraso en la emancipación, presenta unos rasgos paradójicos, porque tanto la actitud de las familias, como la de una parte importante de las personas jóvenes y por supuesto las condiciones estructurales (en particular la fijación social de la “vivienda en propiedad”), opera en sentido contrario y trata de retrasar lo más posible la emancipación y retener a las personas jóvenes en sus hogares de origen.

Entonces ¿Cómo contribuyen las TIC a conformar la imagen de riesgo para las personas jóvenes? Pues porque se supone que pueden añadir dificultades al proceso de emancipación ¿Qué dificultades? Pues no se sabe muy bien pero conceptos como "la adicción a las TIC" no se describen en España como problemas de comportamiento, sino más bien como "dificultades" para desarrollar un proyecto de vida "normal". Así al emprendedor motivado por las TIC (menos de doce horas a la semana) se le describe como una adicto, mientras que al adicto al futbol (más de doce horas a la semana) se le describe como un "aficionado".

Los materiales sobre las TIC elaborados como "Guías" para las madres y padres con adolescentes dedican mucho espacio a corregir tópicos y estereotipos sobre los "riesgos esperados", porque la obsesión social por el tema es tal y de tanta envergadura que, en si misma, constituye un problema de mucha mayor magnitud que las posibles consecuencias negativas de las TIC sobre los adolescentes. Además esta generalización provoca la invisibilidad del pequeño grupo que pueden tener, de verdad, problemas de comportamiento ligados a un exceso de dedicación a las TIC (Blanco y Fábregas, 2010).

En general, y no sólo en España, los riesgos atribuidos a las TIC son riesgos que ya estaban muy extendidos en la sociedad pero que eran relativamente invisibles. Por ejemplo el acoso escolar o sexual. Esto es muy evidente en uno de los primeros (y muy documentado) casos de abuso de menores a través de Internet, cuyo esquema se ha repetido en cientos de capítulos de series televisivas, en novelas y en no se cuentas películas. Se trata de Katie Tarbox que contó su experiencia (con un gran éxito editorial internacional) en el año 2000. La víctima (una adolescente de trece años que vivía en una urbanización suburbana de clase media) presentaba todo los rasgos de falta de interés hacia ella por parte de la familia y la escuela. Combatía su soledad buscando amigos en las redes sociales. Contactó con ella un adulto con el que mantuvo relaciones sexuales que fueron descubiertas y puestas en evidencia gracias al rastro dejado en Internet. Para los padres de Katie, para la sociedad local y para los lectores del libro la culpa la tenía Internet(20). Esta visión no se modificó cuando se descubrió que el adulto implicado era también responsable de otros casos de abuso (e incluso violación) por los que nunca había sido descubierto. Pero su inmediata fama como "internauta pedófilo" permitió ser identificado en otros casos no resueltos. Es decir, gracias a Internet se resolvieron casos que ya se habían cerrado sin descubrir al agresor.

¿Se puede decir entonces que las TIC no son fuente de ningún riesgo? No, porque los riesgos existen, ya que son los mismos riesgos que amenazan a los adolescentes en la sociedad real, en la propia familia, en la calle, con los amigos y en la escuela, que las TIC no evitan aunque hacen más visibles y por tanto más controlables.

Pero las TIC también acarrean, por sí mismas, otro tipo de riesgo, un grave riesgo que afecta de una manera especial a las personas jóvenes en

(20)
Se sigue debatiendo y utilizando el caso una y otra vez en la misma red y de hecho la propiedad del dominio katie.com (que era el paradójico título del libro que tuvo tanto éxito) ha vivido una rocambolesca historia de intereses contrapuestos que le han llevado varias veces a los tribunales.

España. Ocurre que las TIC han modificado los procesos de socialización, en parte por su potente capacidad para socializar y en parte porque se han desarrollado como contendores vacíos de contenido, que están siendo estructurados por las iniciativas más ágiles e innovadoras, pero no necesariamente las más correctas o adecuadas, ni desde la perspectiva de los derechos humanos y de ciudadanía, ni desde la perspectiva de los intereses españoles.

Esto ocurre además en el contexto de una creciente individuación de la sociedad y los referentes culturales, que las TIC contribuyen a impulsar. Una persona joven, cualquier persona, puede socializarse con un "itinerario electivo" en el que los agentes de socialización pueden ser intercambiados con facilidad. Esto es una enorme ventaja para el impulso de la democracia real, pero un riesgo cuando los contenidos pueden inducen a comportamientos poco éticos.

Para evitar que "contenidos inadecuados" influyan en este proceso de socialización se busca el establecimiento de controles policiales, escolares, familiares y de otra índole, a los que en España se es muy proclive, sin darnos cuenta de sus limitaciones(21). Porque lo único que impide que estas cosas pasen requiere producir suficientes contenidos alternativos, es decir, contenidos favorables a aquellos valores que tratamos de defender y que, al mismo por mi parte, identifico con los derechos de ciudadanía. Pero si no producimos estos contenidos los adolescentes se socializarán, de forma inevitable, en otros. Afirmar que wikipedia tiene un "enfoque anglosajón", como ha declarado alguien recientemente, indica un profundo desconocimiento sobre las TIC, porque esto es muy fácil de evitar: proponiendo y participando en más wiki-proyectos o aportando, matizando o construyendo contenidos.

Claro que si en España decidimos que no hay que involucrarse en esta aportación de contenidos, luego no debemos quejarnos de que la información tenga un "enfoque anglosajón" o que los adolescentes se socializan en contenidos que no compartimos.

En el fondo las TIC provocan en España un notable temor hacia "los lobos que pululan por ahí afuera" cuando, de una parte los adolescentes deberían tener más cuidado con los mordiscos de los perros "domésticos" de su propia casa. De otra parte ocurre que miedo irracional a los lobos impide que jóvenes y adolescentes se adentren en el mundo y se empoderen con las trasformaciones que está viviendo.

(21)
Con esto no quiero decir que las acciones destinadas a estas tareas sean prescindibles. Son necesarias y útiles, en parte porque, aunque no atribuibles a las propias TIC ciertos riesgos son reales y no se pueden ignorar y en parte porque las más sensatas tratan de rehuir (y denunciar) los tópicos y se posicionan en una actitud razonable hacia las TICs. Es el caso de la red INSAFE de la Comisión Europea que coordina Janice Richardson, pero también de la campaña del Gobierno de Navarra y RTVE "Familia, televisión y otras pantallas", de "EU Kids", por iniciativas como www.pantallasamigas.net, y aunque su tono me resulte excesivo con www.protegeles.com, así como las innumerables páginas institucionales que se dedican a este labor, tan excesivas en número como poco conocidas lo que dificulta su labor.

5. Las consecuencias del rechazo para el empoderamiento, el emprendimiento y la movilidad de la juventud digital.

5.1 Un previsible ciclo de pasividad social y fracaso económico.

La sociedad española, que apostó fuerte por la movilidad social a través de las migraciones interiores (y en parte las exteriores), el proceso de industrialización de los años sesenta y la expansión educativa (y de otros componentes del Estado de Bienestar) en la década de los años ochenta, vive, en la actualidad, una etapa de promoción de la pasividad y temor al cambio que proyecta de forma casi obsesiva sobre las personas jóvenes. En mi opinión esta pasividad se expresa muy bien en el rechazo a las TIC. Un rechazo cuyas motivaciones se han expuesto en los párrafos precedentes y que ya produce algunas consecuencias preocupantes.

Resulta tan evidente, como llamativo el silencio sobre esta cuestión, que las consecuencias del actual ciclo de pasividad se reflejan de forma directa en algunos datos macro-económicos, así España se situaba, en el año 2010, algo por encima de la media de la Unión Europea en PIB por habitante a valores de paridad de poder adquisitivo, pero dedicamos a I+D+i, un 68% de la media de la UE, lo que nos sitúa en uno de los últimos lugares en la escala de gasto, ¿por falta de dinero? No, en realidad nuestro PIB es suficiente para abandonar este incómodo puesto, ¿Por qué no lo hacemos entonces? ¿Es la administración pública la que no cumple? En realidad no, porque el porcentaje de inversión pública en I+D+i, es similar a la media europea, lo que falla es la inversión privada, que es el farolillo rojo de Europa.

Es más si eliminamos la inversión en I+D+i que aporta de alguna de nuestras empresas multinacionales y que obedece a los requerimientos de su expansión, la inversión privada española en este capítulo es casi nula. ¿Por qué no existe esta inversión? ¿Cómo se justifica la carencia? ¿No están preparados nuestros jóvenes investigadores/as para optimizar los recursos destinados a I+D+i? ¿Es que las empresas españolas creen que tales inversiones no son rentables? ¿No confían en nuestros investigadores/as? ¿Son cicateras y carecen de visión de futuro? No lo sé, no hay estudios empíricos sobre estas cuestiones (lo cual ya es un dato en sí mismo), pero está claro que las personas que se dedica a la investigación en España son más productivas que la media europea, porque con un 68% de inversión de la media de UE, vemos como el "índice de innovación" que elabora la propia UE nos sitúa en un 77% por debajo de la media. Es decir nuestra I+D+i es nueve puntos porcentuales más productiva que la media de la UE ¿Por qué no lo aprovechamos entonces? ¿Por qué no aprovechan las empresas española este valor añadido?(22).

Puede que este artículo nos haya puesto en la pista de algunos componentes de nuestra realidad social que permitan, sino explicar la situación, al menos señalar algunas variables que no suelen ser tenidas en cuenta. En todo caso, con todo lo que hemos avanzado hasta aquí retomemos un dato que ya citábamos en el primer apartado de este

(22) Los datos han sido elaborados a partir de diversas fuentes de EUROSTAT: http://epp.eurostat.ec.europa.eu/statistics_explained/index.php/Information_society_statistics)

artículo: En España los centros escolares públicos están mejor dotados que los privados en TICs. ¿Ocurre lo mismo en otros países de la UE? No para nada (Sigalés, Mominó, Meneses y Badía, 2008). ¿Cuál es el perfil social del alumnado de centros escolares privados en España? Resulta evidente que entre la pública y la privada se produce una fuerte segregación por clase social, entonces ¿Por qué pagan las familias españolas para que sus hijos acudan a centros privados peor dotados que los públicos al menos en lo que a TICs se refiere? No es estúpido pensar que, al menos en lo que se refiera a la digitalización, a las familias les preocupa más el control que el aprendizaje, eso sí con la escusa de los riesgos pero con la realidad del miedo al cambio social.

5.2 La exclusión de la generación digital en España: creando una sociedad digital dependiente y subordinada.

Como consecuencia en España el emprendedor tecnológico, en especial cuando se relaciona con producción de contenidos digitales vive en lo que me atrevo a denominar "burbuja friqui". Se trata de un sujeto atípico, desclasado, muy motivado (si no fuera así no haría lo que está haciendo), que impulsa proyectos con escasa ayudas y algunas rechiflas, que en muchas ocasiones abandona estos proyectos ante la imposibilidad de seguir adelante y las presiones para que "se busque algo más serio".

Para no abandonar, para resistir, se asocia con otros similares, con los que comparte frustraciones, falta de apoyo, burlas y una cierta soledad social. Como reacción adopta jergas y estéticas propias que acentúan su desarraigo y su exclusión, lo cual incrementa el rechazo social y contribuye a la falta de apoyos.

En este mundo tan difícil (o al menos difícil en España), los pocos supervivientes están claramente dotados de cualidades fuera de serie y sus innovaciones suelen tener un fuerte impacto internacional. Los medios se hacen eco de algunas aportaciones, pero las tratan como algo ajeno y en parte es así porque la mayoría acaban trabajando o al menos vendiendo estos proyectos a otros países. No puede ser de otra manera, la distancia entre el mero consumo y la excelencia es mucha y falta ámbito tecnológico propio capaz de absorber las innovaciones y convertirlas en productos.

¿Significa esto que estamos perdiendo el tren de la "revolución digital"? En cierto sentido ya nos hemos montado en mismo como consumidores, pero nuestro rol como posibles promotores es prácticamente nulo. Preferimos preservar nuestros viejos valores sociales, en particular las desigualdades identitarias, que entrar a formar parte de la nueva sociedad mundial. Pobres pero felizmente desiguales. Bueno, por ahora se supone que no somos pobres del todo, pero no tardaremos en serlo si mantenemos la actual apuesta contra los jóvenes innovadores y emprendedores en el ámbito de las TIC.

6. ¿Y entonces?

Si viviéramos en el siglo XVI podríamos interpretar las innovaciones tecnológicas de Johannes Guttemberg, de dos maneras antagónicas, bien como un peligro porque disolvían el viejo orden y permitían acceder a la lectura a una categoría de personas que no pertenecían al sistema de funcionariado religioso, o bien como una oportunidad para expandir el conocimiento, el desarrollo y el bienestar, aunque a costa de afrontar un intenso cambio social.

Hacia el año 1568 esta cuestión ya se planteó en España, en un momento de apogeo y cuando era la indiscutible primera potencia mundial. Entonces en vez de apostar por la innovación se buscó una fórmula supuestamente equilibrada que "preservara los valores nacionales". No se prohibió la publicación de libros pero se establecieron severos controles para evitar los peligros de la lectura, incluida la posibilidad de estudiar en el extranjero. Una decisión que, por si sola, explica los desastres posteriores.

Ahora, de nuevo, parece que nadie nos prohíbe acceder a internet ni utilizar las TIC de la misma manera que entonces no se prohibió leer la Biblia pero se impuso, con gran alborozo social, el criterio de que una lectura del texto bíblico sin una guía adecuada podía ser peligrosa.

En la actualidad también se insiste, más que en otros aspectos, en los peligros de la digitalización, especialmente para los propios adolescentes y, como entonces, en nombre de un adecuado equilibrio entre tradición e innovación, entre conformismo y emprendimiento, entre estabilidad y cambio, se bloquean las iniciativas de las personas jóvenes, con el fin de evitarles los peligros de una excesiva inmersión en las TIC. Se trata de "cambiar lo mínimo para que todo (lo importante) siga como está". En esencia para evitar el hundimiento de nuestro modelo de castas, para evitar que las personas jóvenes tomen el mando de sus vidas y disuelvan el caduco sistema de protección (y obligaciones) familiares, para preservar ciertos valores (¿cuáles?) que nos hacen diferentes y, por supuesto, para que no corran riesgos más o menos inventados y en todo caso fantaseados.

Esto es algo que caracteriza el modo de vida español, que se ha repetido en diferentes ocasiones, que estamos reproduciendo día a día, a pesar de que el precio a pagar, en términos de desarrollo económico y social, es muy alto. Pero también parece que compensa, al menos a nuestras elites. O quizá nos compense a todos porque así nos evitamos participar en la incertidumbre del cambio social.

Por ello, de la misma manera que durante más de cuatrocientos años nos dedicamos a poner impedimentos a Johannes Guttemberg, ahora invitamos a las personas jóvenes a echar la siesta a su sombra. Una sombra que tratamos de evitar durante siglos pero que ahora, por pereza y desidia,

reivindicamos como una forma de humanismo y para, de nuevo, evitar los riesgos de la modernidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUINAGA, Josune y COMAS, Domingo, (2006), "La generación premeditada", en TEMAS PARA EL DEBATE, Nº 138, mayo 2006.

AGUINAGA, Josune y COMAS, Domingo, (2008), "La juventud española entre la negación y la mitificación", en DEL CAMPO, S. y TEZANOS, J. F. (2008), España siglo XXI: La sociedad, Madrid, Biblioteca Nueva.

ALONSO, Luis Enrique, (1999), "Los derechos sociales en la reconstrucción posible del Estado de Bienestar", en DOCUMENTACIÓN SOCIAL número 114. Madrid, Caritas.

ALONSO, Luis Enrique, (2001), Trabajo y postmodernidad: el empleo débil, Madrid, Fundamentos.

ALONSO, Luis Enrique, (2009), Prácticas económicas y economía de las prácticas. Crítica al postmodernismo liberal, Madrid, la Catarata.

BLANCO, Ana y FABREGAS, Israel (2010), Guía educa-TIC, Madrid, Fundación Atenea.

BOURDIEU, Pierre (1980), El sentido práctico, Barcelona, Taurus, 1992.

CACHÓN, Lorenzo, (1989), ¿Movilidad social o trayectorias de clase?, Madrid, CIS.

CACHON, Lorenzo, (2000), Juventudes y empleos: perspectivas comparadas, Madrid, INJUVE.

CARNOY, Martín (2001), El trabajo flexible en la era de la información, Madrid, Alianza.

COMAS, Domingo y GRANADO, Octavio, (2001), El rey desnudo: componentes de género en el fracaso escolar, Madrid, POI.

COMAS, Domingo, (2002), Videojuegos y violencia, Madrid, Defensor del Menor y Asamblea de Madrid.

COMAS, Domingo, (2004), "El canon generacional: una aproximación topológica" en SISTEMA nº 178, Madrid, Fundación Sistema.

COMAS, Domingo, (2005a), "El doble vínculo en los procesos de socialización en la sociedad tecnológica", en Autores Varios (2005), Tendencias en exclusión social y políticas de solidaridad, Madrid, Sistema.

COMAS, Domingo, (2005b), "Las experiencias de la vida: aprendizajes y riesgos", en AGUINAGA, J. y otros, (2005), Informe Juventud en España 2004, Madrid, INJUVE.

COMAS, Domingo, (2007a), "La generación premeditada y la sociedad tecnológica: el cambio social y la necesaria adaptación conceptual", en SISTEMA, nº 197-198.

COMAS, Domingo, (2007b), Las políticas de juventud en la España democrática, Madrid, INJUVE.

COMAS, Domingo, (2008), "Pobreza infantil: una propuesta de acción específica desde una perspectiva socio-cultural", en AUTORES VARIOS (2008), Pobreza infantil en España, Madrid, UNICEF.

COMAS, Domingo, (2009), La juventud asturiana: Los escenarios de la generación premeditada, Oviedo, Instituto de la Juventud.

COMAS, Domingo, (2010), Los presupuestos participativos y las políticas de juventud: un estudio de caso sobre la cultura de la participación social en España, Madrid, INJUVE.

CONDE, Fernando, (1996), Los hijos de la desregulación, Madrid, CREFAT.

CONDE, Fernando, (2007), Adolescentes ante el alcohol, editado por Eusebio Mejías, Barcelona, Fundación La Caixa.

DEL CAMPO, Salustiano, (1989), La sociedad de clases medias, Madrid, Espasa.

ELZO, Javier, (2006), Los jóvenes y la felicidad, Madrid, PPC.

FINA, Lluís, (2001), El reto del empleo, Madrid, Macgraw Hill.

FUNDACIÓN TELEFONICA, (2010), La sociedad de la información en España, Barcelona, Ariel.

HOBBES, Thomas (1651), Leviatán o la materia, forma y poder de un estado eclesiástico y civil, Madrid, Alianza, 1989.

LEWIS, Oscar, (1961), Los hijos de Sánchez, México, Joaquín Mortiz, 1969.

LORENTE, Santiago; BERNETE, Francisco y BECERRIL, Diego (2004), Jóvenes, relaciones

familiares y tecnologías de la información y la comunicación, Madrid, INJUVE.

LUKACS, Grygöry, (1923), Historia y conciencia de clase, Barcelona, Grijalbo, 1969.

OCDE, (2009), The welfare effects of social mobility, Paris, OCDE.

PATEMAN, Carol, (1988), El contrato sexual, Barcelona, Antrhopos, 1995.

PÉREZ DIAZ, V. y RODRIGUEZ, J. C. (2010), La cultura de la innovación de los jóvenes españoles en el marco europeo, Madrid, Fundación Cotec.

SIGALES, Carlos y MOMINÓ, José Maria, MENESES, Julio y BADIA, Antonio, (2008), La integración de internet en la educación española: Situación actual y perspectivas de futuro, Barcelona, Planeta.

TARBOX, Katie, (2000), Katie.com, Barcelona, Urano.

TEZANOS, José Félix (2008), "Desigualdades y estratificación social en España", en DEL CAMPO, Salustiano y TEZANOS, José Félix (2009), España siglo XXI: Tomo I, La sociedad, Madrid, Biblioteca Nueva.

DOCUMENTOS

3

Antonio Pérez Sanz. Director del Instituto de Tecnologías Educativas (ITE) del Ministerio de Educación

Escuela 2.0. Educación para el mundo digital

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación están transformando de forma radical nuestra sociedad; y no sólo en lo referente a los aspectos económicos y profesionales, sino también, y sobre todo, en los aspectos culturales, de ocio, de acceso a la información, en la manera de construir el conocimiento y en la forma de establecer relaciones sociales (las redes sociales cuentan ya con más de mil millones de usuarios). Y la juventud se sitúa en la vanguardia de su uso. Podemos definir a la generación actual como una generación digital interactiva.

La Escuela no puede permanecer al margen de esta realidad. Nuestra sociedad no puede permitirse el lujo de seguir formando a las nuevas generaciones con métodos y herramientas de hace décadas, despreciando el potencial educativo de las TIC. Por eso el Ministerio de Educación ha puesto en marcha el Programa Escuela 2.0, un proyecto innovador cuyo objetivo es contribuir a la modernización del sistema educativo haciendo una apuesta clara por aulas digitales y conectadas a Internet, por los contenidos digitales y por dotar de un ordenador portátil a cada alumno.

Palabras clave: Educación, TIC, generación interactiva, Escuela 2.0, redes sociales, Internet, web 2.0

1. Escuela 2.0. ¿Por qué en este momento?

En cualquier época histórica las tecnologías han servido para ampliar el potencial de nuestros sentidos, de nuestras capacidades y de nuestro intelecto. Ese es en el fondo su objetivo último. Toda la tecnología bélica desde la más remota antigüedad hasta nuestros días ha nacido para hacernos más fuertes que el enemigo; la tecnología industrial nos ha permitido producir más objetos, aunque no siempre mejores, viajar más rápido, llegar más lejos, acceder a más materias primas, crear y desarrollar instrumentos para hacernos la vida más fácil y cómoda, para descargar de trabajo a nuestros sentidos, a nuestros músculos o a nuestro cerebro. Otra cosa es que la organización social y los intereses políticos y económicos hayan alterado y hasta pervertido ese objetivo ineludible de cualquier tecnología que es facilitar la vida del género humano.

Las tecnologías de la información, desde el invento de la escritura, pasando por la imprenta hasta las máquinas para realizar grandes cálculos numéricos, y hasta los ordenadores capaces de convertir la información en números y tratarla, almacenarla y transmitirla de forma cada vez más rápida y eficaz y económica han contribuido a hacer del ser humano lo que ahora es: un ser tecnológico.

En los últimos siglos las tecnologías de la comunicación, el correo postal, el telégrafo, el teléfono, la radio y sobre todo la televisión han contribuido a hacer de nuestro planeta un mundo en que la información viaja cada vez más lejos y en menos tiempo. De hecho el nacimiento de la televisión vía satélite y de Internet han introducido en nuestras vidas el concepto de inmediatez ante cualquier acontecimiento o noticia que ocurre en la Tierra, transformando también los ritmos y tiempos de respuesta tanto individuales como colectivos. Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) están transformando no sólo la manera de ver la realidad, están transformando la propia realidad física y social.

La sociedad de la información y del conocimiento está impregnando a todos los estamentos de la sociedad e implicando a los ciudadanos, sobre todo a los más jóvenes en todas sus actividades profesionales y sociales, desde el trabajo, el consumo y la comunicación, hasta el ocio y la forma de relacionarse. Y además lo está haciendo en todos, o en casi todos, los rincones del planeta.

2. La panorámica económica europea

Mirando hacia atrás sin ira...
Los grandes responsables políticos, técnicos altamente cualificados y profesionales europeos dibujaron en la reunión de Lisboa en el año 2000 un panorama económico recogido en *El Plan de Acción Global eEuropa e i2010* muy diferente del que vivimos hoy en día. En dicho plan se propuso el objetivo de convertir a la Unión en 2010 en la economía basada en el conocimiento más competitiva y dinámica del mundo, con la meta que todos los ciudadanos, escuelas, empresas y administraciones tuviesen accesos a las nuevas tecnologías de información y comunicación y las usasen de la mejor manera posible.

Se concluyó, asimismo, que las personas son el principal activo en Europa ya que la competitividad depende de la cantidad destinada a la inversión en recursos humanos, por lo que deberían convertirse en el centro de las políticas de la Unión. De este modo, los sistemas de educación y formación europeos deberían adaptarse a los cambios rápidos de la sociedad del conocimiento ofreciendo oportunidades de formación y aprendizaje a todos los ciudadanos, con la intención de crear trabajadores cualificados para dirigir los nuevos sistemas y usuarios con conocimientos informáticos que utilicen los nuevos productos y servicios.

Aunque el enfoque del informe era descaradamente "*economicista*", haciendo gravitar sus conclusiones sólo en aspectos económicos, y olvidando miradas sociológicas tan importantes como las culturales, educativas, sanitarias, sociales, relacionales o de ocio entre otras, descubrieron que la educación y la formación juegan un papel crucial en la nueva economía. En este sentido, la *alfabetización digital* es fundamental para poder participar y aprovechar los beneficios y ventajas que las TIC

aportan y, también, para aumentar la competitividad y la capacidad de innovación de la economía europea. A su vez, las TIC hacen posible un aprendizaje permanente y fuera de las aulas manteniendo, de esta manera, un nivel alto de cualificación de los trabajadores.

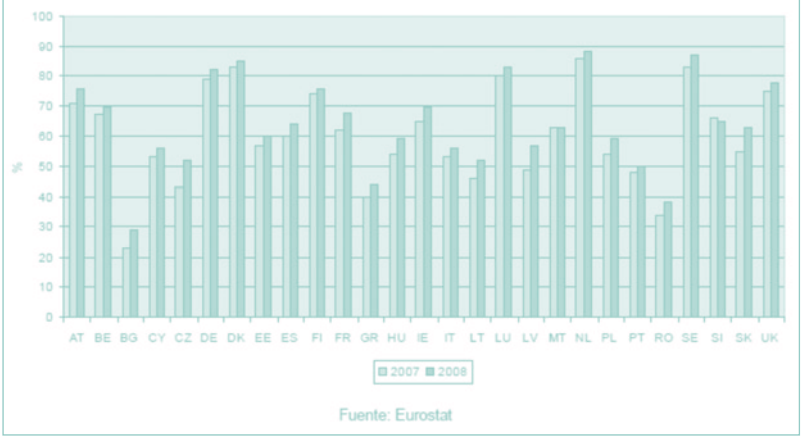
Como se ve en los términos utilizados más frecuentemente (competitividad, innovación de la economía, cualificación de los trabajadores...) junto al tono excesivamente optimista, las nubes negras de la crisis económica que ahora nos invade se les escapó a los especialistas asistentes a la Cumbre.

Y sin embargo, en algo llevaban razón desde la perspectiva del año 2000: las TIC iban a transformar la sociedad en su conjunto y no sólo en lo que a la economía se refiere. La transformación de los hábitos sociales, del acceso a la cultura, de la utilización del tiempo de ocio, de la manera de relacionarse, la de acceder a la información, la de comunicarse... va a ser radical e irreversible.

En la década 2000-10 se va a producir una penetración imparable a nivel doméstico y de usuario particular de las TIC en nuestros hogares. De hecho los porcentajes de hogares y de conexión a Internet de los hogares de los distintos países de la Unión Europea constituyen uno de los más claros indicadores de las diferencias económicas. La brecha digital es una buena fotografía de la brecha económica. Y otro hecho resulta evidente, ya en 2008 dos de cada tres hogares europeos disponían de ordenador.

En 2008, solamente ocho estados miembros de los 27 cuentan con un porcentaje igual o superior al 75%: Austria, Alemania, Dinamarca, Finlandia, Luxemburgo, Holanda, Suecia y Reino Unido. La mayoría de los países, se sitúan entre el 50% y 75%, y el resto no alcanza el 50% (Bulgaria, Grecia y Rumania). Por su parte, España con unos porcentajes de 60% y 64% está lejos de alcanzar a los países con más ordenadores, aunque coincide con la media europea de los dos años(1).

Gráfico 1
Porcentaje de hogares con ordenador en la Unión Europea por países (2007-2008)

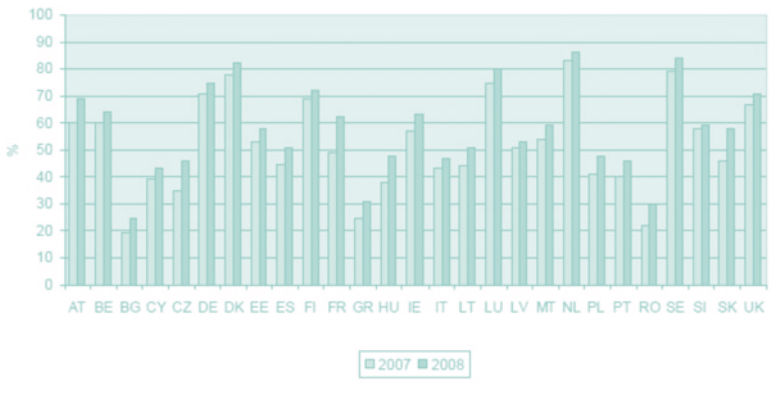


Fuente: Eurostat

(1)
ITE (2010). "Indicadores del uso de las TIC en España y en Europa". http://recursostic.educacion.es/blogs/europa/index.php/2010/03/10/indicadores-del-uso-de-las-tic-en-espana

El siguiente gráfico con los hogares conectados a Internet nos muestra, incluso de manera más clara, las diferencias entre países. Y también pone de manifiesto el ritmo de crecimiento de la utilización doméstica de la Red.

Gráfico 2
Porcentaje de hogares con conexión a Internet en la Unión Europea por países (2007-2008)



Fuente: Eurostat

3. Las TIC en la Educación

Más significativo es el dato comparativo entre las personas que usan Internet en general y las que usan el ordenador con fines educativos.

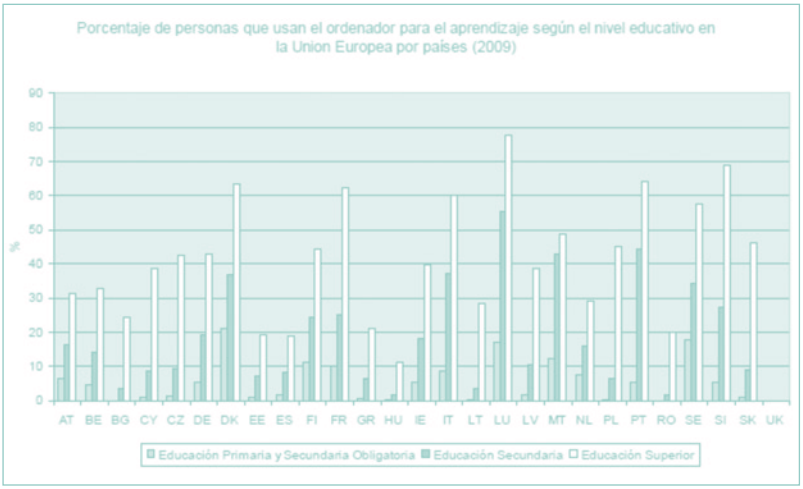
Porcentaje de personas que usan al menos una vez a la semana Internet en la Unión Europea por países (2007-2008). Eurostat.

	2007	2008
AT (Austria)	60	69
BE (Bélgica)	60	64
BG (Bulgaria)	19	25
CY (Chipre)	39	43
CZ (República Checa)	35	46
DE (Alemania)	71	75
DK (Dinamarca)	78	82
EE (Estonia)	53	58
ES (España)	**45**	**51**
FI (Finlandia)	69	72
FR (Francia)	49	62
GR (Grecia)	25	31
HU (Hungría)	38	48
IE (Irlanda)	57	63
IT (Italia)	43	47
LT (Lituania)	44	51
LU (Luxemburgo)	75	80
LV (Letonia)	51	53
MT (Malta)	54	59
NL (Holanda)	83	86
PL (Polonia)	41	48
PT (Portugal)	40	46
RO (Rumania)	22	30
SE (Suecia)	79	84
SI (Eslovenia)	58	59
SK (Eslovaquia)	46	58
UK (Reino Unido)	67	71

Porcentaje de personas que han usado el ordenador para el aprendizaje en la Unión Europea por países (2009). Eurostat.

	2009
AT (Austria)	16,6
BE (Bélgica)	15,7
BG (Bulgaria)	7
CY (Chipre)	14,9
CZ (República Checa)	12,4
DE (Alemania)	21,8
DK (Dinamarca)	42,4
EE (Estonia)	10,3
ES (España)	**7,2**
FI (Finlandia)	27,8
FR (Francia)	28,1
GR (Grecia)	6,6
HU (Hungría)	2,8
IE (Irlanda)	18,9
IT (Italia)	24,4
LT (Lituania)	8,9
LU (Luxemburgo)	47,1
LV (Letonia)	14
MT (Malta)	19
NL (Holanda)	16,7
PL (Polonia)	10,7
PT (Portugal)	16,1
RO (Rumania)	2,9
SE (Suecia)	38,1
SI (Eslovenia)	29,9
SK (Eslovaquia)	12,2
UK (Reino Unido)	:

Y resulta especialmente llamativo el bajo porcentaje (7,2) de nuestro país en cuanto al uso del ordenador para tareas de aprendizaje, sólo por encima de algunos países del Este y de Grecia y muy por debajo de Portugal.



Si desglosamos la información por niveles educativos no salimos mejor parados e incluso los datos llegan a ser dramáticos en enseñanza primaria y ESO y en secundaria post-obligatoria (bachillerato y FP).

Efectivamente, nuestro sistema educativo, a pesar de las propuestas de cambio introducidas por las sucesivas reformas educativas, se basa en un alto porcentaje en prácticas pedagógicas y modelos comunicativos clásicos y unidireccionales en los que la tiza, la pizarra y la comunicación jerárquica de saberes estáticos por parte del profesor y la repetición de ejercicios rutinarios por los alumnos constituyen la actividad más frecuente en las aulas. Los sucesivos programas educativos para integrar las nuevas tecnologías en la práctica cotidiana de los centros educativos, proyecto Atenea, Mercurio, Internet en la escuela, Internet en el aula... y los distintos programas desarrollados por las CC.AA. no han conseguido una integración real y cotidiana de las TIC en el proceso educativo.

Estudios recientes realizados en nuestro país sobre la integración de las TIC en el sistema educativo (*La integración de Internet en la educación escolar española: situación actual y perspectivas de futuro*(2), informe realizado por un equipo de investigadores de la UOC) nos muestran un panorama un tanto preocupante:

> *El proceso de integración de las TIC en las escuelas e institutos españoles no parece que haya promovido todavía un uso habitual de estas tecnologías por parte de la mayoría de los alumnos y profesores, ni que su utilización haya desencadenado cambios significativos en los objetivos educativos, ni en la forma en que los alumnos aprenden. El camino por recorrer es aún muy largo y no puede responsabilizarse de esta tarea únicamente al profesorado y a los directivos de los centros. Las administraciones educativas, que*

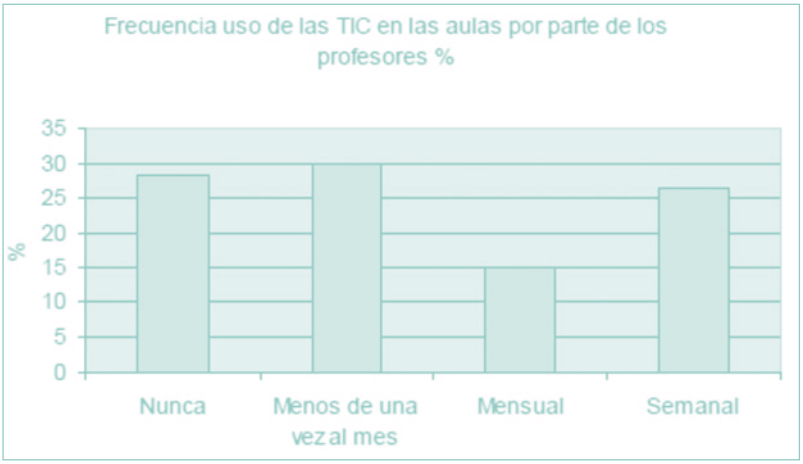
(2)
Sigalés, C., Mominó, J.M., Meneses, J. y Badia A. (2009) "La integración de Internet en la educación escolar española: situación actual y perspectivas de futuro", Fundación Telefónica. Madrid.

han hecho un esfuerzo importante en dotación de recursos tecnológicos y en infraestructuras de telecomunicación en los centros docentes, deben considerar seriamente la introducción de algunas reformas estructurales en nuestro sistema educativo, si quieren promover una mayor presencia de las TIC en las actividades educativas, un mayor nivel de competencias informacionales entre los alumnos y una mayor contribución de dichas tecnologías a la mejora de la calidad de los aprendizajes y de los resultados escolares.

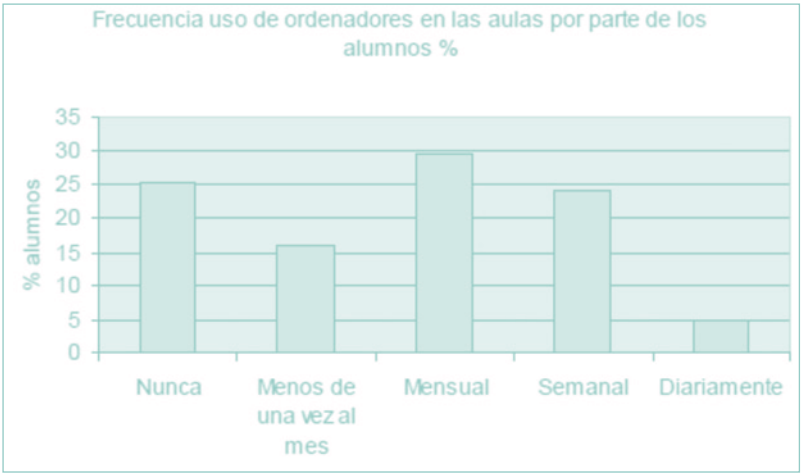
El proceso de integración de las TIC en las aulas de las escuelas e institutos españoles ha progresado en los últimos años, probablemente a causa de una mayor extensión de los recursos tecnológicos disponibles y del incremento de la experiencia y las competencias del profesorado en el uso de estas tecnologías. Pero esta progresión, especialmente significativa entre los años 2000 y 2004, ha evolucionado de forma más discreta en los últimos tres años. En este sentido, la extensión de la frecuencia con la que se utilizan las tecnologías digitales en las aulas y la diversificación de sus formas de uso no parece que hayan avanzado al mismo ritmo que el crecimiento de los recursos.

Esta cuestión, que puede no ser excesivamente preocupante hoy en día, puede empezar a serlo en el futuro si, como ha sucedido en otros países con una mayor inversión en recursos tecnológicos se confirma que el uso de las TIC en las aulas tiende al estancamiento.

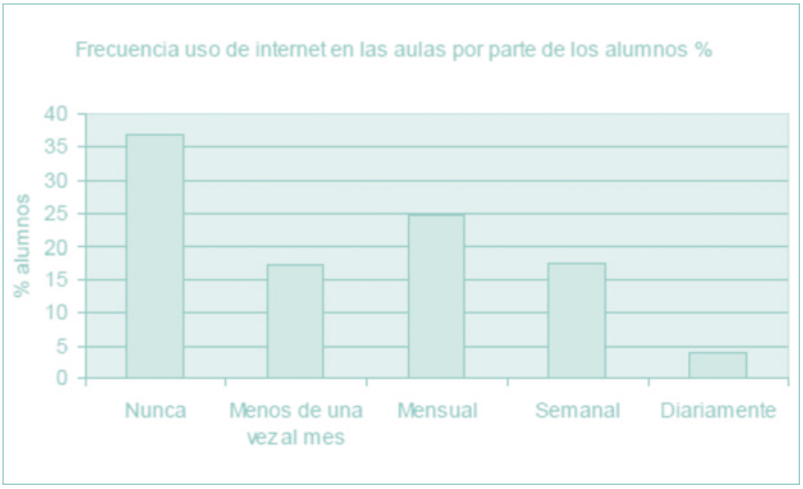
En el citado estudio se dan datos, un tanto descorazonadores de la frecuencia de utilización de las TIC en el aula como entorno tecnológico de aprendizaje por parte de profesores y alumnos.



Según estos datos poco más de un 25% del profesorado, es decir, uno de cada cuatro, utiliza al menos una vez a la semana los ordenadores en su labor docente, esto es, en el aula con sus alumnos. Otra cosa muy distinta es la frecuencia de uso para tareas burocráticas o para poner exámenes. Y caso un 60% los utiliza menos de una vez al mes, o directamente, no los usan nunca.



En esperada correlación el porcentaje de alumnos que utilizan el ordenador como instrumento de aprendizaje sólo una vez al mes e incluso menos se acerca al 75%. Es sorprendente el dato de que un 25% no lo utiliza nunca. Para uno de cada cuatro de los alumnos y alumnas el ordenador e internet no existen, al menos en su centro educativo. Los datos sobre el uso de Internet son aún más dramáticos.



Según ese informe, los datos los obtenidos (2008) ponen de manifiesto que aproximadamente uno de cada cuatro alumnos no hace ningún uso de las TIC en sus aulas. Además, entre los alumnos que hacen un uso efectivo de las TIC, un 16% lo hace ocasionalmente, un 29,7% de alumnos lo hace mensualmente, un 24,2% lo hace semanalmente, y sólo un ridículo 4,9% lo hace diariamente.

Del estudio se deduce que el acceso a recursos TIC por parte de profesores y alumnos presenta algunas limitaciones que mediatizan de forma importante sus posibilidades de uso en las aulas.

Podemos afirmar que en el año 2008 la mayoría del profesorado no puede utilizar proyectores que permitan ampliar la pantalla de un ordenador para toda una clase, y que la disponibilidad de pizarras digitales es aún más restringida (la pueden utilizar sólo un 15,4% del profesorado). La mayoría de los alumnos (dos de cada tres), además, no tienen acceso a recursos digitales de la asignatura, a aulas virtuales o a un correo electrónico proporcionado por su centro que les permita contactar con sus profesores y con sus compañeros.

Los datos recogidos en este estudio, publicado en julio de 2008, revelan la necesidad de una urgente intervención para asegurar una eficaz integración de las TIC en el sistema educativo en su conjunto.

4. Jóvenes y TIC. La generación digital interactiva

En el mundo de las TIC las cifras cambian a una velocidad imparable, una velocidad que en muchos casos tiene que, con la aparición de nuevos instrumentos tecnológicos (i-phone, i-pod, i-pad...) y en otros con fenómenos sociales vinculados a las tecnologías verdaderamente inesperados y transformadores. Estamos hablando de las redes sociales, una auténtica revolución en los aspectos sociales de la comunicación en el conjunto de las sociedades avanzadas y de forma muy especial entre los jóvenes.

Si la penetración de ordenadores y de conexiones de banda ancha a Internet en nuestros hogares ha experimentado un incremento del casi el 10%, situándonos por encima del 60% en conexiones de banda ancha y por encima del 70% en lo que se refiere a ordenadores o tablets en los domicilios, el uso de las redes sociales ha experimentado una explosión increíble.

A finales de 2010 las redes sociales cuentan con más de mil millones de usuarios en todo el mundo, y se han convertido, las movilizaciones populares de Túnez y Egipto, convocadas por facebook y twitter son un ejemplo palpable, en el elemento más influyente en las transformaciones sociológicas del siglo XXI. Y los jóvenes están en la vanguardia de su utilización. De esos mil millones de usuarios, la mayoría no ha alcanzado los 30 años.

Efectivamente la generación actual de jóvenes es una generación no sólo conectada a la red de forma pasiva como simples receptores de información, sino interconectada horizontalmente, entre iguales y de forma activa. Es decir: es una generación interactiva; una generación impregnada de los instrumentos, usos y también valores de la denominada web.2.0. Se trata de unos usuarios que lejos de conformarse con mirar y usar la Red para consultar lo que otros publican quieren tener su protagonismo en lo que sucede y se crea en la Red.

Esta utilización de la Red por los jóvenes se caracteriza por el control por el usuario no sólo del flujo de información a la que accede sino también

por el control de los flujos de comunicación en los que interviene y por la generación de sus propios contenidos multimedia tanto para uso propio como sobre todo para compartirlos.

IAB Spain y Elogia Ipsofacto(3) han publicado recientemente un estudio sobre el nivel de penetración de las redes en nuestro país con unos datos cuantitativos más que elocuentes al respecto del uso de las redes sociales. El número de internautas de todas las edades que utilizan las redes sociales ha pasado del 51% en 2009 al 70% en 2010.

Estos datos varían sustancialmente si nos centramos en la población más joven y su explicación radica en que la generación interactiva en España vive en hogares tecnológicamente más equipados que la media nacional. La presencia de menores en casa parece ser una variable vinculada con la mayor profusión de tecnología en el ámbito doméstico.

	Entre 6 y 9	Entre 10 y 18
PC	95	97
Red	71	82
Portátil	53,5	57
Impresora	61	77
Escáner	31,5	55
Webcam	30	55
USB	-	65
MP3/MP4/iPod	49	80,5
Fotos digitales	70,5	82
Vídeo digital	49	55
TV de pago	40	44
Equipo de música	56	80
Teléfono fijo	63	75
DVD	82	86
Disco duro multimedia	34	39

Fuente: Encuesta Generaciones Interactivas en España. Respuestas a las preguntas n.º 24: «De la siguiente lista de cosas, selecciona todas aquellas que tengas en casa». N = 3.402 escolares de 6 a 9 años, y n.º 115: «De la siguiente lista de cosas, selecciona todas aquellas que tengas en casa». N = 9.517 escolares de 10 a 18 años.

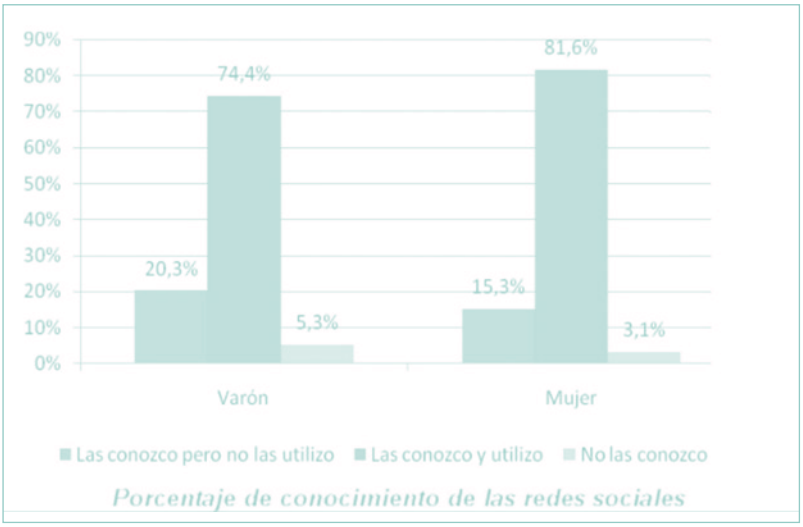
Según los datos del informe "*Redes sociales y menores: un asunto de interés general*",(4) publicado por Fundación Telefónica en enero de 2011, el ordenador compite ya con la televisión en grado de penetración: el 95% de los niños entre 6 y 9 años declaran que en su casa hay un PC, mientras que la cifra alcanza el 97% entre los de 10 a 18 años. La conexión a Internet es un servicio del que disfrutan el 71% de los más pequeños y el 82% de los adolescentes. Mientras que el 29% de los niños declara usar un móvil propio, el porcentaje se eleva al 83% en el caso del grupo 10-18, y alcanza prácticamente el 100% entre los mayores de 17 años. Esta elevada penetración del móvil, así como la variedad de funciones que éste cumple, hace que se configure como la pantalla del presente y del futuro entre esta generación. El móvil permite comunicarse, acceder a contenidos, entretenerse, crear y también es muy útil en tareas de organización personal.

En el informe "*La Juventud y las Redes Sociales en Internet*" realizado por TNS Demoscopia y la Fundación Pfizer realizado sólo a jóvenes entre 11 y 20 años se concluye que el 80,8% de los encuestados tiene un perfil propio en alguna red social; el 70% declaraba tener una media de 40 amigos. El 77% consideraba las redes sociales como algo "muy positivo", útiles, fundamentalmente, para "hablar/estar en contacto con los amigos"

(3)
Estudio sobre redes sociales en Internet. IAB Spain y Elogia Ipsofacto. (2009). http://www.slideshare.net/IAB_Spain/informe-redes-sociales-iab-2010-noviembre-2010.

(4)
Bringué, X. y Sádaba, C. (2011) "Menores y Redes Sociales". Fundación Telefónica. Madrid

(56,2%). Un dato curioso es que son más utilizadas por las chicas que por los chicos. A partir de los 14 años el uso de redes sociales supera el 80% hasta alcanzar un máximo uso del 85% a los 17 años.



Según este estudio y otros similares como *La Generación Interactiva*(5) en España publicado a finales de 2009 o *Generación 2.0, 2010. Hábitos de los adolescentes en el uso de las redes sociales*(6), publicado en julio de 2010 por la universidad Camilo José Cela, la red más popular entre los jóvenes es *tuenti* con más del 60% de usuarios, seguida muy de lejos por *facebook* con cerca de un 20%.

Antes de los 12 años, Tuenti es más popular entre los chicos frente a las chicas. A partir de ese momento, la red da un salto en su índice de penetración en ambos sexos; en el caso de las chicas, alcanza su mayor éxito en cuando cumplen 15 años –82%– y si los usuarios son varones este momento se retrasa hasta los 17 años. Para ambos sexos y a partir de los 18 años el interés por tuenti decrece.

La conclusión es clara, los jóvenes entre 10 y 18 años forman una generación profundamente tecnológica, una generación TIC, en la que el acceso y la creación a la información digital y multimedia y la comunicación a través de redes sociales, a través de Internet, constituye uno de los elementos diferenciadores respecto a generaciones anteriores. Una generación digital e interactiva... Hasta que llegan a las puertas de su colegio o instituto...

5. Las TIC en la Enseñanza

Se impone una conclusión indiscutible: el sistema educativo no puede ni debe permanecer al margen de esta nueva realidad sociológica y tecnológica. El aprendizaje del individuo ha dejado de ser un proceso limitado en el tiempo para ser una demanda social y personal que se

(5)
BRINGUÉ, X. y SÁDABA, C. (2009)," La Generación Interactiva en España. Niños y Adolescentes frente a las pantallas". Fundación Telefónica-Ariel, Barcelona.

(6)
Sanchez Buron, A. y Fernandez Marin, M. P., (2010) "Generación 2.0, 2010. Hábitos de los adolescentesen el uso de las redes sociales." Universidad Camilo Jose Cela.

produce a lo largo de la vida de la persona y que constituye una de las claves de la educación de los ciudadanos del siglo XXI. La ausencia de cualificación entre los y las jóvenes es en la actualidad una condena al paro que ya se está cumpliendo; el éxito en la sociedad del conocimiento requiere de todos y de cada uno la capacidad, por una parte, de llevar a cabo aprendizajes de naturaleza diversa y cambiante a lo largo de nuestras vidas y, por otra de adaptarse rápida y eficazmente a situaciones sociales, culturales, profesionales, laborales y económicas en continuo cambio.

El aprendizaje informal y autónomo, la construcción social y colaborativa del conocimiento, el desarrollo de competencias de auto-aprendizaje van a constituir, en gran parte gracias a las TIC, uno de los pilares fundamentales de la formación de la persona.

En la actualidad se perfila un nuevo panorama educativo que, de manera esquemática, lo podemos caracterizar por:

- Una mayor relevancia del dominio de los procesos y estrategias de aprendizaje sobre el de los contenidos. El saber enciclopédico que podía caracterizar a un individuo como una "persona inteligente" a principios del siglo pasado hoy no es el baremo para juzgar la capacidad intelectual de una persona. En nuestros días, caracterizados por un ritmo febril de cambio en todos los aspectos: económicos, profesionales, culturales, sociales, tecnológicos... el dominio de conocimientos estáticos no nos garantiza el éxito social y profesional. El nuevo paradigma de la formación es la capacidad para adaptarse a realidades cambiantes, de asimilar nuevos conocimientos y técnicas de forma rápida y automática, la capacidad de *aprender a aprender*.

- El reconocimiento de un nuevo concepto de alfabetización, que se amplía a nuevos campos, como el de la comunicación mediada, multimedia en red, televisión a través de la red, TDT, redes sociales, etc. La alfabetización se reconoce ahora como un concepto complejo y cambiante en el tiempo, como un proceso de aprendizaje que dura toda la vida y cuyos dominios y aplicaciones están en constante revisión (*Alfabetización digital y mediática*).

- La necesidad de una actualización permanente de los conocimientos, habilidades, competencias y criterios (*Aprendizaje a lo largo de la vida*).

Este panorama impone unos cambios profundos en los procesos de integración de las TIC al mundo de la educación, unos cambios que implican una ineludible modernización de las aulas, para pasar del aula clásica de tiza y pizarra al aula digital, y una modernización del sistema educativo en su conjunto.

Estos cambios del sistema se pueden concretar en los siguientes aspectos:

- La exigencia de modificar el papel y la práctica del profesor. El profesor debe dejar de ser un orador o instructor que domina los conocimientos, para convertirse en un asesor, orientador, facilitador del proceso de enseñanza-aprendizaje y mediador entre los alumnos y la realidad utilizando las tecnologías que la sociedad pone a su alcance. El perfil profesional del docente incluye hoy el domino de competencias para conocer las capacidades de sus alumnos, diseñar intervenciones centradas en la actividad y participación de estos, evaluar recursos y materiales y, a ser posible, crear sus propios medios didácticos o, al menos, adaptar los existentes desde la perspectiva de la diversidad real de su alumnado. Y le exige también estar en posesión de competencias digitales y de tratamiento de la información básicas. De hecho así se recoge en el diseño de contenidos del Master de Secundaria y del Grado de Primaria que marcarán la formación inicial de los futuros profesores.

- El alumno, para enfrentarse a esta sociedad ya no tiene que ser fundamentalmente un acumulador o reproductor de conocimientos sino que, sobre todo, debe llegar a ser un usuario inteligente y crítico de la información, para lo que precisa aprender a buscar, obtener, procesar y comunicar información y convertirla en conocimiento; ser consciente de sus capacidades intelectuales, emocionales o físicas; y disponer también del sentimiento de su competencia personal y social, es decir, debe valerse de sus habilidades para iniciarse en el aprendizaje y continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma, de acuerdo con sus necesidades y objetivos y en un entorno socio-cultural cambiante.

- La organización escolar también ha de experimentar cambios profundos, incorporando la opción de generar entornos virtuales de aprendizaje basados en las tecnologías de la información y la comunicación, superando las barreras espaciotemporales y facilitando, además de los métodos de aprendizaje individual, el aprendizaje colaborativo, es decir, incorporando al proceso de enseñanza-aprendizaje las herramientas de lo que se ha dado en llamar web.2.0. y que de alguna forma ha servido para dar nombre al proyecto Escuela 2.0.

La LOE, en el marco de las propuestas de la Unión Europea, establece como una de sus principios destacables la referencia a las competencias básicas, con la intención de destacar los «*aprendizajes imprescindibles, desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los conocimientos adquiridos*». Estas competencias deben haberse desarrollado al término de la enseñanza obligatoria para que todos los jóvenes puedan alcanzar su realización personal, ejercer la ciudadanía

activa, incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria y sean capaces de desarrollar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida. Una de estas competencias cuya adquisición debería ser un logro al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria es el *Tratamiento de la información y competencia digital.*

Esta competencia digital implica algo más que ser un simple usuario de las TIC, implica ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes y soportes; esta competencia supone también el dominio de los lenguajes específicos básicos (textual, icónico, visual, sonoro) y de sus pautas de decodificación y transferencia. Significa, así mismo, comunicar la información y los conocimientos empleando los recursos expresivos de los diferentes lenguajes; también supone tener una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible, contrastándola cuando es necesario.

La adquisición de esta competencia incluye el respeto de las normas de conducta acordadas socialmente para regular el uso de la información y sus fuentes en distintos soportes, así como la capacidad de valorar su impacto en el mundo personal y social. Y, por último, la competencia digital comporta hacer uso habitual de los recursos tecnológicos para resolver problemas reales, problemas y situaciones de la vida cotidiana, de un modo eficiente.

El dominio auténtico del uso las TIC se adquiere al aplicarlas como herramienta de búsqueda de información, de análisis, de procesamiento, de diseño, de organización, de comunicación, de simulación de procesos... en definitiva, como herramienta de trabajo en la construcción de conocimiento a lo largo de todas las etapas educativas y en todas las áreas del currículo. El aprovechamiento de las TIC en todos estos usos debe dejar como subproducto, nada desdeñable, una destreza en su utilización que permita a los graduados en ESO un desenvolvimiento suficiente en la sociedad de la información.

Pero es imposible conseguir la adquisición de esta competencia básica con las aulas convencionales y las estrategias comunicativas clásicas. Ser competente en el tratamiento de la información exige buscar, manejar, clasificar y procesar informaciones con los recursos y los medios tecnológicos al alcance de cualquier persona en el mundo actual, es decir a través de Internet. Y hacerlo dentro de la propia clase y de forma cotidiana y no como una actividad anecdótica y puntual, y sobre todo ajena al aula.

6. La necesaria modernización del Sistema Educativo.

6.1 El programa Escuela 2.0

Para conseguirlo es preciso que las aulas estén dotadas no sólo de conectividad a Internet sino también de medios para socializar, compartir la información, debatirla, presentarla y comunicar datos y opiniones. Por

eso la dotación básica de las que hemos dado en llamar aulas digitales incorpora una pizarra digital interactiva, conectividad dentro de cada aula, una red wifi en la clase y ordenadores portátiles, uno por alumno, de su uso exclusivo como un instrumento de la mochila escolar.

Varios son los factores que entran en juego para un buen aprendizaje digital. En primer lugar se necesita disponer de la tecnología apropiada. Pero no basta con tener una buena dotación tecnológica en el aula para trabajar satisfactoriamente. Cada vez se hace más necesario disponer de contenidos digitales (software y recursos) de cada materia curricular, que el profesor pueda utilizar y manejar de acuerdo con sus necesidades. Y por supuesto, para dar cohesión a todo anterior, la figura del profesor se convierte en el factor determinante como dinamizador, orientador y asesor de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El verdadero potencial de las TIC radica principalmente en su capacidad para la interacción, para la comunicación de las múltiples representaciones de la información y para la construcción conjunta de conocimiento. Y para ello es necesaria una reformulación de la práctica pedagógica que dé un mayor protagonismo a la colaboración entre iguales, a la participación activa de los alumnos en su propio proceso de aprendizaje y al incremento de los procesos de individualización, mediante un mayor fomento de la creatividad y de la autonomía. Esto exige que el esfuerzo de formación del profesorado no vaya encaminado exclusivamente a los aspectos técnicos sino que haga hincapié de forma especial en los aspectos metodológicos y didácticos.

Para responder a estas demandas de actualización de las aulas y de modernización del sistema educativo en su conjunto nace el Programa *Escuela 2.0.* dirigido y auspiciado por el Ministerio de Educación y desarrollado en colaboración con las CC.AA. Se desarrollará en cuatro años, del 2009 al 2013 y afectará a todos los alumnos de centros sostenidos con fondos públicos de 5º y 6º de Primaria (10-12 años) y de 1º y 2º de Educación Secundaria Obligatoria (12 a 14 años).

En total supondrá la distribución de más de 1.500.000 ordenadores portátiles para los alumnos, más de 80.000 ordenadores para los profesores y las aulas, y la dotación y equipamiento de unas 80.000 aulas digitales. El presupuesto global durante estos cuatro cursos ascenderá a más de 800 millones de euros cofinanciados al 50% entre el Ministerio de Educación y las CC.AA. que decidan participar en el programa. En este segundo curso de desarrollo del programa son 15 de las 17 comunidades

autónomas las que han firmado el convenio Escuela 2.0 con el M.E. No participan en el programa las comunidades de Madrid y Valencia, argumentado motivos a veces esperpénticos, como el del Conseller de Educaciò de la Comunitat Valenciana que llegó a afirmar que las pantallas de los ordenadores portátiles de los alumnos producían miopía.

El Programa Escuela 2.0 contempla el uso personalizado de un ordenador portátil por parte de cada alumno. Pero no se trata simplemente de dotar a cada alumno de un ordenador personal, se trata también de poner en marcha las aulas digitales del siglo XXI dotadas de la infraestructura tecnológica y de conectividad básicas para abrir las aulas a la realidad.

No se trata de facilitar el acceso y la conectividad a los alumnos de forma puntual, esporádica y al margen de su actividad de aprendizaje cotidiana como hasta ahora pasaba en los centros educativos; sino en hacer de los recursos tecnológicos, de las TIC, un medio más de todos y cada uno de los alumnos de forma continuada. Es decir, que el ordenador personal sea un recurso del alumno y no sólo del centro y que la conectividad no se limite a éste, ni a las actividades dentro del aula, sino que se extienda a los domicilios y a las familias de los alumnos, incluso fuera del horario lectivo y del calendario escolar.

Desde su puesta en marcha en septiembre de 2009 hasta enero de 2011 se han distribuido cerca de 580.000 ordenadores portátiles a alumnos y alumnas de 5º y 6º de primaria y de 1º y 2º de ESO, se han puesto en marcha unas 25.000 aulas digitales y cerca de 150.000 profesores de primaria y secundaria han recibido formación específica vinculada al programa Escuela 2.0 sobre herramientas TIC y sobre todo sobre aspectos metodológicos sobre cómo utilizarlos en su práctica docente.

Datos totales del programa Escuela 2.0 - Datos actualizados a 11 de enero de 2011

	Nº de ordenadores para alumnos	Nº de aulas digitales	Nº de profesores formados
TOTAL	***601.500***	***27.570***	***146.345***
Andalucía	**282.082**	9.551	34.832
Aragón	**17.006**	1.596	4.900
Asturias (Principado de)	**13.181**	580	2.600
Balears (Illes)	**26.800**	760	14.909
Canarias	**10.000**	488	1.923
Cantabria	**4.390**	250	670
Castilla y León	**19.275**	1.968	13.975
Castilla-La Mancha	**43.250**	2.611	3.622
Cataluña	**98.970**	5.631	30.120
Comunitat Valenciana		**No participa**	
Extremadura	**22.056**	630	2.984
Galicia	**14.500**	1.386	4.472
Madrid (Comunidad de)		**No participa**	
Murcia (Región de)	**1.000**	40	390
Navarra (Comunidad Foral de)	**516**	832	1.574
País Vasco	**39.826**	1.503	2.600
Rioja (La)	**4.103**	151	630
Ceuta y Melilla	**4.545**	297	366
Cursos de formación on-line ITE (profesorado de E. Primaria)			25.778

Fuente: *Instituto de Tecnologías Educativas. Ministerio de Educación.*

6.2 Ejes de actuación del Programa Escuela 2.0

Las líneas fundamentales de actuación se centran en:

- **Aulas digitales**. Dotar de recursos TIC a los alumnos y los centros: ordenadores portátiles para alumnos y profesores y aulas digitales con dotación eficaz estandarizada: ordenador ultraportátil, dotado de un procesador de bajo consumo, capaz de soportar aplicaciones y software educativo de última generación, pizarra digital interactiva en cada aula y portátil para el profesor.

- **Conectividad en el aula y fuera del aula.** Garantizar la conectividad a Internet y la interconectividad dentro del aula para todos los equipos, mediante conexión ADSL por cable hasta el aula y router wifi dentro de la misma. Facilitar el acceso a Internet en los domicilios de los alumnos en horarios especiales.

- **Formación del profesorado**. Asegurar la formación del profesorado tanto en los aspectos tecnológicos como en los aspectos metodológicos y sociales de la integración de estos recursos en su práctica docente cotidiana.

- **Recursos digitales**. Generar y facilitar el acceso a materiales digitales educativos ajustados a los diseños curriculares a profesores, alumnos y familias. Generalización del uso de los recurso digitales del proyecto AGREGA y fomento por parte de la industria editorial de la creación de contenidos educativos digitales adaptados al currículo oficial.

- **Implicación de alumnos y alumnas y de las familias** en la custodia y uso de estos recursos.

Los ordenadores de los alumnos han de cumplir una serie de requisitos mínimos fijados por el Ministerio de Educación, aunque cada Comunidad Autónoma puede mejorarlos. Estos requisitos son:

- Ordenador ultraportátil, dotado de un procesador de bajo consumo, capaz de soportar aplicaciones y software educativo de última generación, es decir de al menos 1GHz y memoria de al menos 1 GB, de bajo peso, con baterías de alta a capacidad, con fuente de alimentación externa y dotado de conectividad tanto para red de área local (cable) como para red inalámbrica (wifi), con disco duro con una capacidad de almacenamiento mínima de 60 Gbytes .

- El tamaño mínimo de la pantalla para la adecuada visualización de texto e imágenes por el alumno debe ser de 10 pulgadas, con una resolución mínima de 1024x600 píxeles, la estándar de las actuales páginas web y aplicaciones multimedia.

- **Sistemas operativos**: Dependerá de las decisiones que se han tomado al respecto en cada Comunidad Autónoma. Para las que no se han decantado por el uso exclusivo de software libre, el portátil contará con un disco duro con dos particiones de arranque y en una de las mismas irá instalado un sistema operativo libre (tipo linux ubuntu o derivado del mismo). El Ministerio de Educación ha firmado un acuerdo estatal con Microsoft para que aquellas CC.AA. que lo decidan puedan adquirir las licencias y accesorios de Windows en unas condiciones económicas muy especiales.

- El portátil llevará instalada, al menos, una solución ofimática libre (tipo OpenOffice o equivalente) así como los programas de navegación por Internet correspondientes, debidamente configurados y con los

complementos adecuados, para permitir, desde el inicio, el acceso a los contenidos de la red sin dificultad.

Pero los ordenadores en manos de los alumnos no garantizan por sí solos una correcta integración de las TIC en el proceso educativo. Se hace necesario dotar al aula y al profesor de los recursos tecnológicos mínimos para garantizar la socialización del uso de las TIC. Las condiciones tecnológicas que se consideran idóneas – en el momento actual - respecto al aula en la que se utilicen los portátiles son las siguientes:

- Contará con una **pizarra digital interactiva** y un proyector dispuesto con las adecuadas medidas de seguridad para evitar accidentes.

- El profesor dispondrá de un **portátil o ultraportátil** de prestaciones técnicas iguales o superiores al de los alumnos que permita controlar la pizarra digital y el proyector.

- Existirá un **router wifi** que permita la comunicación entre todos los ordenadores del aula y que también facilite el acceso a Internet y a la intranet del centro a través de la configuración apropiada, realizándose la interconexión ya sea por un interfaz de red física o de forma inalámbrica.

- El aula contará con un **mueble con bandejas para depositar los ultraportátiles** y con regletas de toma de corriente donde se puedan conectar los ordenadores a través de sus fuentes de alimentación para su recarga. Su diseño contará con todas las garantías de seguridad que se requieran para el uso al que va a ser destinado.

La conectividad ha de contemplar un doble escenario: el aula y el domicilio del alumno.

Conectividad en el aula: Para garantizar unas condiciones de conectividad efectivas que permitan la conexión simultánea de los equipos de los alumnos y del profesor dentro del aula es imprescindible la conexión de banda ancha ADSL, con suficiente ancho de banda, y con conexión mediante cable hasta el aula mediante red local. La conectividad dentro del aula de todos los equipos se garantizará mediante una red wifi para cada una de las aulas, que permita tanto la conexión a Internet de todos los equipos como la comunicación entre el equipo del profesor y los de los alumnos.

Conectividad en el domicilio: El proyecto Escuela 2.0 trasciende el marco clásico del aula y apuesta por llevar la integración de las TIC al domicilio del alumno. Por ello, hay que garantizar la conectividad y acceso a la red de forma generalizada y económica de las familias en su domicilio. El Ministerio ya ha firmado dos convenios con Vodafone y Telefónica para ofertar tarifas planas especiales en horarios de estudio de los alumnos en su casa, la **tarifa deberes**, a precios reducidos y ampliables en condiciones beneficiosas para las familias.

6.3 Formación del profesorado

La formación de todos los profesores implicados en el Proyecto, así como de los técnicos que serán responsables del apoyo técnico es fundamental para el éxito de la iniciativa. Por tanto la formación, consensuada con las Comunidades Autónomas, tanto en los contenidos como en su desarrollo temporal, contempla al profesorado directamente implicado, así como a otras figuras de apoyo: los coordinadores TIC de los centros y los asesores de los centros de formación del profesorado.

Además de una formación inicial para la puesta en marcha del proyecto, es necesaria una formación continua a lo largo del curso que sirva de apoyo y mejora, tanto a la labor docente como a la cooperación y coordinación entre todos los integrantes. La formación contempla entre sus contenidos los aspectos metodológicos y de gestión de un aula dotada tecnológicamente, y asimismo los propios aspectos de funcionamiento del equipamiento del aula.

Además, la formación tiene en cuenta de forma destacada el conocimiento y la generación de los materiales digitales de carácter general y de carácter específico educativo que van a constituir las herramientas habituales del profesor y de los alumnos.

El Ministerio de Educación ha ampliado la oferta de sus cursos en red sobre instrumentos TIC y sus aspectos metodológicos y de experimentación e innovación. En la actualidad disponemos de 70 materiales modulares que dan origen a más de 300 cursos. En las convocatorias (se hace una en octubre y otra en febrero) de los curso 2009-10 y 2010-11 han participado más de 50.000 profesores del todo el Estado. A su vez, el Ministerio de Educación incluye como línea preferente de actuación en sus convenios con las entidades que realizan actividades estatales de formación del profesorado, tanto presenciales como on-line, la organización de actividades dirigidas a este ámbito.
http://formacionprofesorado.educacion.es/

6.4 Redes sociales de profesores

Uno de los objetivos del programa Escuela 2.0 es fomentar la participación del profesorado en grupos de trabajo para la creación en el ámbito de las Administraciones educativas, de contenidos, en formato digital, libres, reutilizables y estandarizados para las distintas áreas del conocimiento. En esta línea el ITE ha puesto en marcha una red social de publicación de buenas prácticas y de intercambio de experiencias, materiales y recursos de recursos y herramientas Web dirigido a todo el profesorado, denominado "*Buenas Prácticas 2.0*".
http://recursostic.educacion.es/buenaspracticas20/web/.

Además mantiene la red social *Internet en el Aula*
http://internetaula.ning.com , espacio de encuentro virtual entre profesores de todas las etapas y áreas de distintos países de habla hispana, organizados espontáneamente por grupos de interés en temas específicos de aplicación de TIC en el aula. La Red Social del ITE recibe más de 1.500 visitas diarias de 100 países y, aunque supera los 6.000 miembros, cada mes se registran 250 docentes nuevos.

6.5 Recursos digitales

La actual mochila escolar de los alumnos contiene fundamentalmente libros de texto en soporte impreso, cuadernos, material para escribir y dibujar, calculadora... Seguramente también en muchas de ellas habrá un móvil, un MP3 o MP4, un I-Pod...

Con el programa Escuela 2.0 se pretende cambiar también los contenidos de esa mochila física para convertirla en una mochila tecnológica de la que el ordenador portátil del alumno y los recursos educativos que en él se alojen sean los protagonistas fundamentales.

En esta línea el Ministerio de Educación, el Ministerio de Industria a través de la empresa pública Red.es y las Comunidades Autónomas han puesto en marcha en la red cientos de miles de recursos digitales educativos a través del proyecto AGREGA. http://agrega.educacion.es

Mediante este proyecto, en el que de forma federada han trabajado las Comunidades Autónomas y la Administración General del Estado se ponen a disposición de profesores, alumnos y familias, en todas las lenguas oficiales del Estado y en inglés, contenidos educativos digitales, bajo licencia *Creative Commons*, interactivos y multimedia, normalizados y clasificados de forma homogénea que responden a las demandas de nuestro actual currículo. AGREGA es el mayor repositorio de objetos digitales educativos de Europa y su puesta en marcha coincide en el tiempo con el Programa Escuela 2.0 configurándose como una de sus herramientas fundamentales.

Plataforma AGREGA. Situación actual

Nodo	Secuencias Didácticas	Objetos de Aprendizaje	Medias integrados	Total Objetos
ITE	799	2515	124124	127438
Andalucía	738	1043	99	1880
Aragón	80	531	581	1192
Asturias				**No federado**
Baleares	42	26	4	72
Canarias	107	345	185	637
Cantabria	3	1	13	17
Castilla y León	65	210	1	276
Castilla-La Mancha	23	104	0	127
Cataluña				**No federado**
Extremadura	8	68	15	91
Galicia				**No federado**
La Rioja	11	33	25	69
Madrid	110	231	28	369
Murcia	58	140	25	223
Navarra	41	118	14	173
Euskadi	119	414	0	533
Valencia	173	510	0	683
Total Federación	**1578**	**3774**	**125114**	**133080**

Pero además, ya en la actualidad los portales educativos tanto el del Ministerio de Educación (ITE) como los de las distintas Comunidades Autónomas recogen y ofrecen a profesores, alumnos, padres y madres recursos educativos que cubren más del 95% del currículo actual.

Uno de los pilares actuales de los contenidos educativos lo constituyen las editoriales educativas, algunas de las cuales ya han desarrollado materiales para AGREGA, y que ya han comenzado a desarrollar contenidos digitales complementarios a los libros de texto. El Ministerio ya ha establecido contactos con las principales empresas del sector para definir líneas estratégicas de colaboración en la línea de generar productos digitales y on-line específicos para este proyecto. Las editoriales de libros de texto han puesto en marcha plataformas de contenidos digitales similar a AGREGA con licencia propietaria.

6.6 Escuela 2.0. Una nueva forma de enseñar y de aprender

Los nuevos recursos imponen nuevos contenidos y demandan nuevas metodologías. La pizarra digital supone respecto a la pizarra clásica un incremento notable del nivel de interactividad y de presentación de elementos dinámicos, vetados a la tiza y la pizarra. En las aulas digitales con pizarra digital y conexión a Internet, profesores y alumnos pueden visualizar y comentar de forma colaborativa la información y los recursos de que disponen.
Esta posibilidad de presentar y comentar conjuntamente en el aula todo tipo de información y actividades, facilita el desarrollo de trabajos

cooperativos por parte de grupos de estudiantes y su presentación pública a toda la clase.

La pizarra digital y la conexión a Internet dentro del aula supone abrir una ventana colectiva a la realidad en las clases, donde además profesores y alumnos comparten, explican y discuten todo tipo de trabajos y documentos (digitales o no) y realizan actividades de investigación y de aprendizaje en grupo. Por otra parte el portátil de uso individual para el alumno es el instrumento idóneo para acometer el cambio de rol exigido al alumno. Una de las obligaciones del sistema educativo es proporcionarle herramientas que permitan asumir esas nuevas competencias que se le exigen.

En esta sentido, el portátil individual permite al alumno contar con un instrumento de aprendizaje susceptible de integrar todas las herramientas educativas (cuaderno, compás, calculadora, libro de texto, apuntes, aplicaciones educativas, programas de aprendizaje, herramientas de investigación autónoma, diccionarios, mapas, documentos audiovisuales, juegos educativos, ...) en lo que sin duda será la mochila digital del alumno en un futuro inmediato.

El acceso y la utilización de materiales digitales multimedia interactivos además de ser un elemento de motivación contribuye a fomentar el auto-aprendizaje y a realizar un tratamiento eficaz de la diversidad incrementado las posibilidades de enfoques personalizados a los distintos alumnos dentro y fuera del aula.

La conectividad tanto dentro del aula como fuera del centro le permitirá abrir ventanas de acceso a la información y a la comunicación rompiendo el marco espacio-temporal del aula física. Hará posible, así mismo, el trabajo colaborativo y el fomento del uso de herramientas de comunicación y de presentación conocidas como web 2.0 lo que repercutirá de forma directa en la consecución del resto de las competencias contempladas en la LOE.

En el fondo, el objetivo final de Escuela 2.0 es la búsqueda de la calidad y de la equidad en la educación del siglo XXI. Es decir, formar, con los recursos que la revolución tecnológica pone al alcance de toda la sociedad, ciudadanos críticos, socialmente activos, cultos, cada vez mejor preparados profesional y personalmente y sobre todo hombres y mujeres buenos, libres, sabios y felices.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bringué, X. y Sádaba, C. (2009), "La Generación Interactiva en España. Niños y Adolescentes frente a las pantallas". Fundación Telefónica-Ariel. Barcelona.

Bringué, X. y Sádaba, C. (2011) "Menores y Redes Sociales". Fundación Telefónica. Madrid.

IAB Spain y Elogia Ipsofacto. (2009). "Estudio sobre redes sociales en Internet". http://www.slideshare.net/IAB_Spain/informe-redes-sociales-iab-2010-noviembre-2010.

ITE. Web: http://www.ite.educacion.es.

ITE (2010). "Indicadores del uso de las TIC en España y en Europa". http://recursostic.educacion.es/blogs/europa/index.php/2010/03/10/indicadores-del-uso-de-las-tic-en-espana.

OCDE (2010). "Habilidades y competencias del siglo XXI para los aprendices del nuevo milenio en los países de la OCDE". Traducción y resumen del ITE. En: http://recursostic.educacion.es/blogs/europa/media/blogs/europa/informes/Habilidades_y_competencias_siglo21_OCDE.pdf.

OCDE (2010). "1:1 en Educación: prácticas actuales, evidencias del estudio comparativo internacional e implicaciones en política." Traducción y resumen del ITE. En: http://recursostic.educacion.es/blogs/europa/media/blogs/europa/informes/1a1_en_educacion_OCDE.pdf.

OCDE (2010)."¿Están los Aprendices del Nuevo Milenio alcanzando el nivel requerido? Uso de la tecnología y resultados educativos en PISA". Traducción y resumen del ITE. En: http://recursostic.educacion.es/blogs/europa/media/blogs/europa/informes/Are_the_new_millenium_learners_making_the_grade.pdf.

Sánchez Buron, A. y Fernández Marin, M. P., (2010) "Generación 2.0, 2010. Hábitos de los adolescentesen el uso de las redes sociales." Universidad Camilo Jose Cela.

Sigalés, C., Mominó, J.M., Meneses, J. y Badia A. (2009) "La integración de Internet en la educación escolar española: situación actual y perspectivas de futuro", Fundación Telefónica. Madrid.

DOCUMENTOS

4

Esperanza Ochaita, Mª Ángeles Espinosa y Héctor Gutiérrez(1). Universidad Autónoma de Madrid

Las necesidades adolescentes y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación

El objetivo de este artículo es ofrecer al lector una reflexión sobre la utilización que hacen los adolescentes de la televisión y de internet desde la perspectiva de sus necesidades universales. Se toma como punto de partida una parte de los resultados obtenidos en un estudio empírico realizado por los autores desde el Instituto UAM-UNICEF de Necesidades y Derechos de la Infancia y la Adolescencia (IUNDIA) para el Defensor del Pueblo y UNICEF y se pone en relación con la teoría de las necesidades infantiles y adolescentes (Ochaíta y Espinosa, 2004) Desde esta perspectiva, el uso moderado y adecuado de las nuevas tecnologías es positivo para la satisfacción de las necesidades adolescentes tales como el juego y tiempo de ocio, la educación informal y formal, la interacción con iguales, etc.. Por el contrario, su utilización excesiva o incontrolada puede comprometer seriamente la satisfacción de otras necesidades tan importantes como la realización de ejercicio físico, la interacción con los adultos en el medio familiar o la protección de riesgos psicológicos y físicos. Así pues, dado que el acceso generalizado de los adolescentes a las nuevas tecnologías ya una realidad en nuestro país y en los restantes países desarrollados, solo cabe plantearse mejorar su utilización mediante la educación y el control adulto, especialmente en el contexto familiar.

Palabras clave: adolescencia, juventud, salud física, salud social, autonomía personal, Internet, ocio.

1. Introducción

El concepto de “necesidades” está presente en los textos de organismos internacionales como Naciones Unidas cuando se habla de derechos humanos y, de forma más específica en los que hacen referencia a los derechos del niño y el adolecente. En términos generales podemos decir que los derechos de la infancia que se recogen en la Convención de Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño tienen su fundamento moral en la satisfacción de las necesidades universales.

En el Siglo XX, se han desarrollado algunos estudios teóricos de indudable interés sobre las necesidades humanas de los individuos adultos, de lo que nos resulta imprescindible para desarrollar una vida saludable y libre y, por tanto debe ser garantizado por el derecho positivo para todos los hombres y mujeres. Sin embargo, hasta la publicación de nuestro trabajo de 2004,

(1) Respectivamente Catedrática, Profesora Titular y Profesor Contratado Doctor del Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación de la UAM y Directora, Miembro de la Comisión Permanente y Secretario General del Instituto UAM-UNICEF de Necesidades y Derechos de la Infancia y la Adolescencia (IUNDIA). Facultad de Ciencias Económicas, Módulo 6. Campus Universitario de Cantoblanco. 28049 Madrid

no existía en la literatura ninguna propuesta teórica fundamentada sobre las necesidades de los sujetos en desarrollo: los niños y adolescentes.

En el estudio de las necesidades infantiles y adolescentes partimos de las formulaciones de las necesidades humanas desarrolladas por los teóricos del desarrollo humano y especialmente de la propuesta en 1992 por los británicos Doyal y Gough, de acuerdo con la cual es posible e imprescindible necesario justificar la existencia de unas necesidades universales para todos los seres humanos, con independencia del tiempo y la cultura. Por eso hacen una propuesta muy general que creemos asumible y difícil de refutar: salud física y autonomía son condiciones indispensables para que cualquier individuo se integre de forma satisfactoria en su sociedad, en su cultura.

Estos autores son muy cuidadosos a la hora de diferenciar entre necesidades universales y satisfactores culturales, lo que conlleva el necesario respeto a las diferencias culturales. Por ejemplo, todos los seres humanos necesitamos una alimentación adecuada y una vivienda digna para obtener unos niveles aceptables de salud, aunque el tipo de alimentación o vivienda que se proporcione varíe con la cultura en la que el individuo está inmerso. Igualmente sucede con el afecto, o la educación formal en relación con la autonomía: son necesidades universales, si bien existen diferencias culturales en el modo de satisfacerlas.

Aunque Doyal y Gough no hayan concretado su teoría en lo que se refiere a los sujetos en desarrollo -tienen una visión "proteccionista" de los derechos de la infancia y la adolescencia-, nosotros pensamos que estas necesidades son también extensibles a los niños y niñas desde las primeras etapas de la vida. Eso si, entendiendo ambas necesidades –y especialmente la autonomía- como una meta a conseguir, como un objetivo. Para ello nos basamos también en las teorías propuestas por los psicólogos constructivistas, especialmente Piaget y Vigotsky, de acuerdo con las cuales el niño desde que nace es activo, construye su propio desarrollo. Pero es necesario que las personas que le rodean colaboren con él en la construcción de ese desarrollo.

La tabla que se presenta a continuación es una propuesta de necesidades secundarias o satisfactores primarios de salud física y autonomía (necesidades primarias), para todo el periodo comprendido entre el nacimiento y la adolescencia (0.18 años).

Propuesta de necesidades secundarias o satisfactores primarios desde el nacimiento a la adolescencia (Ochaíta y Espinosa 2004)

SALUD FÍSICA	AUTONOMÍA
Alimentación adecuada	Participación activa y normas estables
Vivienda adecuada	Vinculación afectiva primaria
Vestidos e higiene adecuado	Interacción con adultos
Atención sanitaria	Interacción con iguales
Sueño y descanso	Educación formal
Espacio exterior adecuado	Educación informal
Ejercicio físico	Juego y tiempo de ocio
Protección de riesgos físicos	Protección de riesgos psicológicos
Aceptación de necesidades sexuales	

Pero hay que tener en cuenta que esas necesidades se manifiestan de distinta manera y precisan diferentes satisfactores en las distintas etapas de la vida. Para los propósitos que hoy nos ocupan nos basaremos en la manifestación de necesidades en la adolescencia, que se refiere al rango de edad de la muestra del estudio del Defensor del Pueblo- UNICEF en cuyos datos empíricos nos basamos en este artículo.

Tabla 1: **Necesidades secundarias o satisfactores primarios de salud física y autonomía en la adolescencia**

SALUD FÍSICA	AUTONOMÍA
Alimentación: adecuada a las necesidades energéticas del chico/a. Prevenir los trastornos alimenticios en los países desarrollados.	Participación progresiva, autonomía en la toma de decisiones en el ámbito familiar, escolar y social. Responsabilidad.
Vivienda adecuada y condiciones de higiene suficientes. Implicación en las labores de higiene de la vivienda.	Formación de nuevos vínculos de apego .Mantenimiento de los vínculos primarios que le proporcionan seguridad.
Autonomía en la elección de la ropa y en la higiene personal.	La interacción con adultos: fomentar la negociación en la toma de decisiones. Relaciones positivas entre contextos.
Atención sanitaria. Control del desarrollo. Prevención y tratamiento de enfermedades. Educación para la salud.	Interacción preferente con amigos y amigas. Relaciones de pareja .
Sueño: hábitos de sueño ordenados y suficientes.	Educación formal: necesaria para potenciar el desarrollo cognoscitivo y satisfacer la necesidad de autonomía.
Espacio exterior adecuado a las necesidades de movilidad y autonomía. Lugares sanos para el encuentro con los iguales.	Educación informal. Relaciones entre educación, trabajo y cultura. Estilos educativos que potencien la autonomía.
Ejercicio físico: actividad física y deporte relacionados con la alimentación.	Ocio y tiempo libre. Actividades lúdicas apropiadas. Educación en posibles actividades de ocio.
Protección de riesgos físicos. Protección ante actividades laborales peligrosas y accidentes. Prevención de adicciones. Buen trato físico.	Protección de riesgos psicológicos: buen trato; atención y satisfacción de las necesidades anteriores.
Necesidades sexuales: cambios morfológicos. Capacidad para tener relaciones coitales. Prevención de embarazos y enfermedades de transmisión sexual.	Educación sexual: actitud erotofílica hacia la sexualidad. Educación sobre anticonceptivos; prevención de enfermedades de transmisión sexual.

Aunque desde nuestra perspectiva teórica, salud física y autonomía están estrechamente vinculadas de tal manera que no es posible que las carencias en salud afectan al desarrollo autónomo y a la inversa, a efectos didácticos las analizamos de modo separado. Así, podemos decir que el abuso o mala utilización de la televisión y del ordenador con acceso a internet pueden afectar a las necesidades de salud que aparecen sombreadas en la tabla y a la totalidad de las necesidades de autonomía, como explicaremos brevemente a continuación.

Como han puesto de manifiesto numerosos autores tanto en nuestro país como fuera de él, los adolescentes dedican mucho tiempo a la televisión y en los últimos años también a las posibilidades de conexión que ofrece internet (Del Río y Álvarez, 1993; Huston y Wrigth, 1998; Schaffer, 1994; AIMC, 2008; Ararteko, 2009; Consell de l'Audiovisual de Catalunya, 2007; Defensor del Menor en la Comunidad de Madrid, 2010; Defensor del Pueblo-UNICEF, 2010). Este tiempo, especialmente durante el curso escolar y los días lectivos, tiene necesariamente que restarse a otras actividades imprescindibles para el desarrollo óptimo de los adolecentes. En relación con esto, es necesario señalar que son muchos los estudios que han demostrado que los padres y madres españoles ejercen poco control sobre la utilización que sus hijos hacen de la televisión y menos aún sobre el ordenador con acceso a Internet (Observatorio de Infancia y Adolescencia de Andalucía, 2008; INTECO, 2009).

Comencemos con las necesidades de salud física. Los últimos datos publicados sobre salud adolescente ponen de manifiesto que en nuestro país –como en el resto de los países desarrollados- cada vez es mayor el número de chicos y chicas con sobrepeso y obesidad. Los malos hábitos alimenticios y la vida sedentaria son los causantes de este problema. Es, por tanto evidente que el hecho de pasar muchas horas ante la televisión y el ordenador tiene que ser un factor que merma la necesaria dedicación de los adolescentes al ejercicio físico y al deporte. Por otra parte, los modelos de belleza y salud que ofrece la televisión a los adolescentes y el acceso posible en la Red a distintas formas y maneras de perder peso, constituyen también un factor de riesgo para la anorexia y la bulimia, también cada vez enfermedades más frecuentes en nuestro contexto cultural.

Algo semejante puede decirse de la necesidad de sueño y el descanso: aunque no existen aún demasiada información empírica sobre la utilización nocturna de internet, si son numerosas las investigaciones que han señalado los malos hábitos de visionado de televisión que tienen nuestros niños y adolescentes. Estudios como el del Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid (2010) han demostrado que son muchos los menores que ven la televisión en horario nocturno lo que necesariamente implica disminuir las horas de sueño en los días lectivos y un menor rendimiento en las tareas escolares.

Así pues, podemos afirmar que la utilización descontrolada de las TIC implican riesgos para la salud física de los adolescentes. Respecto a la

sexualidad, si bien haremos más énfasis en lo que se refiere a su relación con la autonomía, no podemos dejar de señalar que la utilización inadecuada de las posibilidades de interacción que proporciona internet, puede llegar a suponer riesgos para la integridad sexual de algunos adolescentes. En este sentido un estudio de UNICEF (UNICEF-IUNDIA, 2007) ha demostrado que los chicos y chicas establecen relaciones interpersonales por Internet con desconocidos, que pueden intercambiar con ellos fotos, videos y conversaciones de contenido sexual y que, algunos, pueden citarse con estos u otros desconocidos sin las cautelas imprescindibles para su seguridad.

Como puede observarse en la tabla 1, todas las necesidades relacionadas con la autonomía pueden verse afectadas de manera positiva o negativa, por la utilización de las nuevas tecnologías que aquí nos ocupan, ya que tanto la televisión como el ordenador con conexión a internet- forman ya parte del equipamiento de la mayor parte de los hogares españoles. Hace ya muchos años que el acceso a la televisión es prácticamente universal en nuestro país y; además, el reciente cambio al sistema TDT ha proporcionado nuevas opciones de cadenas o programas. Ello tiene claros beneficios para el entretenimiento y la educación –más informal que formal- de los adolescentes y sus familias, aunque existen innumerables estudios que han analizado los problemas de su utilización, especialmente cuando es excesiva y no tiene suficiente control de los poderes públicos, de las propias cadenas, de las familias. Además, como se ha señalado en estudios recientes, el acceso a internet desde el domicilio de los adolescentes y jóvenes ha alcanzado ya en España porcentajes muy altos (alrededor del 90%), lo que implica beneficios incuestionables e irrenunciables para la satisfacción de las necesidades de participación, interacción, comunicación y educación -tanto formal como informal- de esta población (Castellana, Sánchez- Carbonell, Chamarro, Graner y Berauny, 2007; Defensor del Pueblo-UNICEF, 2010; INTECO, 2009). No obstante, como ya hemos señalado en el caso de la salud, es evidente que la utilización del ordenador con acceso a Internet puede implicar diferentes riesgos más aún cuando se trata de una herramienta en la que, a menudo, tienen mayor destreza los propios adolescentes que sus familias por lo que resulta difícil su control (INTECO, 2009).

Comencemos por el primer satisfactor de la necesidad de autonomía que se muestra en la tabla 1, participación y normas. Por lo que se refiere a la televisión, las distintas cadenas no parecen fomentar en absoluto que los adolescentes expresen su opinión en los asuntos que les conciernen, aunque no existe apenas información al respecto en estudios previos. Además el uso excesivo y solitario de la televisión y también del ordenador, inhibe la relación con los familiares y, por consiguiente, también la participación en el contexto familiar. Sin embargo, es indudable que el acceso a internet ofrece unas enormes posibilidades de participación a los adolescentes en el contexto escolar, asociativo y local, que ya están siendo aprovechadas por algunas organizaciones: Sirvan como por ejemplo los Programas “Enrédate” y “Ciudades amigas de los niños de UNICEF España.

Es importante también señalar que los padres deben pactar con los adolescentes unas normas para la utilización de la televisión e internet, que debe existir un control parental que limite no solo el tiempo de utilización, sino también el tipo de programas de televisión o contenidos de internet a los que acceden, especialmente los adolescentes más jóvenes.

Como es lógico, el hecho de dedicar mucho tiempo al ordenador y a la televisión necesariamente ha de quitar tiempo a la interacción con los adultos y con los iguales, aunque sea necesario tener en cuenta que la Red propicia una forma distinta de comunicación, especialmente con los iguales, que está siendo cada vez más utilizada por los adolescentes. Es indudable que las conexiones a la red mediante "chats" o "foros" y la utilización de las redes sociales, especialmente "twitter" y "twenty" han dado lugar a una nueva forma de comunicación entre los adolescentes sobre la que se precisa realizar nuevas investigaciones. Con respecto a las relaciones familiares, como se acaba de señalar, es necesario que las nuevas tecnologías no acaben con el diálogo y la comunicación entre los miembros de la familia. En este sentido podemos decir que no resulta beneficioso para los adolescentes disponer de aparato de televisor en el propio dormitorio para su uso en solitario y que tampoco es aconsejable que pasen un excesivo tiempo en soledad conectados a la red.

No han duda de que, en la actualidad, el ordenador y el acceso a internet son herramientas poderosísimas e imprescindibles para la educación de los adolescentes y jóvenes. Afortunadamente la mayor parte de los estudios recientes ponen de manifiesto que la cobertura de red en los hogares en los que viven adolescentes es muy grande y cada vez mayor, por lo que podemos estar satisfechos de que no se haya producido esa esperada "brecha digital" entre las distintas clases sociales. Ciertamente la escuela también ha hecho y sigue haciendo grandes esfuerzos para facilitar la alfabetización digital de nuestros niños y adolescentes. No obstante, volvemos a señalar que la excesiva utilización de las TIC, especialmente en el medio familiar, puede ser incompatible con la necesaria dedicación disciplinada al trabajo y al estudio.

Todos conocemos la importancia que tiene la educación informal para el aprendizaje de los individuos jóvenes. Estudios realizados hace ya más de una década sobre la influencia de la televisión en los niños y adolescentes ponían de manifiesto que éstos dedicaban a este medio más tiempo que el dedicado a cualquier actividad simple y, concretamente más que a la estancia en la escuela (Sefton-Green, 1998, Díaz, 1999). Si tenemos en cuenta el tiempo que los adolescentes dedican a las muy diversas actividades que pueden realizarse desde Internet, las posibilidades para la educación informal son enormes. De nuevo, hemos de volver a señalar la necesidad del control o la orientación del adulto, para dirigir en lo posible los aprendizajes a los que acceden los adolescentes.

Íntimamente relacionada con la necesidad de educación informal está la de ocio y tiempo libre. De nuevo, resulta evidente que la televisión y el

ordenador con acceso a internet resuelven muchas de las horas de ocio de nuestros jóvenes, como se pone de manifiesto en los diversos trabajos que han estudiado el aumento del tiempo dedicado a estas TIC durante los fines de semana (AIMC, 2008; Ararteko, 2009; Consell de l'Audiovisual de Catalunya, 2007; Defensor del Menor en la Comunidad de Madrid, 2010; Defensor del Pueblo-UNICEF, 2010). Aunque no tiene sentido intentar oponerse a la realización de actividades que ya están claramente introducidas en la vida diaria de los chicos y chicas, sí señalar, como ya hemos hecho al referirnos a la salud, cuando se trata de un tiempo excesivo, puede ser contraproducente para los adolescentes que pueden dejar de hacer deporte, relacionarse directamente con las amistades, etc..

Dedicamos este final de la introducción a señalar brevemente los riesgos psicológicos que puede conllevar la utilización incontrolada y excesiva de la televisión y la red, aunque algunos de ellos ya han podido intuirse en la reflexión previa sobre las necesidades. Han sido numerosísimas las publicaciones que han abordado los riesgos de la televisión o sus efectos perniciosos en el desarrollo psicológico, especialmente de los niños, pero también de los adolescentes. Así se ha estudiado la influencia de los diversos contenidos nocivos (violencia sexualidad inadecuada, etc.) o los efectos del código visual en el aprendizaje (Bryant y Zillman, 1994; Enesco y Sierra, 1994; Frigola, 1998; García Galera, 1998 y 2000; Gunter, 1994; Rodrigo Alsina, 1998; Sadurní y Perinat, 1994; San Martín, Grisolía y Grisolía, 1998; UNESCO, 1997). Como puede verse en el estudio del Defensor del Pueblo (2010), también se han hecho trabajos recientes que, desde la perspectiva de los adultos, han señalado la falta de idoneidad para los niños y adolescentes de muchos de los programas que se emiten en el horario protegido e incluso en el de protección especial para menores de 13 años.

Aunque el acceso mayoritario de los adolescentes a la red es un fenómeno más reciente, ya existen estudios que analizan los aspectos negativos que puede tener para éstos, no ya por la utilización del medio en tiempo excesivo, sino especialmente por las innumerables posibilidades que éste tiene. Internet es una ventana abierta al mundo desde la que puede accederse a todo tipo de contenidos y de relaciones virtuales (ACPI-Protégeles, 2002; RED.es, 2005; UNICEF-IUNDIA, 2007). Por otra parte, dado que a menudo los adolescentes son más expertos en la navegación virtual que sus padres, resulta difícil que éstos puedan educar a los chicos y chicas en el buen uso del medio o que puedan controlar a qué sitios acceden. Así, es evidente que los adolescentes pueden acceder a páginas de contenidos inadecuados de tipo violento, pornográfico, sexista o racista etc. Pero además las redes sociales plantean serios riesgos para los adolescentes, ya que pueden utilizarlas sin los controles necesarios para proteger su derecho a la intimidad, o para hacer amistades con personas desconocidas sin las necesarias cautelas.

2. Equipamiento de los hogares, hábitos de uso y consumo adolescente de televisión e Internet

En la actualidad, las TIC –fundamentalmente la Televisión e Internet- se han convertido en un contexto de socialización infantil que convive e incluso, en ocasiones, entra en conflicto con los contextos tradicionales: familia, escuela e iguales (Bronfenbrenner, 1979). Pero este hecho no debe ser valorado negativamente, sino más bien al contrario ya que, como se ha dicho en páginas anteriores, un uso moderado y controlado de ambos medios pueden suponer importantes experiencias de aprendizaje que contribuyan a la satisfacción de las necesidades básicas de los adolescentes. Es, por tanto, necesario conocer la disponibilidad que los chicos y chicas tienen en sus hogares tanto de televisión como de ordenador conectado a la Red, así como el uso que hacen de ellos, tanto en lo que se refiere a los hábitos de uso, como a los tipos de programas de televisión y servicios de internet que prefieren. A responder a ambas cuestiones se dedica parte del estudio empírico realizado por el Defensor del Pueblo y UNICEF, al que ya sea hecho mención en páginas anteriores.

Participaron en este estudio 3.219 adolescentes de edades comprendidas entre los 12 y los 18 años, que cursaban Educación Secundaria Obligatoria (ESO), Bachillerato y Formación Profesional (FP)-, en centros de titularidad pública y privada concertada, que constituían una muestra representativa de la población nacional, así como de las distintas Comunidades Autónomas. Los datos fueron recogidos a partir de un cuestionario especialmente diseñado para el estudio por el equipo de investigación del IUNDIA que constaba de 59 preguntas organizadas en diferentes bloques de contenido: datos sociodemográficos y nivel sociocultural de las familias, consumo y equipamiento de televisión e Internet, preferencias en tipos de programas de televisión y servicios de Internet, riesgos de la Red y derechos fundamentales de los telespectadores menores de edad-. Es importante señalar que ninguna pregunta del cuestionario se refería a cadenas o programas concretos identificados por los investigadores, sino que, por el contrario, la información sobre los mismos siempre partía de la propia opinión de los adolescentes.

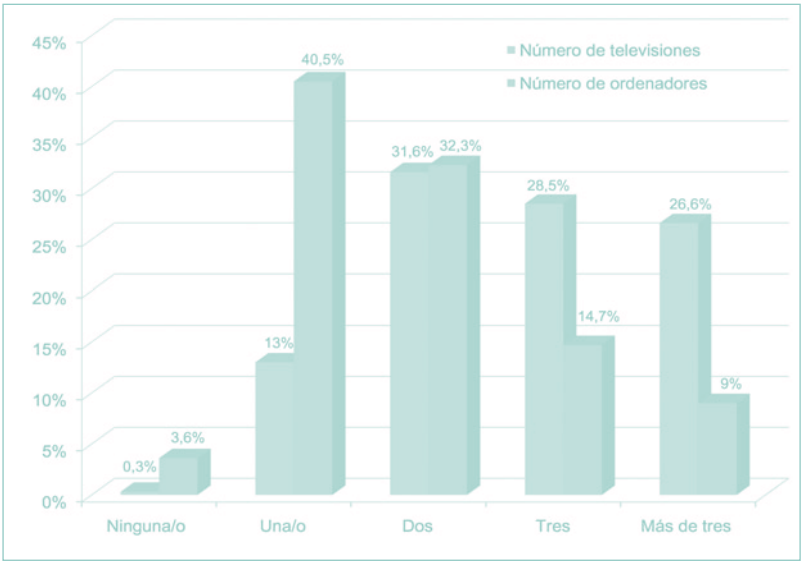
Los resultados que se exponen a continuación para relacionarlos con las necesidades adolescentes, son los relativos al equipamiento de televisión y conexión a internet, a los hábitos de uso y consumo de ambas tecnologías por, al control que ejercen los progenitores sobre su uso y, finalmente, a las preferencias que los chicos y chicas españoles muestran por los tipos de programas de televisión, así como por los servicios que ofrece Internet.

La práctica totalidad de los hogares españoles en los que viven adolescentes tienen, al menos, un aparato de televisión y conexión a Internet. El 99,7%, dispone de un aparato de televisión como mínimo y más de la cuarta parte de dos (31,6%), tres (28,5%) o más de tres televisores (26,6%). En la mayoría de los casos –el 90%- la televisión se encuentra en el salón o en el cuarto de estar. Tan sólo un 14% de los chicos y chicas

encuestados decían tenerla en algún otro lugar de la casa. Además un 39,4%- que dice tener acceso a canales de televisión de pago.

Datos similares se han obtenido respecto a los ordenadores ya que la práctica totalidad de los encuestados –el 96,4%- tiene en su hogar uno o más. Además, aproximadamente un tercio –el 32,3%- afirma disponer de dos ordenadores, el 14,7% tres y el 9% más de tres. Por tanto, puede concluirse que más de la mitad, un 55%, de los adolescentes que participaron en el estudio tienen en su casa más de un ordenador (gráfica 1).

Gráfica 1. Equipamiento de Televisión y de ordenadores



La práctica totalidad –el 91%- estos ordenadores, estaban conectados a la Red en 2009, cuando se recogieron los datos del estudio. El lugar desde el que los chicos y chicas se conectan es, en casi la mitad de los casos, su propia habitación. Muy inferiores son los porcentajes de quienes lo hacen desde algún otro lugar de la casa: un 17,3% se conecta desde el salón o el cuarto de estar, un 10,3% desde otra habituación, un 4,6% desde el estudio o despacho y un 1,1% desde algún otro sitio. Es importante destacar que casi una cuarta parte de la muestra –un 23,8%- afirma poseer un ordenador portátil con acceso a Internet lo que, si disponen de sistema Wifi, les permite conectarse a la Red desde cualquier lugar de la casa.

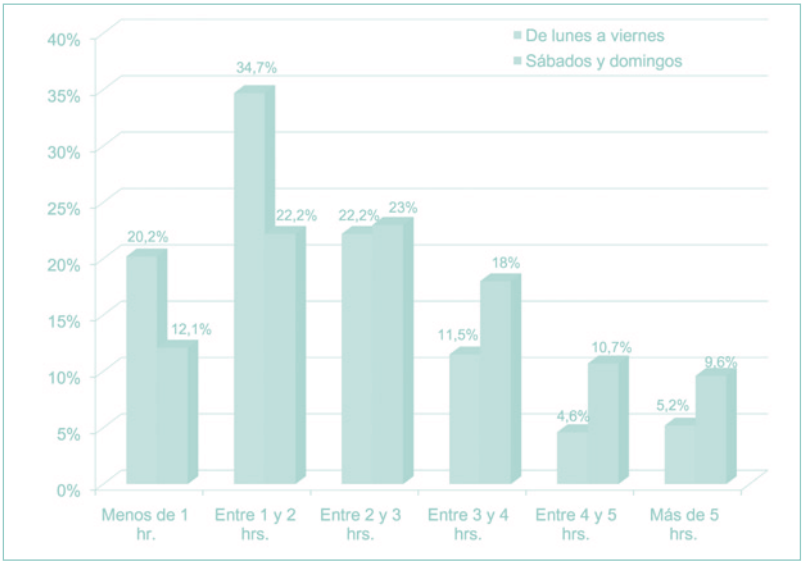
Tal y como se analizará de manera más pormenorizada en el apartado de discusión y conclusiones los resultados de este estudio parecen poner de manifiesto que el equipamiento de los hogares españoles en los que viven adolescentes es superior a la media de los hogares españoles (AIMC, 2008; Consejo Audiovisual de Andalucía, 2007). Hecho éste, que corrobora la idea de que tanto la televisión como la conexión a la Red son elementos que están presentes en la vida cotidiana de nuestros adolescentes y que, por tanto, deben ser utilizados de manera adecuada para que puedan contribuir a la satisfacción de sus necesidades. Este uso adecuado puede verse facilitado por unos hábitos de uso y consumo moderados, selectivos

y adecuados a la edad de los adolescentes, así como por el control que sus progenitores ejerzan tanto sobre el tiempo dedicado a ambas actividades, como a los contenidos a los que se acceden.

En relación a los hábitos de uso y consumo de televisión e Internet, los resultados de este estudio parecen indicar que los adolescentes españoles pasan mucho tiempo -los días laborables y más aún los fines de semana- frente a la pantalla del televisor y del ordenador, en este último caso navegando por la Red. Este tiempo, como se explicará a continuación, puede interferir claramente con la adecuada satisfacción de las necesidades básicas tanto de salud física como de autonomía.

Por lo que se refiere a la televisión casi la mitad de la muestra -el 43,4%- ve, de lunes a viernes, más de dos horas al día. De estos casi la cuarta parte -un 21%- lo hace durante más de tres horas y cerca de un 10% más de cuatro horas diarias. Los fines de semana aumenta, aún más, el consumo de televisión ya que un 31,5% de los adolescentes pasa más de tres horas frente al televisor los sábados y los domingos. Resulta preocupante que casi el 11% de la muestra le dedique a este medio entre cuatro y cinco horas los fines de semana y que casi el 10% lo haga más de cinco horas (gráfica 2).

Gráfica 2: Consumo de televisión por días de la semana



La franja horaria en la que los adolescentes españoles prefieren la televisión es la nocturna ya que casi la mitad de la muestra, un 44%, lo hace entre las 22:00 y las 24:00 horas. Notablemente inferior, pero no por ello menos preocupante es el porcentaje de adolescentes, un 4%, que ve la televisión de lunes a viernes después de las 24:00 horas.

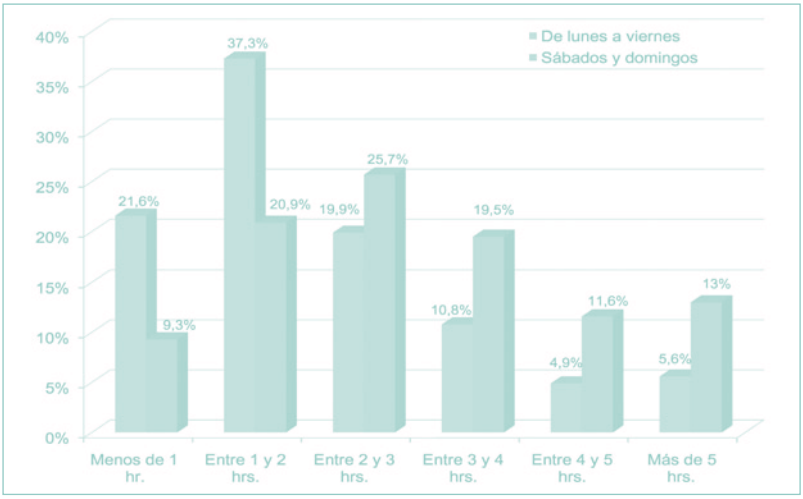
Los fines de semana aumenta el tiempo que se dedica a ver la televisión en la franja horaria de mañana –entre las 8:00 y las 10:00 horas-, se mantiene en la hora de la comida – entre las 14:00 y las 16:00 horas- y disminuye por la tarde –de 16:00 a 20:00 horas-. Pero sobre todo hay que poner de

manifiesto que aproximadamente la mitad de las y los adolescentes españoles, 50%, ve la televisión entre las 22:00 y las 24:00 horas. Tampoco es despreciable –un 18%- el porcentaje de aquellos que la ven los fines de semana después de las 24:00 horas.

Estos datos indican que tanto por la cantidad de tiempo, en días laborables y fines de semana, que los adolescentes dedican a ver la televisión como por el horario en el que la ven, ésta puede convertirse en una potente herramienta para generar tanto riesgos físicos como psicológicos, procedentes de una inadecuada satisfacción de, al menos, las necesidades básicas que se enumeran a continuación: ejercicio, sueño y descanso, educación formal, ocio, interacción con adultos e interacción con iguales.

Respecto al uso de Internet los adolescentes de entre 12 y 18 años se conectan con mucha frecuencia a la Red. La mayoría, un 65,7%, lo hace al menos una vez al día, un 36% una o dos veces al día y el 29,7% se conecta más de dos veces al día. Por el contrario son muy bajos los porcentajes de los que dicen utilizar Internet con una frecuencia baja o muy baja. Menos de uno de cada diez adolescentes encuestados, un 8,4%, dice que no lo usa nunca o casi nunca y es aún más bajo, un 7,3%, el porcentaje de los que dicen que se conectan varias veces al mes. También se encuentran diferencias en el uso de Internet entre los días laborables y los fines de semana. En los primeros la mayor parte de la muestra –el 37,3%- hace un uso moderado ya que pasan entre 1 y 2 horas navegando por la Red. Un porcentaje similar le dedican menos de 1 hora, un 19,9% entre 2 y 3 horas diarias y un 21,3% tres o más horas. En consecuencia, puede afirmarse que aproximadamente la mitad de la población estudiada utiliza Internet entre 1 y 3 horas al día y que la otra mitad se distribuye a partes iguales entre quienes lo usan menos de 1 hora y aquellos que pasan conectados más de tres horas al día. Los fines de semana el tiempo dedicado a Internet aumenta considerablemente. Aproximadamente una cuarta parte de la muestra, un 25,7%, dedica a esta actividad entre 2 y 3 horas. Porcentajes muy similares alcanzan los que están conectados entre 1 y 2 horas, un 20,9%, y entre 3 y 4 horas, un 19,5%. Considerablemente más bajo es el porcentaje de quienes le dedican menos de una hora del fin de semana, un 9,3%, y de aquellos cuya dedicación aumenta de manera muy notable, concretamente el 11,6% que pasa entre 4 y 5 horas y el 13% se conecta durante más de 5 horas. Si se compara el tiempo dedicado a navegar por la Red durante los días laborables y el de los fines de semana, puede decirse que en sábados y domingos prácticamente se multiplica por dos el porcentaje de los que dedican mucho tiempo -3 o más horas- y se reduce a menos de la mitad el porcentaje de los que dedican muy poco tiempo –menos de 1 hora- (gráfica 3). Parece, por tanto, que Internet se ha convertido en una clara opción para satisfacer la necesidad de ocio de las y los adolescentes que, a menudo, carecen de elecciones alternativas.

Gráfica 3: Uso de internet por días de la semana



A pesar del tiempo que reconocen dedicar, tanto a diario como los fines de semana, a ver la televisión o a navegar por Internet los adolescentes encuestados consideran que, en términos generales, estas actividades no restan tiempo a la realización de otras, tales como estar con la familia, con los amigos o con la pareja. Actividades como leer, estudiar o hacer deporte sí parecen verse afectadas. Así un 47% de los adolescentes reconoce que ver la televisión quita bastante tiempo a la lectura y alrededor de un tercio piensan que se lo resta al estudio y a la realización de algún deporte. Por lo que se refiere al uso de Internet, a juicio de los adolecentes que participaron en el estudio las actividades que parecen verse más afectadas son, por este orden, la lectura (21,1%), hacer deporte (13,6%) y estudiar (10,8%).

Estos resultados remarcan nuevamente la necesidad de que exista un control externo que limite el tiempo dedicado a ver la televisión y a la utilización de Internet, puesto que, aunque no todos los adolescentes lo perciban de una manera clara, esta dedicación excesiva puede suponer una importante limitación para la satisfacción de la necesidad de educación formal, interacción con adultos e interacción con iguales, así como para la de ejercicio físico.

Por último y para poder analizar, en toda su magnitud, el efecto que el tiempo dedicado a la televisión y a Internet puede tener sobre la satisfacción de necesidades básicas en la adolescencia, hay que destacar que un buen número de chicos y chicas realizan ambas actividades solos, sin la compañía de personas adultas que puedan ejercer una función mediadora respecto a los contenidos nocivos y/o a los posibles riesgos. Más de la cuarta parte de la muestra, un 29%, ve la televisión sólo y el porcentaje alcanza un 76,3% cuando se trata de navegar por la Red. De entre los adolescentes encuestados que reconocieron navegar por la Red en compañía, un 23,7%, tan sólo un 3,8% reconoce hacerlo en compañía de sus progenitores y un 0,5% en compañía de otro adulto.

La existencia o no de control parental sobre la utilización de la televisión y de Internet es un elemento determinante para que ambos medios puedan llegar a convertirse en un elemento facilitador o inhibidor de la satisfacción de las necesidades básicas en la adolescencia. La conclusión más relevante en relación e este tema es que el control parental sobre el uso de ambas tecnologías es muy escaso o prácticamente inexistente.

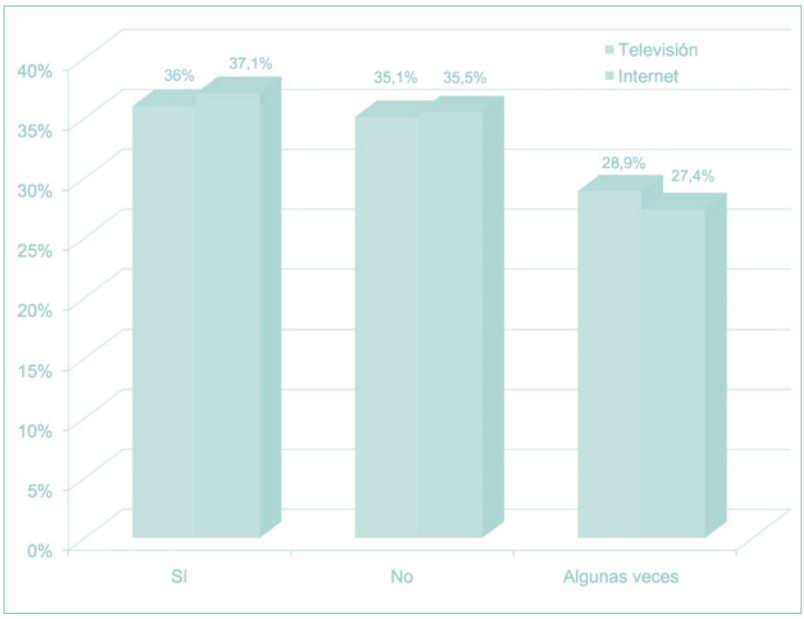
Casi la mitad, el 45%, de los adolescentes que participaron en el estudio afirmaba no tener instalado ningún sistema de bloqueo en la TDT, tan sólo un 20% disponía de este sistema y más de la tercera parte, un 35%, desconocía si la disponía o no de sistemas de filtrado o bloqueo. Cuando se trata de saber el control directo que los padres y madres ejercen sobre el consumo de televisión de sus hijos e hijas, los resultados no son mucho mejores. Un 36% afirma que sus padres los controlan siempre y un porcentaje similar, el 35,1% que no les controlan nunca, mientras que el 28,9% reconoce tener control solo algunas veces (gráfica 4). Como era de esperar el control televisivo de los padres es mayor cuanto menor es la edad de los hijos, si bien en ningún modo puede decirse que los padres supervisen siempre el visionado de televisión de los chicos y chicas de entre 12 y 14 años. Aproximadamente la mitad, el 51%, de los adolescentes de primer ciclo de ESO afirma que sus padres controlan su consumo televisivo. Un porcentaje algo inferior, el 41,7%, dice que su consumo se controla sólo algunas veces y un 16% responde que no tienen ningún tipo de supervisión parental.

En caso de que exista control parental, éste recae fundamentalmente en el tiempo dedicado al medio ya que así lo manifiesta más de la mitad de los participantes, un 57,8%. Menor es el porcentaje de adolescentes, un 44%, que dice que sus padres controlan los programas que ven y aún más bajo, un 35%, el de aquellos a quienes se controla la franja horaria de visionado, lo que resulta coherente con los hábitos de consumo nocturno televisivo de los adolescentes. El permiso de los padres para ver la televisión después de las 22:00 horas –y especialmente después de las 24:00- varía de forma significativa con la edad: la permisividad es mayor cuanto mayor es la edad. Sin embargo esto no justifica el hecho de que un 16% de los adolescentes, de 12 a 14 años, que participaron en el estudio decía tener permiso para ver la televisión a partir de las 22:00 horas y un porcentaje similar podía verla también a partir de las 24:00 horas.
También hay que señalar que existen diferencias entre el control que ejercen los padres sobre hijos e hijas respecto a su consumo televisivo. Los progenitores controlan más los tipos de programas que ven las chicas y también son menos permisivos con ellas cuando quieren ver la televisión después de las 24:00. Parece por tanto que las familias con hijos adolescentes siguen actuando guiados por los estereotipos tradicionales de género, pues parecen comportarse de acuerdo a la idea de que sus hijas son más vulnerables que sus hijos a determinados contenidos nocivos que pueden aparecer en ciertos tipos de programas o en aquellos que se emiten en la programación nocturna.

A pesar del más bien escaso control que ellos reciben, los adolescentes de edades comprendidas entre los 12 y los 18 años son, en su mayoría, partidarios, del control adulto de los programas que ven los chicos y chicas de su edad. Un 55% responde que la programación que ellos consumen debe ser supervisada por sus padres y este porcentaje aumenta hasta un 68% cuando se trata de niños y niñas. Las chicas son, en mayor proporción que los chicos, partidarias del control de los niños y también lo son los adolescentes de mayor edad. Ello parece significar que son conscientes de la no idoneidad de ciertos programas para la infancia y de la necesidad de que los padres y madres supervisen la televisión que ven sus hijos, especialmente los más jóvenes.

Cuando las preguntas se referían al uso de Internet, de nuevo se encuentra que son muy pocos los progenitores que ejercen algún tipo de control sobre el uso que sus hijos hacen de la Red, tanto en lo que se refiere al tiempo que están navegando como a los contenidos a los que acceden. Algo más de un tercio de los adolescentes encuestados, un 37,1%, afirman que sus padres controlan el uso que hacen de Internet y un porcentaje similar, un 35,5%, responde en términos negativos. Por otra parte, más de la cuarta parte de la muestra –el 27,4%- dice que sus padres controlan sólo "algunas veces" (gráfica 4). En los casos en los que existe control éste se centra, en el 43,5% de las ocasiones, en el tiempo que se dedica a navegar por la Red y, sólo en el 15%, en los contenidos a los que se accede. Concretamente el 41,6% de los adolescentes que son controlados por sus progenitores consideran que el control reside tanto en el tiempo que dura la conexión como en los contenidos a los que acceden.

Gráfica 4. Control parental sobre el uso de la televisión y de Internet según la opinión de los adolescentes

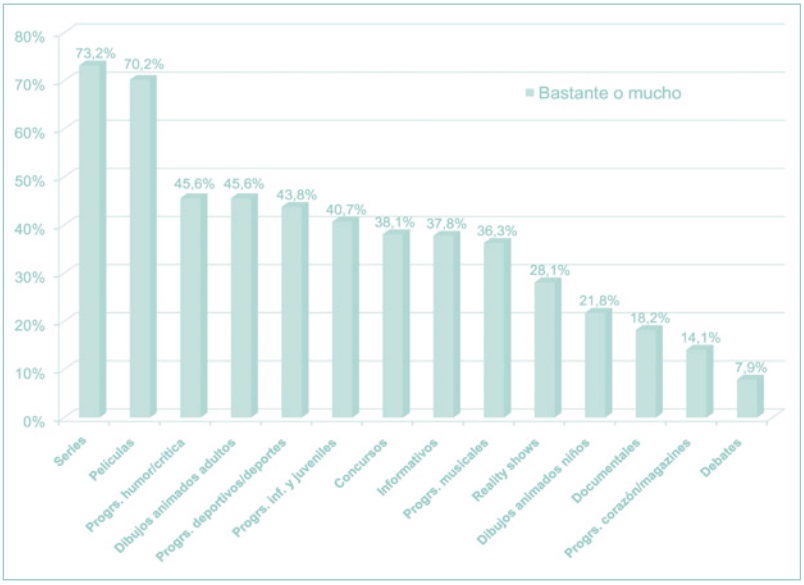


De nuevo y al igual que ocurría con la televisión las familias ejercen un control diferente sobre sus hijos e hijas cuando navegan por la Red. Las chicas en mayor porcentaje que los chicos –un 39,8 frente a un 33,8%- afirman que sus padres controlan de algún modo el uso que hacen de Internet. Cuando se pregunta exactamente a los que tienen control qué es lo que les controlan, las chicas dicen que tanto el tiempo como los contenidos -45,8% frente a 35,5%-, mientras que los chicos afirman ser controlados solo en el tiempo que dedican a navegar por la Red -47,8% frente a 40,3%-. Estos datos son coincidentes con los encontrados en el control parental del consumo televisivo, la percepción que tienen los progenitores acerca de los posibles riesgos que puede suponer Internet es mayor para las chicas que para los chicos.

También el tipo de programas que los adolescentes ven de manera más habitual así como los servicios de Internet que utilizan con mayor frecuencia tienen una relación directa con la adecuada o inadecuada satisfacción de necesidades básicas en esta etapa del desarrollo. Y ello, fundamentalmente, porque ciertos contenidos televisivos y el uso inadecuado de determinados servicios de Internet pueden suponer un importante riesgo –tanto físico como psicológico- así como para la adecuada satisfacción de necesidades sexuales. En el caso concreto de Internet, también puede verse afectada la satisfacción de la necesidad de interacción con iguales. Pero al mismo tiempo no debemos olvidar que si dichos contenidos y servicios son adecuados a la edad, se utilizan con moderación y de forma crítica también pueden suponer una importante oportunidad para el desarrollo de las necesidades de participación, la educación formal, la educación no formal y el ocio.

Entre los programas preferidos de los adolescentes se encuentran las series de todo tipo, elegidas en primer lugar por aproximadamente las tres cuartas partes de la muestra, en concreto “Física y Química”, “El internado” y “Padre de Familia”. A continuación se sitúan los programas de humor y crítica -“El intermedio” y “El horniguero”- que dice preferir algo menos de la mitad, los dibujos animados para adultos –“Los Simpsom”- que ven algo menos de la mitad y los programas deportivos y deportes con el 44% de espectadores. Hay también un porcentaje importante de adolescentes, el 43,5%, que ve informativos lo que seguramente tiene relación con los horarios en que los chicos y chicas ven la televisión, en este caso durante las horas de la comida y la cena y con su familia (gráfica 5).

Gráfica 5. Porcentaje con el que los adolescentes ven, con una frecuencia de "Bastante o mucho", distintos tipos de programas.

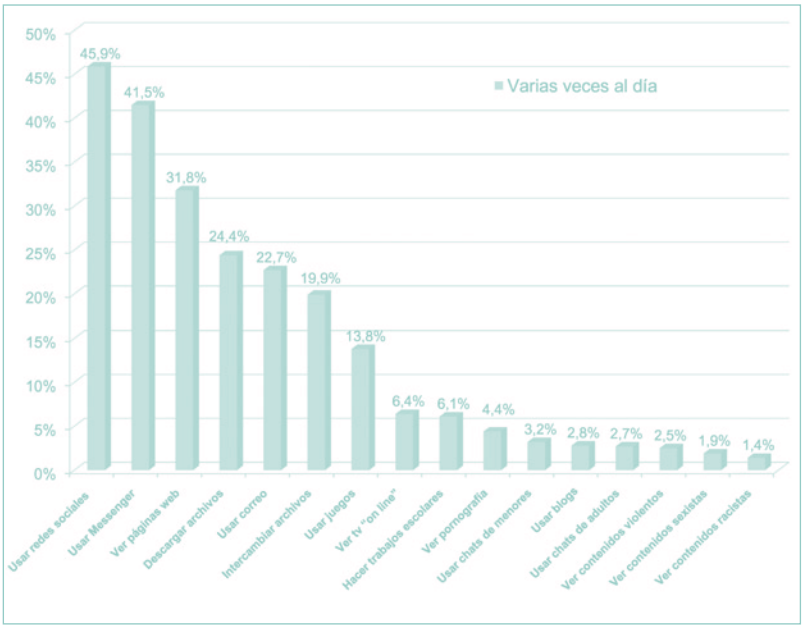


Estas preferencias generales se ven matizadas de algún modo por el género y la edad. Las chicas prefieren las series, las películas, los programas infantiles y juveniles, los programas del corazón y "magazines", los "reality shows", los dibujos animados para niños y los programas musicales. Por el contrario, los chicos prefieren los programas de humor y crítica, los informativos, los documentales y los dibujos animados por adultos. En relación a la edad, los alumnos del primer ciclo de ESO prefieren, en general, los programas más adecuados para ellos como, películas y programas infantiles y juveniles, mientras que los de Bachillerato y FP ven programas de adultos, especialmente series de humor y ficción, programas de humor y crítica, e informativos.

Los servicios que utilizan de manera más habitual los adolescentes españoles cuando navegan por Internet son aquellos que –de una u otra manera- les permiten establecer relaciones sociales con personas conocidas, o con desconocidos. Aproximadamente la mitad, el 45,9%, afirma entrar en redes sociales "varias veces al día" y un porcentaje similar aunque ligeramente más bajo –el 41,5%- usar el Messenger. Menores son los porcentajes de adolescentes que reconocen visitar páginas web – el 31,8%-, descargar archivos –el 24,4%- y usar el correo electrónico –el 22,7%-. Los servicios menos utilizados –dentro de la categoría de mayor frecuencia "varias veces al día"- son ver televisión "on line" –un 6,4%-, realizar trabajos escolares –un 6,1%-, y acceder a páginas de contenido pornográfico –un 4,4%-, violento –un 2,5%-, racista –un 1,4%-, o sexista –un 1,9%- (gráfica 6). Resulta importante destacar que aunque estos servicios son utilizados por un porcentaje bajo de la muestra, no es despreciable el número total de adolescentes que hacen uso de los mismos "varias veces al día". Más concretamente por lo que tiene que ver con el uso de páginas web cuyo contenido es nocivo resulta muy llamativo que haya entre un 4,4% y un 1,4%, de la muestra, que las utiliza de manera muy habitual. No se puede

olvidar que estamos hablando de contenidos pornográficos, violentos, racistas y sexistas, con el consiguiente daño y los posibles riesgos que ello puede suponer para la adecuada satisfacción de las necesidades básicas de nuestros ciudadanos más jóvenes.

Gráfica 6. Porcentaje de uso por parte de los adolescentes, con una frecuencia de "varias veces al día", de los distintos servicios que ofrece la red



Al igual que ocurría con las preferencias sobre tipos de programas de televisión se encuentran diferencias entre los servicios de Internet más utilizados por chicos y chicas. Las chicas lo utilizan en mayor porcentaje para obtener información relacionada con las tareas escolares –un 33,8% frente a un 24,9% de los chicos-, para usar el Messenger –un 44,1% frente a un 38,7%- y para entrar en redes sociales –un 49,4% frente a un 41,6%-. Por el contrario, los chicos lo usan más para jugar –un 20,3% frente a un 8,9%-, entrar en chats de adultos –un 4,5% frente a 1,4%-, acceder a contenidos de pornografía –un 7,6% frente a un 2%-, de violencia –un 4% frente a un 1,4%-, racistas –un 3,8% frente a un 0,7%- y sexistas –un 3,1% frente a un 1,1%-. Por tanto, puede decirse que los chicos acceden de manera más frecuente que las chicas a servicios y páginas "nocivos" o poco adecuados para su desarrollo. Por el contario, las chicas hacen un uso más adecuado de la Red ya que básicamente la utilizan para establecer relaciones sociales u obtener información para realizar las tareas escolares.

El uso del correo electrónico, el Messenger, o la participación en redes sociales son actividades que ocupan gran parte del tiempo que nuestros adolescentes dedican a navegar por la Red. Una de las consecuencias que ello conlleva es que el 42,2%- afirma tener amigos virtuales, que sólo conoce a través de la Red, aunque son pocos –un 1,3%- los chicos y chicas que reconocen haber establecido algún tipo de contacto personal con tales amigos. Sin embargo hay destacar que se produce esto hecho en algunos casos por los importantes riesgos que físicos y psicológicos que puede implicar para los chicos y chicas. La existencia de amigos virtuales

es más frecuente entre los chicos y chicas de más edad de la muestra ya que 47,3% reconoce tener amigos virtuales, siendo el porcentaje menor, pero notable, entre los estudiantes de primer ciclo de ESO –un 34,5%- y en los de segundo ciclo -44,5%-. El hecho de tener amigos a los que no se conoce personalmente puede llegar a suponer un importante riesgo para los adolescentes si no se toman las necesarias precauciones a la hora de proteger la identidad y los datos personales, si se produce de manera muy frecuente y si no se combina con una interacción regular y directa con iguales.

3. Discusión y conclusiones

Las páginas que siguen intentan ofrecer al lector algunas de las conclusiones más relevantes que pueden obtenerse cuando se revisan los resultados empíricos que se acaban de describir a la luz de la teoría de las necesidades adolescentes. Como ya se dijo en la introducción, la televisión –y más recientemente los ordenadores con acceso a Internet- forman parte de la vida de los adolescentes españoles y constituyen para estos un importante contexto de aprendizaje y desarrollo, una manera normal de satisfacer muchas de sus necesidades. Por eso no se trata de alertar a los jóvenes contra la utilización de las nuevas tecnologías, sino de potenciar su buen uso que, necesariamente pasa por el control externo y el autocontrol. En este sentido, tal como señala en sus recomendaciones el estudio del Defensor del Pueblo-UNICEF, 2010, cuando se trata de adolescentes que aún no tienen suficiente autocontrol en la utilización de las TIC, es necesario un control externo en cuya responsabilidad participan los poderes públicos, las cadenas de televisión, los servidores y "sitios" web y, sin lugar a dudas las familias de los adolescentes.

Se ha comprobado que los aparatos de televisión y también los ordenadores con acceso a internet están muy presentes en los hogares españoles con hijos adolescentes. Respecto a la televisión, a pesar de que son muchas las familias que cuentan con dos o más televisores en sus casas, la mayor parte tienen un receptor en el salón o cuarto de estar, en el lugar preferente de reunión de sus miembros. Además los propios adolescentes nos dicen que ellos mismos suelen ver televisión en este lugar, en compañía de sus familiares. Sin duda este hábito de consumo familiar es positivo a la hora de satisfacer las necesidades de interacción y diálogo con adultos e iguales. Además, han sido muchas las investigaciones que han demostrado el importante papel mediador que pueden ejercer los adultos entre el niño o adolescente y los contenidos de la televisión (Espinosa y Ochaita, 2002). Por tanto, aunque obviamente no se va a pedir a los padres que tengan un solo aparato de televisión en su casa, si hay que decir que no deben fomentar el visionado solitario instalando tales aparatos en las habitaciones de los niños y adolescentes.

Como han señalado diversos autores (Castellana, Sánchez-Carbonell, Chamarro, Graner y Berauny, 2007; Consejo Audiovisual de Andalucía,

2008; INTECO, 2009), y corrobora también nuestro estudio empírico, a finales de la primera década del siglo XXI, la casi totalidad de la población de entre 12 y 18 años tiene en su hogar uno o más ordenadores y en más del 90% de los casos tiene también acceso a Internet. En el caso de los ordenadores con acceso a la Red, la mayor parte de los adolescentes se conecta cuando está solo y lo hace desde su propia habitación. Lo que fomenta el aislamiento y la falta de comunicación con familiares y amigos (Observatorio de la Infancia y la Adolescencia en Andalucía, 2008, INJUVE, 2008). Además, el hecho de estar conectado a Internet en soledad desde la propia habitación puede constituir un riesgo psíquico e incluso físico, especialmente en el caso de los adolescentes de menor edad, más aún teniendo en cuenta que son pocos los usuarios que tienen instalados filtros o sistemas de control en los ordenadores que utilizan los niños y adolescentes y que más de la mitad de ellos no cuenta con la supervisión de los adultos ni en el tiempo de conexión, ni tampoco en los contenidos a los que accede.

Los resultados de este trabajo también concuerdan con los de investigaciones anteriores en el sentido de que los adolescentes que viven en España, hacen un uso excesivo del televisor los días laborables y más aún los fines de semana (AIMC, 2008; Ararteko, 2009; Consell de l'Audiovisual de Catalunya, 2007; Defensor del Menor en la Comunidad de Madrid, 2010). Como ya se ha dicho, en los días lectivos son más del 43% los que ven televisión más de dos horas al día, el 21% más de tres y el 10% más de cuatro, lo que necesariamente ha de interferir con la satisfacción de otras necesidades tanto físicas (ejercicio físico y deporte, sueño y descanso) como de autonomía (interacción con adultos e iguales, educación formal y otras formas de educación informal y ocio.

Por lo que se refiere al ordenador con acceso a internet, también en muchos casos se utiliza durante excesivos periodos de tiempo durante los días lectivos lo que de nuevo ha de mermar la satisfacción de las necesidades anteriormente citadas. El hecho de que un 20% de los adolescentes le dediquen a esta actividad entre dos y tres horas diarias y el 21% entre tres y cuatro es difícilmente compatible con otras actividades educativas y lúdicas. En los fines de semana resulta evidente que Internet se ha convertido en una clara opción de ocio para los adolescentes que, a menudo, carecen de elecciones alternativas tanto dentro como fuera de su hogar. (Castellana, Sánchez-Carbonell, Chamarro, Graner y Berauny, 2007; Fundació Catalana per a la Recerca, 2004; Observatorio de la Infancia y Adolescencia en Andalucía, 2008; INTECO 2009).

Si consideramos de manera conjunta el tiempo que los chicos y chicas de entre 12 y 18 años dedican a televisión y a Internet, aun en el supuesto de que en ciertos momentos y en algunos casos, puedan realizar las dos cosas simultáneamente, todo parece indicar que son muchos los que, necesariamente, dedican pocas horas al estudio, al ejercicio físico, o a realizar otras actividades diferentes al visionado de las pantallas.

Sin embargo la mayor parte de los adolescentes no parecen ser conscientes del tiempo que televisión y ordenador les resta de la realización de otras actividades. Cuando se les pregunta por el tiempo que, desde su punto de vista, les quita la televisión o el ordenador para la realización de otras actividades, piensan en su mayor parte que es poco tiempo el restado a estar con la familia, con los amigos y con la pareja. No obbstante, es importante señalar que casi la mitad de los encuestados reconocen que estos medios quitan mucho o bastante tiempo a la lectura y que alrededor de un tercio piensan que se lo resta al deporte y también al estudio.

Cuando hablamos de necesidades adolescentes es necesario también destacar los malos hábitos que tienen los chicos y chicas españoles en el visionado de televisión y que ya han sido señalados por diversos estudios, como el realizado en 2010 por el Defensor del Menor en la Comunidad de Madrid. La franja horaria preferente para ver la televisión durante los días lectivos es la nocturna (de 22 a 24 horas). Aunque son en mayor medida los estudiantes de 16 a 18 años quienes ven la televisión en este horario, casi la mitad de los de 14-16 también lo hacen, y lo que es aún más llamativo, una cuarta parte de los de edades comprendidas entre 12 y 14 años. Estas pautas de consumo indican claramente que muchos menores ven programas inadecuados para su edad, pero también que dedican poco tiempo al sueño y al descanso, lo que también puede mermar el rendimiento escolar.

Los fines de semana aumenta el visionado en la franja nocturna y de madrugada. Es, por tanto, evidente que gran parte de los adolescentes, ven mucha televisión fuera de los horarios apropiados para ellos, lo que implica también el consumo de programas inadecuados que están fuera de los horarios de protección establecidos en la *Directiva europea de televisión sin fronteras,* de 1989, en el *Código de autorregulación sobre los contenidos televisivos* de 2004 y en la reciente *Ley 7/20010 de 31 de marzo, general de la Comunicación Audiovisual*. Así, dado el arraigo de los horarios nocturnos en la cultura española, sería necesario concienciar al máximo a los padres y madres sobre lo inadecuado de tales horarios para la satisfacción de las necesidades psicológicas y físicas de los menores de edad.

Todo lo que se acaba de concluir hasta aquí tiene que ver con el necesario control parental que han de ejercer los progenitores sobre la utilización que hacen sus hijos e hijas de la televisión e internet. Cuando se ha preguntado a los adolescentes sobre el control de su visionado de la televisión, los resultados muestran que éste es mayor cuanto menor es la edad de los hijos, aunque en ningún modo puede decirse que los padres supervisen siempre el visionado de televisión de los chicos y chicas de entre 12 y 14 años. Cuando existe control, éste recae fundamentalmente en el tiempo dedicado al medio, en segundo lugar el tipo de programas que se ven y, finalmente, el control sobre la franja horaria del visionado, lo que resulta coherente con los hábitos nocturnos sobre los que se ha concluido anteriormente.

Es muy importante señalar que, a pesar del más bien escaso control que ellos reciben, los adolescentes de edades comprendidas entre los 12 y los 18 años son, en su mayoría, partidarios, del control adulto de los programas que ven los chicos y chicas de su edad y, especialmente de los niños y niñas más jóvenes. Ello significa que son conscientes de la no idoneidad de ciertos programas para la infancia y de la necesidad de que los padres y madres supervisen la televisión que ven sus hijos, especialmente los más jóvenes.

También los padres y madres ejercen poco control sobre el uso que sus hijos hacen de Internet, tanto en lo que se refiere al tiempo como a los contenidos a los que acceden. De nuevo, el control se centra básicamente en el tiempo y en el tipo de contenidos al que acceden los menores, siendo prácticamente inexistentes otros tipos de control: como por ejemplo el historial de navegación, o el listado de páginas web visitadas. Por último, y tal como se ha puesto de manifiesto en otros estudios, hay que señalar que los progenitores tampoco suelen utilizar los sistemas de filtrado o control que pueden ponerse en los ordenadores con acceso a Internet (Ararteko, 2009; INJUVE, 2009; INTECO, 2009). Sin embargo, como se señala también a continuación sería muy aconsejable un mayor control parental de los contenidos a los que los adolescentes pueden acceder cuando se conectan a internet para optimizar las posibilidades de interacción, formación, educación y ocio de este medio.

Por último, en relación con lo anterior, pasamos a analizar las necesidades en relación a los programas de televisión que preferentemente ven los adolescentes y a los servicios que utilizan cuando navegan por la Red.

Respecto a televisión, los programas que preferentemente ven los adolescentes son los dedicados a adultos que se emiten casi siempre en horario nocturno. Se trata en primer lugar de series –algunas de las cuales consideradas machistas u homófobas- de ficción, programas de humor y crítica y series de animación para adultos. Resultados similares en la preferencia de series se obtuvieron en el estudio del Consell de l'Audiovisual de Catalunya (2007). En menor medida aparecen otros tipos de programas como el deporte y los realyties shows. Es importante señalar que, como se analiza en el estudio original, entre los programas más vistos están algunos de los que han sido considerados por los propios participantes, como los más contrarios al derecho a la igualdad (entre sexos, razas, etnias o culturas, orientación sexual o discapacidad). De esto se infiere que los adolescentes son conscientes de lo negativo de algunos contenidos televisivos, pero aún así los consumen. En esto se asemejan a lo que hacemos los adultos respecto a estos programas: criticamos su mala calidad y los contravalores en los que educan, pero se continúan viendo aludiendo a la evasión y al entretenimiento fácil.

Por último, entre los servicios que más utilizan los adolescentes cuando navegan por la red, están todos los que tienen que ver con las interacciones sociales virtuales, es decir, redes sociales estilo "Facebook" o

"Twiter" y servicios de chat o mensajería como el "Messenger". La utilización de estos servicios es, en principio, favorable para la interacción y la comunicación entre iguales y también para la satisfacción de las necesidades de ocio, aunque su utilización excesiva puede fomentar el aislamiento y la distorsión de las relaciones sociales. También se ha demostrado que estas redes son utilizadas por algunos adolescentes para acosar a sus iguales, tal como, por ejemplo, señalan del Rio, Sádaba y Brinqué (2010). Además las redes sociales pueden entrañar riesgos derivados de la escasa cautela de los adolescentes en la preservación de su propia identidad o en el establecimiento de relaciones con personas desconocidas. Con menos frecuencia utilizan la red para descargarse música o películas y le sacan muy poco partido a las posibilidades que ésta tiene para mejorar sus rendimientos escolares. En relación a este último aspecto habría que destacar las enormes posibilidades que tiene la red con respecto a la satisfacción de la necesidad de educación formal y no formal, y la pertinencia de que estas posibilidades sean conocidas y explotadas por los adolescentes y sus familias. Aunque en un porcentaje muy reducido hay un conjunto de adolescentes que se asoman a los riesgos que la red ofrece como son las páginas de contenidos pornográfico, sexista o violento. Estos porcentajes, aunque escasos, han de tenerse en cuenta, pues los contenidos nocivos que se incluyen en estas páginas pueden suponer una clara interferencia para la adecuada satisfacción de las necesidades afectivo sexuales, así como para la de interacción con adultos e iguales y, en suma para la construcción de la autonomía (Comité de Naciones Unidas de Derechos del Niño (2010), UNICEF (2010).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACPI-PROTÉGELES (2002). Seguridad y costumbres de los menores en Internet. Disponible en web: www.protegeles.com/costumbres.asp.

AIMC (2008). Audiencia infantil/juvenil de medios en España. Madrid: AIMC.

Ararteko (2009). La transmisión de valores a menores. Vitoria: Gráficas Santamaría.

Arroyo, I. (2000). Televisión: Conflictos éticos. Educación y Medios, nº 14, pp. 28-33.

Bronfenbrenner, U. (1979). The ecology of human development. Cambridge: Hardvard University Press. Traducción castellana: La ecología del desarrollo humano. Barcelona: Paidós, 1987.

Bryant, J. y Zillman, D. (1994). Media effects: Advances and theory and research. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Castellana, M; Sánchez-Carbonell, Chamarro, Graner y Berauny (2007). Les noves addicions en l'adolescència: internet, mòbil i videojocs. Universitat Ramon Llull: Barcelona.

Comité de Naciones Unidas de Derechos del Niño (2010): Observaciones finales del Comité de Derechos del Niño sobre la aplicación de la Convención en España. Ginebra: Comité de Derechos del Niño de Naciones Unidas.

Consell de l'Audiovisual de Catalunya e Institut de Reserca sobre Qualitat de Vida de la Universidad de Girona (2007). Preferències i expectatives dels adolescentes relatives a la televisó a Catalunya. Barcelona: Consell de l'Audiovisual de Catalunya.

Defensor del Menor en la Comunidad de Madrid (2010). Menores y televisión. Madrid: Defensor del Menor.

Defensor del Pueblo (2010). Programación y contenidos de la televisión e internet: la opinión de los menores sobre la protección de sus derechos. Madrid: Defensor del Pueblo.

Del Rio, J; Sádaba, Ch.; Brinqué, X. (2010) Menores y redes ¿sociales?: de la amistad al Cyberbullying. Estudios de juventud, nº 88, pp. 115-129.

Díaz, L. (1999). Informe sobre la televisión en España (1989-1998). Barcelona: Ediciones B, Grupo Z

Doyal, L. y Gough, I. (1992). A theory of human needs. London: MacMillan. Traducción castellana: Teoría de las necesidades humanas. Barcelon: Icaria- FUHEM, 1994.

Enesco, I. y Sierra, P. (1994). La violencia en televisión. Breve revisión de los estudios. Infancia y Sociedad, nº 27-28, pp. 135-147.

Espinosa, M.A. y Ochaita, E. (2002). ¿Quién es el niño?. En M. Cebrián, A. García Matilla y M. J. Rivera. Educación para la Comunicación. Televisión y Multimedia. Madrid: Master en Televisión educativa de la Universidad Complutense de Madrid – Corporación Multimedia - Comité Español de UNICEF – Vicerrectorado de Extensión Universitaria de la UCM.

Frigola, E. (1998). Violencia, programacio infantil i responsabilitat social. Quaderns del CAC, nº 2, pp. 38-42.

García Galera, M.J. (1998). Incidencia de la violencia televisiva en el proceso educativo infantil. Cuadernos de realidades sociales, nº 51-52, pp. 99-123.

Gunter, B. (1994). The question of media violence. En J. Bryant y D. Zillman (Eds.), Media effects: Advances and theory and research. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Huston, A. Y Wrigth, P. (1998). Mass media and children´s development. En J. Damon y R. Lerner (Eds.), Handbook of child psychology, Vol. I , Theoretical modelsof human development. New York: Academic Press.

INTECO (2009). Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres. Madrid: INTECO.

Observatorio de Infancia y Adolescencia en Andalucía (2008). Nuevas tecnologías e infancia y adolescencia. Sevilla: Junta de Andalucía. Disponible en web: www.juntadeandalucia.es/observatorioinfancia/oia/esp/.

Ochaíta, E. y Espinosa, M.A. (2004). Hacia una teoría de las necesidades infantiles y adolescentes. Necesidades y derechos en el marco de la Convención de Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño. Madrid: Mc-Graw Hill-UNICEF.

Red.es (2005). Niños y tecnologías de la información y de la comunicación. Disponible en web: www.red.es.

Rodrigo Alsina, M. (1998). El impacto social de la violencia en televisión. Trípodos, nº 6, pp. 19-30.

Rubio, A. (2010). Generación digital: patrones de consumo de Internet, cultura juvenil y cambio social. Estudios de juventud, nº 88, pp.201-218.

San Martín, J., Grisolía, J.S. y Grisolía, S. (1998). Violencia, televisión y cine. Barcelona: Ariel.

Schaffer, D. (1994). Social & personality development. California: Brooks-Cole.

Sefton-Green, J. (1998). Digital diversion: Youth culture in the age of multimedia. London: UCL Press.

UNESCO, (1997). International clearing house on children and violence on the screen. News and children and violence on the screen. Vol. 1, nº 3.

UNICEF-IUNDIA (2007). ¿Autorregulación?... y más. La protección y defensa de los derechos de la infancia en Internet. Madrid: UNICEF.

UNICEF (2010). La situación de la infancia en España. Madrid: UNICEF.

DOCUMENTOS

5

Joaquín Sotelo González. Universidad Complutense de Madrid

Si McLuhan levantara la cabeza... La computación en la nube y el nuevo paradigma socio cultural

La "nube", metáfora de Internet, se ha convertido en un fenómeno global que está transformando radicalmente muchos de los marcos de actuación tradicionales en los procesos comunicativos de recepción y de emisión. Con la Red quizá como su máximo exponente, la revolución tecnológica en marcha está modificando aceleradamente las bases materiales y espirituales de la sociedad. Vivimos en la actualidad un proceso de cambio que invita a revisitar las obras de algunos autores para tratar con su ayuda de describir y entender los nuevos entornos en los que ya nos encontramos e intentar predecir otros escenarios futuros.

Palabras clave: Internet, Marshall McLuhan, cultura, sociedad de la información, nuevas tecnologías de la información y la comunicación, redes sociales.

1. Introducción

En su polémico y pesimista ensayo *La decadencia de Occidente*, escrito entre los años 1918 y 1922, el filósofo alemán Oswald Spengler (1880-1936) exponía su punto de vista sobre los ciclos culturales y distinguía la existencia de ocho grandes culturas a lo largo de la historia de la Humanidad: egipcia, babilónica, china, india, mexicana, apolínea, mágica y fáustica.(1) Para Spengler, las culturas son como seres orgánicos que nacen, se desarrollan y mueren. Con todas las culturas históricas ha sucedido lo mismo: han formado parte de un esquema cíclico de esencia natural según el cual estas grandes culturas se han sucedido irreversiblemente sustituyendo cada una a la anterior, tras un período de decadencia previo a la extinción de ésta última.

De las ocho culturas de cuya existencia da cuenta el autor alemán, sólo de las tres últimas, aludidas con apelativos (apolínea, mágica y fáustica), era posible captar "el alma". Y sólo de ellas se poseen datos suficientes para hablar satisfactoriamente de su forma –al fin y al cabo, Spengler definió su propio trabajo como una "morfología de las culturas". Existe un dato general, pero no riguroso: las culturas duran aproximadamente mil años,

(1) Spengler denomina "apolínea" a la cultura antigua clásica o grecorromana, porque la mentalidad clásica estaba dominada por la idea de forma, de finitud, de proporción morfológica. La cultura mágica es la islámica –que también engloba a persas y a hebreos– y la cultura fáustica es la occidental. La cultura de Occidente –fusión de elementos clásicos (paganos) y cristianos– es denominada fáustica por su identificación con la semi-legendaria figura medieval de Fausto, personaje que se rebela contra el mundo y pacta con el diablo, al que vende su alma a cambio de la eterna juventud y de la absoluta sabiduría. Esa lucha dualista entre el bien y el mal, entre el cielo y la tierra, entre la condenación y la salvación que preside la lucha de Fausto por el poder, la juventud y la sabiduría, también caracteriza, para Spengler, a Occidente.

por lo que la occidental, que nació en torno al año 1000, con la organización de la Iglesia católica y el Santo Imperio, cuenta ya con una edad avanzada, lo que, según la teoría de Spengler, podría inducirnos a pensar que su fin no estaría demasiado lejano.

Otro autor, el historiador inglés Arnold J. Toynbee (1889-1975), otorgó, al igual que Spengler, el protagonismo histórico a las culturas, si bien Toynbee prefiere utilizar el término "sociedades". Mientras Spengler habla de ocho culturas, Toynbee lo hace de veintiuna (sociedades), de las que únicamente cinco permanecen vivas –la cristiana occidental, la ortodoxa, la islámica, la hindú y la extremo oriental. Aunque todavía se detectan fuertes rasgos peculiares en cada una de estas sociedades vivas –recordemos que Toynbee escribe su monumental obra *Un estudio de Historia: génesis de las civilizaciones*(2) durante la primera mitad del siglo XX– hoy son más los aspectos, doctrinas y técnicas que tienen en común que los que las diferencian. Y aunque ninguna sociedad pretende, dice el autor inglés, ser universal o ecuménica al modo de las de antaño,(3) nos aproximamos a un momento en que habrá solamente una sociedad. Esta convergencia de las cinco sociedades supervivientes en una única sociedad ha sido entendida con frecuencia a modo de punto final, una hipótesis que, desde distintos planteamientos, comparten dos autores actuales: Paul Kennedy y Francis Fukuyama.

De las veintiuna sociedades identificadas por Toynbee, únicamente seis no proceden de otras anteriores, es decir, son originarias: egipcia, sumeria, minoica, sínica, maya y andina. Toynbee denomina también a estas seis sociedades como "prehistóricas" o "estáticas" por basarse en la repetición o imitación –"mimetismo"– de lo que siempre se ha hecho y por no modificar apenas las conductas preexistentes. Las nuevas sociedades nacen precisamente como producto de insumisión al mimetismo, se da la espalda al pasado, al conservadurismo, para conquistar un porvenir. Surge entonces una sociedad "histórica" o "dinámica". La decadencia no es otra cosa que la pérdida de dinamismo.

Esta breve digresión sobre las obras de Spengler y Toynbee nos sirve de marco teórico-filosófico sobre el que ensayar acerca del momento histórico en que hoy nos encontramos. ¿Acaso estamos asistiendo ya, tal y como predijo Spengler, al ocaso de nuestra cultura occidental? ¿Por qué ese ocaso? ¿Qué nueva forma socio-cultural, si es el caso, se impondrá? ¿Vivimos ya en esa única y común sociedad planetaria que vaticinaba Toynbee? ¿Podríamos hablar de una nueva sociedad "histórica" o "dinámica" en el sentido que Toynbee le confiere a estos términos? Y una última y crucial cuestión: ¿Hay motivos para formularse todas estas preguntas?

Si el célebre cantante y compositor argentino Carlos Gardel viviera hoy, a la vista de lo acontecido en el mundo en los últimos dos decenios, quizá se replanteara aquel fragmento de su famoso tango "Volver" en el que decía que "veinte años no es nada". En los últimos veinte años, se han producido

(2)
La obra de Toynbee consta de diez volúmenes publicados entre 1934 y 1954.

(3)
La sociedad cristiana occidental procede de aquella que alcanzó su madurez con el Imperio romano; del que también procede la sociedad ortodoxa o cristiana oriental, gemela de la anterior y nacida de la división del Imperio. La sociedad islámica procede del Califato abbasida. La sociedad hindú procede del Imperio gupta y la sociedad extremo oriental proviene del Imperio Han. Todos los imperios han tenido vocación de "Estado universal".

en el mundo cambios y fenómenos que han transformado profundamente –y lo siguen haciendo– a nuestro planeta y a quienes lo habitamos. La caída del muro de Berlín y todo lo que ello supuso; la aparición de una moneda común europea; dos duras crisis económicas mundiales (una de ellas acuciante en la actualidad); los golpes de terrorismo islamista de 2001 contra Estados Unidos; la aparición de Internet y, más en general, la eclosión de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación o la intensificación del fenómeno de la globalización son sólo algunos de los grandes acontecimientos que han contribuido a una celérica metamorfosis mundial.

Aunque resulta muy difícil escindir unos fenómenos de otros para una cabal comprensión del conjunto, es nuestra intención aquí detenernos en las implicaciones que las nuevas tecnologías han traído consigo, propósito en cualquier caso también demasiado ambicioso, puesto que el fenómeno tecnológico de nuestro tiempo supera con mucho lo meramente tecnológico, porque su onda expansiva apenas deja ámbito alguno sin afectar.

2. McLuhan se revuelve en su tumba

Herbert Marshall McLuhan (1911-1980), uno de los fundadores de los estudios sobre comunicación de masas y uno de los grandes visionarios de la presente sociedad de la información, acuñó en torno al año 1970 la expresión "aldea global" para describir la interconexión humana a escala planetaria generada por los medios electrónicos de comunicación, que son entendidos, según McLuhan, como herramientas que extienden las habilidades humanas, es decir, del mismo modo que una bicicleta o un automóvil son una extensión de nuestros pies, la computadora sería una extensión de nuestro sistema nervioso central. Y si el medio es entendido por McLuhan como una extensión del cuerpo humano, el mensaje no puede limitarse entonces a simple contenido o información, porque de esta forma excluiríamos algunas de las características más importantes que el autor canadiense, con su determinismo tecnológico, atribuye a los medios: su poder para modificar el curso y el funcionamiento de las relaciones y las actividades humanas.

Precisamente cuando se cumplen cien años desde su nacimiento, la obra de McLuhan vuelve a estar de moda entre muchos estudiosos que siguen venerando sus dotes de visionario. Pedro Sempere, autor de *McLuhan en la era de Google: memorias y profecías de la Aldea Global*, señala que el profesor canadiense vaticinó de hecho el advenimiento de la Era Digital, si bien de una forma un tanto velada dentro de un discurso más amplio recogido en la introducción de su libro capital *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964) y que Sempere reproduce en su obra (2007: 142): "Tras tres mil años de explosión, mediante tecnologías mecánicas y fragmentarias, el mundo occidental ha entrado en implosión. En las edades mecánicas extendimos nuestro cuerpo en el espacio. Hoy, tras más de un

siglo de tecnología eléctrica, hemos extendido nuestro sistema nervioso central hasta abarcar todo el globo, aboliendo tiempo y espacio, al menos en cuanto a este planeta se refiere. Nos estamos acercando a la fase final de las extensiones del hombre: la simulación tecnológica de la conciencia, por la cual los procesos creativos se extenderán, colectiva y corporativamente al conjunto de la sociedad humana, de un modo muy parecido a como ya hemos extendido nuestros sentidos y nervios con los diversos medios de comunicación".

McLuhan divide la historia en cuatro fases: 1) agrícola; 2) mecánica; 3) eléctrica y 4) tecnológica. Aunque es en la tercera fase en la que se produce la eclosión de los medios masivos de comunicación, la mayor parte de la investigación de McLuhan se centra en la etapa tecnológica, cuyo estudio en la línea abierta por el propio autor canadiense aún pervive a través del "Programa McLuhan en Cultura y Tecnología" de la Universidad de Toronto, centrado hoy en el análisis de la influencia de las nuevas tecnologías en el cambio social.

Quizá convenga decir, llegado este punto, que McLuhan no era optimista respecto a la era tecnológica (de su tiempo), debido, básicamente, a sus fuertes convicciones religiosas. De hecho, solía decir que el diablo estaba en toda "aquella" tecnología, diatriba de la que da prueba su rechazo a la televisión, hasta el punto de recomendar a su hijo que no permitiera que sus nietos la vieran (¿acaso por una de las ideas centrales de su pensamiento con la que apuntaba que "somos lo que vemos"?).

Otro de los conceptos nucleares de la obra de McLuhan es aquel según el cual nosotros creamos las herramientas y luego éstas nos forman a nosotros, una idea que traída a nuestros días llama a una pregunta evidente, pero no por ello simple: ¿qué elementos diferenciales nos está aportando el actual estadio tecnológico? O más precisamente, ¿qué elementos diferenciales está obteniendo *cada persona* del actual estadio tecnológico? Dentro del conjunto social de usuarios de las nuevas tecnologías, hoy se habla, por una parte, de nativos digitales y, por otra, de inmigrantes digitales. La expresión "nativos digitales" fue creada por el norteamericano Marc Prensky en 2006 para referirse a las generaciones nacidas en la digitalidad y que no concebirían la vida ya sin Internet o sin telefonía móvil, en contraposición con los inmigrantes digitales, es decir, todas aquellas personas que se han encontrado con el fenómeno digital en el transcurso ya de su vida madura. Y esta diferenciación trae consigo implicaciones muy relevantes, como la referida a la inversión de la pirámide del conocimiento en la relación paternofilial: quizá por primera vez en la historia, los hijos nativos digitales se desenvuelven mejor en el actual entorno tecnológico que sus progenitores, en definitiva, saben más que sus padres, que, en muchas ocasiones, se han visto –o se ven– desbordados por un fenómeno al que han tenido –o tienen– que adaptarse para no desfasarse ni intelectual ni cultural ni social ni emocionalmente con respecto a sus hijos. Conviene también recordar que, según algunas investigaciones, esa anómala brecha invertida en el conocimiento

tecnológico de unos y otros se reinvierte o normaliza de nuevo cuando los mayores se adaptan al actual entorno, apreciación sustentada sobre la hipótesis de que los adultos de hoy realizan una aprehensión más integral de los nuevos conocimientos gracias a su particular formación previa acumulada.

El fenómeno tecnológico, en general, y los usos de Internet y la telefonía móvil, más en particular, han introducido ciertos patrones de comportamiento individual y grupal inéditos hasta el presente, y aunque se trata de novedades que afectan a todos, son especialmente detectables entre los nativos digitales, entre los que ya se percibe una notable dependencia tecnológica a la que tampoco son ajenos muchos de sus mayores. En cierta manera, ya hay personas que técnicamente dependen de la tecnología para cumplir alguna función biológica. Como acertadamente apunta Nicolás Negroponte, "la informática ya no se refiere a los ordenadores, se refiere a la vida". En una economía global y una sociedad red donde la mayor parte de las cosas que importan dependen precisamente de redes basadas en Internet, quedarse desconectado equivale cada vez más a estar sentenciado a la marginalidad. El mundo se ha acelerado. Los periodos de obsolescencia entre unas innovaciones y otras cada vez son más breves. Hoy, acostumbrados a la instantaneidad de las respuestas de todo tipo de aparatos, desde cajeros automáticos a la propia Red, la gente espera la misma velocidad de prácticamente todo, incluso de la satisfacción de sus expectativas. Derrick de Kerckhove, uno de los más ilustres deudores intelectuales de McLuhan, citaba en una entrevista de Jordi Rovira al filósofo francés Michel de Montaigne (1533-1592) –que defendía que era preferible un cerebro bien estructurado a un cerebro bien lleno– para hacer una extrapolación a los tiempos actuales y señalar que hoy es preferible un cerebro "bien conectado a un cerebro lleno". En este sentido, parece probado que los nativos digitales no conciben estar "desconectados" y que su arquitectura mental ya no responde tanto a formas lineales o secuenciales de organización de la información, lo que permitiría hablar de cierta reconfiguración de las funciones cognitivas de los jóvenes actuales respecto a generaciones precedentes. Los cambios en el uso del lenguaje o, incluso, la aparición de nuevos lenguajes o nuevas formas de lenguaje, podría ilustrar parte de ese nuevo escenario. Y como también apuntaba el propio Derrick de Kerckhove en la mencionada entrevista, "cualquier tecnología que afecte significativamente a nuestro lenguaje debe también afectar a nuestro comportamiento a nivel físico, emocional y mental".

Siguiendo con las profecías de Marshall McLuhan, quizás estemos efectivamente asistiendo a esa tercera fase, denominada por él de "retribalización", de las tres en las que el estudioso canadiense dividía la historia de la civilización: 1) estado tribal; 2) estado de destribalización y 3) estado de retribalización, marcado por la aparición de los medios tecnológicos en el ámbito de la comunicación y por un redescubrimiento de las facultades eclipsadas por la cultura quirográfica e impresa. En cualquier caso, Internet ha sustanciado sin duda uno de los vaticinios que

McLuhan asoció a la retribalización que presentía... ¡hace más de treinta años!: el derribo de las barreras estatales derivadas de los efectos de la escritura y la realización de los proyectos de mundialización de la cultura. La "Galaxia Marconi", caracterizada por el poder de la televisión, en la que inspiró gran parte de sus reflexiones McLuhan, ha dado paso a otro giro de la tuerca de la evolución humana, ¿acaso la "Galaxia Berners-Lee"?(4) Es indudable que Internet se ha apropiado de la palabra "red", de manera que cuando hablamos de "la red", ya nadie piensa en la televisión, sino en la *World Wide Web*.

Retomando el hilo del discurso sobre los cambios que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y los usos asociados a ellas han promovido en la arquitectura mental y espiritual de los jóvenes actuales, en una de mis clases universitarias planteé a los alumnos un debate a este propósito. Tras referencias a casi todos los valores y tópicos atribuidos hoy al universo Internet (interactividad, inmediatez, personalización, convergencia de medios o multimedialidad, hipervinculación, globalidad...), uno de los alumnos participantes en la sesión aportó una idea que, en mi opinión, compendiaba y superaba de forma extraordinaria todo lo que allí se estaba exponiendo: "hoy tenemos *otra cosmovisión*", sentenció el avezado estudiante. El modelo teórico lineal de comunicación masiva en el que un emisor (fuente) transmite un mensaje a través de un canal (medios) destinado a un receptor (público), durante muchos años paradigma dominante en los estudios sobre transmisión de información a través de los medios de comunicación social, admite hoy ciertas revisiones en favor de un modelo más reticular que lineal, con el que se ha pasado del tradicional flujo informativo básicamente unidireccional "de uno a muchos" a un flujo de corte multidireccional "de muchos a muchos". Pero el modelo de Shannon y Weaver no es en absoluto la única teoría susceptible de ser matizada, porque los propios conceptos de "información" y "comunicación" son hoy objeto de nuevos debates. El gran combate entre dos gigantes de la comunicación de nuevo cuño –Google y Facebook– o, más genéricamente, entre dos tipos de servicio online –los buscadores y las redes sociales–, parece estar saldándose del lado de éstas últimas, lo que también podría entenderse como el triunfo de la comunicación sobre la búsqueda de información.(5)

Sin duda, y más allá del debate sobre si se trata de una moda, de una tendencia o de una auténtica revolución, las redes sociales se han convertido en un exitoso fenómeno masivo imparable. Prueba de ello es el interés en ellas de los grandes magnates de la comunicación mundial: News Corporation adquirió MySpace en 2005 por 585 millones de dólares;(6) Prisa compró el 20 % de Tuenti en 2008; Google ha creado su propia red (Buzz) y prevé cambios en su cúpula directiva en un intento de contrarrestar la pujanza de Facebook. Frente a las voces aún recelosas, las empresas más avanzadas, como HP o IBM, están convencidas de que integrar la tecnología de las redes sociales en su vida cotidiana facilita enormemente el trabajo y aumenta la productividad de sus empleados. Se

(4)
Aunque resulta muy arriesgado atribuir la invención de Internet a una sola persona, dado que este fenómeno responde más bien a un desarrollo o proceso complejo con muchos intervinientes, se considera a Tim Berners-Lee como el padre de la World Wide Web o Internet tal y como hoy la conocemos. Manuel Castells ha optado por acuñar directamente la expresión "galaxia Internet".

(5)
Según ciertos estudios de audiencia elaborados por la empresa Nielsen, la red social Facebook lleva camino de superar al buscador Google, tanto en número de visitantes como en tiempo pasado por estos en el sitio.

(6)
En el momento de redacción de este escrito (enero de 2011), conocemos la noticia de que News Corporation ha puesto en venta MySpace, dado el declive experimentado por esta red social durante los últimos años, en los que han aparecido otras nuevas redes con crecimientos espectaculares.

calcula que el gasto de las empresas en programas de red social para sus empleados superó los 660 millones de dólares (500 millones de euros) en 2010, y en 2011, esa inversión crecerá un 16 %. La introducción de estas herramientas supone un cambio en la cultura profesional de las empresas que agiliza el trabajo colaborativo, reduce los costes de formación, contribuye a incrementar y conservar más eficientemente el conocimiento colectivo y mejora la relación con los clientes, particularmente en compañías grandes con sedes descentralizadas. La consultora IDC está convencida de que los programas de red social empresarial supondrán un negocio de 2.000 millones de dólares (1.500 millones de euros) en 2014.

La primera red social, classmates.com, surge en 1999. En 2004 aparece Facebook, que hoy cuenta con alrededor de 600 millones de usuarios en todo el mundo. Según datos de Cientouno, empresa de Estrategia y Marketing en Redes Sociales, sólo en España, Facebook cuenta con más de ocho millones de usuarios. De las cuatro palabras más buscadas en Internet, tres son el nombre de redes sociales: Facebook, Tuenti y Twitter. El 85 % de los internautas pertenece a alguna red social. El 65 % las consulta todos los días. El 10 % del tiempo pasado en Internet se pasa en redes sociales. Los usuarios de Tuenti le dedican 80 minutos al día. En España, Tuenti tiene un 35 % más de tráfico que Google. Las noticias del mundo interesan, pero interesa más lo que pasa en los muros propios y ajenos de los usuarios de las redes sociales. Más de siete millones de "amigos" siguen la agenda de Barack Obama en Facebook, y tres millones lo hacen a través de Twitter. Empresas que no invierten en publicidad tradicional, están presentes sin embargo en redes sociales: Zara tiene cerca de dos millones de usuarios en Facebook. De hecho, la publicidad en redes sociales está experimentando un aumento exponencial, porque este ámbito permite técnicas de segmentación basadas en el Behavioral Targeting, con el que se puede conocer el comportamiento y los intereses de los usuarios a través del seguimiento de su huella digital, es decir, de sus rutas de navegación, lo que permite saber qué contenidos leen y cuánto tiempo y con qué frecuencia lo hacen, qué palabras clave buscan, etc., para poder así crear sus perfiles de usuario/consumidor. Las redes sociales están reduciendo sensiblemente el uso de otros instrumentos para la comunicación, como el teléfono móvil o, incluso también dentro de Internet, el correo electrónico, los foros, las páginas dedicadas al mercado de segunda mano u otros sistemas de mensajería instantánea, como el messenger.

Aunque las redes sociales se han convertido en una de las herramientas naturales de comunicación de los nativos digitales, ya no son sólo territorio de los jóvenes. Los usuarios publican en ellas su vida, sus estados de ánimo, sus intimidades, sus filias y sus fobias... muchas veces incluso en una suerte de exhibicionismo personal inconcebible pocos años atrás (¿por qué se cuenta en Internet lo que jamás se contaría a un extraño?). La afectividad tiende a virtualizarse: podemos tener una cifra de "amigos" impensable en la realidad; un beso ya no precisa del contacto de los labios, puede ser un simple icono o un "muak"; las declaraciones de amor ya no se

hacen por carta, sino por comentarios públicos o privados y el flirteo ya no se basa sólo en pícaras miradas. Con las redes sociales han surgido nuevas formas de sentimiento gregario, nuevas formas de negocio, nuevas formas de acoso y maltrato, nuevos miedos, nuevas esperanzas y nuevas formas de movilización social y política. Se dice que Roosevelt fue el primer político que entendió las posibilidades que le ofrecía la radio, que Kennedy fue el primero en aprovechar el poder de la televisión y que Obama ha sido el primero que ha entendido el lenguaje y el potencial de Internet.

Las redes sociales digitales presentan cuatro grandes rasgos diferenciales respecto a las redes tradicionales off-line: 1) enormidad; 2) comunalidad o ampliación de la escala en la que se puede compartir información y contribuir a esfuerzos colectivos; 3) especificidad o particularidad de los vínculos que pueden formarse y 4) virtualidad o capacidad de asumir identidades virtuales.

Lo cierto es que el éxito de las redes sociales, de los blogs, de los wikis, de los sitios web en los que se comparten archivos y de otras aplicaciones web 2.0 en las que lo primordial es "lo que se encuentra" a través de ellas, pone en cuestión otra de las ya populares creaciones conceptuales de McLuhan, resumida en la célebre sentencia "el medio es el mensaje" y según la cual, el contenido de cualquier mensaje resulta menos importante que el medio en sí mismo. Hoy, el elemento fundamental, especialmente para la industria, pero también para el "individuo-producto" que se autoexhibe en busca muchas veces de su propia "venta", es el contenido. De esta revolución tecnológica a la que asistimos, sabemos que el contenido es a ella lo que la energía fue en su momento a la revolución industrial. David Morley, autor de *Televisión, audiencias y estudios de cultura*, invierte uno de los argumentos de McLuhan mencionados párrafos atrás y señala que "debemos abandonar el hábito de pensar en lo que los medios hacen a la gente y reemplazarlo por la idea de lo que la gente hace a los medios".

3. Volviendo a la introducción y cerrando el circuito

El filósofo existencialista alemán Karl Theodoro Jaspers (1883-1969) acuñó el concepto de "tiempo-eje" como motor de la historicidad. La historia de la Humanidad se reduce a ocho o nueve mil años, desde que las primeras culturas aparecen en Egipto y junto a los grandes ríos asiáticos, entre los años 6000 y 3000 a. C., hasta nuestros días. El "tiempo-eje" tiene su momento en torno a mediados del primer milenio a. C., cuando se produce un fenómeno decisivo y prácticamente universal, porque, a pesar de originarse sólo en tres zonas del planeta –en China, en India y en el Occidente judeo-helénico– se extiende al resto del mundo: el hombre descubre su espíritu y su racionalidad. Los pensadores eremitas y trashumantes chinos, los ascetas de la India, los profetas de Israel y los filósofos griegos se corresponden entre ellos a pesar de sus diferencias de credo, contenido y espíritu. Todos cobran conciencia de sí mismos en la

totalidad del ser y se elevan espiritualmente en busca de su destino como individuos. Pueden desapegarse de lo mundano y vivir en la soledad de la montaña, del desierto o de la selva y aislarse para regresar vivificados. Confucio, Lao-tsé, Buda, Zarathustra, los profetas de Israel y los filósofos griegos –empezando por Sócrates– se preguntan "¿qué soy yo?" y tratan de objetivar al hombre en busca de una respuesta racional. Hasta la irrupción en la historia de la moderna revolución científico-técnica, gestada en Europa a partir del siglo XVI,(7) el cuadro general histórico ofrece, según Jaspers, una sensible continuidad, una unidad u homogeneidad cuya más ilustre e ilustrada representación se ofrezca acaso en la obra de Hegel. Sólo la técnica moderna rompió ese *continuum*, y su aparición supuso el fundamental punto de inflexión en la trayectoria vital de la Humanidad. Para Jaspers, es a partir del año 1500 de nuestra era cuando se produce ese segundo "tiempo-eje", con el que Asia y Europa toman caminos realmente diferentes, porque, hasta entonces, aún se pueden detectar semejanzas entre ellas.

Para Jaspers, desde aquel primer "tiempo-eje" anterior a la era cristiana hasta el segundo, acaecido con la irrupción en la historia de la moderna variable científico-técnica, el hombre no hizo más que regresar al primero, viviendo espiritualmente durante siglos de aquellas rentas, de las creaciones y pensamientos de entonces, de modo que por debajo de las aparentes singularidades entre culturas yacía una radical convergencia. Revisando ahora el pensamiento de Jaspers y a propósito de las voces que hablan ya de una nueva gran revolución en la historia de la Humanidad, al nivel de otras como las acontecidas con la invención de la rueda o con la industrialización, nos planteamos la cuestión también mcluhiana de si cada nueva tecnología crea una nueva cultura, si con el impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación –y el entretenimiento, ¡no lo olvidemos!– enfrentamos hoy de nuevo un momento histórico y verdaderamente novedoso, tanto material como espiritualmente, es decir, un tercer "tiempo-eje". Quizá los futuros antropólogos vean mucho más clara la respuesta a nuestra cuestión cuando dentro de 500 años estudien los rasgos de aquella nueva civilización que surgió en torno a un fenómeno a los que los coetáneos denominaron "Internet".

A la luz de los acontecimientos, es más que probable que tanto Oswald Spengler como Arnold J. Toynbee, hablaran hoy de una nueva cultura y de una nueva sociedad, respectivamente, que sumar a aquellas ocho –o veintiuna, en el caso de Toynbee– de cuya existencia histórica dejaron constancia en sus obras. Ya hace algunos años que, primero el economista estadounidense Fritz Machlup y después el sociólogo japonés Yoneji Masuda, aludieron al concepto de "sociedad de la información", como una sociedad post-industrial en la que la mayor parte de los empleos ya no están asociados a las fábricas de productos tangibles, sino a la generación, almacenamiento y procesamiento de todo tipo de información. Con este cambio, enmarcado por muchos autores alrededor del año 1970, los medios de creación de riqueza se trasladan del sector industrial al sector servicios.

(7)
El siglo XVII es el siglo de la revolución científica, embrión de la posterior y consecuente revolución técnica. Comienza con las aportaciones de Galileo Galilei (1564-1642), del barón de Verulam Francis Bacon (1561-1626) y de Johannes Kepler (1531-1630) y culmina con la obra del físico inglés Isaac Newton (1642-1727).

Es también probable que esa sociedad de la información post-industrial haya quedado hoy asimismo superada por un nuevo modelo en el que los medios de comunicación se han convertido en el espacio de interacción social por excelencia. Este nuevo modelo socio-económico-cultural, cuyo arranque podría datarse en torno a 1996, se basaría esencialmente, aunque no exclusivamente, en la presencia de Internet como su sustento infraestructural. Ya a comienzos de siglo XXI, con la aplicación de la movilidad a los soportes tecnológicos de Internet, la Red abandona su supeditación a conexiones de cable estáticas y entra en una nueva fase de dinamismo y portabilidad que le proporciona una flexibilidad y un alcance desconocidos hasta entonces. Pero lo estrictamente tecnológico, con ser fundamental, no es el único elemento clave de todo este proceso, en el que, como en todas las revoluciones, hay otro protagonista insoslayable: el individuo. Hay quien interpreta que Internet no es tanto una tecnología como una producción cultural, porque se trata de una construcción realmente social, en la que los usuarios son simultáneamente consumidores y productores de contenidos ("prosumidores"). Son los propios ciudadanos quienes configuran este nuevo modelo reticular mediante sus aportaciones, mediante su participación activamente creativa. Y quizás este fenómeno sea el producto de aquella insumisión al mimetismo de la que hablaba Toynbee cuando decía que las nuevas sociedades "históricas" nacen de rupturas con el pasado, con los modelos anclados y con las conductas preexistentes. Los jóvenes actuales han abrazado vehementemente la idea de apertura y crece en la generalidad de los ciudadanos la desconfianza y el rechazo a la omnipresencia de los medios de comunicación tradicionales. Quizá la ética del hacker y el éxito del "código abierto" y de los sistemas para compartir archivos "peer to peer" sean hasta un punto el deseo de los individuos de responder a cierta angustia antropológica mediante la acción y mediante el ejercicio de nuevas solidaridades. En este sentido, la insatisfacción con la sociedad actual, la atracción por la modernidad y la búsqueda de alternativas podrían haber operado como auténticos motores de esta nueva forma socio-económico-cultural.

De la misma manera que Spengler y Toynbee hablarían hoy de nuevas comunidades, McLuhan podría hacerlo de una nueva extensión del ser humano que nos situaría ante un nuevo estadio evolutivo: el "hombre-net", protagonista activo y pasivo de una cultura en red interactiva que abre la mentalidad al diálogo y al planteamiento de modo continuo en un escenario de participaciones múltiples. En definitiva, un cambio de eje en la visión del hecho social, cultural y comunicativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALFAMA, E., BONA, Y., CALLÉN B.: "La virtualización de la afectividad", en Athenea Digital, nº 7, primavera 2005.

CASTELLS, M.: La galaxia Internet, Plaza y Janés, Barcelona, 2002.

CASTELLS, M. (ed.): La sociedad red: una visión global, Alianza, Madrid, 2006.

CHRISTAKIS, N. A., FOWLER, J. H.: Conectados: el sorprendente poder de las redes sociales y cómo nos afectan, Taurus, Barcelona, 2010.

Derrick de Kerckhove, el heredero de McLuhan, entrevista de Jordi Rovira. En:

[http://walkin.uoc.edu/pdfs/walkin02Kerckhove.pdf].

DÍEZ DEL CORRAL, L.: El rapto de Europa, Alianza Editorial, Madrid, 1974.

How Teens Use Media. A Nielsen report on the myths and realities of teen media trends, June 2009. En: [http://blog.nielsen.com/nielsenwire/reports/nielsen_howteensusemedia_june09.pdf].

MARTOS RUBIO, A.: Redes sociales, Anaya Multimedia, Madrid, 2010.

McLUHAN, E., ZINGRONE, F. (eds.): Essential McLuhan, Routledge, London, 1997.

MORLEY, D.: Televisión, audiencias y estudios culturales, Amorrortu Editores, Buenos Aires, 1996.

RAMA, C. M., Teoría de la historia. Introducción a los estudios históricos (2ª edición ampliada), Editorial Tecnos, Madrid, 1968.

SEMPERE, P.: McLuhan en la era de Google: memorias y profecías de la Aldea Global, Editorial Popular, Madrid, 2007.

SUÁREZ FERNÁNDEZ, L.: Corrientes del pensamiento histórico, EUNSA, Pamplona, 1996.

URRESTI, M. (ed.): Ciberculturas juveniles: los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de Internet, La Crujía, Buenos Aires, 2008.

DOCUMENTOS

6

Gérard Imbert. Catedrático de Comunicación Audiovisual de la Universidad Carlos III de Madrid

La tribu informática: identidades y máscaras en Internet(1)

Internet es un universo *líquido* donde lo importante es *navegar* (y el peligro hundirse), donde uno puede deslizarse de una página a otra; un mundo poroso por la posibilidad de atravesar ventanas, que permite moverse en el tiempo y en el espacio, *llegar lejos*, alcanzar los confines del planeta y de las culturas, *ver de cerca*, meterse en la intimidad del otro, *sacar el dentro hacia fuera*, prestarse a todas las exhibiciones; y, sobre todo, ser otro e incluso *ser otros*, o no ser ninguno, contemplar y disfrutar el espectáculo del mundo y de las vidas ajenas. La liquidez consiste precisamente en poder deslizarse de una categoría a otra.
Tal y como ocurre en la televisión, es el lugar de un cierto *transformismo* identitario, mucho más turbulento aquí, desmultiplicado de acuerdo con las apetencias del sujeto y la identidad de los *contactos*, que se mueve entre el anonimato y las máscaras.
Es el reino de la máscara, la del yo (los *blogs* como escenificación del yo dentro de un nuevo "contrato autobiográfico"), la de otro (los *chats* como evasión del yo, nueva versión del juego del ratón y del gato). Carnaval posmoderno, Internet posibilita todos los juegos de rol.

Palabras Clave: Hipervisibilidad, Máquina Domesticada, Nuevo Régimen Comunicativo

"Internet tiene hoy la misma función catártica que el carnaval en el pasado. Uno se pone una máscara y luego se suelta..." David Le Breton

1. Introducción

Los paraísos virtuales han sustituido a los "paraísos artificiales" de Baudelaire. Ya no hace falta droga, uno está enganchado al ordenador. Ya no es imprescindible viajar, se puede navegar haciendo viajes inmóviles, con un *plus* que es, además de poder viajar por la geografía física, hacerlo también por los secretos territorios de la intimidad, las *terraeincognitae* de la fantasía, otras formas de aventura, hacia el *dentro* o hacia otro *fuera*.

¿Le asedian deseos de comunicar? El otro está a su alcance, sólo hay que servirse en el infinito hipermercado de la web...

¿Se siente sólo, quiere tener "amigos"? Le acompañarán quinientos millones de internautas en *Facebook*.

¿Tiene problemas identitarios, quiere cambiar de identidad o simplemente jugar a ser otro? Internet se lo soluciona: le garantiza el anonimato o le

(1) Este texto es un extracto de un ensayo de reciente publicación: La sociedad informe. Posmodernidad, ambivalencia y juego con los límites. Editorial Icaria. Barcelona, 2011.

ofrece una máscara, una identidad de adopción en los *chats*, un *nickname*(un apodo, un mote), gracias al cual será otro, el que quiera.

¿Tiene ansias de notoriedad? *Youtube*le ofrece una plataforma ideal para vivir el cuarto de hora de fama al que se refería Warhol, aunque se quede reducido a cuatro minutos.

¿Quiere tener *followers*("seguidores"), moverse en el mundo del *microblogging*, de las redes microsociales, crear círculos, aunque sea en el agua? *Twitter*es la plataforma ideal, "una experiencia social hipnótica", la vida en directo.

¿Le aqueja un complejo de excluido, de diferente, de raro? La tribu le arropa y se pone a su servicio: hay en el mundo millones de personas con complejos como el suyo, con *hobbies* parecidos, aficiones estrafalarias, perversiones idénticas.

¿Tiene deseos inconfesables? Lo podrá comprobar en *Elephanttube*o *Youramateurporn*, con su espectro de variantes porno, todas debidamente identificadas, hasta el *hard*y el *extreme porn*...

¿Quiere inventarse otra vida, tener una *secondlife*lúdica y virtual? Conéctese con los *sims.*

Si es un *fan* de Lisbeth -la de *Millenium*-, si le fascina *Tolkien*, ha *flipado* con *El señor de los anillos* y *Star Trek*, le encantan los mangas, las series y los juegos de rol, prefiere la *no-life*al IRL (*in real life*), entonces es un perfecto *geek*(2), un *colgado* de los "otros mundos" que ofrece la web...

Y si todavía le queda alguna curiosidad por las cosas de este mundo (el mundo real) y quiere saber lo que hay que saber (y decir) sobre la actualidad, *Twitter* le ofrece, en su sección "Temas del momento", una barra que reproduce las frases más comunes que aparecen a la sazón en los mensajes que recibe ("un motor de descubrimiento para encontrar lo que está pasando", afirman rotundamente sus promotores).

Como rezaba un antiguo anuncio publicitario para *La Samaritaine* –equivalente parisino de *Galerías Preciados*–, "Ontrouvetout à *La Samaritaine*" (En La Samaritana se encuentra de todo). Lo mismo se podría decir de la Red... Muchos la califican como la gran enciclopedia del mundo.

La podríamos ver también –y cada vez más– como el gran mapa –real e imaginario– de nuestros fantasmas, un universo donde *todo está permitido*, para bien y para mal, dentro de la máxima *hipervisibilidad*, porque nada está *de-limitado*...

(2)
Según la edición 2010 del Pequeño Larousse, un geek es "una persona apasionada por las tecnologías de la información y de la comunicación, en particular por Internet", definición muy por debajo de la geekomania imperante...

2. El reino de lo líquido y de lo poroso

Internet es un universo líquido(3) donde lo importante es *navegar* (y el peligro hundirse), donde uno puede deslizarse de una página a otra; un mundo poroso por la posibilidad de atravesar ventanas, que permite moverse en el tiempo y en el espacio, *llegar lejos*, alcanzar los confines del planeta y de las culturas, *ver de cerca*, meterse en la intimidad del otro, *sacar el dentro hacia fuera*, prestarse a todas las exhibiciones; y, sobre todo, ser otro e incluso *ser otros*, o no ser ninguno, contemplar y disfrutar el espectáculo del mundo y de las vidas ajenas.

Tal y como ocurre en la televisión, es el lugar de un cierto *transformismo* identitario(4), mucho más turbulento aquí, desmultiplicado de acuerdo con las apetencias del sujeto y la identidad de los *contactos.* En el MSN Messenger, a través de los *chats*, uno se presta a una mascarada asumida como tal, sin que intervengan valores como la mentira o el engaño. Forma parte de las reglas (tácitas) del juego: de manera harto ambivalente, puedo ser *yo* y *otro*, ni es incompatible, puedo elegir el papel, el perfil e incluso el sexo. La liquidez consiste precisamente en poder deslizarse de una categoría a otra.

Es el reino de la máscara, la del yo (los *blogs* como escenificación del yo dentro de un nuevo "contrato autobiográfico"), la de otro (los *chats* como evasión del yo, nueva versión del juego del ratón y del gato). Carnaval posmoderno, Internet posibilita todos los juegos de rol. Lo analiza así CélineMetton-Gayon(5), destacando la función de socialización de algunos rituales comunicativos como el MSN, el sms o los *chats*:

> *"Es una especie de juego de rol. Para delirar, como dicen los jóvenes. Travestirse les permite iniciarse a determinados códigos de seducción. Incluso ir en busca de información entre los mayores o el sexo opuesto: muchos chicos eligen apodos femeninos para saber de qué hablan las chicas en su intimidad."*

Como instrumento de comunicación, Internet es también el espacio de lo hipervisible, de la ventilación de los secretos, de la confesión, del desahogo. Al *voyeurismo* mas mediático contesta el exhibicionismo virtual. Internet es todo a la vez: pantalla en la que me proyecto con mis fantasmas, espejo en el que me contemplo cual Narciso, donde siempre habrá sujetos idénticos a mí mismo, *reality show* en el que puedo interactuar; cesión de cine permanente, caja de Pandora donde me pierdo, máquina de fabricar rumores e infinito terreno de juego y de experimentación. Internet es *la posibilidad de*... –de la comunicación, de la identidad–, más que su realización efectiva.
Internet es un medio *performativo*, que va creando su propia realidad a medida que la enuncia. Daniel Bougnoux(6) lo compara a un autodesplegable:

(3)
Retomo el concepto de Zygmunt Bauman: Vida líquida. Paidós. Barcelona, 2006.

(4)
Remito a mi libro: El transformismo televisivo. Postelevisión e imaginarios sociales. Cátedra. Madrid, 2008.

(5)
Le Nouvel Observateur, 24-30 septiembre 2009.

(6)
Bougnoux, D. (2006): La crise de la représentation. La Découverte. París,.

> *"Internet ofrece un modelo y un medio ilimitado para todos esos recorridos funo cool; con la abolición de toda mirada sintética, sólo se puede interactuar con los nudos de la red, navegar de encuentro en encuentro; no hay mapa representando la totalidad de la red Internet y por principio jamás la habrá. La Red permanece inmanente a su propia señalética, autodesplegable."*

Con esto tocamos los temas de la instrumentalización del medio, de la relación entre el ser humano y la máquina, de sus funciones, del progresivo deslizamiento de un medio que, en un principio, fue concebido como "inteligencia artificial"(7) –máquina pensante– y que se transformó en herramienta de saber –de transmisión– para llegar a ser hoy, más que otra cosa, instrumento de comunicación, basado en un nuevo contrato comunicativo. Es sobre este último punto sobre el que quería insistir aquí: la red como laboratorio, espacio abierto a todas las experimentaciones y experiencias, reales y fantasmáticas, con la carga imaginaria que ello implica.

Volveremos a encontrar, exacerbados, varios rasgos de la cultura posmoderna: la inestabilidad en la representación de la realidad, las identidades líquidas, la *hipervisibilidad*, las identificaciones múltiples, los no lugares, la dialéctica entre el dentro y el fuera, el juego con los límites; con una peculiaridad, la profunda ambivalencia del medio, basada en la cercanía, creadora de empatía, generadora de intimidad, conjuntamente con su *incorporeidad*, el que sea una comunicación sin cuerpo, donde el cara a cara se desenvuelve en la lejanía, en ausencia física del otro, en exclusiva presencia –*hipervisible*– de su imagen, a menudo sustituida por la escritura como en los *blogs*.

Internet no es un medio ágrafo, opuesto a la galaxia Gutemberg, como algunos quieren verlo; es incluso al revés, consagra un nuevo modo de escritura, visual y fantasmática, aunque también reductora (no por nada *Twitter* quiere decir "parlotear, trinar": el *microblogging* como comunicación en miniatura). Tampoco es un espacio de liberación como otros lo pregonan, tiene su lado oscuro y sus usos desviados. Internet es un ingenio ambivalente por excelencia, en el que van a parar muchas contradicciones de nuestra época, que escapa a una definición reductible, por su naturaleza líquida y porosa.

Líquida, la red lo es porque todo fluye constantemente, se reactualiza por autogeneración, no se puede concebir ni un cierre ni un parón de la red, por mucha crisis que haya. La red es "un largo río tranquilo", como decía de la vida el título de una película de EtienneChatillez. Es porosa porque en ella nada está delimitado: ni los temas (a pesar de una amago de secciones, en *YouTube*hay de todo), ni categorías tan estructurantes como público/lo privado, dentro/fuera, lejos/cerca (en *Facebook*puedo exponer

(7)
Véase al respeto en Philippe Breton (1990): La tribu informatique. Métailié. París, las páginas sobre la evolución del uso del ordenador de máquina de pensar a instrumento de gobernar y, hoy, a máquina de comunicar.

la máxima intimidad al máximo público), ni siquiera su manejo (no necesita nivel cultural ni aprendizaje previo: *Google* está para tener acceso a *todo*). No hay fin al desplegable, el *interface* abre al infinito, como en un juego de cajas chinas, un abismo sin fondo. Es vertiginoso...

Refleja el sueño más antiguo de la humanidad, un sueño demiúrgico: crear una máquina perfectamente domesticada, dotada de inteligencia, para ponerla al servicio del hombre. Éticamente, esto plantea un problema complejo que es de uso: la acotación de esta visibilidad sin límites. ¿Podemos mostrar todo, hasta lo innombrable, lo éticamente rechazable, la incitación a la violencia? Si hay límites de velocidad, ¿por qué no los habría de visibilidad? ¿Si hay protección de la intimidad, de la imagen en la publicidad, ¿por qué no podría haberla en la red, sin que sea un atentado a la libertad de expresión?

3. La función social de Internet: un nuevo régimen comunicativo

Más allá de su cariz mítico, es innegable la función pragmática del medio: tanto el uso del mismo como enciclopedia como su instrumentalización como vehículo de nuevas reivindicaciones sociales, protagonizadas por grupos informales, reformulación de los movimientos sociales de los 70 (como lo hemos visto durante el debate sobre la guerra de Irak con la utilización de Internet y del móvil). No se trata aquí de negar la función social del medio: la creación de nuevas redes sociales al margen de la militancia, la difusión de campañas de sensibilización prescindiendo de la esfera mediática, la defensa de causas minoritarias o boicoteadas por los políticos (desde *Igualdad Animal* hasta *Amnistía Internacional*, pasando por la lucha republicana), con menor coste y mayor impacto, la utilización de *Facebook*para sondear los temas de interés público o como creador de sinergias profesionales, etc., etc.(8)

Incluso *Twitter* puede cumplir una función cultural mediante el seguimiento de eventos en directo, la retransmisión de charlas y ponencias a las que poca gente tiene acceso, las entrevistas, los comentarios sobre películas o debates retransmitidos por televisión (como el debate entre Rodríguez Zapatero y Rajoy en 2008).

La red establece un nuevo régimen comunicativo que, en el caso de *Wikipedia* –nos dice Anne Goldenberg(9)-, está basado en el don, esto es, un modelo de intercambio que, en contraposición con la lógica mercantil (el intercambio de bienes materiales con ánimo de lucro), tiene una función simbólica, la de contribuir a la circulación de conocimientos y a su enriquecimiento gracias a las aportaciones libres y desinteresadas de los usuarios.

Con esto se constituye una maraña de redes al margen de lo social institucionalizado, fuera del espacio público de representación y ajena al

(8)
Fue determinante en las recientes movilizaciones sociales en Francia, a raíz de la huelga general del 12 de octubre 2010, la utilización del móvil y de Facebook por los estudiantes de segundaria para organizar el bloqueo de sus institutos (uno de cada tres paralizado en París).

(9)
Goldenberg, A. (2010): "La sensibilité épistémique face à Wikipédia. Don ou contribution?" En VVAA: Web social. Mutation de la Communication. Presses Universitaires du Québec. Canadá.

discurso político al uso. La protagoniza un *megasujeto* ubicuo y difuso, de índole global y amorfa (que sale de las formas comunicativas establecidas), cuyas múltiples intervenciones están encaminadas a renovar y ampliar el debate público, dentro de un planteamiento pospolítico. Se establecen nuevas formas de vínculos, ya no relacionados con la pertenencia (a una clase, a un grupo social), sino con la afición (los intereses, los *hobbies* comunes), pero con sus limitaciones. Lo analiza así Michel Gensollen(10):

> *"Es sin duda demasiado pronto para poder describir el vínculo social emergente en Internet o, incluso, preguntarse si las redes interactivas son efectivamente 'relacionales'. Las redes 'sociales' como FacebookMySpaceo LinkedIn muestran bastante bien que las relaciones en línea no prolongan las relaciones reales sino que difieren profundamente de ellas. Los 'amigos' que uno tiene en Facebook o en MySpace no son ni amigos ni siquiera conocidos sino, tal vez, la primera aparición de un vínculo intrínseco a las redes interactivas: el vínculo formado por el hecho de compartir un corpus más o menos personal (como, también, en Flickro YouTube). A la red relacional pública, en la que cada uno puede leer y escribir, corresponde un vínculo íntimo y anónimo caracterizado por el compartir un corpus abierto; a las redes 'sociales' corresponde un vínculo menos anónimo pero, paradójicamente, menos íntimo, constituido sobre la base de un compartir un subcorpus más o menos cerrado."*

Nunca el tópico "lo importante es comunicar" ha tenido tanta vigencia; lo que cuenta es el flujo, la interacción más que el contenido, la comunión en la intimidad (tanto la de los famosos como la de los anónimos) más que la calidad pública del discurso, la cotidianidad más que la historicidad. Como dice StéphaneHugon, sociólogo del CEAQ (Centro de Estudios sobre lo Actual y lo Cotidiano, fundado por Maffesoli)(11):

> *"Contrariamente a lo que pasa en los medios tradicionales, en Internet la información sólo vale si es validada por el público. (...) Ya no hay modelo carismático [como en la época de lasstars-los famosos- de Edgar Morin]. El espacio utópico, es ahora el de lo cotidiano."*

Y lo que se ve, se cuenta ahí está más allá del contrato de verosimilitud e incluso del criterio de verdad que han regido el relato moderno y el discurso público. Lo analiza así Virginie Spies, semióloga de los medios(12):

(10) Gensollen, M.: "Le web relationnel. Vers une économie plus sociale? En: Web social. Mutation de la Communication. Op. cit.

(11) "Stars, web et ragots". Le Nouvel Observateur, 23/04/09.

(12) Spies, V.: semioblog.overblog.org

"De hecho, al público poco le importa saber lo que es verdad y lo que es mentira. Los people [famosos] han sustituido a los héroes de la ficción en el imaginario colectivo. Tienen que proporcionar un material narrativo. Entonces, mientras es interesante la historia..."

*Storytelling*proteica, la red tiene, en efecto, una dimensión narrativa: fomenta nuevos imaginarios sociales y cumple una función mítica, de proyección en nuevos relatos, nuevas adhesiones y nuevas leyendas. Es sobre este aspecto sobre el que quería centrarme ahora.

4. La tribu informática

La comunicación vía Internet reactiva otro viejo sueño, el dialógico –el diálogo con la máquina– para volcarlo en el otro, en la multiplicidad de *otros* que genera la red. Es más, lo mismo que había una dependencia del sujeto hacia la máquina, podemos ver aquí otra forma de dependencia en las nuevas tecnologías de la comunicación: la del sujeto hacia el otro, como una necesidad de estar conectado *online* con el otro, cualquier otro, al margen de las identidad (de uno y otro) y de los contenidos. El *mundo-blog* no es otra cosa: tengo que alimentar en continuo la cadena informativa, el flujo no se puede interrumpir, hay un imperativo comunicativo: "lo importante es comunicar", que sustituye a menudo al imperativo ético: ¿de qué estoy hablando?, al ecológico: ¿por qué añadir masa informativa y contribuir así a la polución comunicativa?, y al simbólico: ¿para qué sirve todo eso? ¿Comunico mejor? ¿Empatizo mejor que a través de la relación directa? La cuestión aquí, desgraciadamente, no es el *mejor*, sino el *más*...

El viejo sueño demiúrgico se ha transformado en nuevo sueño identitario: ya no hay fronteras entre el yo y el otro, ya no hay diferencia que valga, cuando la diferencia es bella, como dice Bauman...

¿Cómo surge este sueño? Seguramente de una carencia social –de comunicación horizontal, de fallo de las mediaciones–, de un fuerte sentimiento de soledad, entre existencial y social, y de una demanda de otra forma de comunicación, *in-mediata*, basada en la transparencia, en la ausencia de límites, de trabas a la comunicación y al deseo, al deseo no tanto del otro –a menudo reducido a espectador pasivo del narcisismo de uno– como al deseo de *comunidad*, de crear vínculo, pero un vínculo al margen de la estructura social y de las constricciones de los códigos dominantes.

La idea de "partenaire" -*inter-locutor*, *alter ego*-, de otro tras la pantalla, es fundamental y fundadora de lo que Breton llama la tribu informática. La comunidad que surge de ahí es una comunidad *sui generis* –lo mismo que

lo es la realidad creada por la televisión–, no corresponde a ningún modelo social y algunos la ven –con razón– como utópica (etimológicamente: que no existe en ningún lugar): más que una comunidad de pensamiento, es una comunidad de sentir, de afinidades, de proyecciones en una palabra, de identificaciones más que de identidad.

¿Qué es una tribu? Es un modo de organización transversal, al margen de las clases sociales y de las organizaciones duras, en torno a la cual se forman afinidades electivas, por apetencia más que por obligación. La tribu se rige por códigos implícitos, se crea sus propias reglas, es ajena a cualquier idea de contrato, en el sentido moderno de la palabra. Algunos, como Michel Maffesoli, han visto en este modelo informal la matriz de un nuevo modo de agregación, propiamente posmoderno, basado en el presentismo (una relación efímera con el presente) y un neo-hedonismo de índole "orgiástica"(13), asentado en lo que Bauman llama por su parte relaciones líquidas, a margen de todo compromiso definitivo, de contrato reversible.

A las relaciones líquidas van unidos los amores líquidos(14), de los que Internet nos ofrece un sin fin de ejemplos, esos amores fulminantes, que se deshacen (pragmáticamente) con la misma rapidez con la que se hacen (virtualmente). Es fascinante a este respecto la capacidad que tiene el medio de activar la identificación sensible a través del simple intercambio visual y las fijaciones muy fuertes que puede crear, mediante una aceleración de los procesos "amorosos". ¿Nueva forma de amor cortés, que a menudo no resiste al encuentro cara a cara? ¿O invención de un amor-ficción –una auto-ficción- que colma el vacío del amor en la vida "real"? La web fomenta en efecto la capacidad de fantasear.

Los amores líquidos de la red son a menudo una ficción compartida, formas de vivir emociones virtuales, maneras de "echar el rato", o de desinhibirse, liberarse de la mirada de los pares, subir la autoestima, con su reverso: *Facefuck*, el ciberadulterio y la poligamia virtual, y puede que causen más estragos que los hechos consumados...

¿Cuáles son los criterios de pertenencia a la tribu?
- Primero el compartir un sistema de valores más o menos implícito. Uno no entra a formar parte automáticamente de una tribu. Como dice Breton:

> *"Pertenecer a la tribu informática parece a primera vista menos una cuestión de saber técnico que de comunión con un sistema de valores, menos una cuestión de máquina que de cultura. ¿Acaso la tribu no reúne finalmente a todos los que manifiestan un intenso compromiso personal con la informática?"*

Puede que haya aquí un desplazamiento del compromiso desde lo social hacia lo personal, desde la intervención en el mundo hacia un modo

(13)
Maffesoli, M.: El tiempo de las tribus. Icaria. Barcelona, 1990 (Ed. original: 1988) y De la orgía. Una aproximación sociológica. Ariel. Barcelona, 1996 (Ed. original: 1982).

(14)
Bauman, Z. (2005): Amor líquido. Acerca de la fragmentación de los vínculos humanos. Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires.

de intervención imaginario, desde lo racional hacia una virtualización de la relación con el mundo, con un cuestionamiento de lo racional incluso(15), desde los fines hacia el medio... Pero si está desvinculado de la realidad, este desplazamiento marca también un retorno de *lo real*, por ejemplo de todo cuanto tiene relación con los referentes fuertes, como los llamo: sexo, violencia, muerte.

- Segundo, la tribu manifiesta la búsqueda de un *partenaire*, un alter ego, más o menos diferenciado, más o menos anónimo o disfrazado: otro indistinto, pero con el que se establece una comunicación intensa, a veces en relación inversa con el estatus del sujeto, su edad o su género. La lógica que impera aquí no es la social (por clase social, edad y condición), sino que responde a un contrato puramente comunicacional, puntual, intrínsecamente ligado con el medio, de tipo performativo.

- Vinculado a este aspecto, la voluntad de romper, de una u otra manera, con la soledad. Uno no está sólo cuando está *con* el ordenador, con los efectos perversos que produce: las crisis, rupturas con el entorno familiar. Podríamos generalizar esta aseveración, aunque sea formulando una perogrullada: *uno* no está sólo cuando están *otros*, otros múltiples y diversificados, a la vista, al alcance de uno...

- Otro rasgo definitorio de la tribu es la creación de vínculos informales en torno a aficiones compartidas, encuentros, clubes, lectura de revistas, deportes, cuestiones técnicas, curiosidades de todo tipo, incluyendo las *frikis* y las sexuales, etc., con esta peculiaridad que destaca Breton: "la posibilidad de que uno forme parte de la tribu sin haberse nunca encontrado directamente con otros miembros... humanos de la comunidad."

Hoy, obviamente, la tribu se ha generalizado, se ha convertido en constelación de tribus diversificadas según aficiones y fijaciones más o menos obsesivas. Todo ello configura una macrocomunidad que no comparte espacio físico ni social, maleable e híbrida, *informe* en una palabra (que carece de formas estables)...

gerardimbert.blogspot.com

(15)
Maffesoli, M. (2005): La transfiguración de lo político: la tribalización del mundo posmoderno. Herder. Barcelona.

DOCUMENTOS

7

Manuel Espín. Escritor, periodista y director audiovisual. Fundación Atenea y Forum Intercultural.

Ciencia, técnica, ideología, globalidad e igualdad

El uso de las tecnologías y su familiarización por parte de los y las jóvenes aporta un elemento de identificación global y unas características de pertenencia a una "comunidad universal". Pero a la vez establece paradójicamente contenidos de cercanía con los espacios más próximos (grupo, barrio, equipo, ciudad...). En España quienes ahora empiezan a ser jóvenes constituirán probablemente la primera generación para la que el antagonismo "ciencias"/"letras" carezca totalmente de sentido, y ambos espacios habrán de aparecer vinculados dentro de lo cultural. En el "primer mundo", además, la "brecha digital" en el uso de las tecnologías ya no lo es tanto por razones de origen social, renta o género, sino por la pertenencia generacional.

Palabras clave: Tecnología. Ideologías. Nuevo Humanismo. Educación Permanente. Globalidad.

1. Una buena parte del léxico que se ha venido utilizando hasta hace muy poco tiempo en nuestra sociedad cruza hoy el pórtico de entrada al desván de lo obsoleto. El término "nuevas tecnologías", común en el discurso de los años 80 y 90, aparece prácticamente en fase de extinción relevado por el de "tecnologías" a secas. Lo "nuevo" queda desplazado en muy poco tiempo bajo la hegemonía de una industria del consumo apoyada en el lanzamiento de nuevas variantes y aplicaciones sobre tecnologías precedentes que crean una vertiginosa sensación de cambio; de la misma manera que las tiendas de ropa rotan su producto a una velocidad frenética obligando a introducir semanalmente nuevos contenidos en sus escaparates para atender a las crecientes exigencias de un consumidor con "hambre" de novedades. El símil podría ser extendido a la telefonía o a los espectáculos como el del cine que cada fin de semana deben ofrecer estrenos que se extinguen en su mayor parte con la misma velocidad a la que han llegado. Esa rotación extrema de productos que circulan de lo "nuevo" a lo "viejo" a la velocidad de la luz, implica una nueva actitud y relación con las tecnologías: se esperan "soluciones para todo" y aplicaciones capaces de resolver problemas que hoy nos parecen de difícil salida. De una manera menos burda que la de los llamados "productos milagro" pero con técnicas que vienen a utilizar parecidos argumentos. Las "respuestas" en la mayor parte de los casos se circunscriben a la compra de un nuevo producto o modelo. Se trata de una auténtica "seducción de la tecnología" impulsada por criterios puramente mercantilistas.

De idéntica manera el "añejo" concepto retórico de "modernidad", de largo recorrido a lo largo de la historia humana, aparece constantemente

superado y necesitado de nuevos añadidos semánticos para definir escenarios renovados. Con versiones e incorporaciones de "apellidos" como en las décadas de los 20, los 50, los 60 o los 80 del pasado siglo, donde los "ismos" y las estéticas aparecieron vinculados, a veces de manera forzada, a discursos ideológicos no siempre bien engarzados.

Pero en contra de lo que puedan pensar las generaciones más recientes no siempre el proceso de llegada de "lo nuevo" ha sido tan rápido y bien aceptado como en nuestros días. En la mayoría de las sociedades europeas hasta la Revolución Industrial y el final del XIX no se conocía esa "percepción del cambio permanente" excepto entre unas muy contadas élites. Los vínculos de pertenencia a una identidad eran adquiridos preferentemente a través de la religión o el idioma, dentro de comunidades de reducidas dimensiones, en general carentes de una "conciencia de universalidad" en lo geográfico, cultural y transversal; factor que hoy se consigue a partir del uso de los medios audiovisuales y de la red.

Incluso en los momentos de exaltación imperial las noticias tardaban días y semanas en ser conocidas, y los caminos unían tan solo a un pueblo con el siguiente, sin servir tales trazados como itinerarios continuados. En una época en la que la movilidad social era casi nula, e infinitamente más reducida que la física; lo que explica el relativo impacto social de las "lejanas" campañas bélicas, o el papel de las diferentes formas de expansión colonial, del siglo XVI al XIX. A un campesino de la Castilla de hace dos siglos le importaba mucho más el precio del trigo que la noticia de que los criollos y las minorías de poder de América iniciaban los procesos de emancipación de la corona española. Entre otras cosas porque los hechos no llegaban a ser conocidos hasta por lo menos transcurridas varias semanas de su celebración. De la misma manera que la frenética expansión colonial, el descubrimiento, conquista y explotación de nuevas geografías y la aplicación de novedosos ingenios que obsesionaban a la clase financiera y social de la Inglaterra victoriana pasaban inadvertidas para muchas de las categorías sociales más desfavorecidas que ya tenían bastante con enfrentarse a las duras condiciones que les imponía su propia lucha por la vida.

Son falsas, por lo tanto, muchas de las percepciones que hemos recibido sobre los grandes hechos de la Historia humana: sus coetáneos carecían de ese "sentido de permanencia o de identidad" que las tecnologías audiovisuales permiten en nuestra sociedad. La tan cacareada e idealizada "democracia griega" nos parece un absoluto mito. Tan solo alcanzaba a unos pocos miles de ciudadanos, no a la gran mayoría de su población; dentro de unas ciudades-estado de menor dimensión que la mayoría de las actuales capitales de provincia españolas.

La introducción y generalización de las tecnologías en la vida cotidiana ha tenido mucho que ver con la implantación de un modelo económico basado no en la "producción", como ocurría en la Revolución Industrial, sino en el consumo, y en la generación de nuevas necesidades. En los años

60 se hablaba de “consumo”, y en el siglo XXI de los “contenidos” por encima de los propios objetos materiales y soportes físicos. Hoy pesa el “valor añadido” y la imagen de los “productos”, por encima de las propias prestaciones que aportan. Tal elemento aparece directamente relacionado con la pujanza de los medios de comunicación, y especialmente con la omnipresencia del audiovisual y de los electrónicos, dentro de los que se incluirían todos los formatos de convergencia multimedia: televisión, Internet, teléfono.... En los que destacan sus “nuevas” y constantes “aplicaciones”; principales factores de difusión de “tecnologías capaces de hacer cambiar la vida a cada instante”, como versa el reciente eslogan publicitario de una marca de sistemas de informática.

Ese poder del medio audiovisual se intuía incluso en los primeros momentos de identificación de lo que se denominó “sociedad de consumo”, en los años 50 y 60 del pasado siglo. Un fenómeno que en Estados Unidos coincide con el periodo 1953-1955 donde se registraron notables aumentos de renta, y que en España con todas sus especificidades se produciría muchos años más tarde. En 1956, justo cuando en España se iniciaban las emisiones regulares de televisión, en Norteamérica el 75 % de los hogares ya disponía de televisor en su vivienda. Unos años antes, al principio de esa década, los grandes estudios de Hollywood impusieron en los argumentos y en el atrezzo de la mayor parte de sus producciones la ausencia de imagen o mención alguna a la estampa arquetípica de la familia media sentada frente al televisor, para evitar un efecto mimético en un momento de bajada de las recaudaciones en las salas por efecto del auge de la nueva tecnología.

También hoy el concepto de “brecha digital”, que expresaba una preocupación en torno al cambio de siglo, ha perdido toda su carga. La “brecha” cuando existe lo es en sentido generacional, entre los “más mayores” y las personas jóvenes, y no tanto en sentido horizontal. En 2010 dentro del denominado “primer mundo” el 93 % de esos jóvenes entre los 18 y 29 años utiliza Internet, frente al 38 % de los mayores de 65 años. El acceso a las tecnologías aparece cada vez más desvinculado de su relación con la renta, o el sexo. El uso de esos objetos tecnológicos adquiere un matiz más igualitario desde el punto de vista del sexo en las sociedades del primer mundo o con pautas culturales enmarcadas en ese contexto. Según datos recientes(1) se mantiene una leve diferencia hacia el masculino en el uso cotidiano de Internet (57 % frente a 48 %), pero sin embargo en determinadas categorías como las de uso de ciertas redes sociales la presencia está igualada, especialmente en Norteamérica y Europa. Las diferencias lo son fundamentalmente culturales/sociales: resultaría casi imposible el uso de las tecnologías por parte de mujeres en sociedades en las que tienen vedado el acceso a buena parte de los espacios relacionados con su autonomía personal, como conducir, trabajar fuera del hogar o dirigir una empresa; tal y como ocurre todavía en algunos estados fundamentalistas. Sin embargo, aún en países con enormes diferencias de renta con las del llamado “mundo desarrollado” el uso de las tecnologías de consumo se ha implantado “de facto” en la vida diaria, a veces por

(1)
Estudio encargado por ComStore en Europa y Estados Unidos.

presión de los propios fabricantes de los denominados países emergentes, saltando de una vez diversos eslabones en una cadena que en otras sociedades ha tardado mucho tiempo en ser recorrida. Desde Europa puede todavía causar sorpresa la gran presencia de tecnologías como la celular en sociedades culturalmente deficitarias en infraestructuras, donde ni siquiera se han cubierto las necesidades mínimas de alfabetización básica ni las de alimentación, como en varias de África o de Asia. Sociedades en las que aparece un uso de objetos de tecnología de consumo de una cierta sofisticación, a pesar de sus enormes carencias y diferencias sociales.

El contraste, en este caso se produciría por la falta de habituación ante el manejo de contenidos informáticos o de comunicación por parte de muchas personas mayores de países europeos como España, frente a la soltura ante esos usos de otros ciudadanos especialmente jóvenes que han llegado a través de la inmigración a partir de sociedades con muy duras condiciones de vida. Pensemos que la dificultad de utilización de la mayor parte de las prestaciones de la tecnología de consumo en productos como la telefonía o el ordenador se vinculan en el "primer mundo" al elemento "edad" y no al de renta, dentro de un modelo que empieza a ser prácticamente extrapolable a las sociedades en "vías de desarrollo". Una mayor familiarización o aprendizaje más temprano en las tecnologías permite un más fácil acceso en la adaptación a las nuevas implantaciones que se van a seguir registrando, fruto de una constante investigación ligada a impulsos comerciales.

Por vez primera además parece importante destacar un motivo descollante: la ciencia y la tecnología han dejado de ser contempladas como "sospechosas" por sí mismas, y su uso se desliga de esas "sombras de desconfianza". Ya no son susceptibles de "recelo" por sus hipotéticos "efectos perversos"(2). En otras épocas dentro de la historia contemporánea de España la ciencia era motivo de controversia, enfrentada artificialmente a las humanidades. Para unos era descrita como "elemento suplantador de identidades, factor de arrinconamiento de la mística y catástrofe para la humanística"; para los otros como "elemento imprescindible para la regeneración de las sociedades". Desde esa perspectiva actual de la ciencia como "herramienta", y "medio para", nunca como un fin en si mismo, la tecnología puede contribuir a favorecer iniciativas de igualdad.

A diferencia de otras anteriores generaciones en la historia de nuestro país, las personas que hoy son jóvenes y han nacido y se han desarrollado en una sociedad en la que lo tecnológico aparece como un factor de uso tan cotidiano como antaño lo podía ser la más elemental de las herramientas domésticas, se desenvuelven con una característica de uso que favorece una nueva percepción del mundo. Pensemos en quienes todavía no han alcanzado la mayoría de edad, esos adolescentes para quienes las conexiones en red o la interactividad son conceptos absolutamente cotidianos y de aprendizaje en el uso de los sistemas tecnológicos, tanto

(2)
Una demostración de ese cambio de percepción lo tenemos en la relación de la Iglesia católica con las tecnologías audiovisuales y de información. Durante las tres o cuatro primeras décadas del siglo XX el cinematógrafo fue públicamente denostado y hasta "condenado" por jerarquías religiosas dentro de la natural desconfianza con la que tradicionalmente fueron contempladas las relaciones ciencia-religión a partir de la Edad Moderna. A mediados del pontificado de Pío XII esa condena cambia radicalmente y la propia Iglesia decide entrar directamente en la generación de los contenidos. El proceso se repite más de medio siglo después con internet. De la prevención, la desconfianza y hasta la condena se pasa al creciente uso de las redes sociales por parte de las organizaciones vinculadas a la Iglesia, especialmente las dirigidas hacia jóvenes.

desde el medio familiar como del educativo. Absolutamente diferente a la de españoles de otras épocas para quienes la ciencia o la tecnología como concepto quedaban vinculadas a un componente de forzada interpretación en clave ideológica.

1.1 El debate sobre la ciencia.

El ser humano ha venido utilizando tecnologías desde los orígenes de la Humanidad, en sus distintas dimensiones: de la rueda al ferrocarril, del telégrafo a la radio, de la bombilla al "chip"... Las tecnologías están presentes en los objetos más cotidianos y elementales que se han usado en cada época. Sin embargo, sólo a finales del XIX y principios del XX cuando las ciencias y las tecnologías dejan de significar una realidad marginal en el contexto social para adquirir protagonismo y omnipresencia, su papel genera un intenso debate ideológico. En países como España todas y cada una de las versiones, algunas absolutamente antagónicas entre si, del regeneracionismo, recurren a la mención del papel de la ciencia y la técnica como elemento de transformación social. Discursos que van la defensa a ultranza del autoritarismo (versión Joaquín Costa) al liberalismo y laicismo (con lecturas como la de la Institución Libre de Enseñanza), y se fijan en sus diferentes niveles en el papel de la tecnología como elemento de regeneración. No hace falta recordar el arquetípico choque dialéctico Unamuno-Ortega en torno a la dimensión y el papel de la ciencia en España. En el contexto del debate posterior al 98 se genera esa famosa polémica sobre el llamado "espíritu científico". Unamuno, a quien se atribuye el desairado "¡que inventen ellos!", pone en entredicho la contemplación mimética de la Europa de la Revolución Industrial desde una España en la que la mística es de hecho esgrimida como "sucedáneo", paliativo o equivalente a lo que la ciencia aporta en Europa. Ortega que habla de "europeización de España y españolización de Europa" circunscribe también desde una perspectiva igual de retórica la "salvación" de España a la contemplación de esos modelos científicos, en contra del Unamuno "humanista". El uno lo hace desde una perspectiva españolista-castellana, el otro desde un elitismo en el que lo aristocratizante ya no se basa en el título de nobleza sino el origen social o en la disponibilidad de recursos. La crítica a Unamuno en lo que denomina "desviación africanista", y que es replicado por aquél ubicando a San Agustín entre esos "africanos", un siglo más tarde se debe leer bajo la connotación de eurocentrismo tan propio de la época. Tan sólo desde el espacio de la Institución Libre de Enseñanza y sus instituciones paralelas o derivadas, el maridaje ciencias-humanidades se hace presente, al mismo tiempo que un cosmopolitismo ausente de los discursos españoles precedentes. Esa tradición disgregadora anterior entre lo tecnológico y lo artístico, tan habitual en España representa una contradicción espectacular frente a las humanísticas clásicas, renacentistas, ilustradas y liberales en las que ambos contenidos permanecen unidos.

Hoy cualquiera de esas lecturas, desde la autosuficiencia ignorante o desde el tufo cerradamente elitista produce un claro distanciamiento, a través de una realidad social tan distinta y a la que precisamente la ciencia y la

técnica “también” han contribuido a transformar. Pero especialmente la creación de un marco en el que el progreso científico no se ha realizado a costa de la humanística, obsesión de una buena parte del pensamiento literario del siglo pasado, sino que “además” esta se ha beneficiado de la tecnología.

Ni “Metrópolis” (Fritz Lang), ni “Fahrenheit 450” (Bradbury) sirven para explicar el mundo en exclusiva. Aunque el control social temido y descrito por Orwell sea más reconocible en una sociedad como la nuestra, en la que un ordenador centralizado es capaz de disponer de todos los datos sobre nuestros ingresos y gastos, y hasta una cadena comercial, vía la tarjeta de fidelización, dispone de información sobre cuáles son nuestras preferencias culinarias y los productos de alimentación en los que más gastamos. Se trata de un “poder tecnológico” basado en la acumulación de información, pero condicionado por el resto de los otros contrapoderes. Sólo en la medida que se infravalore el papel de las libertades y de los derechos individuales y sociales, y la tecnología se utilice con fines espurios sin ninguna clase de intervención democrática, o a beneficio exclusivo de una élite o grupo hegemónico, se convertiría en esa “amenaza” para las libertades que describían esos autores del siglo pasado.

Se trata, por lo tanto de un debate prácticamente superado en la actualidad, pero que volverá a emerger desde otras perspectivas. Sabemos, por ejemplo que Internet es una herramienta capaz de aportar lo más bueno pero también lo más malo de la creación humana, cuyas enormes posibilidades en absoluto cerradas se contraponen con las de sus potenciales amenazas. Pero esa dualidad está presente en la totalidad de las creaciones de nuestra especie. Asumir la aparición de nuevas tecnologías o creaciones de la ciencia, como venía a ocurrir en otras épocas, con la desconfianza o el miedo como primera respuesta equivaldría a un auténtico suicidio social. La presencia de la maquinaria, principalmente agrícola a principios del XX que incidía claramente en la reducción de las peonadas y por consiguiente en el desempleo de unas clases sociales ya de por si desfavorecidas, se tradujo en sabotajes, y destrucciones de esas tecnologías y maquinarias por los directamente desplazados del proceso de producción. La “máquina” eliminaba mano de obra y puestos de trabajo, y se convertía en el “enemigo a abatir” en las zonas endémicas de desempleo y mano de obra de escasa formación técnica.

Con un criterio actual y evidentemente más igualatorio los poderes públicos deberían paliar los efectos de la aparición de esas tecnologías con un mayor fomento de la capacidad de adecuación de su ciudadanía a los procesos de adaptación. Aspecto que tiene mucho que ver con la del acceso a la igualdad de oportunidades en la educación y a la mejora de la calidad de los procesos educativos. Y dentro de ellos a la mayor sensibilización ante una realidad social en la que la dinámica es la constante, y no la excepcionalidad.

En una sociedad como las de antaño una persona desplazada del trabajo manual al que ya se dedicaban sus antecesores, tenía muy escasas posibilidades de supervivencia; la máquina significaba claramente una amenaza contra su futuro. Hoy aunque muchos cambios tecnológicos adquieren connotaciones traumáticas para muchos sectores, las nuevas generaciones se muestran mucho más familiarizadas con esos procesos de transformación permanente ya presentes en las culturas en las que se han venido formando. Quienes están a punto de incorporarse al mercado laboral pertenecen a un espacio cultural de una movilidad social, en la que las novedades no solo son temidas sino esperadas y por lo tanto han de aparecer de la misma manera que las crisis cíclicas en la economía. En cualquiera de los casos una mejor formación educativa para esos cambios paliará o suavizará las consecuencias más dramáticas de los mismos. Asunto que en paralelo reverdece al hilo de la propia crisis económica de la segunda década del siglo XXI el viejo debate sobre la "generalización" o la "especialización" en la educación, la capacitación puramente técnica, o el concepto mucho más abierto de "interdisciplinariedad" perfectamente compatible con un cierto nivel de atención a lo específico.

Estamos ante una "nueva cultura" del trabajo condicionada por las tecnologías, en la que los y las jóvenes de hoy se muestran absolutamente adaptados a una realidad de movilidad y transformación de uso permanente, condicionada a la presencia de nuevos sistemas dictados por las novedades en el uso de las redes y sus nuevas aplicaciones dentro del espacio laboral. Hablar de "tele-trabajo", "actividad en red" o "trabajo en casa" gracias a Internet, o de cambios en la formación que ahora también es "virtual," no constituye ninguna utopía para esas generaciones. Y, lo más importante: tampoco se plantea de una manera tan traumática como habría ocurrido en las anteriores.

A todo ello habrá que unir un concepto que aunque definido en el terreno de los principios institucionales no siempre se desarrolla suficientemente en el de la realidad como es el de la "educación continua". Los y las jóvenes de hoy, pero mucho más quienes habrán de incorporarse a ese grupo en la actual década, serán realmente los primeros en asumir desde lo cotidiano una visión de "educación como proceso" que empieza y acaba con la vida, y no de "etapa" segmentada, como ha ocurrido hasta ahora. Entre otras cosas porque las tecnologías requerirán constantes adaptaciones a lo largo de su existencia, facilitando procesos formativos de actualización, que no necesariamente deberán implicar su presencia en el aula.

Actualmente, un o una joven de cualquier sociedad en vías de desarrollo pese a sus diferencias de renta con otro del primer mundo es capaz de manejar en su existencia cotidiana parecido equipamiento tecnológico, estar al tanto de las rápidas novedades lanzadas por la electrónica de consumo, y mostrar una actitud favorable a la introducción de cualquier clase de tecnologías en sus usos cotidianos. La rivalidad India-China por la conquista de mercados y el lanzamiento del "portátil" a precio de 25 euros

con posibilidades de venderse aún a inferior precio, simboliza esa difusión y uso de una tecnología hasta no hace mucho presentada bajo la etiqueta de la sofisticación. Basta recordar que una década atrás la utilización de un objeto como el terminal del móvil o celular hoy absolutamente común era todavía contemplada como un signo de distinción social o de pertenencia a una cierta élite. Del mismo modo como en la España de los primeros años 60 el uso de un televisor o de un automóvil se veía como un elemento de diferencia o exhibición social, frente a lo que ocurriría al final de esa misma década.

En un segundo estado la tecnología o la aplicación de los contenidos científicos en la vida cotidiana, la implantación de los avances científicos fue presentada como una especie de "paliativo" del debate social, hasta acabar por alzar por paradoja a la ciencia como un componente ideológico en toda su pureza desde la propia "negación de la ideología". Durante el franquismo los ideólogos de la "tecnocracia" y del "estado de obras" no andaban muy lejos de estos modelos. Se justificaba la ausencia de libertades individuales y colectivas con la excusa de que impedían un "progreso" y un "crecimiento económico" identificado con el "cuanto" y no con el "cómo". Se volvía a reproducir, pero en un sentido diametralmente opuesto, el choque de enfoques que estaba presente en el discurso de principios del XX con respecto al papel de la ciencia y la tecnología en el contexto social. Esos aparentes indicadores de progreso, en los que aparecían los datos sobre nuevos usos y la aplicación de nuevas tecnologías, se trataban de justificar "gracias a que se había renunciado al ejercicio de las libertades plenas"; en relación a una jerarquización social pareja con un concepto de "orden" dictatorial o autoritario que era quien había permitido esa formula de "progreso", a costa de la renuncia a lo que se denominaba "la política", y que no era otra cosa que el ejercicio pleno de toda clase de libertades dentro de una sociedad plural.

El esquema se ha venido repitiendo en todos los sistemas de corte dictatorial o "vertical", de un signo o de otro. Donde se han exhibido los datos de grandes magnitudes macroeconómicas, como las de consumo de tecnologías y uso de productos de una cierta complejidad científica. Todos los sistemas políticos, pero fundamentalmente los autoritarios, han esgrimido los avances científicos, los nuevos descubrimientos y aplicaciones de la ciencia, como un elemento propagandístico, fabricando una imagen de marca de efectos muy rentables. Aún en la posguerra el "milagro alemán" se basaba en una yuxtaposición de imágenes de nuevos avances y usos en la ciencia germana, obviando el papel que las humanidades, las formas artísticas o la inquietud intelectual habían adquirido en esa época, dentro de una esfera pública que aunque imperfecta era ya una sociedad de libertades; por contraste con la precedente de aquél país o la española de la época.

1.2 La superación del viejo debate Ciencia-Humanidades.

Extrapolando una cierta perspectiva de proyección hacia el futuro es

preciso reconocer que los que están a punto de engrosar la categoría de jóvenes por cumplir los 18 años entre 2012 y 2020 pertenecerán a una de las primeras generaciones en las cuales la relación ciencias-letras se establecerá de una manera mucho más suave y sin la tensión que especialmente desde el punto de vista educativo generaban en épocas todavía recientes.

No deja de ser curioso que en la formación del espíritu científico y en la evolución de la propia historia de la ciencia prácticamente todos los grandes científicos han sido "también" grandes humanistas. Y que en otras sociedades como las anglosajonas la percepción de esa diferencia no se haya mostrado tan pronunciada como en las latinas. Según una encuesta de una revista norteamericana Einstein aparece identificado como el paradigma de pensador-personaje influyente-científico del siglo XX. Y no exclusivamente como "científico", o mejor "tecnólogo" a secas.

Ciencias y letras han viajado tan próximas, de la mano, o a la par a lo largo de la historia de la Humanidad como lo fueron los judíos de los musulmanes desde que en el siglo VIII se produjo una denominada "revelación" en una sociedad de pastores de los arenales de Arabia impulsando una expansión hacia todos los puntos cardinales. Sin embargo por circunstancias mucho más recientes hemos adquirido una imagen de separación o enfrentamiento, que se puede aplicar igualmente a las relaciones entre ciencia y humanidades. La presentación casi enfrentada entre las ciencias y las humanidades encuentra su propio caldo de cultivo en plena explosión de la Revolución Industrial y en los albores del XX. Esa preocupación por la deriva del humanismo y la omnipresencia de la tecnología genera su máxima expresión de malestar cuando a partir de esa época se rompe un equilibrio presente desde los inicios de la Humanidad.

El debate ciencias-letras ha tenido una mayor virulencia en sociedades como la española, hasta cubrir una buena parte del siglo, por un cúmulo de circunstancias, como han sido la natural "desconfianza" y "recelo" entre ciencia y religión, entendida bajo la perspectiva de una ortodoxia muy conservadora, -de la que puede ser expresión el largo debate sobre el darwinismo y los orígenes del ser humano en la sociedad española de finales del XIX y principios del XX hasta Teillard de Chardin-, el debate ciencia-religión que en el pensamiento español ha tenido aportaciones muy distintas a las de otras sociedades europeas, o el conflicto entre distintas concepciones de la identidad española con el resultado de un choque entre retóricas.

En Grecia y dentro del legado helenístico los logros de la técnica aparecían vinculados a los de las artes y las disciplinas artísticas sin separación alguna. El concepto de "perfección" entendido en su sociedad trataba de ser simbolizado con un símbolo casi matemático, la letra "fi", y una supuesta "fórmula magistral" definida como la "sección áurea" que encarnaba un ideal de perfección que era aplicado a la arquitectura y a la geometría, a la música y a la poesía, a la tecnología y a la estética. Pero

también a la construcción social, a la "polis". Esa "perfección" de canon, sin embargo era un concepto demasiado abstracto, por cuanto su contrario, la "imperfección" también forma parte de la propia identidad humana y casi siempre es aquella que llega a darle auténtico sentido.

En aquellos periodos de implantación de tecnologías que iban a representar un "antes" y un "después" en la existencia de los seres humanos, ciencias y artes formaban parte del mismo cuerpo de una sola moneda. Solo cuando se constató la presencia de una tecnología desprendida del componente humanístico, la ciencia y la tecnología pasaron de ser idealizadas a demonizadas. Bastaría con fijarse en el larguísimo recorrido de respuestas no siempre racionales, a todos y cada uno de los inventos aparecidos desde el XIX hasta la fecha y las reacciones catastrofistas descritas con evidente temeridad.

Ese debate "ciencias" versus "letras" que viene del XIX y del siglo XX español ha tenido en nuestro país consecuencias muy negativas. Buena parte de las recientes generaciones españolas se han formado en un contexto educativo en el que se venía a escenificar un enfrentamiento que empezaba en la propia elección radical en la etapa del viejo bachillerato. Con dos polos enfrentados ante los que se imponía la opción rotunda y casi incompatible. Ambos conceptos se mostraban de manera contrapuesta, herméticos y cerrados en si mismos; lo que venía constituir una auténtica "traición" a lo que significó una trayectoria casi permanente en la historia humana. Esa forzosa adscripción contribuía además a reproducir los esquemas más discriminatorios respecto a la mujer, a la que se venía a negar su capacidad para el análisis científico, o la creación tecnológica, ubicándola exclusivamente en el terreno de la creación artística y el mundo de los sentimientos. Basta contemplar que durante el reinado de Isabel II, -por cierto una mujer que llegó al trono al trono con una escasísima formación, bajo la férula de una madre dominante y manipuladora, fue a la vez calificada de "buena madre", y protectora de las artes, especialmente el "bel canto", aspectos que remiten al papel atribuido a las mujeres por la sociedad de la época-, por cada estudiante de lo que hoy llamaríamos "disciplinas científicas" había tres de teología. Y que sólo hasta la revolución de 1868 se daría permiso a las mujeres para entrar en la universidad, aunque en 1880 se requirió una autorización especial del Consejo de Ministros y la obligación de tener que ir acompañada de un familiar, que se mantuvo vigente hasta 1910. Pero aún así, en sociedades como la de Estados Unidos a finales del XIX y principios del XX profesiones que empezaban a ser asociadas al uso de ciertas tecnologías y que en el XXI comportan una elevada presencia femenina como la de periodista o reportera de prensa, tenían en esa época una consideración social más o menos equivalente al de "prostituta".

Pese a que en las primeras décadas del XX algunas mujeres empezaron a llegar a la universidad española, y varias también a las carreras de ciencias, se reproducía el tradicional esquema de separación mujer-ciencia. En la "reforma" de 1943 a pesar de no prohibirse la entrada de la mujer a la

universidad existía una clara diferenciación “hombres”/”mujeres”, contribuyendo a llenar aulas como las de enfermería o magisterio de “señoritas” mientras las ciencias pertenecían al casi exclusivo territorio de los hombres. Aún con las reformas liberalizadoras de la economía de los primeros años 60 en España, en la presentación de la llamada ley de Igualdad de Derechos Políticos, Profesionales y de Trabajo de la Mujer de 1961 se pronunciaba una frase tan esclarecedora como: “Al proteger el estudio y el trabajo de la mujer no cometemos desafuero. Una mujer refinada y sensible es mucho mejor educadora de sus hijos y más compañera de su marido”(3).

Aunque todavía en la universidad española actual en la que el número de mujeres matriculadas supera por primera vez al de hombres, la presencia femenina en las titulaciones científicas es menor que en las de humanidades, las diferencias son cada vez más reducidas. En la actualidad en el CSIC mientras las mujeres componen el 20 % de los investigadores de físicas, alcanzan el 45 % en tecnología de los alimentos. Estamos hablando, sin embargo a una generación que se ha educado y formado en un periodo comprendido entre las décadas de los 60 y los 90, bajo la influencia de la polarización ciencias-letras, que tanto mal ha provocado, y al que pertenecen los primeros grupos generacionales de la España contemporánea en los que la relación mujer-tecnología ha empezado a dejar de ser un hecho exótico. Y por lo tanto muy diferentes a las de los nacidos en las décadas de los 90 y la primera del XX para quienes el uso y dominio de las tecnologías se muestra como un factor natural en lo que se ha denominado “alfabetización digital”. Dentro de ese grupo en el que sus miembros de más edad han comenzado a entrar en la mayoría de edad se perciben unas líneas notoriamente diferenciadas en su cercanía a las tecnologías y a su uso de las generaciones incluso inmediatamente precedentes.

A través de esa concepción obsoleta de los espacios herméticos “ciencias”/”letras” se venía a establecer un nefasto antagonismo formado de un rosario de desconfianzas. Afortunadamente esos diques cerrados se han roto hoy y los jóvenes tienden a participan de ambos elementos tanto en su formación como en sus aplicaciones. Podemos poner un ejemplo en la relación que se establece entre el arte más antiguo como es el teatro inicialmente basado en la palabra humana, erróneamente considerado dentro de una “campana de pureza”, profundamente ensamblado hoy con los contenidos de las llamadas “tecnologías teatrales” o del “espectáculo”, sin las que actualmente apenas se podrían explicar las artes escénicas. Hasta la ópera ha adquirido unas connotaciones diametralmente opuestas a las de épocas todavía muy recientes desplazando su epicentro desde el canto a la dirección escénica para favorecer una integración de todas las artes que ya estaba en sus propios orígenes y que ahora las tecnologías permiten potenciar.

Los usos y contenidos culturales “están” hoy en la red. Y sin ese vínculo no se concibe hoy no solo la difusión sino la propia creación cultural. Hasta las

(3)
Pilar Primo de Rivera, Delegada Nacional de la Sección Femenina de Falange. 1961.

artes plásticas o la danza “dependen” hoy de las artes visuales y de las tecnologías, en todas sus fórmulas mixtas, de la videodanza a la “performance”. Sin las tecnologías digitales no es que no se conciba hoy el cine o la televisión, sino que hasta las artes plásticas y literarias se han llegado a integrar totalmente en sus maquinarias de creación, producción y difusión.

2. La des-ubicación de los soportes materiales.

Esa rígida visión de las áreas tecnológicas como contingentes cerrados esta perdiendo toda su razón. Desde la concepción anterior del uso del objeto científico se mantenía una separación entre el producto tecnológico y el material de ocio. La era del ordenador ha roto cualquiera de esos diques. “Navegar por Internet” permite hacer compatibles cosas tan diferentes como favorecer el mejor aprendizaje, potenciar la comunicación, servir de herramienta de trabajo; pero a la vez ser un instrumento de ocio de primer nivel.

Cuando se pregunta por las preferencias del ocio que eligen las y los jóvenes españoles aparece siempre mencionada la navegación o el uso de internet, que es tanto un objeto de trabajo o de investigación capaz de reemplazar a la antigua biblioteca de consulta, como un instrumento para el juego o el ocio puro.

> *Se desdibujan gracias al uso tecnológico fronteras que parecían infranqueables como la de la separación radical “espacio de ocio” y “espacio de trabajo”. Internet lo es todo, al igual que el teléfono o cualquier otro producto de similares características, rompiendo una tradicional polarización: espacio/objeto de trabajo, y territorio/utensilio de ocio. Ni siquiera es preciso desplazarse físicamente para desempeñar un empleo o cumplir una jornada laboral. Se trata de una des-ubicación del lugar de trabajo con muchas ramificaciones y consecuencias muy diversas en las que la actividad ”a través de la red” o “en casa” rompen una distribución “canónica” de los espacios de actividad humana, convirtiendo la vivienda en el medio de relación de la familiar, la pareja o el grupo; pero “además” el espacio de trabajo, y el centro de ocio, gracias a Internet y al abundante equipamiento de electrónica de consumo. Antaño la conversión del lugar de residencia en un territorio “también” laboral se consideraba una rémora o una consecuencia de un retraso social, como el que mostraban las casas-granjas*

en las que el cuidado de la ganadería se mezclaba con la vivienda familiar. O el doméstico de la mujer que desempeñaba oficios manuales como coser, bordar, lavar o planchar incluso por cuenta ajena, pero en su propia vivienda, y en época más contemporánea a través de la economía sumergida y en precarias condiciones laborales.

Actualmente la vivienda familiar o personal es "además" un "territorio de ocio" gracias a las tecnologías audiovisuales paro especialmente a Internet. Todo ello unido a una pérdida de definición de los "espacios físicos" como la que antes se describía. Pensemos en el caso de jóvenes de hoy que trabajan en la elaboración de grabaciones musicales en las que cada programador, músico o instrumentista, lo hace desde localizaciones geográficas muy distantes entre si. O el de los nuevos "nichos de empleo" que se describen asociados a las nuevas posibilidades de Internet como red de comunicación. Unido a efectos de composición tan artificial como la des-localización de los servicios telefónicos y las centralitas de grandes compañías, ubicadas a miles de kilómetros de distancia y a cargo de personas que nunca han llegado a pisar el suelo de la entidad a la que en teoría están sirviendo.

Pero, a la vez, las redes van a acentuar todavía más la ruptura entre conceptos considerados hasta ahora "clásicos" en la teoría de la comunicación como el de la emisión de los mensajes, y los receptores, cuando en teoría "todos" "pueden ser" receptores y emisores al mismo tiempo. Algunos de esos modelos hasta ahora "clásicos" de comunicación han entrado en una vía muerta. Hoy en el tramo de jóvenes comprendido entre los 18 y los 30 años el uso de Internet supera al de televisión, contabilizado en horas. Además ese uso de una tecnología aparece por primera vez relativamente equilibrado desde el punto de vista del género.

El debate está sin embargo abierto sobre la perspectiva de la influencia de la red sobre los soportes hasta ahora "tradicionales" en especial por el uso que hacen de ellos los jóvenes. Con dos tipos de puntos de vista: por una parte el de aquellos que presentan esta sucesión de tecnologías de fulgurante implantación como vorazmente transformadoras hasta casi su desaparición de las precedentes; por la otra la de quienes aventuran una coexistencia con muchos matices de diferentes sistemas. A nuestro juicio habría que apostar por la última de las visiones, la más integradora, en la que la presencia de una tecnología de nuevo cuño transforma las anteriores pero no las hace desaparecer. Este hecho se viene repitiendo desde los inicios de la Revolución Industrial.

Mediado el siglo XIX se temió que la aparición del correo, con el "invento" del sello y especialmente la implantación del telégrafo iba a suponer la ruina para las compañías de transporte y los correos a caballo. De la misma manera que se temió injustificadamente que el cine desplazara al teatro, o

la música grabada a los conciertos en directo, o la televisión al cine. Ninguno de ellos reemplazó totalmente al anterior, sino que lo obligó a transformarse hasta el desarrollo de influencias comunes. Ahora el debate es si Internet va a acabar con la prensa escrita o no: puede que la red haya asestado un golpe de muerte a la "prensa impresa de noticias" que se queda vieja nada más llegar a las manos del lector, pero no a la "prensa-espacio de identidad compartida" que otorga un valor añadido nuevo a la función de lector: contrastar sus propias opiniones con las del medio que le es más afín desde el punto de vista ideológico o cultural. Ni siquiera el libro electrónico va a hacer desaparecer al libro impreso, de la misma manera que el eclipse fulminante del vinilo o el CD como soporte debido a muchas razones pero también las de la facilidad de acceso a esos contenidos en la red, especialmente en países de elevada "piratería" audiovisual como España, desplaza pero no elimina al libro, ni al disco considerado casi como un fetiche, todo lo incompleto que se quiera pero icono tangible, y objeto cultural, más allá de lo inmaterial de la red o de la aparente desaparición del soporte físico.

2.1. Las tecnologías y la integración.

La contribución de las técnicas a la creación de estilos de vida mucho más igualatorios es innegable, y se puede acentuar aún más cuando aquellos jóvenes que acaban de llegar a la mayoría de edad al principio de la segunda década del siglo culminen su etapa universitaria en torno a 2020. Podemos mencionar un ejemplo no suficientemente analizado. Dentro de una industria audiovisual que sigue en expansión en una buena parte del mundo no solo por su creciente influencia sino por el nivel de empleo que proporciona dentro de las llamadas industrias culturales y de la comunicación, tradicionalmente la presencia de la mujer ha estado circunscrita al terreno de la creación artística, inicialmente, y en épocas mucho más recientes a la de la gestión y en general al del talento creativo, en una posición todavía muy inferior a la del hombre. Sin embargo donde más se percibía esa diferencia era en determinadas categorías técnicas muy condicionadas por el propio equipamiento. Mientras podía haber mujeres montadoras de video, prácticamente eran inexistentes las mujeres cámaras de video o de televisión, salvo en casos auténticamente testimoniales. Hasta la nómina de directoras de fotografía en cine o en televisión, como el de operadoras era exigua y lo sigue siendo todavía. Pero mucho más en el de las reporteras. Quizás una de las causas venía a estribar en que pese a la aparición del llamado "video ligero" al final de los años 70, los equipos de sistemas como el denominado "betacam" requerían cámaras de un peso aproximado de diez kilos por unidad. Hoy sin embargo las cámaras son infinitamente más ligeras y mucho más manejables, y ello también contribuye a explicar de alguna manera la creciente presencia de mujeres jóvenes en esta profesión antaño prácticamente cerrada a ellas. El caso podría ser extrapolado al de otras actividades que tradicionalmente han necesitado de tecnologías escasamente manejables que han exigido un gran uso de la fuerza, y que hoy al hacerse mucho más ligeras gracias a la informática y a las tecnologías, empiezan a minusvalorar el elemento "fortaleza física" que

antes parecía determinante. Todavía hoy el uso de una "steady cam" , y el manejo de una cámara atada al cuerpo, se había convertido en una profesión prácticamente masculina y para hombres de una cierta robustez, pero al reducirse sustancialmente el peso de los nuevos formatos digitales en muy poco tiempo se va a contemplar una mayor presencia femenina en este terreno.

3. Características de un nuevo modelo de relación con las tecnologías.

En diferentes periodos de la historia del ser humano sus relaciones con los contenidos tecnológicos han ofrecido un amplio abanico de actitudes dando lugar a una extensa gama de posicionamientos, tanto desde el punto de vista de la teoría como de la práctica. Quienes hoy se encuentran en ese tránsito entre "adolescencia" y "juventud"(4) pueden enmarcar su vinculación con las tecnologías bajo características como estas:

- La ciencia y la tecnología nunca son un fin en si mismo, sino que deberían ser un "medio para", un "instrumento" y no un objetivo. La "sociedad científicamente perfecta" no solo es una utopía sino que su imposición puede conducir a la humanidad a los mayores desatinos, a los más sangrientos despotismos, ya sea en nombre de la religión o de las ideas (de esos lodos han bebido aberraciones como los nazismos, fascismos y estalinismos). Una sociedad regida por un ordenador sería un auténtico infierno. Aunque la "maquina perfecta" pueda ser capaz de calcular y evaluar las variables de la mente humana, nunca será capaz de imitarla al cien por cien. Una buena parte de las tecnologías de consumo más comunes hoy han nacido a través de la investigación militar o relacionada con objetivos bélicos. La altísima inversión en este terreno pese a su efectividad finalista ha sido siempre relativa, porque "David y Goliath" no son solo personajes sino conceptos vinculados a la propia condición humana.

- Una forma acentuada de desdibujarse las fronteras entre ciencias y humanidades, entre creación científica y literaria, entre ciencia y cultura, entre tecnología y humanidades... Sistema que aparecía muy marcado en determinadas sociedades que habían accedido a su propia forma de revolución industrial de manera mucho más tardía. El uso de las tecnologías no va en contra de la cultura humanística o del arte, sino que contribuye a crear otras formas nuevas o a potenciar las precedentes.

- Relacionado con lo anterior, las nuevas generaciones de jóvenes se van a encontrar con un panorama de vinculación con las tecnologías en la que las más elementales y las más sofisticadas terminarán por convivir. A mediados del XIX con la fotografía se

(4) Por otra parte conceptos dinámicos no estáticos, que no se corresponden entre si en todas las épocas. Muchos de ellos definidos en la contemporánea. En sociedades como las de las primeras décadas del siglo XX en las que se pasaba de la infancia al mundo laboral, en general con una escasa formación y aprendizaje técnico, la dependencia respecto al origen social era absoluta para la propia definición del concepto. Elemento común a una buena parte de los contenidos más usuales en nuestra sociedad, como "ocio", "deporte", "trabajo", "recreo", "diversión", y muchos otros, reformulados o prácticamente generados en tiempos relativamente recientes ligados a la sociología de lo cotidiano. El asunto nos llevaría a reconsiderar incluso las características de oficios y profesiones que no tienen una fácil correlación entre dos épocas. En una reciente lectura de una novela española de los años 20 llamaba la atención la "profesión" de uno de los protagonistas: "encargado de cobrar las rentas a los aparceros de Extremadura". Todo ello en una sociedad como la de hace un siglo en la que como había sido tradicional en otras épocas "trabajar" no era socialmente lo que estaba mejor visto, sino "disponer de rentas" y por lo tanto de tiempo libre para poder ejercer el ocio clasista.

creyó que iba a acabar la pintura de retrato, relevando la "técnica" al "arte", ignorando que con la nueva tecnología era posible el manierismo o la interpretación personal de un "autor" que era mucho más que un "técnico". Cuando en 1900 apareció el cine y el fonógrafo se pensó que iban a terminar para siempre con el teatro y la música en directo. Más de un siglo después estas últimas aparecen más vivas que nunca, e incluso se benefician de las tecnologías generadas por las primeras. La rápida implantación del libro electrónico en el que previsiblemente muchos de los actuales adolescentes se van a introducir en un periodo más bien corto, no sólo no hará desaparecer el libro impreso sino que posiblemente le permitirá volver a adquirir la característica con la que nació como "objeto y fetiche cultural" por si mismo, más allá de su finalidad como vehículo para la transmisión de palabras y de conceptos. La prensa escrita vive uno de sus peores momentos de su historia por el peso decisivo de Internet, pero se reafirma a la vez en un papel que ya estaba en sus orígenes, por encima incluso de la transmisión de noticias, ahora rápidamente obsoletas por la rapidez de los nuevos medios: vínculo de afinidad y de contraste de las propias ideas. Se trata, por lo tanto de buscar nuevas identidades en función de las distintas aplicaciones tecnológicas.

- La presencia dentro de una "cultura científica" como la que es común a buena parte de los que acaban de empezar a ser jóvenes define radicalmente separaciones generacionales ligadas mucho más al elemento "edad" que al de "renta", por lo menos en el llamado "primer mundo". Es posible fijarse en el conjunto de jóvenes por encima de sus características culturales. Unos pueden proceder de familias llegadas a través de la inmigración y otros ser autóctonos, pero tanto en un caso como en otro apenas se define esa "brecha digital" que si es posible reconocer entre generaciones de jóvenes y de los más mayores.

- Las tecnologías, especialmente las relacionadas con la comunicación, aportan una percepción global de pertenencia a un conjunto humano, pero no borran las identidades locales, sino que incluso ante el riesgo de que se difuminen por la absoluta hegemonía cultural de un casi pensamiento único difundido por esos instrumentos tecnológicos de uso común, provocan el efecto contrario: marcan terrenos de "utilización exclusiva", "territorios comanche" y signos de identidad característicos. Las tecnologías digitales han tirado rotundamente por tierra una de las características atribuidas históricamente al medio televisión, antaño considerado incompatible con la especialización dada su "lentitud". La fragmentación del medio permite en la actualidad la más elevada gama de especificidades; pero menos que Internet que emerge como una suma de millones de minorías con sus propios nichos o puntos de encuentro común en la red.

- En principio una “globalización” no tiene por que ser negativa; salvo cuando se quiere imponer un pensamiento único o la comunicación lo es en una sola corriente unidireccional. Pero el hecho de que las personas jóvenes se “sientan en el mundo” gracias a tecnologías que permiten la instantánea comunicación con otras personas a miles de kilómetros de distancia y con varios océanos de por medio no significa que “pierdan su arraigo”, sino precisamente al contrario, que ese “lugar en el mundo” se establece a través del vinculo con lo cercano; elemento que explica la alta valoración con la que jóvenes de hoy puntúan su relación con determinados espacios (el grupo, el barrio, la ciudad...) frente a lo que ocurría todavía en épocas recientes.

- La familiarización con las tecnologías y su empleo como lugar de uso común o de relación es perfectamente compatible con los tradicionales espacios de uso dentro de los vínculos de interés humano. Cuando a finales del XIX aparecieron en determinadas sociedades urbanas las agencias matrimoniales se pensó, lo mismo que en los 70 cuando se introdujeron los ordenadores en los procesos de selección de aspirantes a parejas, que pondrían en peligro el modelo de relacionarse hasta ahora tradicional basado en la cercanía. En la actualidad las redes sociales ejercen un gran peso y convierten también a Internet en lugar de encuentro, pero ese espacio nunca va a reemplazar al de la propia relación humana, de la misma manera que la conversación telefónica, la web-cam o la videoconferencia prestan un indudable servicio pero en ningún caso van a ser capaces de constituirse en recambio para él contacto directo, que sigue teniendo un peso insustituible en las relaciones, ya sean comerciales o humanas.

- Esto nos remite en último extremo a una relativización de las tecnologías que si bien pueden ser positivas e introducen factores de transformación en las sociedades, siempre han de ser entendidas integradas en la propia dinámica de unos criterios de ética social y de control democrático que son quienes le darán su autentico sentido. A diferencia de los radicales regeneracionistas del XIX y principios del XX que no hacían ascos a los “cirujanos de hierro” y que venían a considerar el progreso científico como un “absoluto” hoy ,-quizás por esa conciencia de fragilidad e interdependencia que la propia globalización nos trasmite-, lo que se valora como clave del progreso o de perfección no son los grandes hechos históricos o las gestas, ni tampoco las conquistas o los productos científicos, sino las realidades más cercanas, algunas de las cuales tienen mucho que ver con un universo como el de las relaciones personales y de los sentimientos, que aparecían ajenos o desplazados hasta hace no hace mucho.

Se produce así una normalización en el uso de la tecnología prácticamente

inédita en la trayectoria de las sociedades humanas en la que las "máquinas" cada vez más sofisticadas adquieren carta de naturaleza y a la que cada día se le exigen nuevas aplicaciones y desarrollos, especialmente por parte de jóvenes que se han criado y se siguen alimentado de esas novedades(5). Pero a la vez, y en contra de lo que ciertos pensamientos auguraban un siglo atrás, esa práctica omnipresencia no ha hecho decaer sino el contrario la valoración de las percepciones más cercanas. En la actualidad esos jóvenes han ganado en algunas de esas características de "ciudadanía universal" más que ninguna otra de las generaciones precedentes, pero su espacio de identidad y sus raíces están mucho más asentadas en elementos de proximidad más cercanos, circunscritos a ámbitos más estrictos de relación, identidades culturales delimitadas radicalmente y signos de uso específicamente propios. En un maridaje de compatibilidades entre lo universal y lo local difícilmente capaz de ser pronosticado en tiempos en los que se debatía inútilmente sobre si las tecnologías iban a asestar o no una puñalada trapera a las humanidades, y las ciencias acabarían por encerrar a las artes y a las letras en el infierno de Dante.

(5)
Véase la alta y constante demanda de nuevos formatos y aplicaciones de los sistemas de convergencia teléfono-ordenador-imagen con "novedades" mínimas pero que provocan una alta demanda especialmente entre personas jóvenes a pesar de las restricciones que han impuesto las circunstancias económicas.

DOCUMENTOS

8

Mª Victoria Carrillo Durán y Ana Castillo Díaz.
Universidad de Extremadura

Cómo crear marcas digitales (Digital Interactive Brand) para la generación digital

Este trabajo pretende reflexionar sobre el papel de la juventud perteneciente a la llamada "generación digital" en su relación con las marcas, en el entorno digital. Se trata pues de ofrecer una serie de apreciaciones a tener en cuenta cuando una marca se plantea actuar en el contexto *online*. Las marcas digitales deberían ser verdaderamente marcas interactivas o Digital Interactive Brand(DIB).En este sentido deberían preocuparse por proporcionar a sus audiencias, acostumbradas a manejarse en el entorno digital, experiencias interactivas. Es imprescindible que las marcas escuchen a sus públicos, en los diferentes lugares en los que la conversación tiene lugar y que empleen las mismas herramientas que éstos utilizan. En definitiva, es fundamental que las marcas presten especial atención a las demandas de la generación digital para que puedan ofrecerles contenidos de interés que constituirán la base de la construcción de experiencias interactivas positivas para ellos y por ende, para las marcas.

Palabras clave: Generación digital, marcas on-line, interactividad, nuevas tecnologías, comunicación.

1. Introducción

En este trabajo se pretende explicar cómo ha evolucionado el concepto de nativo o nativa digital a lo largo de la literatura y cómo este nuevo grupo que presenta unas formas concretas de pensar y hacer, se ha convertido en la generación digital y en el público de interés para las empresas que pretenden trasladar -o crear "ex novo"-sus marcas a este contexto.

El nuevo entorno presenta no solo particularidades para los receptores que se acercan a este mundo digitalizado con cierta frecuencia, sino que obliga a los entes implicados: empresas poseedoras de las marcas, medios y empresas de comunicación digital a entender en profundidad las peculiaridades de este mercado en el que existen algunos mitos y cierta confusión conceptual en torno a lo qué es digital e interactivo.

Como resumen de este trabajo podemos decir que las marcas que pretenden lanzarse a la aventura digital tienen rasgos particulares que nos inducen a definirlas particularmente como DIB (Digital Interactive Brand). Su característica básica es la obligación de generar experiencias

interactivas reales y adaptadas a los sujetos y, como consecuencia, la necesidad de conocer las demandas de servicio y utilidad que requiere la generación digital.

2. Generación Einstein y nuevas tecnologías

Desde hace ya algunos años asistimos a un acelerado cambio en las formas y en los procesos comunicativos. Todo lo que hoy en día lleva la calificación de digitales sinónimo de progreso.

Las personas que han nacido en el seno del desarrollo de las nuevas tecnologías de la información presentan unas características que están marcadas por el contenido y la forma de la información que reciben a través de los distintos soportes multimedia a los que están intensamente expuestos.

Según la teoría de Marc Prensky (2001)(1) la denominada *Generación Einstein* se caracteriza, frente a los inmigrantes digitales, porque:

- Reciben la información rápidamente
- Les gusta el trabajo en paralelo y la multitarea
- Prefieren imágenes a texto
- Prefieren el acceso aleatorio
- Funcionan mejor cuando trabajan en red
- Prosperan con la satisfacción inmediata y bajo recompensas frecuentes
- Prefieren los juegos al "trabajo serio".

Christopher Harris (2006)(2) identifica tres tipos de públicos en función de su uso de la tecnología: voyeurs (conocen la existencia de la tecnología pero no la usan), inmigrantes (que participan en las redes digitales, pero de un modo limitado) y nativos (hombre y mujeres que han adoptado su modo de vida a un uso intenso de la tecnología digital).

Boschma (2006, 2008)(3) se refiere a esta nueva generación *como Generación Einstein* y describe sus características en comparación con la generación del Baby-boom y la Generación X.

(1)
Prensky, M. (2001).Digital Natives, Digital Immigrants .On the Horizon (MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001).

(2)
Harris, C. (2006). Knowing, Participating, Living. http://schoolof.info/infomancy/?p=159 .[Fecha de acceso 12 de diciembre de 2010].

(3)
Boschma, J. (2006). Generación Einstein. Más listos, más rápidos y más sociales. Comunicarse con los jóvenes del siglo XXI. http://www.innobasque.com/Modulos/DocumentosVisor.aspx?docId=299 [Fecha de acceso 12 de noviembre de 2010].
Boschma, J., Groen, I. (2008). Generación Einstein. Más listos, más rápidos y más sociables. Barcelona: Ediciones Gestión 2000.

Tabla 1: **Generación Baby boom, Generación X y Generación Einstein**

Baby boom	Generación X	Generación Einstein
1945-1955	1960-1985	1988-actualidad
Protesta	Negatividad	Optimismo
Reconstrucción de posguerra	Depresión económica	Crecimiento, estructuración y prosperidad
Muchísimos ideales	Vacío ideológico	Ideas tradicionales
Ardientes	Relativistas	Serios
Otro futuro	Ningún futuro	Buen futuro
Búsqueda de la personalidad	La personalidad es un concepto	La personalidad es algo real
La identidad es ser independiente de los padres y de la autoridad	La identidad equivale a pertenecer a un grupo	La identidad es ser sincero con uno mismo
Salir de la familia	Familia sin raíces	Deseo

Fuente: Adaptado de Boschma, 2008.

Sin embargo las teorías en torno a la idea de generación digital se remonta a años anteriores y ha sido tratada por diferentes autores.

Tabla 2. **Teorías sobre la generación nativa digital**

Año	Teoría	Autores
1983	Globalización	Theodore Levitt
1998-2008	Evolución demográfica	Tapscott (1998), Sinclair y Cerboni (2008)
1982	Teoría de las edades de las audiencias	Palmgreen y Rayburn
2008	Teoría de las gratificaciones y motivaciones en el uso de Internet	Blumler
2008	Teoría invertida de la pirámide de Maslow	Boschma
2008	Ciudadanos digitales vs nativos digitales	Roca
2008	Forma y grado de interacción con la información	Palfrey y Gasser

Fuente: Gertrudix, F.(2010)(4).

En general se comienza a hablar de la generación digital a raíz de la aparición del ordenador como instrumento de entretenimiento y aprendizaje, distinguiendo dos periodos: el primero a partir de 1982 corresponde con la llamada Generación Y (sucesión de la X) y un segundo con la aparición de Internet (Generación “Why” o “Z”).

Es posible localizar otras denominaciones: “Millenials”, “Internet Generation” para referirse a la última franja de edad, Google Generation, iGeneration.

(4) Gertrudix, F. (2010): Una taxonomía del término “nativo digital”. Nuevas Formas de Relación y de Comunicación. Congreso Alfabetización Mediática y Culturas Digitales, disponible en http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/files/adjuntos/Una%20taxonom%C3%ADa%20del%20t%C3%A9rmino%20%E2%80%9Cnativo%20digital%E2%80%9D.%20Nuevas%20formas%20de%20relaci%C3%B3n%20y%20de%20comunicaci%C3%B3n..pdf . [Fecha de acceso 12 de noviembre de 2010].

Tabla 3. **Denominaciones de las generaciones en función de su uso de las nuevas tecnologías**

Nombre	Años	Investigador	Características
Generación Net o Echo boomers	1977-1997	Don Tapscott Diana G. Oblinger James I. Oblinger	Aceptan la diversidad. Son curiosos. Son asertivos e independientes
Generación Einstein	1988-	Jeroen Boschma	Más listos, más rápidos y más sociables. Conocen las reglas del marketing. Leen la prensa como periodistas. Miran películas como directores de cine. Analizan anuncios como verdaderos publicistas.
Generación Y o Generación Why	1981-2000	Stephen Merrit y Jean M. Twengen	Continuación de la Generación X Actitud crítica, desafiante y retadora. Son fieles a las personas, no a los grupos e instituciones. Trabajan para vivir y no viven para trabajar.
Generación del Milenio, Millenials o Nintendo	1981-2000	Howe y Strauss	La última generación del siglo XX. Sobre estimuladosy saturados de actividades desde la niñez.
Generación Dig (Digital)		Alex Serge Vieux	Son tolerantes, optimistas y colaboradores (cultura Wiki) Rompen el estereotipo negativo de la juventud
Generación Z o Generación Arroba	1995-2001		La primera generación del siglo XXI y continuación de la generación Y Son consumidores activos con gran poder de decisión de compra en la familia. Pertenecen a núcleos familiares pequeños.

Fuente: Gertudix (2010)(5).

Boschma (2006)(6) identifica una serie de consecuencias de la inmersión de este grupo social en la Sociedad de la Información:

1-Fin de los monopolios del conocimiento: hay tanta información que ya nadie puede erigirse en portador único de la verdad, como ocurría antes. De este modo varía el papel de los medios de comunicación (lo que antes se encontraba en un libro o en un periódico era verdad, ahora ya no) y de las autoridades (gobierno, profesores, iglesia), que pasan de ser autoridades del saber a convertirse en una fuente más del conocimiento.

2-Modo diverso de adquirir la información. La juventud obtiene la información de manera diferente, no lineal, como en Internet. No sufren una sobrecarga de información. Saben que hay más información de la que pueden aprender y eligen en consecuencia la más relevante para ellos. La palabra ya no juega un papel tan central como antes debido a la cultura de la imagen (televisión).

(5)
Gertrudix, F. (2010): Una taxonomía del término "nativo digital". Nuevas Formas de Relación y de Comunicación. Congreso Alfabetización Mediática y Culturas Digitales, disponible en http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/files/adjuntos/Una%20taxonom%C3%ADa%20del%20t%C3%A9rmino%20%E2%80%9Cnativo%20digital%E2%80%9D.%20Nuevas%20formas%20de%20relaci%C3%B3n%20y%20de%20comunicaci%C3%B3n..pdf . [Fecha de acceso 12 de noviembre de 2010].

(6)
Boschma, J. (2006). Generación Einstein. Más listos, más rápidos y más sociales. Comunicarse con los jóvenes del siglo XXI. http://www.innobasque.com/Modulos/DocumentosVisor.aspx?docId=299 [Fecha de acceso 12 de noviembre de 2010].

3-Modificación del papel del ordenador: el ordenador ha pasado de ser una refinada máquina de escribir a convertirse en una herramienta para socializarse. Un medio para ponerse en contacto con los demás y presentarse a uno mismo a través del chat, programas de mensajería instantánea (como MSN Messenger), weblogs y páginas de perfil.

4-La juventud adquiere así un poder único: pueden castigar a las empresas en sus weblogs, tomarse el pelo entre sí a través del chat, o hacer caer en picado de forma masiva (o por el contrario hacer popular) a determinadas empresas o marcas.
Desde el punto de vista de la comunicación nos encontramos ante una generación que conoce perfectamente cómo funciona la información y la comunicación y que concede un importante valor emocional a los medios audiovisuales, a los que están constantemente conectados. A su vez están interconectados entre sí a través de las redes sociales a las que acceden por distintas plataformas con conexión a Internet (móviles, pdas, ordenadores...).

Las marcas empiezan a ser conscientes de esta realidad y poco a poco se lanzan al mundo digital. Aun así, el panorama de las marcas en el entorno digital es incipiente y su éxito dependerá de la capacidad de las empresas para entender a la generación digital y para adaptar las experiencias digitales que ofrecen, a las necesidades de esta nueva audiencia.

Las marcas en el nuevo entorno recrean una serie de características que las hacen diferentes a las marcas en el entorno *offline*, de ahí la aportación de un nuevo concepto para ellas: DIB (Digital Interactive Brand).

En la creación de una DIB están implicadas, además de la audiencia, las empresas anunciantes u organizaciones que van a invertir en trasladar sus marcas al entorno *online* o en crear marcas digitales, el medio que va a obtener recursos de esta inversión (Internet, TV digital o móviles...) y las empresas de comunicación digital que crean las aplicaciones para las marcas en este nuevo entorno.

Es fundamental la integración de los agentes implicados: medio, anunciante y empresa de comunicación para que el resultado de la experiencia sea el aprendizaje del público que obtiene un servicio satisfactorio, y por tanto, una experiencia que le apetece repetir a lo largo del tiempo.

3. La creación de "experiencias interactivas" y la generación digital

Crear una DIB exige en primer lugar un conocimiento mayor de la interactividad y de cómo funciona, y sobre todo un mayor conocimiento de lo que denominamos "experiencias interactivas" para el sujeto.

Una "experiencia interactiva" en el entorno digital (llámese Internet, TV digital, telefonía móvil...) es aquella en la que el sujeto desarrolla una acción de forma libre con una o varias personas y en tiempo real. Las experiencias interactivas cuando están bien construidas y desarrolladas permiten dar un "servicio" y se alejan de ser un mero contenido inanimado.

En esta línea, la expresión "experiencia interactiva" se compone de dos términos:

- La palabra "experiencia" se refiere a un aprendizaje que se adquiere con el uso y la práctica, por tanto exige volver sobre el hecho que la ha generado; he aquí la clave de la fidelización. Para que se dé la fidelización es necesario que el sujeto vuelva a realizar el mismo itinerario de navegación, porque se ha sentido satisfecho con la experiencia y ha interiorizado esa enseñanza. Para este propósito lo importante será, en gran parte, crear experiencias realmente interactivas y satisfactorias para el público objetivo, y por tanto, conocerlo a la perfección.

- El otro término que compone la expresión es "interactivas". Es una realidad el desconocimiento que sobre la interactividad existe aún en la actualidad. Así, oímos hablar de comunicación digital y de comunicación interactiva como sinónimos, interpretando que lo digital es interactivo, cuando la realidad es que no todo lo interactivo es digital y menos aún todo lo digital es interactivo.

En esta línea se suele identificar el término "marca digital" y el término "marca interactiva" simplemente por encontrarse en un medio digital. Todo ello nos acerca cada vez más, a la errónea concepción estricta de "digitalización" igual a "interactividad" como una condición *sine qua non*, como si no pudiera darse la una sin la otra. Por ejemplo: si una marca tiene presencia en una página web, ya suele ser considerada como una marca interactiva, cuando en la mayor parte de los casos, a lo máximo que alcanza es a ser digital, puesto que es esta la tecnología que la soporta.

La realidad es que la mayoría de las veces se da la digitalización sin la interactividad, aunque lo ideal es que se integraran definitivamente y se asumieran en las formas de creación de contenidos tanto en Internet, televisión digital y telefonía móvil.

Frente a la definición correcta de interactividad, la digitalización es básicamente la elaboración o traducción de la información a un código

binario que garantiza, como principales ventajas, una mayor velocidad y capacidad de transmisión de datos.

Este panorama deviene en un nuevo contexto para la DIB. El concepto de "novedad" no se limita al hecho de estar o no en un medio digital. La marca digital interactiva o DIB debe ser ante todo interactiva, dando por hecho que ésta es digital tanto en el contexto de Internet como en el de la telefonía móvil o el de la televisión digital.

Antes de seguir avanzando es necesario explicar, aunque sea brevemente, cuales son las condiciones de la interactividad. Muchos son los problemas que ha suscitado esta palabra (Blattberg y Deighton, 1991; Prado, 1993; Bezjian-Avery, Calder, Shankar, Smith, 2000)(7). El conflicto terminológico se debe a la multitud de puntos de vista y el escaso desarrollo del término en lo que se refiere a la posibilidad del mismo de crear experiencias para los públicos.

Para que exista la interactividad es fundamental un canal de retorno que permita que la emisión se vaya actualizando con la respuesta de los que actúan. Incluso es algo más que el canal de retorno, en realidad empieza en donde acaba el *feed-back*, donde el retorno de la comunicación es el comienzo de lo que llamamos "experiencias interactivas", que se definieron ya en Carrillo (2005)(8) por tres características básicas:

- Estas experiencias animan a ejercer mayor control sobre la acción que se realiza o, lo que es lo mismo, animan a generar un **control activo** por parte del sujeto que puede entrar y salir de la experiencia que él mismo está generando libremente, y en la que el número de decisiones que se puede tomar es amplio.

- Permiten mayor **sincronía** o mínimo lapso de tiempo que separa las reacciones de los sujetos que participan, consiguiendo aumentar la simetría entre los públicos que interactúan (Prado, 1993)(9).

- La interactividad debe permitir la **multidireccionalidad**, o posibilidad de crear discurso no sólo entre dos, sino entre varios sujetos, en distintas direcciones e incluso a distintos niveles de implicación (Prado, 1987).

Por otra parte, no todos los públicos experimentarán la interactividad en el mismo grado, ya que habrá receptores más acostumbrados o con más tiempo-interés, como la generación digital, y otros para los que ésta suponga una experiencia compleja o poco interesante.

Así, como vemos en las figuras 1 y 2, el modelo de la marca digital ha evolucionado desde el mero tratamiento de datos a la creación de experiencias envolventes, de manera que la marca digital debe estar compuesta de valores racionales y emocionales que configuren la promesa de marca (o aquello que se promete conseguir a través de la relación del sujeto con ella). Cuanto más envolvente, la experiencia será más interactiva y enriquecerá más a la marca que la soporte.

(7)
Blattberg, R; Deighton, J (1991), "Interactive Marketing: Exploiting the Age of Addressability,"Sloan Management Review, 33 (1), págs 5-14.
Prado, E. (1993) "Comunicación Interactiva. El futuro empezará "ayer" en comunicación interactiva" Institute of International Research. Madrid.
Bezjian A, A; Calder, B; Lacobucci, D (1998), "New Media Interactive Advertising vs Traditional Advertising" Journal of Advertising Research, 38 (July/August), 23-32.
Shankar, V., A. K. Smith, A. Rangaswamy (2000), "Customer Satisfaction and Loyalty in Online and Offline Environments," eBusiness Research Center Working Paper 02-2000, Penn State University.

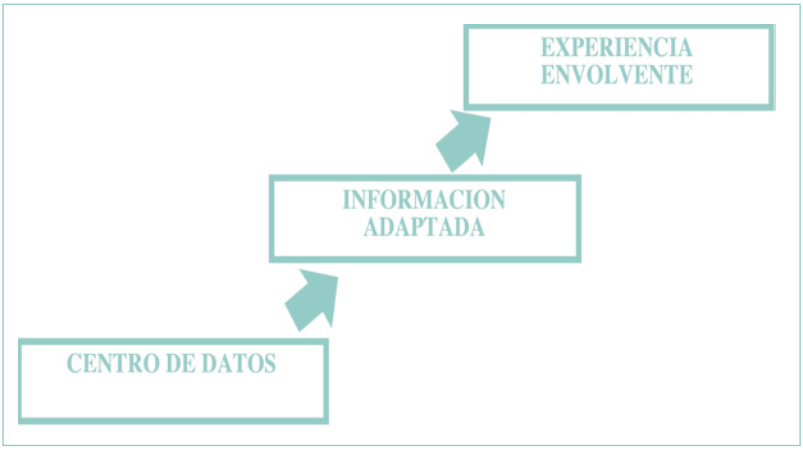
(8)
Carrillo, M.V. (2005) "La interactividad: un reto para la publicidad en el entorno digital on line" Zer, 18, pp. 9-24.

(9)
Prado, E. (1993) "Comunicación Interactiva. El futuro empezará "ayer" en comunicación interactiva" Institute of International Research. Madrid.

Figura 1. Naturaleza de la marca digital.

Fuente: de Chernatony (2003)(10)

Figura 2. Evolución de la marca digital



Fuente: de Chernatony (2003)(11)

En esta línea, la DIB debe plantearse un conjunto de acciones que permitan la creación de experiencias envolventes a través de contenidos capaces de generar satisfacción para el público a través del servicio que aportan.

Para que esto se produzca la integración entre la empresa propietaria de la marca y los públicos es necesaria. Ambos deben construir una experiencia sobre todo interactiva (según lo dicho más arriba) y diferente. Por tanto, el conocimiento y definición de esta nueva generación nacida en este entorno es una obligación para las organizaciones que quieren estar presentes en este aun impreciso contexto digital.

(10)
De Chernatony, L. 2003, «Brand building on the Internet" [en línea]. Disponible en:http://www.business.bham.ac.uk/research/marketing/crbm/papers.shtml. [Fecha de acceso 2 de noviembre de 2010].

(11)
De Chernatony, L. 2003, «Brand building on the Internet" [en línea]. Disponible en:http://www.business.bham.ac.uk/research/marketing/crbm/papers.shtml. [Fecha de acceso 2 de noviembre de 2010].

4. ¿Qué busca la generación digital en el contexto de las BID?

La generación digital busca experiencias interactivas y no mero contenido. Así, la digitalización y su impacto permiten que a igual ancho de banda se puedan llegar a transmitir entre seis y diez veces más información que con la difusión analógica. Esta ventaja técnica no supone una mejora de los contenidos, ni que estos sean más interactivos, o que provean de mayor número de experiencias a la generación digital. La digitalización pone a disposición de las marcas estas potencialidades aunque, por supuesto, la disponibilidad de estas ventajas no garantiza su aprovechamiento para prestar unos servicios personalizados y de valor añadido para la juventud usuaria.

De aquí que sea especialmente importante profundizar en la diferencia entre la noción de "contenido" y "experiencia" en medios digitales. En la creación de una DIB dirigida a la generación digital, un contenido puede ofrecer una experiencia más o menos útil para el público. Esta graduación va a depender directamente de la cantidad de interactividad que posea, de forma que permita a cada uno diseñar una comunicación afín a sus intereses. Cuanto más interactivo sea un contenido, podrá tener la posibilidad de crear más experiencias para usuarios y usuarias, y será también más rentable para el anunciante y el medio.

La experiencia interactiva es la gran baza de los entornos digitales. Como explica Bastos (2005)(12) "Si conseguimos generar esa experiencia interactiva entre un usuario y una marca estamos consiguiendo que el usuario interiorice los mensajes a través de esa experiencia y los haga suyos. Ya no es la marca la que lanza un mensaje al usuario, es el usuario el que se está implicando directamente con el concepto".

5. La generación digital es el centro de la experiencia interactiva

Ya hemos visto la importancia y el sentido que encierra crear experiencias interactivas, pero ahora veremos el significado que estas experiencias deben tener para los públicos y lo que en el entorno de Internet -sobre todo- se denomina el **customercentricexperience.** La experiencia que el público experimenta al entrar en contacto con la DIB –especialmente diseñada para él- debe ser el punto más importante a tener en cuenta por la marca.

Por tanto, estamos pasando del ***productcentric,*** producto como centro del negocio, al ***customercentric***, donde quien pasa a ser el centro es el que consume, o al *audiencecentric* o incluso al *stakeholdercentric* a través de la experiencia que la marca proporciona a cada uno de sus públicos.

Un riesgo inherente a la comunicación en la que el receptor es coautor del mensaje (como sucede en las experiencias interactivas) es la pérdida de

(12) Bastos, J.L. (2005) "Reflexiones interactivas" http://mosaic.uoc.edu/articulos/jlbastos0105.html Mosaic - Graduado en Multimedia – UniversitatOberta de Catalunya. 21.02.05

control por parte del emisor. Si bien es cierto que el emisor pierde el papel de figura omnisciente que domina todo el proceso comunicativo, también es verdad que gana la posibilidad de fidelizar a públicos cuya complicidad es muy difícil ganar, y más aún, en un entorno donde existen infinidad de puertas de salida y entrada, como es el entorno digital.

Las DIB consisten en poder crear "experiencias interactivas" en medios digitales. La clave del éxito para conseguir aumentar el valor de la marca en este entorno saturado de oferta y de homogeneidad se basa en la capacidad de sostener en el tiempo una percepción de diferenciación en los públicos. Así, para Alloza (2002)(13) "La coherencia que consiga una organización, en todos los contactos con la marca, determinará la capacidad de esa marca para establecer su propio espacio diferenciado en el territorio de la mente y para construir un vínculo de lealtad y de compromiso con sus públicos".

En el entorno de los medios digitales la creación de una DIB no se limita a conseguir audiencia, sino que debe satisfacer de forma continuada las expectativas de servicio y calidad de los públicos, sólo así se podrá conseguir la fidelización. Para ello, las DIB deben combinar las tres características descritas más arriba para que se pueda dar la interactividad (control activo, sincronía y multidireccionalidad). Esto le permitirá ofrecer servicios llenos de contenidos interactivos capaces de generar experiencias satisfactorias que permitan la fidelización.

En esta línea, las empresas de comunicación que se especialicen en crear y gestionar DIB deberían entender:

- Primero: que existe una nueva generación de personas, nacidas en el nuevo entorno digital, cuyas necesidades son diferentes a las que tienen cuando no están actuando en el entorno *online* y que exigen un mayor nivel de interacción real.

- Segundo: saber que lo principal es poder generar experiencias, para lo que se necesita integrar "contenidos" e "interactividad", por tanto necesitamos contenidos interactivos y no contenidos independientes de la interactividad, donde ésta se añade mediante una aplicación, a posteriori. La interactividad no debe entenderse como un postizo, debe partir desde la concepción de la idea y ser tomada en consideración para la gestación y desarrollo de la estrategia. Sólo de esta forma el público podrá disfrutar de una experiencia realmente interactiva que le aporte la satisfacción y el valor esperado.

- Tercero: deben entender lo que significa una "experiencia interactiva". Toda experiencia necesita un *contenido* capaz de generar un *servicio* -como la utilidad que un sujeto obtiene de lo que otro ejecuta en atención suya-. Los contenidos en los que la interactividad está asumida y no "añadida" son los que generan

(13)
Alloza, A (2002) "Integración de los intangibles estratégicos" XIII Congreso de valores de Empresa y Sociedad. 2002. 5 http://www.valor-lider.net

servicios más útiles para los públicos experimentados en este contexto y por tanto experiencias más positivas.

- Cuarto: deben entender que *contenidos y servicios* deben fusionarse por medio de la "creatividad". Esta palabra toma ahora una nueva dimensión pues no sólo depende de las ideas (aunque éstas son fundamentales) sino más que nunca, de las posibilidades técnicas que las hagan realidad. Lo que queremos decir es que la creatividad será un éxito si puede crear "experiencias interactivas" en la forma prevista y la tecnología que la soporte lo permita.

- Quinto: deben asumir que crear "experiencias interactivas" es a la larga hacer posible una enseñanza que se manifestará en aprendizaje, cambio de actitud e incluso de comportamiento. Un aspecto clave para conseguir la fidelización es la atención personalizada de las exigencias particulares o la capacidad de particularizar las experiencias creadas mediante la adecuación de los contenidos a los diferentes públicos digitales y al nivel de interactividad exigida por cada uno de ellos.

- Sexto: deben entender que la generación digital está deseosa de vivir experiencias agradables. Una experiencia positiva con una determinada marca crea la necesidad de volver, y obtiene como resultado final la lealtad a la marca y la repetición de la experiencia a través del mismo camino aprendido, o lo que es lo mismo, a través del mismo medio. Conseguir esto es tener una ventaja competitiva que se erige como factor diferenciador y que resulta muy difícil de superar.

Un ejemplo de la forma en que las marcas se están trasladando al entorno digital es el ofrecido por la marca Dunking Donuts(14). Dunkig Donuts es una cadena de locales de cafetería y pastelería americana. La marca está haciendo uso en la actualidad de las redes sociales, Facebook y Twitter, tratando de convertir su marca en una DIB, creando presencia de marca y reputación *online* en el nuevo medio. Como puntos a favor debemos decir que la empresa cuenta con un número destacado de seguidores (en Twitter tiene casi 44.000 seguidores, mientras que en Facebook, la cantidad supera el millón cien mil) lo que la marca ha aprovechado para crear experiencias de relación con sus públicos a través de concursos y campañas que han tenido una excelente repercusión hasta este momento.

A mediados de 2009, lanzó el concurso "KeepitCoolatta" (siendo éste uno de sus productos). El concurso consistía en que los usuarios y usuarias subían sus fotos bebiendo el producto y así obtenían premios de cierto valor, como un i-Phone.En 2010, la organización intentó repetir el éxito con el lanzamiento de una nueva estrategia denominada "TwinterGames" para Twitter.

(14)
Pérez Acosta, V. (2010): "Casos de éxito: Dunking Donuts" http://www.laflecha.net/canales/empresas/articulos/casos-de-exito-dunking-donuts [Fecha de acceso 30 de diciembre de 2010].

Nuevamente, la idea consistía en que la juventud subiera sus fotos, con determinados *hashtags* (palabras precedidas de este signo (**#**) que se usan para hablar de determinados temas y que tienen el objetivo de agrupar *tweets* -micro-entradas de texto de una longitud máxima de 140 caracteres-que hablen de un mismo tema facilitando así la búsqueda de información sobre la marca). En esta campaña, los premios no fueron de tanto valor, por lo general una tarjeta de obsequio de cincuenta dólares para consumir en sus propios establecimientos.

Aunque la propia marca aseguraba demostrar que no era necesario organizar concursos con premios suntuosos, puesto que el estímulo para que el público participen o es el económico, es evidente que la asociación de la marca a la consecución de premios no ayuda a crear experiencias interactivas con valor por sí mismas, sino por el valor del premio que ofrecen.

Por otra parte, sí es acertado asociar las experiencias creadas a las ganas de participar y a la diversión, lo que puede crear efectos altamente positivos. La marca ha buscado la sintonía con su público, dándoles diversión, placer, entretenimiento y sentido de pertenencia.

En general, las marcas deben conectar con la juventud digital apostando por tener una presencia constante en los canales digitales, no itinerante, creándose así un hueco en los hábitos del público. El mayor éxito será pues conseguir que cada usuario o usuaria se pasee diariamente por la página, la red social o el medio para ver con qué novedad se encuentra. La clave está en la creación de un estilo propio de comunicación, innovador y que aproveche las particularidades del medio en el que se encuentra.

Hasta el momento, las empresas se acercan con sigilo a los nuevos canales tales como las redes sociales, aunque ya empiezan a tomar en serio el hecho de acercarse a esa enorme audiencia digital que permanece cautiva en todos los ya viejos y nuevos medios digitales.

Llegados a este punto y después de haber hablado largo y tendido sobre los parámetros que definen las marcas interactivas digitales, según nuestro criterio, mostramos el contexto que definirá las DIB en su relación con las nuevas generaciones digitales:

- El sujeto debe ser conocido por quienes gestionan las marcas y las marcas deben ser adaptadas a los sujetos, entendiendo el comportamiento de los diferentes tipos de públicos y las necesidades de interactividad que cada uno precisa a la hora de disfrutar su propia experiencia digital, ya que ésta debe permitir ser personalizada o al menos adaptada, al grado de utilidad deseado.

- La DIB convivirá con la marca *offline*, además, la experiencia obtenida en el entorno digital será particular, pero debe estar

integrada con el resto de acciones *online*, y en resumen, la experiencia creada nunca deberá ser contradictoria con la marca vivida fuera del entorno digital.

- El medio debe estar preparado para asumir nuevas herramientas para dirigirse a los públicos y permitirles vivir experiencias diferentes según sean sus intereses. Para ello, deberá colaborar con las empresas que poseen las marcas y alcanzar así el máximo conocimiento sobre los públicos digitales, que permitirá adecuar la experiencia a los diferentes tipos de públicos, lo que repercutirá en positivo para todos los agentes de este mercado.

- Los contenidos de marca en medios digitales no tendrán sentido si no son interactivos y si no generan un servicio útil y completo para el público, capaz de llevarles al entretenimiento. Así aumentará en ellos el diseño y la creatividad en la medida que la tecnología lo permita, y con total seguridad, se crearán nuevos lenguajes de comunicación para cada medio digital.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alloza, A (2002) "Integración de los intangibles estratégicos" XIII Congreso de valores de Empresa y Sociedad. 2002. 5 http://www.valor-lider.net.

Bastos, J.L. (2005) "Reflexiones interactivas" http://mosaic.uoc.edu/articulos/jlbastos0105.html Mosaic - Graduado en Multimedia –Universitat Oberta de Catalunya. 21.02.05.

Bezjian A, A; Calder, B; Lacobucci, D (1998), "New Media Interactive Advertising vs Traditional Advertising" Journal of Advertising Research, 38 (July/August), 23-32.

Blattberg, R; Deighton, J (1991), "Interactive Marketing: Exploiting the Age of Addressability, "Sloan Management Review, 33 (1), págs 5-14.

Boschma, J. (2006). Generación Einstein. Más listos, más rápidos y más sociales. Comunicarse con los jóvenes del siglo XXI. http://www.innobasque.com/Modulos/DocumentosVisor.aspx?docId=299 [Fecha de acceso 12 de noviembre de 2010].

Boschma, J., Groen, I. (2008). Generación Einstein. Más listos, más rápidos y más sociables. Barcelona: Ediciones Gestión 2000.

Bringué, J.;Sádaba, C. (coords.): La generación interactiva en España. Niños y adolescentes ante las pantallas, Ariel, Barcelona, 2009.

Carr, N. (2008).El gran interruptor. El mundo en red, de Edison a Google, Deusto, Barcelona.

Carrillo, M.V y Castillo, A (2006) "La Nueva Publicidad Digital (NPD): Servicios Digitales y Contenidos Interactivos que Generen "Experiencias" en los Consumidores" Número 45, año 10, junio - julio 2005.

Carrillo, M.V. (2005): "La interactividad: un reto para la publicidad en el entorno digital on line" Zer, 18, pp. 9-24.

Dans, E. (2010).Todo va a cambiar. Tecnología y evolución: adaptarse o desaparecer, Deusto, Barcelona.

De Chernatony, L. 2003, «Brand building on the Internet" [en línea]. Disponible en:http://www.business.bham.ac.uk/research/marketing/crbm/papers.shtml. [Fechade acceso 2 de noviembre de 2010].

Del Río, J. (2007). Atlas de la brecha digital, España 2007. http://www.esnips.com/doc/cb40a03b-cf3d-4869-9ed6 . [Fechade acceso 4 de noviembre de 2010].

Eighmey, J., & L., M. (1998). Adding value in the information age: Uses and gratifications of sites on the world-wide web .Journal of Business Research, 41 (3) , 187-194.

Fleming, P. (2002). La Ciberesfera, una teoría en plena expansión. http://www.icemd.com/areaentrada/articulos/consulta-art.asp?Id=107 . [Fecha de acceso 2 de noviembre de 2010].

García Fernández, F. (2009).Nativos interactivos. Los adolescentes y sus pantallas: reflexiones educativas, Foro Generaciones Interactivas, Madrid.

Gertrudix, F. (2010): Una taxonomía del término "nativo digital". Nuevas Formas de Relación y de Comunicación. Congreso Alfabetización Mediática y Culturas Digitales, disponible en http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/files/adjuntos/Una%20taxonom%C3%ADa%20del%20t%C3%A9rmino%20%E2%80%9Cnativo%20digital%E2%80%9D.%20Nuevas%20formas%20de%20relaci%C3%B3n%20y%20de%20comunicaci%C3%B3n..pdf . [Fecha de acceso 12 de noviembre de 2010].

Harris, C. (2006). Knowing, Participating, Living. http://schoolof.info/infomancy/?p=159 . [Fecha de acceso 12 de diciembre de 2010].

Howe, N. S. (2000). Millennials Rising: The Next Great Generation .Vintage Books.http://schoolof.info/infomancy/?p=159 . [Fecha de acceso 2 de noviembre de 2010].

Palmgreen, P. y. (1982). Gratifications sought and media exposure an expectancy value model. CommunicationResearch, 9 , 561-580.

Pardo Kuklinski, H. (2010).Geekonomía. Un radar para producir en el postdigitalismo, Universidad de Barcelona, Barcelona.

Pisani, F.; Dominque, P. (2008). La alquimia de las multitudes. Cómo la web está cambiando el mundo, Paidós, Barcelona.

Piscitelli, A., Adaime, I.,Binder, I. (2010).El Proyecto Facebook y la posuniversidad. Sistemas operativos sociales y entonos abiertos de aprendizaje, Ariel, Barcelona.

Piscitelli, A. (2009).Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación, Santillana, Buenos Aires.

Prado, E. (1987) "¿Hacia un nuevo ecosistema comunicativo? Promesas y realidades de las fibras ópticas"Telos, núm. 10, Fundesco. Madrid.

Prado, E. (1993) "Comunicación Interactiva. El futuro empezará "ayer" en comunicación interactiva" Institute of International Research. Madrid.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants .OntheHorizon.

Scolari, C. (2008). Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva, Gedisa, Barcelona.

Shankar, V., A. K. Smith, A. Rangaswamy (2000), "Customer Satisfaction and Loyalty in Online and Offline Environments," eBusiness Research Center Working Paper 02-2000, Penn State University.

Tapscott, D. (1998). Creciendo en un entorno digital. McGraw Hill, Santa Fé de Bogotá.

Pérez Acosta, Víctor (2010)"Casos de éxito: Dunking Donuts"http://www.laflecha.net/canales/empresas/articulos/casos-de-exito-dunking-donuts[Fecha de acceso 30 de diciembre de 2010].

DOCUMENTOS

9

Juan Marchán. Escritor y periodista, responsable de los Nuevos Proyectos del Teatro Real de Madrid

Nuevas tecnologías: choque de generaciones y teatro científico

Este artículo abarca dos fases bien diferenciadas de razonamiento. Por un lado trata de ilustrar acerca de la incidencia que el continuo avance de las nuevas tecnologías tiene indefectiblemente en las diferencias generacionales, y que esta no es una particularidad de los flamantes tiempos que vivimos, sino que es algo afín a cada momento en la historia, que es, en sí mismo, inédito. Reflexiona acerca de la globalización y las *ciber-relaciones* que sin duda están dando origen a un NUEVO SER HUMANO, a unos nuevos, nuevas jóvenes (tecno-juventud). El otro plano de razonamiento está enfocado hacia la tecnología aplicada y, en concreto, empleada en el teatro como arte total a través del cual el ser humano se manifiesta y retrata desde la antigua Grecia, y que ahora debe afrontar un giro "obligado" por las nuevas tecnologías, pasando del teatro artesano al tecno-teatro.

Palabras clave: Tecnología, juventud, generación, Historia, Humanidad, globalización, sociabilidad, sociedad, teatro, arte, artesanía, cine, gestión

1. Choque de generaciones

1.1 A modo de introducción: nuevas / viejas tecnologías

Es importante, necesario antes de empuñar el bisturí en la disección intelectual requerida, que divaguemos, a ser posible sin perder el norte, en el significado de lo que, curiosamente desde que la razón nos alcanza, conocemos como "nuevas tecnologías". Nos interesa centrarnos en algunas de sus causas y efectos en las relaciones entre humanos. Y en comprobar que este calificativo de "nuevas tecnologías" es un "viejo" conocido.

Detengámonos primero unos minutos en hojear el diccionario de la Real Academia Española, lo que siempre supone un buen primer paso para iniciar futuras conjeturas y elucubraciones. En esas páginas comprobamos que la palabra *tecnología* deriva en primer lugar de un término griego cuya significación global viene a ser "tratado de arte", y su primera acepción es la que sigue: "Conjunto de los conocimientos propios de un oficio mecánico o arte industrial". Bien, esta es una primera pista nada despreciable, que corrobora la idea de que la tecnología es, por descontado, propia del tiempo que nos ha tocado vivir, pero también conforme a cualquier otro tiempo pasado por remoto que este sea. Llevemos un poco más allá nuestra humana curiosidad y, aunque en principio parezca una perogrullada, antes de cerrar el diccionario

asomémonos a la palabra *nuevo*, *nueva*. Ya está. Ya lo tenemos. El término deriva del latín *novus, nova*, y es interesante comprobar varios de los significados que allí se recogen: **1.** "Recién hecho o fabricado"; **2.** "Que se ve o se oye por primera vez"; **3.** "Repetido o reiterado para renovarlo"; **4.** "Distinto o diferente de lo que antes había o se tenía aprendido"; **5.** "Que sobreviene o se añade a una cosa que había antes". Parémonos aquí, todas ellas nos valen y nos dan el elemento diferenciador respecto a tiempos pasados: el adjetivo es lo que hace diferentes las tecnologías de hoy de las de ayer, siendo algunas absolutamente nuevas, como denotan las acepciones 1 y 2, o derivadas o referidas a lo que antes había: 3, 4 y 5.

Pero no debemos engañarnos, esto es también una entelequia. Ahora somos modernos-modernas, nuevos-nuevas, flamantes..., pero mañana ya no lo seremos. Dentro de pocos minutos habremos abandonado ese primer puesto en el podio. Sí, por qué no decirlo, entonces seremos viejos. Hoy nos provoca la sonrisa constatar determinadas actitudes, modas y artilugios que eran el último grito hace tan solo cuarenta años, por poner un caso. Todo ello era entonces, como digo, el último grito, la modernidad, y desde allí, a su vez, sonreían ante "lo nuevo" de principios de siglo, por poner otro entre miles de ejemplos posibles. Y esto puede, debiera llevarnos sin complejos hasta el principio de los tiempos; a ese luminoso instante de inspiración o de instinto (antes aletargado) en que un animal toma la decisión de deshacerse de las apretadas ataduras de la naturaleza para, a partir de ese momento, seguir a su manera las leyes de ésta. Para tratar de llevar las riendas. Es el inicio de la evolución que nos llevará a todo lo demás en un devenir ya sempiterno de éxito y fracaso que, de momento, ha convertido a aquel remoto animal en el ser humano que hoy es. Y en este punto es adecuado recordar una de tantas máximas de Hegel, para quien la historia es el progreso de la conciencia de libertad. Desde ese insensato animal que resolvió disgregarse de su condición subordinada para evolucionar, desde esa bestia hasta esta otra que somos.

Todo lo anterior, además de alertarnos acerca de otras muchas cuestiones, nos advierte de que al balcón de la Historia hay que asomarse sin prejuicios. Teniendo claro que el momento de la misma en el que nos sumergimos, en ese instante en que lo vislumbramos, no tiene todavía futuro escrito. Es hasta entonces inédito. Esta es la única manera de comprobar y aprender lo que en su justa medida fue cada cosa. La Revolución Francesa, 1789. Debemos abstraernos. ¿Cómo era la sociedad a finales del siglo XVIII? Lo que está claro es que, en numerosas cuestiones, era sin duda mucho más complicada de lo que es hoy en este preludio del XXI. Entre otras cosas, el sistema de información era más que raquítico comparado con la infinita red de posibilidades con la que hoy, queramos o no, contamos. La toma de la Bastilla no se llevó a cabo a golpe de SMS ("el 14j asaltamos la Bastilla a las 9h. Pásalo"). Una práctica tan extendida hoy, y que resulta insultantemente ridícula trasladada a ese momento caracterizado por la comunicación primaria, además de por otras cosas que en este particular no vienen al caso.

En el ocaso del siglo XVIII no puede hablarse aún de comunicación a larga distancia, que comenzarían a despuntar en la siguiente centuria. No, no había sistema alguno que permitiera esa comunicación a distancia de manera medianamente rápida. Los Edison, Bell, Marconi, Hertz, e incluso sus antecesores inmediatos, estaban aún por llegar. Con la electricidad recién vislumbrada. Sin telégrafo, ni por supuesto teléfono, ni radio, ni cualquier medio de transporte que permitiera recorrer un considerable número de kilómetros en un aceptable margen de tiempo, la comunicación previa y posterior de los acontecimientos quedaba reducida a un entorno casi doméstico. Muy restringido.

De haber tenido la suerte o la desgracia de contar con las herramientas tecnológicas de las que hoy nos beneficiamos, podemos afirmar de forma categórica que la historia de Francia de finales del XVIII hubiera sido bien distinta; y al contrario, ya que la reflexión es flexible y reversible: de tener ahora, en este 2011 ni siquiera soñado por Stanley Kubrick, por Arthur C. Clarke, de tener los atrasos (hoy así los vemos) de aquel 1789, estaríamos escribiendo otras verdades en los tomos correspondientes a la Historia Contemporánea (nuestra "historia contemporánea", que para aquellos la suya también fue tal).

1.2 Nuevas tecnologías, nuevos peligros

Este es, pues, en síntesis, el descomunal poder de la comunicación. Mágico y difícilmente comparable con cualquier otro. Vivimos hoy en la Sociedad de la Información; con unas posibilidades al alcance de cualquier ciudadano que hace tan solo 15 años eran pura y dura ciencia ficción, y eso nos ha abierto un abismo de posibilidades de todo tipo, sin duda, y en gran medida, extraordinariamente positivas. Pero ese abismo tiene filo por ambos lados de la hoja. Por la misma razón que con solo pulsar un botón podemos llegar hasta donde no habíamos sido capaces de sospechar, por eso mismo, perversa paradoja, nos acechan hoy peligros nuevos que asaltan nuestro domicilios como fantasmas; que muchas veces son difíciles de palpar; para los que nuestra intimidad es una bolsa de palomitas en la oscura sala de un cine.

Esta es *La era de la información* a la que el sociólogo Manuel Castells ha dedicado una apasionante y reveladora trilogía homónima, además de buena parte de su extensa obra, donde señala que la "revolución tecnológica" que tiene como núcleo esas tecnologías de la información, ha permutado de forma acelerada la base material de esa sociedad de tal manera que "las economías de todo el mundo se han hecho interdependientes a escala global, introduciendo una nueva forma de relación entre economía, Estado y sociedad en un sistema de geometría variable" (Castells, 1996)(1). Como hemos dicho más arriba, esto ocurre tanto para bien como para mal, y, a fecha de hoy, nada menos que tres lustros después de estas aseveraciones, puede decirse que, si tenemos en cuenta la omnipresente crisis que ya de largo atenaza al planeta, un trance global como nunca antes se ha vivido otro, y las causas que la provocaron

(1)
Castells, M. (1996). "La era de la información. Vol. 1 'La sociedad red'". Alianza editorial. Madrid

y que la han difundido a gran velocidad por todo el mundo, el testimonio de Castells cobra un valor mucho más especial. Hasta que no se han dado las nuevas circunstancias no hemos valorado en su magnitud el alcance de lo que el investigador nos estaba diciendo.

Estamos, pues, interconectados y nadie se salva. Lo que ocurre en un extremo del Globo, afecta de forma puede decirse que inmediata al margen contrario. Habitamos en un momento único por muchas razones. Cualquiera puede haber tenido (puede tener) la oportunidad de haber estado en cualquier confín de la tierra, coexistido en el seno de culturas con costumbres y hábitos radicalmente opuestos a los suyos, incluso arraigado en esos lugares distantes y no en pocas ocasiones inverosímiles para lo que es nuestra existencia diaria. Esa en la que moverse a cualquier lugar ya es un hábito extendido hasta el punto de que carece de la más mínima importancia. Viajar de Madrid a Barcelona en coche, a través del puente aéreo o, ahora, en AVE. De Madrid a Nueva York en ocho horas; de Madrid a Londres en dos horas y media, igual que a Roma, y a París en algo menos de dos, y a Moscú en cinco, y a Shanghai en doce. En menos de un día podemos estar físicamente en cualquier punto del mundo. Y virtualmente en un segundo. Con el correo electrónico, las videoconferencias, las redes sociales...

Qué no habría dado Leonardo da Vinci que tan penosos viajes tuvo que afrontar entre Florencia y Venecia y Milán y Roma... Largos... Y qué no habría dado Leonardo por ver un avión partiendo en dos el cielo; ver la elipse de la superficie terráquea desde el azul. El artista, paradigma del Renacimiento (pintor, escultor, arquitecto, ingeniero, anatomista, dramaturgo, músico, etc., etc., etc.), además de en los caminos, se dejó mucha vida en los talleres ideando artilugios que le permitieran algún día atravesar el aire. Libre. Él observaba largamente a los pájaros, con paciencia, y su memoria sublime le permitía recordar más tarde, en la soledad de su estudio, cada uno de los movimientos que aquellos animales ejercitaban para vencer la gravedad. Él mismo se tenía por un "intérprete entre la naturaleza y los seres humanos", y mediante esta continua interpretación de la misma, como nos recuerda el físico Fritjof Capra, forjó las premisas de lo que en la actualidad se conoce como "método científico", por sí solo un enfoque práctico de la ciencia (con las nuevas tecnologías de entonces –s. XV-XVI– como comodín a su servicio) y, ahí es nada, un siglo antes que Galileo y Bacon (Capra, 2008)(2). ¡Qué no habría dado Leonardo por verlos plateados allá arriba, los aviones, por ocupar uno de sus asientos de ventana! La Historia es injusta tantas veces... Tantas personas han vivido en épocas equivocadas...

1.3 El continuo devenir de los tiempos modernos, de los saltos generacionales

Y este es el momento preciso para una frase: "*Modern times. A story of industry, of individual enterprise. Humanity crusading in the pursuit of happiness".* ¿Dónde encuadramos este enunciado? ¿A qué pertenece? ¿A

(2)
Capra, F. (2008). "La ciencia de Leonardo". Editorial Anagrama, Barcelona

la época de Leonardo? ¿Al presente? Podría referirse a cualquiera de estas dos etapas de la Historia. Aunque no se habla propiamente de industria hasta el siglo XVIII-XIX, cuando estalla en forma de Revolución en Inglaterra y de ahí se extiende como una palmera de fuegos artificiales al resto del occidente de Europa; a pesar de que hasta entonces no se habla de industria, podría tratarse de cualquiera de las dos eras formuladas. También de la de Da Vinci, sí; o de casi cualquier otra. Desde que disfrutamos como especie el más mínimo uso de razón, tuvimos claro que necesitábamos modificar, en nuestro beneficio, las materias primas que nos brindaba la naturaleza. Siempre, desde ese momento de luz inteligente, fue así, aunque la explosión de mediados del dieciocho y principios del diecinueve, desconocida en su magnitud desde la Edad de Piedra, transformó de cabo a rabo y en muy poco tiempo histórico la manera de vivir y de relacionarse conocida hasta entonces. La economía, la cultura, la tecnología (ciencias aplicadas) o las relaciones sociales, transformadas profundamente debido a la evolución definitiva de la producción industrial, pasaron a ser las protagonistas interrelacionadas de un nuevo orden.

Pero volvamos a la frase: "Tiempos modernos. Una historia sobre la industria, sobre la iniciativa individual. Cruzada de la Humanidad en busca de la felicidad". Sí, podría referirse a casi cualquier época de esa Humanidad que menciona, pero concretamente corresponde al año 1936. De esa manera, con esa sentencia, se abre precisamente la película *Tiempos Modernos* de Charles Chaplin; la última en la que ejerció de Charlot, la de la gran *Smile* y los bellos ojos de Paulette Goddard. Primera mitad del siglo pasado, y la cinta reflexiona sobre la supervivencia del ser humano en una sociedad moderna e industrial. El ambiguo rol de aquel en esta. Las nuevas tecnologías aplicadas a la producción en un momento histórico definido en que los tiempos eran también (como son ahora) indudablemente "modernos".

Y lo nuevo que define cada época, las "nuevas tecnologías" de cada momento histórico, son requeridas, o mejor, asumidas por la juventud con naturalidad. Los mayores, las mayores, las personas ya adultas, aunque obligadamente saquen también partido de sus beneficios (de lo contrario estarían en fuera de juego dentro de una sociedad cambiante y voraz), en general no las toman como un avance de su tiempo, sino como lucro que toman prestado de las generaciones que por detrás van llegando (que ya han llegado), y que son las que en realidad les procurarán las aplicaciones eficaces ineludibles para seguir prosperando en lo moderno; para que las sociedades venideras sigan siendo, asimismo, y progresivamente, modernas. En este sentido que exponemos, los mayores, las mayores, y siempre fue así, tienden a estancarse en pro del sosiego que deriva de la comodidad. De la estabilidad y el equilibrio. Esto es regla general que, como cualquier norma, por supuesto, está abierta a excepciones.

Por el contrario, el joven busca, la joven busca. La muerte aún queda lejos, si es que está por alguna parte. Son inmortales y la vida no viene a ser otra cosa que un juego. Trepidante. Intrépido. No ven el peligro. No serían jóvenes si lo vieran.

De nuevo recurrimos a la Real Academia, que nos ha ayudado a dar el primer paso en firme en este cúmulo de reflexiones que no queremos convertir en una divagación sin rumbo ni sentido. Y ahora le toca el turno a la palabra "adolescencia". ¿Cuál es su significado en el diccionario de la RAE?: "Edad que sucede a la niñez y que transcurre desde la pubertad hasta el completo desarrollo del organismo". Bien, en principio parece que la respuesta únicamente se refiere al aspecto biológico del individuo. Al desarrollo físico natural del ser de esa cierta edad. Y nos da una pista para avanzar en nuestro análisis: deriva del término latino *adolescentia*. Probablemente no son pocos los que considerarían, eso sí, erróneamente, que "adolescencia" tiene una estrecha relación con el verbo "adolecer" (del antiguo "dolecer" y del latín *adolescere*), que tiene como significados: **1.** Causar dolencia o enfermedad. **2.** Caer enfermo o padecer alguna enfermedad sin descanso habitual. **3.** Tener o padecer algún defecto. **4.** Compadecerse (sentir lástima). Los puntos 1, 2 y 3 parecen muy acordes con la apreciación general que se tiene de la adolescencia: esos chicos ignorantes y alocados. Desabridos con quienes no forman parte del cerrado grupo al que pertenecen. Irrespetuosos. Que sufren universos ante la incomprensión. Etc., etc., etc. Pero no es así. Adolescencia no nace de adolecer. No hay nada que les haga depender el uno del otro a pesar de su proximidad sonora (que es la que en definitiva induce al error). La verdadera etimología de la voz latina *adolescentia* es otra: el verbo *adolesco*, cuyo significado es *crecer*; *robustecerse*. Exacto, los adolescentes están en ese largo y complejo proceso de aprendizaje, de formación física e intelectual que les llevará hasta la madurez. Pero aún en ese mundo adulto continuará la evolución, la fase de perfeccionamiento persistirá de por vida.

Decíamos más arriba que la juventud, la adolescencia, busca y busca sin temor al peligro. Están siempre hambrientos de cambios, y los cambios que supone "lo nuevo" son por tanto absorbidos sin problemas y por natura por ellos, por la juventud y la adolescencia; las de ahora y las de 1400, igual que la hierba consume la nieve de la noche; y al amanecer hay un nuevo paisaje, un nuevo horizonte. Blancos.
Y es esa aceptación sin trabas, con gusto de lo hasta entonces insólito, lo que les convierte en Hombres Nuevos y Mujeres Nuevas (en los *Novum Sapiens* que antes fueron sus padres y, antes que éstos sus abuelos, y que serán sus propios hijos). Eso es lo que hace insalvable el salto generacional. Nuestros padres crecieron en una época distinta de la de sus padres, y, antes, nuestros abuelos estrenaron una era que sus padres no habían vivido. Nosotros pertenecemos a una nueva clase de hombre (a una raza distinta dentro de lo humano; de la especie que nos iguala), distinta a la de nuestros progenitores, y bien diferente a la de nuestros hijos; y, muy probablemente, también opuesta a la de los hijos de nuestros hijos... Ese rango de nuevos hombres y nuevas mujeres que la juventud va adquiriendo axiomáticamente en cada época, obliga al salto entre generaciones. A la coexistencia en distintos niveles y, por tanto, condenada a la falta de entendimiento. Al repetido conflicto. Es un muro lo que los separa, una pared que únicamente puede salvarse mediante la comprensión de la realidad del otro y la igual cesión de terreno.

1.4 Nuevos Hombres, Nuevas Mujeres. Ciber-Hombres y Ciber-Mujeres

Y aunque viene ocurriendo desde siempre, quizás la situación actual al respecto sea mucho más evidente. Un, una adolescente de quince años puede decirse no solo que es un Nuevo Hombre o una Nueva Mujer, sino, más aún, que son *Ciber-Hombres* y *Ciber-Mujeres*. Sus relaciones afectivas, entre los miembros del grupo, no se entienden, no son posibles, si de por medio no hay teclas: las de un ordenador, del teléfono móvil, el Iphone, el Ipad, las consolas cuasi galácticas, el MP3, MP4, ya superados por el Ipod. Es este un nuevo lenguaje, un nuevo idioma para esos hombres y mujeres nuevos. En el que se desenvuelven con mucha alegría y determinación, con extrema seguridad, y en cuya utilización asumen papeles y responsabilidades que a priori no les corresponden.

Hay, en este particular, una imperiosa necesidad de ordenación de roles y atribuciones. Los niños deben seguir siendo niños. La adolescencia es una etapa de aprendizaje y rebeldía, claro que sí, y no hay que negar ni lo uno ni lo otro, y por ello, es esa una etapa en la vida de un-una joven en la que es crucial el papel que ejercen los adultos que le rodean, para, dentro de un orden, ir orientándole por el camino más proporcionado. Hay que dejar manga ancha a esa rebeldía, a la insubordinación en busca del *Yo* socrático; es decir, en la búsqueda individual del alma que sería la razón y la idiosincrasia moral e intelectual de cada persona. Sin duda hay que permitir al contestatario y curioso impulso adolescente un margen de desahogo para evitar indeseadas frustraciones y peligrosas nostalgias de lo que nunca se ha llegado a vivir. Pero teniendo cuidado de no dejarlo, eso nunca, fuera de control. Él, ella, debe sentirse libre, tener la sensación de que toma sus propias decisiones, y que, por tanto y en consecuencia, hace las cosas que más le convienen. Debe sentirlo aunque no sea así. Es un equilibrio bien complejo el que requiere esta relación adolescente-adulto nunca exenta de indeseados fracasos. Y aquí retomamos el argumento anterior: en la diaria utilización de los numerosos nuevos aparatos que el mercado pone al alcance de cualquiera, el adolescente, y en no pocas ocasiones el preadolescente, desarrolla formas adultas de actuación que, entre otras cosas, en su mayoría requieren unas obligaciones y un esfuerzo económico que, como es natural, él, ella, no puede asumir al carecer de la suficiente formación y experiencia, y de una fuente de ingresos lograda mediante el celo preciso y dentro de la legalidad. Hay que dejar, pues, holgura, pero siempre cuidando de que la situación no deje de estar bajo control. Y queda mucho camino por delante. Está claro que la rapidez con la que se ha extendido la informática, y con ella las tecnologías audiovisuales en general, nos ha cogido a traspiés, dormidos aún. Ha sido un tsunami tecnológico que nos ha absorbido antes de haber podido vislumbrar las consecuencias. Pero, ahora que las sabemos, hay que buscar las formas más sensatas de poner los márgenes al río para que el agua fluya razonablemente y limpia por su cauce. No es fácil hacerlo. No llegados al punto delicado que hemos tocado. No es fácil negar al joven individuo atribuciones que siguen ostentando los demás miembros del grupo. Ha

de ser, pues, una operación educacional total y desde arriba, generalizada, en la que estén implicados todos los estamentos y las voluntades.

Y entre todos los aparatos "amigos", de entre todos ellos, destaca uno por sus posibilidades casi infinitas; por su capacidad global: el ordenador. Ese "compañero" ya inseparable que también se encarga de conseguirles nuevas amistades, "colegas" virtuales (aquellos "fantasmas"). Quince años. Hace quince años de nada. Quién podía imaginar por entonces (además de Manuel Castells y otros pocos gurús de la era de la información) que a estas alturas íbamos a gozar de los volúmenes de información de que disponemos. Sin duda somos, jóvenes y no tan jóvenes del alba del siglo XXI, somos, sin duda, *Homo informatus.* Bombardeados de buenas y malas nuevas a todas horas, cada día de la semana; por radio, televisión, Internet... ¡Ah, Internet! La palabra clave, el lugar indicado. Donde todo se halla y todos se encuentran. Internet. El lugar etéreo en el que rige una ley distinta (¿la de la jungla?), incompatible con la de la vida real. Pero ¿quién sabe cuál es la vida real a estas alturas de la novela? Aturde pensar en la respuesta idónea. La vida diaria está tan sujeta a lo que ocurre en ese mundo informatizado, y viceversa, y esto es así de tal manera, que ambos existen ya confundidos. Tanto como quienes en ellos habitamos. Coexistimos barajados entre esos dos universos diluidos el uno en el otro.

Ellos y ellas, jóvenes, adolescentes, no conocen otra cosa. Nacieron en el momento del estallido, del *big bang* de la informática doméstica, y su memoria no alcanza a recordar otra cosa. Aquí en España, no hay que irse muy lejos (no hay que irse), en cualquier comunidad autónoma, provincia, ciudad, en cualquier pueblo, les hablas de pesetas y es igual que si hubieras mentado la Guerra del Peloponeso. A pesar de que la fecha del cambio oficial de la peseta al euro fue el 1 de enero de 2002, esos chicos y chicas nacidos a mediados de los noventa pertenecen decididamente a la *Era Euro*. Han convivido prácticamente la mitad de su vida con la antigua moneda, y para estos, estas jóvenes, la peseta no es más que eso mismo: un elemento antiguo; usado por sus padres, por sus abuelos. Generaciones "superadas". Otro escollo.

En ocasiones es mareante darse cuenta de que la vida de la mayoría de los humanos gira en torno a "herramientas" que no existían hasta hace menos de lo que recordamos. *Youtube*, por ejemplo, de cuándo es YT. ¿Verdad que parece que está ahí desde toda la vida, desde hace muchos años? Pues resulta que el primer vídeo que se cuelga en YT es de abril de 2005. ¡2005! ¿Es posible? Y la vida de tantos millones de personas que ya sería impensable sin ese "complemento", y sin las redes sociales, ¿qué me dicen de las redes sociales? Mark Zuckerberg fundó *Facebook* en 2004, y hoy hasta el presidente de los Estados Unidos lanza mensajes al planeta entero a través de esta otra "herramienta" creada por un chaval de 19 años. Esto dice mucho de la situación: un joven sacándose de la chistera el "arma" que necesita la juventud para relacionarse y mantenerse en contacto tal día como hoy; y a tenor de la edad de los usuarios, también los y las no tan

jóvenes. Engancha mantener relaciones con conocidos o desconocidos parapetados tras la pantalla del ordenador. Suplantando incluso identidades.

Es esta, asimismo, la época de la renovación vertiginosa de aparatos y sistemas, de la innovación urgente de tecnologías que convierten en obsoletos, y en ocasiones casi ridículos, aparatos que ayer mismo (que esta mañana) eran la más sorprendente novedad en el mercado. Se trata de un impulso impetuoso y a todas luces enfermizo (patología propia de este siglo XXI, que con poco más de diez años se mueve en una mareante espiral que no cesa, y que es difícil que ya pueda frenar así de pronto, sin que medie un cataclismo como el que en su día fue capaz de exterminar a los dinosaurios). Un impulso, este, desconcertante y que afecta de forma definitiva, cómo no iba a ser así, a la especial manera (al método) de estructurar el cerebro de esta *ciber-juventud*, de la *ciber-adolescencia*, sujetas, con la más absoluta normalidad, a los cambios apremiantes y apresurados que exige este principio de milenio. El *móvil* ya no me sirve, la *tele* ya no me sirve, la cámara fotográfica ya no me sirve, por supuesto, el PC y el portátil ya no me sirven, ni el reproductor de música, ni el de vídeo (¡qué digo vídeo! Pero ¿qué es eso?), el DVD. Nada me sirve y gira la rueda, el tiovivo de la nueva era, el carrusel obsesivo de la información/renovación/información, de la saturación y el no parar. No hay tiempo para el sosiego. Si hay algo que define esta época post-espacial, eso es la rapidez. No hay descanso, si algo/alguien está quieto es que está muerto; no hay otra explicación. Y se le dedica un tímido adiós a través del pequeño ojo de buey de la nave que nos lleva y que no para (y que no para), y pronto (mucho) habremos olvidado ese cadáver nada exquisito para adorar a las nuevas vacas sagradas de la información, de la informática y la telemática, de la macro-telecomunicación.

Lo rápido, vemos, es uno de los aspectos que bien definen esta etapa histórica rara (por no existir nada parecido). La rapidez, y esta aplicada al consumo sin medida; excesivo; manipulado. Hablamos pues de consumismo, no de mero y necesario consumo.

No es que sea malo, todo lo contrario, pero en un momento así es cuando más alerta debemos estar. Como la mayoría de las cosas, algo es o no válido, peligroso o inocuo, dependiendo del uso que se le dé. Un martillo es tremendamente útil para construir una casa de madera. Para poner en esas paredes, ese tejado y esos suelos, cada clavo en el sitio que corresponde para que su función sea la correcta. Pero ese mismo martillo, tan rentable e inofensivo, puede convertirse en un arma primitiva y letal empuñada por la misma mano, o en un puntero, o en un palo de mini-mini golf.
Información desmedida a través de cualquiera de los mass media a nuestro alcance. Activos o pasivos. A través (¡vaya, aquí está de nuevo!), a través de Internet. Información buena e información mala; filtrada o en bruto; con las peores intenciones o tremendamente bien intencionada y profesional. Académica, ilustrada, respetuosa y sabia, o inculta, vulgar, errónea e inapropiada. Es el cuento de siempre: los dos polos. Nunca antes en la

Historia hemos contado, ni de lejos, con los inverosímiles niveles de información y las posibilidades aparentemente infinitas con los y las que contamos ahora. ¿Cómo no va a ser esto bueno? Vuelvo a formular la pregunta: ¿Cómo no va a ser esto soberbio? Con este panorama cambian radicalmente las relaciones afectivas y las profesionales; el sistema educativo, las formas académicas y de aprendizaje; se da un vuelco de ciento ochenta grados a los métodos profesionales, tanto en su contenido como en las conexiones entre firmas y personas. Es magnífico, enteramente fastuoso. Ciencia ficción hace menos de veinte años. Las religiones son ahora *ciber-cultos* que buscan sus devotos entre los usuarios de la Red, que los informan a través de ella. Dios, los dioses no son de este mundo, sino del WWW (world wide web).

Ahora solo hay que imaginar una herramienta inmensamente poderosa como esta, convertida en un arma para devastar (el martillo en atizador de cráneos), para obtener fines dudosos: el resultado puede ser espeluznante hasta el punto de no tener capacidad para imaginarlo. ¡Viva la era de la información a raudales! Sí, ¡viva! Y el 3D y la alta definición (HD en sus siglas inglesas: *High Definition*), y la televisión digital y por cable ("multi-menú"), bienvenido sea el catálogo de novedades tecnológicas que pueden hacernos la vida fácil (y mucho), pero que nos obligan, no nos engañemos, a estar ahora más atentos que nunca. Y si los adultos corremos peligro, ¿cuál puede ser la situación real de esas personitas en proyecto a las que hemos llamado *ciber-jóvenes*, y que por su mera calidad y cualidad de adolescente lógicamente cree estar siempre haciendo lo correcto?

Junto a esos enormes e indiscutibles beneficios que aporta la Red, que nos permite la comunicación en tiempo real desde un extremo del mundo al otro, están los peligros y la necesidad (para todos) de hacer un uso prudente y responsable de la herramienta para no convertir el regalo en una tortura que puede llegar a cambiar para mal (para muy mal) nuestras vidas.

Estafas bancarias, abusos de todo tipo, utilización ilegítima de datos personales, *Ciberbullying* (acoso psicológico), pornografía infantil,... Es una jungla, permítaseme la trampa en la expresión, en cuya Red corremos un serio peligro de quedar atrapados. Como fletanes virtuales. Igual de indefensos. Expuestos.
Y muchos de estos riesgos nos llegan a través del sinfín de programas gratuitos que encontramos en Internet. El brillante investigador de la comunicación Gonzalo Álvarez Marañón alerta al respecto a los usuarios con una juiciosa reflexión. Nos invita a pensar, la próxima vez que descarguemos un programa gratuito, en que este tal vez no lo sea tanto como se anuncia: nuestros datos personales pueden ser el precio que pagaremos por él. (Álvarez Marañón, 2002)(3).

(3)
Álvarez Marañón, G. (2002) "Spyware: software espía en Internet". Boletín del Criptonomicón #89. Instituto de Física Aplicada del CSIC.

2. Tecnología aplicada: del Teatro Artesano al Tecno-Teatro

Apuntadas a grosso modo las circunstancias tecnológicas a las que a diario debemos enfrentarnos, los beneficios y peligros universales que cabalgan a lomos de "nuestras" nuevas tecnologías, y el tipo de uso que de estas puede ejercer la juventud (la adolescencia), es interesante comprobar el desarrollo de estas ventajas y riesgos aplicados a una disciplina concreta.

Una materia que me ha parecido especialmente apropiada para el caso, no solo porque en ella desarrollo mi actividad profesional desde hace casi tres lustros, sino por su alcance humanista total, es el Teatro (así, con mayúscula, aunque solo sea por una vez). Y dentro de la consideración global de este arte, nos interesan tanto la aplicación de las nuevas tecnologías en la puesta en escena, e incluso en el proceso de escribir dramaturgia, (la nueva concepción del teatro, de la creación para la escena) como la aplicación de las mismas en la gestión teatral, y, por extensión, en la gestión cultural.

2.1 Teatro, arte intelectual integral

El teatro, en cualquiera de sus manifestaciones y formas, ha tratado en cualquier época de reflexionar sobre el devenir de hombres y mujeres en la superficie de la Tierra. Ha indagado acerca de la vida y de la muerte, del amor y el desamor, de las relaciones sociales y políticas, de la naturaleza, lo rural y la gran urbe, el progreso; en definitiva, el teatro, como arte intelectual integral, ha "hurgado" con su enorme y curiosa cuchara, en la herida del ser humano; también en la alegría (me ha parecido excesivo hablar de "felicidad"). En el existir o no existir.

El teatro, desde Sófocles y Esquilo, pasando por Shakespeare, Lope de Vega, Tirso de Molina o Calderón de la Barca, Oscar Wilde y la Ópera, o Stanislavski, el teatro Kabuki, Goethe, Buero Vallejo y Lorca. Bernard Shaw, Beckett, Ibsen, Pirandello. Arthur Miller, Harold Pinter, Sarah Kane, Tom Stoppard, Edward Albee, Broadway... En cada época ha ido adoptando las maneras y las formas correspondientes. Evolucionando. Buscando, dentro de las posibilidades de cada momento, la mejor manera de expresar las necesidades humanas; los vacíos. Con mayor o menor ironía, sarcasmo o dramatismo, los entresijos de las relaciones entre humanos.

Y así, hay varios momentos especialmente cruciales, en los que el teatro se ve obligado a adaptarse a exigencias extraordinarias. Uno de ellos se da cuando en el siglo XIX la Ópera alcanza el mayor de sus auges, especialmente en determinados lugares de Europa como Italia o Alemania. Es importante, en esta materia, afrontar con toda naturalidad y la coherencia requerida la situación "nueva" que, en este caso, vive entonces el teatro. Y lo haremos de la misma manera que, varias páginas antes, hemos comprobado la necesidad de enfrentarse a la Historia aislando cada momento estudiado de ese futuro que ya ha sido y que, por tanto,

nosotros conocemos bien, pero que ellos desconocían por completo. Aislémonos, pues. Tengamos bien en cuenta que lo que en cada momento histórico concreto se va dando es exclusivo, no se conoce el futuro que navega desde ese punto exacto hasta nuestra realidad presente; se desconocen cualquiera de los iconos culturales, científicos, sociológicos o de cualquier tipo que a nosotros nos van sirviendo de referencia desde entonces (y entendemos por "entonces" cada una de las situaciones históricas pasadas que por una u otra razón acapare nuestra consideración), pero que para aquellos hombres y para aquellas mujeres, no existen, no aún. Su realidad es sin duda la "última", en sentido de "novísima". El ser humano viajará a Marte; tal vez instale colonias de habitantes fuera de nuestra atmósfera, de nuestro sistema solar o nuestra galaxia. Compartirá su vida con robots fabricados por él mismo, se enamorará y podrá casarse con esos mecanismos que estarán dotados de conciencia y sentimientos (con algún depósito en algún recóndito lugar escondido, con el agua salada de las lágrimas). Nos tele-transportaremos. Emigrar de un lugar a otro, por lejano que esté el uno del otro, será cuestión de un simple chasquido de dedos. Pero no hablo de Madrid a Alcoy, ni de Alcoy a Nueva York. Con la sola intención de movernos, podremos viajar sin problemas desde cualquier punto del mapa hasta otro punto similar del universo a siete o siete mil soles de distancia, donde nos espera nuestra jefa, nuestra clienta, nuestro socio o nuestro amante. Todo eso sucederá, ¿por qué no? (que le vengan a Julio Verne con futuros imposibles). Sucederá, pero la realidad, nuestra realidad, es la que llega hasta hoy. Y mañana, los dioses dispondrán.

Pues eso, todas esas elucubraciones las trasladamos al asunto que nos ocupa, en el lugar y el momento fijado. Y lo hacemos con el fin de considerar en su justa medida el auge del teatro, y luego de la Ópera, como parte importante del entretenimiento y el ocio cultural. De la propia evolución del ser humano. Hay que tener en todo momento presente que estamos hablando de unos años en que las tecnologías, las nuevas tecnologías de entonces, andaban todavía alejadas de presentarnos el cine como el espectáculo comercial que hoy conocemos. No obstante, los hermanos Lumière, Auguste y Louis, estaban a punto de poner la primera pica de lo que no tardaría, con todo merecimiento, en lograr la consideración de *séptimo arte*. El 25 de marzo de 1895. Para hacernos una idea: solo trece años después del estreno de la última ópera de Wagner, *Parsifal*, y dos de la última de Verdi, *Falstaff*. Uno antes de *La bohème* de Puccini, y diez de la *Salomé* de Strauss (Richard, claro), basada en la obra teatral homónima que Oscar Wilde escribió originalmente en francés en 1893, y que se publicará en inglés un año más tarde, y que fue estrenada en París en 1896, un año después de la "hazaña Lumière" y de los estrenos de *The Importance of Being Earnest* y *An Ideal Husband*, que tenían lugar mientras Wilde se consumía tristemente en la cárcel. Aparentemente la ópera de aquellos grandes nombres (de aquellos grandes hombres) pertenece a otra época distinta a la del cine. Pero no, este párrafo demuestra que están en la misma Edad.

2.2 Cine, hermanos Lumière, nuevos planteamientos

25 de marzo de 1895, Auguste y Louis Lumière se levantan aquella mañana soleada dispuestos a hacer algo hasta entonces único, y que, sin que ellos pudieran intuirlo en aquel momento, iba a hacerles pasar a la historia como los padres indiscutibles del cine (dejemos de lado la intensa batalla con otro grande, Thomas Alva Edison, por la patente del cinematógrafo), del documental, e incluso, por qué no iba a ser así, de un nuevo periodismo que dejaba poco margen a la imaginación, que por razones obvias todavía tardaría en llegar, y en el que ya no solo tendría importancia lo que se contaba, la narración más o menos literaria y fantasiosa del acontecimiento, sino, sobre todo, ver con los propios ojos la forma en que este ocurría. Imágenes. Ciertamente un milagro por aquel entonces. Precursores pues, también, de lo que décadas después sería uno de los inventos de mayor repercusión, hasta el punto de modificar definitivamente y de forma radical la manera de relacionarse en la calle, y sobre todo en los hogares de todo el mudo: la televisión. En esa fecha, por primera vez en la historia de la Humanidad, alguien (ellos) era capaz de grabar imágenes en movimiento y reproducirlas cuantas veces fueran necesarias. En concreto, la de aquella mañana a la que acabo de aludir, se trataba de la hoy archiconocida película *La sortie des ouvriers des usines Lumière à Lyon Monplaisir* ("La salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon Monplaisir") con esa bella coreografía de apenas un minuto de duración. Recomiendo, si aún no la han visto, que no se la pierdan (en *Youtube* es muy fácil de encontrar). Con esa coreografía de hombres y mujeres saliendo alegres y saltarines a izquierda y derecha. Ellos con canotier, o con gorra, ellas con los historiados vestidos de la época, y gorros sujetos con grandes lazos bajo la barbilla. Perros, delantales, bicicletas. Es un baile feliz el de todas aquellas personas. Una danza ritual.

Y a los humanos de aquel entonces les ocurría lo opuesto a lo que nos sucede hoy en día. No podían imaginar cómo sería la vida pudiendo captar imágenes de la realidad y llevarlas más allá. Reproducirlas en cualquier momento y lugar. Hasta entonces esto no existía. Todos nosotros hemos nacido ya entre imágenes fijas y en movimiento. Nos cuesta pensar que alguien pudiera vivir sin tantas referencias, herramientas y artefactos, que hoy, para los hombres y mujeres del siglo XXI, son cotidianos como el dormir o el comer, y que, muchos de ellos, tanto han aportado al progreso de nuestras sucesivas, solapadas sociedades. Sin embargo, es evidente que al no tenerlas tampoco podían echarlas de menos y vivían (nadie puede negarlo) a la última (ya lo hemos visto); tan felices. De la misma manera que nosotros hace veinte años (que no son nada, como bien cantaba Gardel) no podíamos añorar los ordenadores personales, ni los teléfonos móviles, ni la Televisión Digital Terrestre, por no hablar de otros órdenes como la Medicina, las nuevas técnicas de cirugía, el láser, los medicamentos mucho más eficaces debido entre otras razones a los avances en Química... Y sea el orden que sea donde nos estemos moviendo, en el progreso todo tiende a estar interrelacionado en una compleja red de *pluri-beneficios*. Las evoluciones parciales están conectadas de tal manera unas con otras, que finalmente se traducen en una misma evolución total. En el desarrollo con mayúsculas.

Retomando la proeza de los Lumière, comprobamos que en muy pocos años se pasó de contar únicamente con el teatro, incluso en esa vertiente de espectáculo total que es la Ópera, con las representaciones sobre las tablas de un escenario, a captar esas funciones con la cámara cinematográfica; a guardarlas con la posibilidad de reproducirlas en el tiempo y el lugar elegido. Y llegados a este punto, viene al caso recordar el célebre film *Le voyage dans la lune* (*El viaje a la luna*) de Georges Méliès, rodado tan solo en 1902, que fue pionero tanto en la progresión de la historia que narraba, como en las brillantes ideas para desarrollar los efectos especiales. Además de asentarse ya de forma definitiva la utilización de esta nueva tecnología, de este reciente método que avanzaba veloz como la pólvora prendida, para crear obras de ficción y difundirlas. Muy pronto sería perfeccionado el sistema de reproducción de copias, y con él no tardaría (nada) en llegar la distribución comercial y muy, muy pronto, el gran negocio que tendría como centro neurálgico Estados Unidos, y más concretamente California; la cálida Costa Oeste (aunque la cosa comenzó de forma fugaz en el Este). *West Coast*, Hollywood, la que hoy por hoy, aunque quizás ya solo sea por presupuesto y melancolía (ya que los estudios cinematográficos, por razones que ahora no vienen al caso, fueron dejando la histórica localidad para asentarse en la zona de Los Ángeles), la que hoy, decía, sigue siendo considerada la *meca* del cine.

Al principio reinó confusión. Cuando la nueva técnica audiovisual empezó a servir de vehículo para contar y difundir historias de ficción (un terreno en el que el desbordante talento de Méliès fue crucial, como hemos visto). Un desconcierto aquel que relacionó de forma muy directa al naciente cine y al viejo teatro hasta llegar a provocar un serio temor por la continuidad de este si aquel llegaba finalmente a desarrollarse (como parecía que iba a suceder) hasta el punto de llegar a implantarse como nuevo paradigma de ocio y cultura. Siempre ocurren estas cosas cuando un nuevo elemento entra en juego. Sobre todo si este factor es inesperado y, para colmo, se extiende con rapidez y firmeza. Sucedió, como digo, con el teatro a la llegada del cine. Con la radio, cuando la televisión demostró su imparable e prominente expansión y con ella su poder, incluso con esta como tal, como la hemos entendido hasta ahora, con el desarrollo milagroso de la computación, de la telemática. Con los periódicos de papel, por la misma razón. En fin, que las novedades que nos llegan quién sabe de dónde siempre traen sorpresas dentro de la chistera, propiedades idiosincrásicas, que nos hacen temer por la pervivencia de elementos asentados y bien asentados en nuestra cotidianidad. Miedo al cambio definitivo. A veces ocurre, otras muchas no.

2.3 La esencia del teatro

El teatro, por irnos centrando en lo que nos ocupa, y como nadie desconoce, no sucumbió ante el “ataque” del cine. Se fueron separando de forma rápida. Era evidente que nada tenían que ver las técnicas de uno y de otro. Nada. Pese a basarse ambos en la imagen pura y dura, su origen, desarrollo y finalidad son radicalmente distintos. Uno, el teatro, requiere la

presencia directa del público en el mismo momento en que se está creando. El actor, la actriz, sienten el entusiasmo o el tedio o la prisa que profesa el espectador que se lo transmite. En este sentido es un acto interactivo, un intercambio: los y las artistas tratan de dar durante dos horas lo mejor de sí, y el público, queriéndolo o no, les hace saber las sensaciones que en él desata la interpretación de aquellos. Sin embargo, las normas se hacen cada vez más flexibles, y más adelante veremos que tal vez hoy por hoy, y debido a la aplicación de las nuevas tecnologías a las artes de la creación teatral, tal vez ya no sea siempre tan necesaria esa primera exigencia del teatro, que es contar con un público presencial que convierte el acto en cuestión precisamente en eso: en teatro.

Y aunque no faltan puristas (y en ocasiones no solo puristas sino meros aficionados prevenidos) para quienes son terminantemente inaceptables algunos de estos cambios derivados del uso de las últimas o las penúltimas ciencias aplicadas, aunque esto es así, también lo es el hecho de que todo el teatro, sea cual sea su forma y manera de manifestarse, su época y su dimensión, no puede, hoy en día, en pleno 2011, volver la vista a las nuevas tecnologías. Las que hoy nos tocan. Como en el pasado paulatinamente ha ido ocurriendo; transformándose el teatro, poco a poco, en lo que en la actualidad ha llegado a ser. Gracias a esa evolución. Aunque hay líneas que si se traspasan acaban por aniquilar el espíritu mismo de ese arte tal y como estaba concebido y aceptado, lo convierten en un no sé qué diferente, y es importarte velar por que esto no ocurra, o por que, si se llega a dar, sean dos realidades las que surjan de esa aplicación: la de lo que ya había (que en este caso sería el teatro tal y como lo conocemos, evolucionado, pero no desvirtuado), y una nueva verdad surgida de la modificación sustancial de eso que ya existía, y que puede ser, a priori no hay por qué pensar que no, igualmente válido.

El propio George Bernard Shaw, Premio Nobel de Literatura de 1925, dramaturgo fundamental y especialmente intuitivo, consideraba que el progreso es cosa de los hombres y mujeres “no razonables” ya que, en contra de la actitud de los seres razonables, que siempre encuentran una razón y una manera adecuada para adaptarse al mundo, esas personas no razonables, como él mismo las denominaba, intentan siempre adaptar el mundo a su propia satisfacción y conveniencia, y con ello logran el prodigio (el sustantivo es mío) del progreso. Es, por tanto, que no debemos, a pesar de los pesares, escatimar cualquier relámpago que en medio de la noche nos regale nuevas ideas y posibilidades. En ocasiones son una fortuna. Una suerte. Un favor.

Esto es importante. Estoy de acuerdo con el maestro, aunque siempre, siempre, hay que huir de malos prejuicios. Como decimos, el producto resultante no tiene por qué ser obligatoriamente de la misma naturaleza, aunque por milagro compartan idéntica esencia, la misma génesis.

Es crucial evolucionar. Ir subiendo escalones hasta donde nos lleve el talento de ser humano, esa fuente aparentemente inagotable, fructífera en

buena medida gracias a que está en constante competencia consigo misma. El ser humano contra el ser humano en deportiva disputa. El ser humano con el ser humano. Los logros son de todos, y así los utilizamos para seguir ascendiendo los peldaños de aquella escalera. Los éxitos son de todos, y también los fracasos. Es sano recordar en momentos así la opinión de Einstein acerca de la ignorancia. Según el científico todos los seres humanos, sin excepción, somos ignorantes, pero el caso es que no todos ignoramos las mismas cosas. Por eso es importante que los resultados sean globales. Y sí, es crucial evolucionar; este combate interhumano a que nos estamos refiriendo es el que nos faculta para el progreso, para vencer los obstáculos que vayan saliendo al paso. Trabas que muchas veces tienen más que ver con ficciones que con realidades. Con nostalgias, que son pesadas anclas, oxidadas en las arenas profundas del pasado. Que no permiten al barco seguir avanzando, dejando a su paso olvidada una estela sutil pero necesaria.

Nostalgias. Esas tristezas cargadas de melancolía. Ese quedarse colgado mirando hacia el horizonte pretérito. A los horizontes antiguos, con perspectivas remotas. Esa tristeza que causa placer al revivir lo que nos hizo felices, o todo tipo de agentes que confluyeron en esa etapa de nuestra vida que se ha quedado ya grabada como azúcar glaseada en la memoria. Pensar el teatro con las cuerdas de grosor considerable para subir y bajar los decorados. Con los sacos pesados para calibrar y afirmar los niveles; ese artístico mundo de los telones pintados... Pues claro que no es lo mismo un *Il trovatore* como el que los hermanos Marx plasman en *Una noche en la ópera* (Sam Wood, MGM, 1935), al que, por poner un ejemplo clarificador, lleva a la escena Robert Carsen en 2007 para celebrar la 60 edición del Festival de Bregenz, en Austria. Salvando bromas y geniales disparates, aquella viene a emular lo que en plena primera mitad del siglo XX venía a ser una representación de ópera; las entrañas de una función de esas características; la de Carsen, una versión nada tradicional de la ópera de Verdi, es una muestra de lo que es el teatro, un espectáculo de ópera, en estos inicios del siglo XXI. Los tiempos son otros, los efectos son otros. Las pasiones las mismas. Telas y cuerdas, modesto cartón-piedra, casi doméstico, contra acero y lenguas de fuego; forzosa contención contra grandiosidad. Y mucho tienen que ver en todo ello las nuevas técnicas y maneras teatrales, las últimas tecnologías aplicadas a la escena. Las más recientes técnicas de canto, y los actuales conocimientos médicos acerca de cómo utilizar la anatomía de la mejor manera para emitir el sonido (la voz) de la manera más eficaz, de cómo ha de mantenerse, preservarse... Y es que hoy no se canta igual que hace ochenta, cien años. No es lo mismo un Duque de Mantua interpretado por Enrico Caruso en los primeros años del siglo pasado, que ese mismo rol de *Rigoletto* cantado por Jonas Kaufmann. Evolución. Caruso fue el primer cantante que grabó su voz, y que lo hizo con fines comerciales. En los últimos veinte años de su vida llegó a vender más discos (muchos más) que algunas de las estrellas de hoy en día. Pero el negocio no había hecho más que empezar. Ahora, 2011, millones de grabaciones, incontables sistemas de registro después (de reproducir ese sonido), es razonable que las técnicas de canto hayan ido

desarrollado, por imitación, hacia un mayor perfeccionamiento. Hoy tendemos a no dar importancia a asuntos cuyo conocimiento ha sido superado ya hace años. En general no nos paramos a pensar en ello; en que Caruso, por seguir con el mismo modelo, no tuvo la oportunidad de escuchar a sus antecesores, algo que sí pudieron hacer todos los cantantes posteriores. Aprender de la técnica de los más grandes cantantes de la historia a partir de ese momento. Sumar lo mejor de cada maestro en busca del método infalible. Y todo esto añadido al milagroso progreso en las tecnologías aplicadas a la medicina (los vertiginosos avances en la investigación) que han modificado las técnicas de tratamiento y prevención de los profesionales, y, por ende, el cauto comportamiento de los pacientes. Todo es distinto, cada día. Cada minuto.

2.4 Lo artesanal fomenta la creatividad

El teatro, como tantos trabajos y artes, ha perdido ese componente artesanal que lo caracterizaba y que obligaba a quienes de él habían hecho su oficio a ser especialmente creativos. Esta idea, como digo, se puede trasladar a muchas otras disciplinas. Un buen ejemplo sería la música pop, y, dentro de tan amplio concepto, quienes son icono indiscutible del género: The Beatles. Los cuatro chicos de Liverpool, John, Paul, George y Ringo, cuyas grabaciones son, en un sinfín de ocasiones, indiscutibles obras de arte por su carácter anacrónico; por estar repletas de una inagotable originalidad que los ha convertido con una abismal diferencia en la banda más influyente de las que han existido, habiéndose transmutado muchas de sus mágicas composiciones en estándares de jazz, bossa nova, samba e incuso de flamenco o música de cámara. Evidentemente, esto solo puede ser magia. La creatividad que emana de su talento (del de los cuatro, pese a quien le pese; aunque habrá que decir de los cinco por lo crucial del trabajo de su productor, George Martin, a quien no en vano se le conoce como el quinto *beatle*), decía que la creatividad que resulta de su talento les convierte en auténticos arquitectos de la música que componen; en pacientes artesanos que logran sonidos y efectos impensables en aquellos años sesenta, y que hoy se logran pisando un simple pedal o modulando una clavija. El estudio de The Beatles era, ante todo, un laboratorio de sonidos. Y volvemos en este punto a una idea que ya es una vieja conocida en este análisis: hay que enfrentarse a la historia conscientes de que cada momento en su devenir es el último, el moderno, el novísimo, y que el futuro (ese que desde nuestra perspectiva vital ya es pasado y por tanto conocemos) aún no existe. Esta es la forma más eficaz de valorar cada acontecimiento con la justicia demandada. Y esta perspectiva proporcionada es la que, en este caso concreto, nos permite comprobar lo grandes que eran los Beatles.

El teatro, como en general la música (etc., etc., etc.) ha dejado, pues, de ser artesanal, para convertirse en lo que podríamos denominar "teatro científico", *tecno-teatro*. Las artes escénicas al servicio de la ciencia, y la ciencia al servicio de todas las artes y los órdenes de la vida. Ya nada volverá a ser como antes, pero, como hemos ido viendo a lo largo de esta

colección de reflexiones, cada invento, cada situación, cada idea puesta en práctica es importante en el momento concreto en que surge y, lo más relevante, es crucial para el progreso integral o absoluto, el del último día, el de hoy, que es la suma de todos los progresos, de todas las vanguardias que han ido siendo desde el principio hasta donde nos encontramos (que, evidentemente, no es el final).

Lo que "ayer" se hacía utilizando el músculo, la manualidad, hoy, en buena medida, se lleva a cabo a base de programaciones informáticas. Movimiento de decorados desde arriba y desde los lados (esto en escenarios que cuenten con unos buenos hombros); desde abajo y hacia abajo, a base de una sofisticada circulación de plataformas como en un matemático carrusel. La iluminación del espectáculo (tan importante hoy en día) también está, como no podía ser de otra forma, previamente programada.

La base es la misma, pero otro el resultado, hasta el punto de que en la ópera, por ejemplo, la puesta en escena y la escenografía han pasado a estar a la misma altura en importancia que las propias voces y la música interpretada desde el foso. A la misma altura, cuando, tal vez muy injustamente, no más arriba. Miren, por ejemplo, que hoy es norma general hablar del *Rigoletto* de Graham Vick, o de la *Tetralogía* de Willy Decker, o de *La traviata* de Pier Luigi Pizzi, o de la *Cavalleria rusticana* e *I pagliacci* de Giancarlo del Mónaco, o de *Il barbiere di Siviglia* de Emilio Sagi (o, o, o...). Todos ellos directores de escena (alguno, como Pizzi, también escenógrafo y figurinista). Las nuevas técnicas, las novísimas tecnologías que han posibilitado esas nuevas formas de hacer teatro, han ensalzado en el género lírico a estos profesionales hasta el punto de "suplantar", nada menos (y nada más), los nombres de Verdi, Wagner, Mascagni, Leoncavallo, Rossini, y de tantos otros que se pongan por delante. Han ocupado su lugar en el particular cartel de los aficionados, entendidos, e incluso de las propias personas que trabajan en este tipo de arte teatral. ¿Dónde están en estos casos los directores y directoras musicales, los y las cantantes, las orquestas? ¿Dónde están? ¿En qué plano?

Y esta característica del nuevo teatro, y en particular y sobre todo del nuevo teatro musical, nos ha llevado, como en una gran cadena de acontecimientos, a muchas otras cosas más. Esa prioridad de la imagen frente al sonido (podíamos resumirlo así), que, como vamos viendo, existe en realidad aunque finalmente el resultado del espectáculo depende del TODO, esa prioridad de la imagen está llevando a convertir los teatros del mundo en auténticos platós de televisión, cuando no de cine. Con los últimos adelantos tecnológicos aplicados al único servicio de la escena. Estudios que para sí quisieran no pocos canales televisivos. Por supuesto que en alta definición y con el último grito en sonido. Cableado por toda la sala con hasta una veintena de posibles posiciones de cámara. Cámaras robotizadas, subtitulado, etc., etc., etc. Es esta una práctica que se extiende con la rapidez, la firmeza, y yo diría que también con idéntico ardor, con los que desciende la ladera la lava del volcán. Hoy es

absolutamente posible planificar, grabar y editar un DVD prácticamente sin salir del edificio de un teatro.

Pero ahí no podía quedar la cosa, y ahí no ha quedado. Ahora es algo normal (por habitual) acudir a un cine a disfrutar de una retransmisión en directo de una ópera desde cualquier escenario del mundo. En un cine de Madrid podemos, pues, ver la ópera que en ese mismo momento está sucediendo en París, Londres, Nueva York, San Francisco, e incluso en Sidney o en Tokio. Pero no solo desde Madrid, sino que esa misma ópera se ofrece al tiempo hasta a un centenar de países de todos los continentes. Vía satélite. En alta definición. Con los subtítulos que en cada lugar son pertinentes... Pronto, si seguimos en la línea ascendente, llegará el 3D. Y sumando.

2.5 ¿Dónde están las fronteras entre artes?

Actualmente las fronteras son cada vez más difusas entre las distintas artes y especialidades. Se diría que en ocasiones, muchas, estas barreras no existen siquiera. Tantas veces el teatro utiliza las maneras del cine y viceversa. Las normas del vídeo. Sergio Renán, Robert Lepage, La Fura dels Baus, Bob Wilson, son directores teatrales que por lo general van más allá. Que aplican en sus montajes grabaciones, proyecciones, imágenes digitales que se sirven de una falsa realidad, de una realidad manipulada, para desarrollar ese presente teatral que percibe el público. En su caso, en el de todos ellos, son elementos nuevos que se aplican a las viejas normas y claves del teatro. No hay peligro. Todo está bajo control. Es arte, en la mayoría de los casos, con sentido común y criterio. Sin embargo, nos hallamos hoy, al respecto, en una línea delgada y al mismo tiempo peligrosa. Es una hoja de doble filo. Hay que calibrar bien las aportaciones reales que al teatro ofrecen las nuevas tecnologías. Está claro que los nuevos jóvenes, las nuevas jóvenes (esos-esas a quienes hemos denominado *ciber-juventud*), necesitan muchos más estímulos a la hora de sentarse a ver un espectáculo. Desde su nacimiento habitan ya en la era universal del videojuego. El nuevo hombre, la mujer nueva, son seres sobre-informados. Esto está claro, pero, como decía, hay que medir muy bien lo que es una simple moda sin aportaciones implícitas, y lo que es un verdadero avance. Hay que aplicar, por tanto, la tecnología al teatro. Sí, hay que avanzar, evolucionar, buscar nuevos y fructíferos caminos; pero hay que hacerlo con mucha, muchísima cautela, porque corremos el serio riesgo de pasarnos de largo, de convertir esto en otra cosa que no es teatro. Desnaturalizada.

En este sentido, hay prácticas, *performances* supuestamente teatrales, en las que ni siquiera es necesaria la regla básica del teatro. Esa norma que le da el espíritu y la vida; que le otorga el sentido y la primigenia razón de ser: la presencia en un mismo tiempo y lugar del actor y el público, lo que algunos autores denominan la *co-presencia*. Y que es absolutamente necesaria para que el teatro sea teatro y no otra cosa. Pues bien, como he apuntado, existen montajes en los que ya no es necesaria esta condición.

En los que el público ya no tiene por qué estar en el momento o lugar, o en el momento y lugar, en el que el actor o los actores, la actriz o las actrices, realizan su trabajo escénico, y viceversa. Considero que difícilmente puede considerarse esta experiencia como teatro. Sin esa interacción artista-público-artista en tiempo y lugar exactos. Lo que desde los antiguos griegos, e incluso antes, ha venido siendo teatro en esencia. Arte vivo en contra del arte proyectado o grabado.

Y es que siempre que hay un avance se tiende a la saturación, para después encontrar, o no, el justo lugar en el la carrera del progreso. Y en el transcurso de todo esto está, cómo no, la experimentación.

Y en todo este entramado de búsqueda y preservación de la naturaleza y la sustancia del teatro, de las maneras y posibilidades del nuevo teatro (tecno-teatro, teatro científico), de nuevos-nuevas protagonistas, no debemos perder de vista al público. A ese cincuenta por ciento del alma del teatro, que debido a las nuevas prácticas emanadas de las últimas tecnologías de consumo particular, va cambiando sus prácticas. Al margen de las crisis financieras, que como tristemente hemos podido comprobar en estos primeros años del siglo XXI es ya por completo globalizada (puede comenzar en Washington, arrasar a su paso Europa entera y llegar con sus insaciables y avariciosos tentáculos hasta Asia y Oceanía), al margen de las crisis financieras, existen otras crisis propias de este tiempo de relaciones a distancia, a través de videoconferencias, o de las redes sociales, que permiten evitar verse en vivo, tocarse, estar presente donde lo está nuestro interlocutor. Son crisis relacionales, de sociabilidad. Los seres humanos necesitan cada vez menos de estar juntos en un espacio para disfrutar o relacionarse, para comunicarse unos con otros. Es una práctica, esta, parcialmente pasiva: ejercen en general la función activa de la relación (teclean la información, hablan a través de una cámara…), pero, si pueden, prescinden de trasladarse más allá de su propia habitación. Y esto, que está modificando de forma radical la manera de comunicarse de niños, niñas y jóvenes respecto a como lo hacían antaño, que, aparentemente, está variando ya para siempre nuestros más básicos hábitos en las relaciones sociales, personales, esto puede, cómo no, aplicarse a los usos, rutinas y costumbres del ser humano como público de un espectáculo cualquiera. Cada vez se utiliza con más asiduidad la tienda on-line en detrimento del comercio tradicional. Comprar sin salir de casa. Sin necesidad de poner el pie en la calle. Yo soy autosuficiente desde mi atalaya, que es mi propio domicilio, mi propia habitación, mi cama. Y digo comprar on-line, cuando no bajar películas, canciones, documentos, imágenes de forma ilegal a través de las numerosas páginas web que te lo facilitan, y en la que los usuarios comparten sus mercancías robadas. El ser humano como público tiende de esta manera a la soledad de su pequeño espacio. No necesita asistir a las salas de cine o de teatro, a los conciertos; todo podemos consumirlo en casa. Es fácil, cómodo, divertido. Y más aún, seguramente muchos trabajos bien remunerados pueden perfectamente desarrollarse desde cualquier lugar, sin necesidad de estar presente en la oficina con idénticos resultados.

2.6 Gestión cultural en la era de la información

No quiero zanjar la presente exposición de ideas sin referirme, aunque sea de forma breve, a la nueva gestión cultural generada por las nuevas maneras de comunicación e información que brindan las nuevas tecnologías.

Gestión cultural es el arte de coordinar y poner las bases necesarias para el desarrollo de cualquiera de las manifestaciones culturales posibles. La gestión cultural puede darse a gran escala, a través de los mecanismos de un ministerio o de un organismo internacional, o a más pequeña escala, desde una entidad o una institución concretas. Las sociedades necesitan la cultura ni más ni menos que porque es su razón de ser, su alma; el pasado, el presente, y a partir de aquí, el futuro de las mismas. Por esta cuestión, es difícil comprender por qué es precisamente la cultura la que sufre los primeros y más graves recortes en épocas de dificultades. Es simple y llanamente un suicidio. Dar hachazos rastreros a lo que somos. ¿Acaso consideran la Cultura como un lujo? ¿Eso es lo que quieren hacernos creer que es? Pero ¿es que no es justamente todo lo contrario?

Las últimas tecnologías amplían el campo de acción de unos y otros responsables de esa gestión cultural, aunque los criterios de acción, el QUÉ, el POR QUIÉN, el PARA QUIÉN y PARA QUÉ, el DÓNDE..., deben ser adoptados de forma intelectual. Mediante la mera reflexión acerca del escenario verdadero, de las circunstancias fidedignas. Teniendo en cuenta en primer lugar las necesidades reales que indefectiblemente hay que cubrir, y, en segundo, los medios con que se dispone para hacerlas frente. La buena gestión es la que distribuye los recursos de la manera más equitativa, y, a ser posible, ocasionando el gasto menos elevado.

Las nuevas tecnologías no ayudarán a que tomemos mejor las decisiones, pero sí a que, una vez adoptadas, las pongamos en práctica de una manera mucho más eficiente. La comunicación entre los órganos políticos, entre estos y los ciudadanos y ciudadanas, es hoy mucho más amplia y fluida. Inmediata. El radio de acción, mucho mayor. Gracias a esas tecnologías, lo hemos dicho en más de una ocasión, disfrutamos de pleno de la era de la comunicación. La información masiva es lo que define esta época nuestra. La ciudadanía está perfectamente informada (en muchas circunstancias sobre-informada), y quien no lo está se diría que es porque se lo propone a conciencia.

Es evidente que ante esta circunstancia la gestión cultural debe estar orientada hacia la globalización. Todo debe estar orientado en esa dirección. Debemos compartir lo mejor de nuestra cultura y asumir los valores de otras. Entremezclarlos para crecer como civilización; en todos los órdenes de esa cultura; en todos los terrenos sin excepción. La gestión no debe pues tener ya fronteras que la opriman, hay que buscar alianzas dentro y fuera. Que nuestra cultura se expanda sin límites en connivencia con el resto de culturas, y que de esta manera lleguemos al mayor número de usuarios. La cooperación, las coproducciones. Crecer en comunión y con el ahorro como objetivo, en pro de una sola cultura multidisciplinar y plurinacional. Aspirar a lo universal.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álvarez Marañón, G. (2002) "Spyware: software espía en Internet". Boletín del Criptonomicón # 89. Instituto de Física Aplicada del CSIC.

Capra, F. (2008). "La ciencia de Leonardo". Editorial Anagrama, Barcelona.

Castells, M. (1996). "La era de la información. Vol. 1 'La sociedad red'". Alianza editorial. Madrid.

DOCUMENTOS

10

Gusi Bertomeu. Docente, investigadora y empresaria en el campo de la Sociedad de la Información.

Nativos digitales: una nueva generación que persiste en los sesgos de género

El artículo analiza la evolución de los productos de ocio digital utilizados por las niñas, niños y jóvenes. Estudia los contenidos web dirigidos a la infancia y juventud desde el 2005 hasta hoy comprobando el desplazamiento de los contenidos violentos o basados en la venta de sexo desde estos sitios, a los nuevos espacios de la red como los chats con videocámaras, foros, grupos y blogs. El otro campo de análisis se centra en los videojuegos de ordenador y consolas, muestra como los videojuegos tradicionales mantienen modelos sexistas y violentos que alejan a las chicas de su uso, mientras que las nuevas consolas ofrecen otros modelos de juego más equitativos, abiertos al juego en grupo en el que ellas se sienten cómodas y activas.
Presenta datos sobre la brecha digital de género que explican la posición de las jóvenes en la Sociedad de la información y su incorporación mayoritaria al uso de las redes sociales 2.0 como un espacio de identidad, de contacto social y expresión de emociones.

Palabras clave: Brecha digital de género. Redes sociales. Videojuegos sexistas. Software inclusivo. Contenidos web. Juegos cooperativos. Ocio digital. Aplicaciones *móviles. Conversación online.*

1. Antecedentes

El impacto que la rápida difusión de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación está teniendo sobre la economía, la cultura y la propia sociedad, están trasformando los modos y prácticas de la ciudadanía, las empresas y las administraciones. Está permitiendo las prestaciones de una serie de servicios digitales sobre las redes de comunicaciones electrónicas que están transformando los hábitos lúdicos.

Las administraciones públicas están ante el reto y la exigencia de configurar Internet como un espacio de libertad y seguridad, desarrollando medidas que hagan compatibles el derecho a la libertad de expresión con la defensa de los intereses de los más débiles y con el respeto a los derechos civiles.

El panorama del uso de la tecnología en la juventud se transforma constantemente por la rapidez de las novedades en la informática y los soportes, la mejora del acceso a la banda ancha y la aparición de nuevas aplicaciones de relación y comunicación. La combinación de estos factores

ha dado lugar a la implantación social del uso de las funcionalidades 2.0 y las redes sociales que ya están dando el salto a los móviles con tarifas planas dirigidas a esta franja de edad.

Estos cambios tan rápidos obligan a dividir el estudio de los usos de la tecnología en los diferentes ámbitos de uso que se están instalando en la sociedad. Por un lado analizar los cambios de tendencia observados en los contenidos de los sitios web dirigidos a estos grupos de edad, por otro lado, contemplar los escenarios que se presentan con el desarrollo espectacular de las consolas y nuevos tipos de juegos de simulación, musicales, deportivos, de lógica, de estimulación sensorial, etc. y por último, los nuevos usos de relación en las redes 2.0 entre jóvenes.

2. LA BRECHA DIGITAL DE GÉNERO EN LA JUVENTUD. USOS DIFERENCIADOS.

Las tecnologías son fuente de conocimiento y riqueza, ofrecen grandes oportunidades y recursos, pero es importante estar alerta sobre las diferencias de acceso, combatir las brechas digitales entre países, nivel de riqueza y también de género. Esta brecha se suma, como todas las desigualdades de las mujeres, a la del país en el que nace, si vive en zona rural o urbana, el nivel educativo y la renta per cápita. Las niñas y chicas jóvenes son parte de esta brecha, pues soportan las desigualdades de género que les afectan por los roles sociales y la división sexual del trabajo.

Desde el observatorio del Centro e-igualdad (2007-2010) enmarcado en el proyecto(1) "E-Igualdad: Construyendo la SI para y con las Mujeres" se abordan las características y la dimensión de la brecha digital de género en España, combinando la desagregación de los datos por sexo, con el análisis de las diferencias de género en relación con otras variables sociodemográficas como la edad, el nivel de estudios, la situación laboral, etc. En este artículo se resumen algunos datos vinculados a jóvenes y adolescentes, todo el trabajo desarrollado por el Centro se ofrece en su web con acceso libre a sus informes, gráficos estadísticos, estudios detallados, materiales de formación y guías didácticas sobre la presencia de las mujeres en la Sociedad de la Información.

Al analizar la situación de la incorporación a las TIC desde una perspectiva de género se aprecia la existencia de varias brechas digitales de carácter y alcance diferente: La primera brecha digital de género aparece en el acceso a la tecnología, tiene carácter cuantitativo. La segunda surge en la utilización que se hace de ella y marca el grado de incorporación efectiva a la misma, es de carácter cualitativa. Finalmente, aparece una tercera brecha digital de género, circunscrita al uso de los servicios TIC más avanzados, que también es de carácter cualitativo.

La tendencia general en Europa(2) (UE 15, UE 27) indica el progresivo incremento de la proporción de personas usuarias de Internet, así como el mantenimiento de una situación de desigualdad de género.

(1)
Proyecto E-Igualdad. Desarrollado por Ángeles Sallé de Fundación Directa, Angustias Bertomeu de Asociación E-Mujeres, y Cecilia Castaño de UCM. Primer Premio Nacional del Plan Avanza 2007 en la categoría de Igualdad al proyecto "E-Igualdad: Construyendo la SI para y con las Mujeres. Concedido por el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio. www.e-igualdad.net

En el caso concreto de nuestro país(3) en 2008, el 54% de los hombres de entre 16 y 74 años accedieron a Internet al menos una vez por semana, frente al 45% de las mujeres, lo que arroja una brecha digital de género de casi el 17% (26% en 2004).

Si entendemos por primera brecha digital la que se produce en el momento del acceso a las TIC, y marca la diferencia entre quienes las han utilizado en alguna ocasión y quienes nunca lo han hecho, la situación en España (Ver Tabla 1), desde una perspectiva de género muestra importantes diferencias no sólo en cuanto al uso de Internet, sino también en el caso de otras tecnologías y aplicaciones, como el ordenador o el comercio electrónico. Esas diferencias son mínimas en el caso de la tecnología de mayor difusión, el teléfono móvil, mientras que la brecha se va haciendo más significativa a favor de los hombres conforme incluimos la utilización de otras como el mencionado ordenador, Internet o el comercio electrónico.

Si atendemos a las características de la población que ha accedido a Internet alguna vez, se observa que la edad, el nivel formativo y la situación laboral son variables clave. La edad presenta una relación inversamente proporcional respecto al porcentaje de personas usuarias y directamente proporcional respecto del tamaño de la brecha digital de género. Mientras que las internautas jóvenes (entre 16 y 34 años, segmento poblacional que más accede a la Red) aventajan ligeramente a sus coetáneos varones (2,4%), la desventaja femenina se manifiesta de manera evidente y creciente en las restantes franjas de edad.

La tendencia general es que, a mayor nivel de estudios, mayor es el volumen de uso de Internet y menor es la diferencia entre hombres y mujeres, aunque esta última tendencia se rompe en los estudios universitarios, donde vuelve a constatarse un repunte de la desigualdad. Esta circunstancia está relacionada con la masculinización y feminización relativa de determinadas disciplinas académicas y las diferencias en contenidos e intensidades tecnológicas que presentan. Así, esta problemática se relacionaría con otros hechos como el estancamiento, incluso la reducción, del porcentaje de mujeres que estudian carreras tecnológicas (informática e ingenierías) o con la escasa proporción de mujeres que trabajan como profesionales de la informática.

La segunda brecha digital de género es la que separa a las personas usuarias ocasionales de las habituales, es cualitativa, analiza las habilidades TIC (qué se sabe hacer), la intensidad (cuánto se hace) y el tipo de uso (qué se hace). Para el conjunto de la Unión Europea, en todos los grupos de edad la proporción de mujeres con niveles altos de habilidades informáticas y navegadoras(4) es más pequeña que la de hombres.

Como cabría esperar, el tiempo de uso de Internet es mayor entre la población más joven, si bien la brecha de género (aunque inferior que en algunos otros estratos de edad) continúa presente con nueve puntos de desventaja femenina entre quienes hacen un uso más intensivo (diario o de más de cinco días por semana).

(2)
Informe observatorio Centro E-Igualdad. (2007) http://www.e-igualdad.net/observatorio-igualdad/informe-final

(3)
Informe e-España 2009 y 2008: Elaboración del capítulo Igualdad en la Sociedad de la Información del informe anual de la Fundación Orange.

(4)
La Encuesta TIC hogares considera seis tipos de habilidades informáticas a partir de la autoevaluación de las personas usuarias que han respondido afirmativamente en el cuestionario acerca de las siguientes tareas: copiar o mover un fichero; cortar y pegar en un documento; utilizar fórmulas aritméticas básicas (suma, resta, etc.) en una hoja de cálculo; comprimir ficheros; conectar e instalar nuevos aparatos, como una impresora; y escribir un programa utilizando un lenguaje de programación. Se considera como nivel de habilidades alto a aquellas personas que han mencionado las seis tareas, frente a las que sólo marcan cuatro (nivel de habilidades medio) o sólo dos (nivel de habilidades bajo).

Sin duda las diferencias de acceso y uso (Ver Tabla 2), se ven reforzadas por el nivel de habilidades informáticas y navegadoras de los individuos, ya que los ordenadores e Internet, no sólo son medios de entretenimiento y consumo, sino que crean una ventaja relativa para quienes los utilizan, pero esto requiere habilidades específicas.

Esta segunda brecha digital, la brecha de las habilidades, está relacionada con otras brechas de género relevantes, como la escasa presencia de mujeres en el mundo de la ingeniería y las tecnologías TIC. El porcentaje de mujeres que estudian carreras tecnológicas (informática, ingeniería) se estanca e incluso se reduce en España y en la Unión Europea.

Si el análisis(5) de los usos básicos ya indica la existencia de una segmentación de género en la utilización de la Red, la consideración de los usos avanzados, esto es, las aplicaciones de Internet más innovadoras en el terreno de la comunicación y el ocio, corrobora esa apreciación y plantea la existencia de la tercera brecha digital de género.

Las diferencias, es decir, la brecha de género, en los usos avanzados de comunicación es especialmente acusada en el caso del envío de mensajes a chats, la participación en los grupos de noticias o foros de discusión (31%), telefonear a través de Internet (28%), la lectura de blogs (21%) y el uso de videollamadas (14%).

La brecha es mucho más acusada en los servicios avanzados de ocio: hay una fuerte desventaja femenina en todos los casos, con una media de diferencia del entorno del 30%. Especialmente aguda es la brecha en lo tocante a los juegos, tanto a su uso en red (58%) como a las descargas (42%).

Esto confirma lo ya apuntado en el sentido de que los hombres tienden a hacer un mayor uso de la Red con fines de consumo y lúdicos, en los que, además, la presencia de productos tecnológicos es también más acusada. A diferencia de las mujeres que presentan una tendencia más acusada a optar por servicios con un mayor contenido práctico y social.

Se puede afirmar que en la Red se están trasplantando situaciones de desigualdad derivadas de una sociedad patriarcal y de la división sexual del trabajo.

3. Los juegos en internet y multiplataforma evolucionan para incluirlas.

Los videojuegos se benefician de la implantación de las TIC en los hogares, centros educativos, recreativos, salones de juego. Esta presencia accesible a la infancia y jóvenes tiene ventajas como el disfrute de las posibilidades gráficas y estéticas del ocio digital, desarrollan habilidades cognitivas, rapidez de reflejos y en las últimas versiones necesitan aplicar funciones de

(5)
Observatorio E-igualdad de la Universidad Complutense de Madrid. Informe 'La brecha digital de género: Amantes y distantes', correspondiente a su fase de investigación 2007-2009.

trabajo en equipo, pero también presentan inconvenientes que están en el uso que se haga de ellos, aislamiento, conductas agresivas, imitación de modelos negativos, uso excesivo de tiempo, adicción a determinados tipos de juego, y valores negativos en los contenidos de algunos productos.

Los numerosos estudios realizados, que se citan en la bibliografía, sobre las consecuencias de los videojuegos en la infancia y juventud dan datos contrastados en el estudio de casos con grupos de usuarios y usuarias sobre los tiempos y usos, pero si ninguno puede establecer claramente una relación directa con la mejora de habilidades, ya que los aprendizajes positivos no son exclusivos de los videojuegos también se adquieren con otras actividades lúdicas, educativas y sociales, tampoco se pueden relacionar directamente con las consecuencias negativas, pues no está demostrada la transferencia directa de las conductas agresivas e individualistas de los juegos a la vida personal.

Sin embargo, es innegable que el valor de los modelos para la juventud y la infancia es una de las variables más importantes en su formación. La repercusión de los personajes de los juegos presentados como héroes es enorme, sus actuaciones y valores tienen un eco importante sobre estos grupos de población.

La investigación educativa y social ha despertado la alarma sobre los videojuegos, el tipo de modelos éticos que transmiten y cómo pueden afectar a la infancia y juventud.

A los chicos porque el patrón de comportamiento es casi siempre violento y cruel, y a las chicas porque suelen aparecer como objetos y víctimas, o asumiendo modelos de comportamiento que reproducen patrones ajenos masculinizados. La mayoría de los escenarios en este tipo de juegos son militaristas en situaciones extremas, contra todo código ético de respeto y con todo tipo de armamento y recursos bélicos. El resultado siempre es la muerte gratuita por violencia extrema de los personajes que aparecen en el juego.

La creciente demanda de este tipo de ocio digital está alimentada por la diversificación de productos en distintas plataformas y soportes: los videojuegos comerciales, los juegos de libre descarga desde páginas de internet, las campañas publicitarias que refuerzan la venta de su producto con juegos online, y por las revistas especializadas en videojuegos que están presentes en todos los kioscos de prensa.

Desde hace una década el desarrollo de la informática y el consiguiente abaratamiento de los equipos han supuesto la generalización de los ordenadores personales en las casas, con lo que se ha dado un salto importante en el número de usuarios potenciales. En el caso de España la implantación del ordenador en los hogares se inicia tímidamente en la década de los años 90, en la actualidad el parque informático particular ha crecido rápidamente y ya es uno de los objetos habituales en el cuarto de

los/las adolescentes, a pesar de ser uno de los países europeos con un índice menor de implantación tecnológica en los hogares(6).

Los avances del número de conexiones a internet en las casas, supone otro salto cualitativo en la extensión de los videojuegos dando paso al crecimiento de los juegos online. Las conexiones de banda ancha (ADSL, cable óptico, satélite) han facilitado las descargas de copias de los juegos a través de páginas web que los ofrecen como reclamo.

El panorama se completa con la implantación de las consolas en el mercado español. La batalla comercial entre las grandes marcas productoras de los soportes y contenidos de los juegos PlayStation, Xbox, Sega y Nintendo, se ha convertido en una pugna económica y mediática. Han desarrollado productos fijos unidos al ordenador o el televisor, y otros objetos portátiles de pequeño tamaño que muchos niños y niñas, como numerosos jóvenes llevan siempre encima.

A esta gran oferta comercial hay que añadir el uso extendido entre los jóvenes y adolescentes de los teléfonos móviles, que han supuesto un desarrollo importantísimo de software específico para este terminal que empezó siendo de comunicación y se está convirtiendo en un recurso de ocio electrónico. La red está llena de pequeños juegos diseñados para los móviles, en los que se descargan juegos, fotos, sintonías y emoticones. Desde hace meses las compañías de telecomunicación están lanzando al mercado terminales con acceso a internet y tarifas planas vinculadas al uso de las redes Facebook, Tuenti, Twitter...

En la actualidad, la mayoría de los niños y niñas y jóvenes tienen habilidades informáticas muy desarrolladas, conocen los diferentes soportes y cómo manejarlos sin manifestar desconocimiento, rechazo, o miedo a usar las máquinas, al contrario, son usuarios óptimos de ocio electrónico. Se mueven con soltura en espacios multipantalla.
El panorama expuesto explica la repercusión que tienen los videojuegos en la vida de la infancia y la juventud, se han convertido en el pasatiempo o el juguete más apreciado y valorado. La tecnología tiene una valoración social positiva y todos los desarrollos o productos tecnológicos ocupan los escaparates y espacios publicitarios de mayor prestigio. Bajo este paraguas se cobijan todo tipo de productos dirigidos a potenciar el consumo de tecnología lúdica entre la infancia y jóvenes, son el público diana, los mejores consumidores. Los contenidos de los videojuegos son por tanto de una importancia extrema, pues ya es evidente la dificultad de imponer controles o filtros en el acceso.

El estudio "Violencia y sexismo en los videojuegos", realizado en 2005 para el Instituto Andaluz de la Mujer(7) nos permitió tener una panorámica del tipo de juegos y contenidos dirigidos a la infancia y juventud que había en la red. Los resultados fueron muy preocupantes, reflejaban un uso generalizado de actitudes violentas, xenófobas y sexistas, tanto en los juegos gratuitos on line como en los soportes comerciales de venta.

(6)
Amantes y distantes. (2009) http://www.e-igualdad.net/observatorio-igualdad/amantes-distantes

(7)
Violencia y sexismo en los videojuegos. Bertomeu Martínez, A. 2005. http://artefinal.com/violencia_videojuegos/

3.1. Contenidos web

Para hacer el estudio de la oferta online se realizó una búsqueda en los principales buscadores con ítems de acceso habituales entre la infancia y la juventud del estilo de juegos gratis, juegos para niños, para adolescentes, apuntes y recursos. En todos los casos presentaban en sus páginas de inicio accesos directos y banners a sitios de pornografía, sexo, o contactos en los que el sexo siempre es visto como una compra del cuerpo de las mujeres. Entre la lista de juegos accesibles siempre aparecía la categoría "adultos" con la misma apariencia infantil y mecanismo de juego sencillo pero con contenidos muy violentos, pornos y sexistas en la que se podía jugar o descargar juegos eróticos en todas sus versiones, compra de sexo, de juegos sado, dominación, incluso enlaces abiertos con películas snuff movies.

Se encontraban fácilmente dentro de las web de juegos gratis dirigidas a adolescentes, que solían incluir cientos de juegos de este estilo, junto a apartados de descarga gratis de apuntes, trabajos escolares, chuletas para exámenes, problemas resueltos, etc. Muchos editores de estas páginas de juegos recurrían a la publicidad de espacios de pornografía en sus sitios como forma segura de ingresos.

La búsqueda con los mismos ítems se repitió en el año 2.007 para evaluar la situación y se observó que a pesar del aumento de enlaces mostrados por el buscador, en una gran parte de ellos ya no se muestra el acceso directo desde la página inicio a sitios relacionados con sexo para adultos, se ha desplazado al segundo nivel de las páginas y en muchos casos ha desaparecido. Estos cambios hay que relacionarlos con la presión ejercida por el movimiento de mujeres, los observatorios de igualdad y contra la publicidad sexista, y especialmente por la aprobación de la *Ley de Igualdad efectiva entre mujeres y hombres*(8) en marzo del 2007 que enmarca los derechos y el tratamiento de la igualdad de oportunidades, que han conseguido crear un estado de opinión favorable a la igualdad y de rechazo a posiciones discriminatorias.

Para la elaboración de este artículo hemos vuelto a pedirle al buscador los mismos ítems en diciembre del 2010 (Ver Tabla 3) y podemos comprobar cómo se ve en la tabla, que de nuevo crecen los sitios destinados al público infantil y juvenil, pero que ya han desaparecido de sus entornos web las entradas de porno o similares. Después de hacer una lectura estimativa de las páginas mostradas tan sólo en dos sitios y en niveles interiores muestran un banner con acceso a sexo para adultos. Este tipo de contenidos se han desplazado a otros espacios online que antes no estaban implantados, webcam, chats, news, grupos, foros y algunas redes sociales se están utilizando para la venta de sexo y contactos.

- En el 2005 el 92% de las webs ofrecían acceso libre a sitios de sexo y pornografía.

- En el 2008 el 40% ofrecía en sus páginas de inicio entrada a sitios de sexo.

(8)
Manual sobre la Ley Igualdad. http://www.e-mujeres.net/content/ley-organica-32007-22-marzo-igualdad-efectiva-mujeres-y-hombres. Ley de Igualdad efectiva entre mujeres y hombres. http://e-mujeres.net/recursos-igualdad

- En 2010 sólo 2 páginas de los sitios visitados lo hacía, pero en los niveles interiores de las páginas.

Realmente este cambio, se puede valorar como un éxito de la presión social e institucional a favor de la igualdad y contra la discriminación.

No sucede lo mismo cuando se hace la búsqueda(9) fuera de los enlaces especializados para la infancia y adolescencia, para evaluar la situación en este ámbito hay que ver los resultados que presenta el buscador, aumentan los sitios dedicados a la venta del cuerpo de las mujeres y las niñas como mercancía sexual y aparecen nuevos espacios de relación e intercambio a los que se han desplazado los servicios sexuales.

La comparativa de enlaces de sexo que muestra el aumento de sitios (Ver Tabla 4), hay que tener en cuenta que los buscadores muestran el enlace cuando detectan en su interior la palabra objeto de la búsqueda. Es decir, el número de enlaces ofrecidos incluye espacios en los que se habla sobre el tema, a través de noticias, informes, denuncias o servicios ofrecidos. Algunos ofrecen información relevante, pero la mayoría son espacios de servicios directos o te dan las pistas necesarias más o menos evidentes de cómo llegar a ellos, según lo peligroso o prohibido del tema como es el caso de las demandas de sexo con niñas, o descargas de snuff movies.

También se observa en la tabla 6 con fecha de 2010 la aparición de nuevos espacios web a los que se han desplazado servicios de sexo, no se puede comparar su evolución pues antes no había datos relevantes al ser aplicaciones cuya extensión en la red es reciente.

La venta de sexo es el negocio más importante de la red, ante el que los gobiernos deben actuar en defensa de los derechos de las mujeres y la infancia.

3.2. Juegos de soporte multimedia

Por otro lado, en el estudio mencionado para el Observatorio de Publicidad no sexista del Instituto Andaluz de la Mujer, se trabajó con los juegos de soporte (ordenadores, consolas, móviles) y con las revistas especializadas, donde se vio que el panorama no era mejor que en la red. En este tipo de juegos los cambios de modelos en los contenidos son escasos a lo largo de los años, han tenido un gran desarrollo gráfico, de plataformas y de sistemas de juego, pero siguen presentando en general propuestas violentas y sexistas.

Las imágenes, los modelos, las estrategias y objetivos de la mayoría de los juegos incluyen todos los elementos belicistas, xenófobos y sexistas que sólo sirven para enlazar un argumento lineal de buenos y malos, sin matices, sin legalidad, sin justicia. Los personajes imponen su ley por la fuerza. Suelen marcar una pauta de agresividad absoluta, en el estudio(10) presentado por los profesores E. Díez Gutiérrez, E. Terrón Bañuelos y J.

(9)
Búsqueda realizada en Google del 13 al 17 de diciembre de 2010.

(10)
I Congreso Internacional sobre Ética en los Contenidos de los Medios de Comunicación e Internet Granada, 15, 16 y 17 de Octubre de 2001 http://www.ugr.es/~sevimeco

Rojo Fernández, se explica como en los juegos analizados en su estudio: (...) Exhiben altos niveles de dureza, de exaltación del vencedor, de menosprecio del derrotado, a través de ellos se aprende a entender que la forma más adecuada, si no la única, de resolver los conflictos es a través de la violencia. Podemos engañar, mentir; podemos asesinar a otros seres humanos y se nos dan premios por ello (más vidas, más energía, más tiempo, etc.); y cuantos más asesinemos más se nos condecorará (...)

En todo caso, la violencia en sí misma es la estrategia del juego, ejercerla tiene premio, ganar. No ser violento o muy violento, es una mala posición de juego, conduce a perder la partida. La gratificación por ser lo más destructivo posible, es la victoria. El protagonista, es decir, el jugador o jugadora, debe responder a la agresión sin preguntarse los motivos que lo mueven, pues no hay tiempo para pensar. El ataque o la defensa se convierten en la única opción de juego en sustitución de un espacio para la reflexión y el criterio personal.

Los modelos masculinos siempre repiten el prototipo del guerrero adaptado a distintos escenarios y situaciones, pero con el mismo esquema violento y androcéntrico. Un luchador invencible, soldado indestructible, guerrero poderoso, se representa un arquetipo común que homogeneiza los personajes y los eleva a categoría de universal con un desprecio absoluto del enemigo y su mundo que justifica su destrucción.

Las mujeres que se presentan en los juegos están "cosificadas", situadas en el mismo plano que los objetos de poder masculinos, como coches, motos, etc. En la mayor parte de los videojuegos lo femenino es asimilado a debilidad, a cobardía, conformismo y sumisión, en entornos de lujo o posiciones de sometimiento y dominación masculina, o en posturas de carga erótica evidente, que dejan ver cuál es su papel en la representación del juego.

El paradigma del éxito es lo masculino, pero los chicos están sometidos a seguir un modelo simplista de valores y comportamientos. No pueden expresar sentimientos, sensibilidad. Ser duros es un valor, deben ser dominadores y todo es legítimo para obtener la victoria.

Las chicas están en el lado de la sumisión, de lo secundario, de lo decorativo, como mercancía sexual. Para ser protagonistas deben adaptarse a los criterios de competitividad y asumir los valores de los hombres, los modelos masculinizados del éxito. Se niega la posibilidad de que haya otro esquema en el que establecer las relaciones en el juego, ni con los demás. No existe un modelo que traslade valores, actitudes o comportamientos de las mujeres. Estos desarrollos producen en las niñas un alejamiento de los juegos y adolescentes que no se ven representadas en los modelos, ni les suele gustar las opciones violentas como única alternativa de juego.

Es necesario recordar las obligaciones que el Estado Español tiene contraídas como parte de los tratados internacionales firmados en el seno de Naciones Unidas. En concreto hay dos tratados ratificados por España

que son especialmente significativos para la protección de los derechos humanos en el mercado de videojuegos: la Convención sobre los Derechos del Niño y la Convención sobre la Eliminación de todas las Formas de Discriminación contra la Mujer.

El principal avance es el nuevo código de autorregulación de la industria europea del videojuego, código PEGI (Pan European Game Information)(11). Las empresas están sometidas al código de autorregulación (PEGI), las normas que contiene establecen una clasificación por edades para videojuegos y la obligación de incluir iconos descriptivos de su contenido para que los consumidores, padres y educadores conozcan que se esconde detrás de cada videojuego. Se aplican al etiquetado de productos de software interactivo (videojuegos, juegos de ordenador, artículos de educación (referencia en CD ROM, independientemente de su formato o método de distribución), así como a la publicidad y promoción de los mismos por cualquier medio. Pero los códigos de autorregulación no son de obligado cumplimiento y no parecen suficientes para confiar en el control de estos productos, pues el mercado se rige por criterios comerciales, las instituciones y gobiernos deben hacer un esfuerzo en su legislación y seguimiento de la aplicación de las leyes para velar por el respeto a los derechos de la ciudadanía.

La legislación reciente(12) en materia de igualdad de oportunidades, la presión de las asociaciones de mujeres y los organismos de igualdad, denunciando el tratamiento discriminatorio de las mujeres en los videojuegos ha alertado a algunos productores de la necesidad de incluir a las chicas en los juegos con otro papel más positivo, desempeñando otros perfiles más activos, lo que junto a la necesidad comercial de incluir a las niñas y adolescentes entre su público consumidor, les ha impulsado a plantear nuevas propuestas destinadas a ellas, entre las que destacan los juegos de simulación del estilo de Los Sims, los preferidos por las adolescentes según los índices de venta, junto a juegos que reproducen los supuestos papeles femeninos, ser enfermera, cuidar tu mascota, decorar tu casa, aprender a maquillarte, etc. Y también, los juegos protagonizados por chicas que adoptan modelos violentos masculinos pero cargados de erotismo, el mejor ejemplo es Lara Croft.

El patrón androcéntrico sustenta una ideología belicista y de dominación sobre el más débil y, especialmente, de discriminación sobre las mujeres. La socialización de todos los agentes implicados en la cadena de los videojuegos (productores, guionistas, desarrolladores, publicistas) dentro de estos parámetros culturales contribuye a que se conciban unos productos fieles a su imaginario masculino, que responden a lo que desde la representación social serían los deseos, fantasías y aficiones de los varones.

Junto a este panorama de pocos cambios en cuanto a los valores patriarcales y los tópicos adoptados para chicos y chicas, el desarrollo de la tecnología con la aparición de las consolas para juegos ha abierto a todos los públicos la posibilidad de incluirlos en el ocio personal, surgen nuevas opciones basadas

(11)
El sistema PEGI fue iniciado en 2001 y gestionado por la Federación Europea de Software Interactivo (ISFE), el Instituto Holandés de Clasificación de Medios Audiovisuales (NICAM) es el administrador de la ISFE así como el responsable de la implementación práctica del sistema PEGI y el Consejo de estándares de video (VSC) es el agente del NICAM en Reino Unido. Con motivo de la presidencia española de la Unión Europea en el primer semestre de 2002 se produjo un importante impulso en el desarrollo del código PEG, se creó un grupo de trabajo europeo compuesto por representantes de la industria, gubernamentales y de directivas de clasificación. Se presentó en España por la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE), y el Ministerio de Sanidad y Consumo. Es válido hoy en 16 países: los quince comunitarios con anterioridad a la ampliación a 25 (menos Alemania), más Noruega y Suiza. En EEUU un sistema muy parecido a este lleva en funcionamiento desde 1994.

(12)
LEY ORGÁNICA 3/2007, de 22 de marzo, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres; LEY ORGÁNICA 1/2004, de 28 de diciembre, de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género.

en actividades individuales o de grupo, competiciones deportivas, mantenimiento físico, desvelar misterios, o aventuras. La presencia de las nuevas consolas a partir del 2008 en los hogares ha vuelto a cambiar la relación de la infancia y la juventud con el ocio digital, se plantean nuevas opciones y estrategias de juego en las que las niñas y jóvenes se pueden sentir identificadas. Son más divertidos si se juegan en grupo aunque tienen opciones para un solo jugador, la mayoría implica al menos dos personas y permite hasta ocho multijugadores. En este tipo de juegos las niñas y jóvenes son muy activas pues si se ven representadas, las opciones de juego son variadas y no están basadas exclusivamente en el uso de la violencia.

La nueva generación de juegos para este tipo de consolas parece reconciliar a las niñas con los videojuegos, se han incorporado como jugadoras muy activas y ya los priorizan en sus listas de regalos, marcando una tendencia positiva en su relación posterior con la tecnología.

4. Las redes sociales: un espacio de conversación

Las redes se han configurado como un nuevo espacio de relación, una conversación incesante con el grupo, las niñas y niños utilizan el Messenger a partir de los 8 o 9 años y conforme crecen van cambiando de aplicación a Tuenti o Twitter u otras del estilo pues estas plataformas ofrecen servicios de intercambio de fotos, vídeos y mensajería instantánea más acordes con los usos adolescentes.

Las niñas y jóvenes se han incorporado al uso de las redes sociales con facilidad, los datos muestran que en las redes comerciales las mujeres son mayoría(13). Son las principales usuarias de la gran mayoría de las redes sociales y de otras webs 2.0 como blogs, foros, o chats.

Un dato interesante es que las chicas empiezan más pronto a usar las redes sociales que los chicos, pues en los rangos de edad de los 14 a los 34 años mantienen ventaja sobre los hombres (las más acentuadas en los rangos 14-17 y 18-24); después de los 34 el sexo masculino lidera en número de usuarios pero sin despegarse mucho.

Algunos datos de participación de mujeres en las aplicaciones más habituales de redes 2.0:

- Bebo encabeza la lista, con un 68% de usuarias femeninas.
- Tagged, Buzznet, classmates.com, todas ellas con una supremacía del 64% de mujeres.
- MySpace con el 64%, es la principal comunidad en línea del mundo.
- Gaia online cae a un 61%.

(13)
Los datos, actualizados por Nielsen con fecha de febrero de 2010, muestran cómo, de los más de 14 millones de usuarios únicos del canal de vídeo de Google en España, el 39% tiene entre 18 y 34 años y el 33% entre 35 y 49; mientras, sólo el 11% tiene menos de 18 años, el porcentaje más pequeño salvando el 2% que tiene más de 65 años. El 53% de los usuarios son hombres, un 47% son mujeres.

- Ning son el 59%.

- Twitter, Tuenti y Facebook son el 57% del total.

- Friendfeed y Flickr representan el 55%.

- hi5 un 55% son también mujeres.

- YouTube el portal de intercambio de vídeos, la proporción es equitativa con un 50%.

- deviantART o del.icio.us, otros portales en los que las visitas de hombres y de mujeres son prácticamente idénticas con un 50 y un 50,2% cada uno.

- Digg es la única red social en la que los usuarios son mayoría masculina con un 64% de hombres.

- Sólo en las redes profesionales como Linkedin las mujeres son minoría, lo que tiene que ver con su peor implantación en los ámbitos profesionales y laborales.

Estos entornos de conocimiento colectivo están marcando nuevas formas de relación, son espacios de conversación multimedia ricos en formatos y posibilidades que crean nuevos lenguajes y formas de presentarse en el espacio público. A las relaciones sociales habituales generadas por los jóvenes en los espacios educativos, deportivos o sociales ahora se suman estas relaciones online, aumentando la socialización y la interacción con el grupo. Estos usos no sustituyen los anteriores, no conllevan aislamiento, al contrario aumentan el tiempo y la intensidad de conexión entre el grupo.

Son entornos de comunicación en los que las chicas se sienten cómodas, suelen asumir el liderazgo en la producción de contenidos, los han incorporado como un espacio de identidad y relación con su grupo.

Podemos anticipar la llegada de las redes sociales a los móviles de los jóvenes, actualmente a partir de los 10 años ya es habitual que los niños y niñas tengan teléfono móvil personal, la vida de estas terminales depende de las tarifas comerciales. Las compañías han agotado su campo de venta de terminales en España, según la Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones (CMT)(14) que es el organismo encargado de hacer el recuento, el número total está en 53.962.335 millones lo que supone una penetración de más del 115% en noviembre del 2010. Es decir, en España hay más móviles que habitantes, por lo cual las compañías de telefonía si desean mantener sus líneas de negocio deben competir por los servicios de contenidos que pueden ofrecer y las tarifas planas que los incluye, lo que está desplazando las tarjetas prepago por los contratos de tarifa plana estudiados para este bloque de edad con internet en el móvil y acceso a las redes sociales en los iconos de pantalla, en tv ya se pueden ver los

(14)
http://www.gsmspain.com/noticias/2081_Lineas-moviles-Noviembre-2010-En-Noviembre-el-total-de-lineas-moviles-.html

anuncios basados en estos usos. Esta circunstancia, aunque ralentizada por la crisis económica, permitirá que el uso de las redes se incorpore plenamente al sistema de relación entre los jóvenes, hay que recordar que las chicas son más activas en la relación y la comunicación, usan el móvil como medio de contacto social y expresión de emociones, por lo que cabe esperar que también lo sean con las terminales preparadas para su uso.

5. Conclusiones

Parece que la tecnología fuera un mundo de hombres, mientras que las mujeres estarían prisioneras de una cierta reticencia tecnológica. El problema, sin embargo, es que los hábitos patriarcales persisten en la familia, en la escuela y en los medios de comunicación. Si los niños adoran los ordenadores y los videojuegos, esto no está inscrito en su naturaleza, sino que se les ha transmitido desde pequeños. A las niñas, por el contrario, se les inculca la responsabilidad, el cuidado de las demás personas, una visión de que utiliza el ordenador o Internet para resolver problemas más que para jugar. Todo esto ocurre en la familia y en la escuela a edades tempranas, porque tendemos a identificar feminidad y masculinidad con determinados atributos.

Las actitudes negativas ante la tecnología se forman muy pronto en la vida a través de experiencias en el hogar, en la escuela (con juegos de ordenador y software diseñados para varones) y por el efecto de los medios de comunicación con programas televisivos que muestran a las mujeres en puestos de secretarias o en roles puramente decorativos y anuncios sexistas. Todos ellos son elementos críticos a la hora de determinar reacciones de rechazo.

A pesar de los sesgos de género en la socialización, la escuela o el hogar, las chicas no son necesariamente poco habilidosas con los ordenadores. La diferencia más importante es que los chicos se sienten más cómodos con la tecnología en general, porque tienen más experiencia, mientras que ellas sienten más ansiedad y miedo al fracaso.

No podemos confiar en que el acceso de las mujeres a las TIC se puede producir de manera natural, mientras permanezcan actitudes y desarrollos tecnológicos insensibles a las diferentes condiciones de acceso y conocimiento entre hombres y mujeres.

Es necesario ofrecer al alumnado de todas las etapas educativas espacios de acceso que no estén marcados por el dominio invasivo de los alumnos varones. Con software que se aproxime a sus necesidades y formas de hacer reales. Con modelos de comportamiento abiertos, que desarrollen acciones que permitan pensar, argumentar y resolver situaciones razonando las respuestas. Con perfiles y personajes no violentos. Proporcionando espacios Web, aplicaciones o juegos basados en el respeto de las normas de convivencia, de los derechos humanos y que favorezcan el aprendizaje de modelos éticos y valores de igualdad.

6. Gráficos

Tabla 1: **La brecha digital de género (diferencia entre porcentajes de hombres y mujeres). Años 2004-2008**

	2004	2005	2006	2007	2008
Uso de ordenador	9,9	10,1	7,8	7,5	7,1
Uso de Internet	9	9,2	7,3	7,6	7,9
Uso frec. De Internet	9	10,3	9,3	8,5	8,9

Fuente: INE. Nota de Prensa. Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. Año 2008. Agosto 2008

Tabla 2: **Tareas relacionadas con las info-habilidades, por nivel de estudios**

		ESTUDIOS TERMINADOS				
	TAREAS RELACIONADAS CON EL PC	Edu. Primaria	1ª etapa E. Secund.	2ª etapa E. Secund.	FP Grado Superior.	Edu Universit.
MUJERES	Copiar o mover ficheros o carpetas	61,7	72,9	83,5	87,3	92,2
	Usar cortar y pegar en un documento	53,8	66,2	79,8	85	92,5
	Usar fórmulas aritméticas simples en una hoja de cálculo	22,5	34,5	51,6	57,6	64,1
	Comprimir ficheros	27,2	36,5	51,2	54	63,2
	Conectar o instalar dispositivos como un módem o una impresora	28,7	36,8	50	18,8	62
	Escribir un programa usando un lenguaje de programación	6,6	11,9	13,5	16,8	17,5
HOMBRES	Copiar o mover ficheros o carpetas	65,5	76,7	87,4	87,2	95
	Usar cortar y pegar en un documento	59,2	70,7	85	85	95
	Usar fórmulas aritméticas simples en una hoja de cálculo	28,2	38,9	60,9	65,6	79,7
	Comprimir ficheros	36	50	66,5	68,4	79,2
	Conectar o instalar dispositivos como un módem o una impresora	42,5	57,9	73,5	74,5	83,6
	Escribir un programa usando un lenguaje de programación	9,6	13,1	24,1	30,3	31

Fuente: Castaño, C., Martín, J., Vázquez, S. (2008) "La brecha digital de género: acceso, uso y habilidades" Castaño, C. (dir) La segunda brecha digital, Cátedra, Madrid.

Tabla 3: **Evolución web infantiles y juveniles 2005-2010**

Evolución webs infantiles y juveniles			
	2005	2007	2010
Juegos online en español	3.630.000	4.450.000	8.920.000
Juegos gratis en español	5.440.000	6.730.000	10.300.000
Juegos niños en español	2.940.000	4.000.000	6.860.000
Juegos jóvenes en español	1.690.000	2.370.000	4.560.000
Apuntes y recursos estudiantes	47.000	126.000	415.000

Tabla 4: **Evolución enlaces sexo**

Evolución enlaces sexo			
	2005	**2007**	**2010**
Buscadores de sexo	247.000	4.830.000	544.000
Porno	3.040.000	160.000.000	137.000.000
Chicas	4.140.000	44.800.000	31.500.000
Sexo adolescentes	108.000	303.000	3.040.000
Sado niñas	18.600	260.000	152.000
Pedofilia con niñas	3.870	113.000	152.000
Snuff movies niñas	759	2.500	23.900
Sexo duro	235.000	390.000	1.520.000
Sexo duro con niñas	63.000	97.310	157.000

Nuevos espacios web	
	2010
Videos sexo con niñas	412.000
Webcam sólo sexo adolescentes	178.000
Chats sexo adolescentes	614.000
Blogs porno	21.500.000
Blogs porno niñas	417.000
Grupos google porno niñas	37

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CASTAÑO, C. (dir.) (2008): La Segunda Brecha Digital, Col. Feminismos. Ed. Cátedra, Madrid.

Vaca Vaca, P. y Romero Serrano, D. (2007). Construcción de significados frente a los contenidos violentos de los videojuegos en niños de 11 a 14 años. Acta Colombiana de Psicología, año/volumen 10, número 001, pp. 35-48. Universidad Católica de Colombia. Bogota. Colombia.

Thompson, K. (2006)."Violent and explicit video games: informing parents and protecting children" Hearing by the Subcommittee on Commerce, Trade, and Consumer Protection, House Rayburn Building.

URL:http://energycommerce.house.gov/108/Hearings/06142006hearing1921/hearing.htm.

Protégeles, Civértice, Defensor del menor (2006). Videojuegos, menores y responsabilidad de los padres. Madrid. URL:www.portaldelmenor.es/data/libros/guia.pdf.

De Miguel Pascual, R. (2006). Cuestiones en torno al poderoso efecto de los videojuegos violentos: Del neoconductismo a la cognición social. Icono 14 nº 7. Universidad Carlos III de Madrid. URL:http://www.icono14.net/revista/num7/articulos/roberto%20miguel.pdf.

Huerta Rojas, F. (2005). La violencia virtual: una experiencia de los jóvenes en las videosalas. Estudios Sociales, julio-diciembre, año/volumen XIII, número 026. pp 172-206. Universidad de Sonora. Hermosillo, México.

Levis, D. (2005). Videojuegos y alfabetización digital. "Aula de innovación Educativa", Editorial Grao, nº 147. Barcelona.

Díez Gutiérrez, E. J. (Dir), Terrón Bañuelos, E.; García Gordón, M.; Rojo Fernández, J.; Cano González, R.; Castro Fonseca, R.; Valle Flórez, R. E.; Fontal Merillas, O.; Morala Bueno, J. D. (2004). La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos. Editado por C.I.D.E. (Mº de Educación y Ciencia) e Instituto de la Mujer (Mº de Trabajo y Asuntos Sociales).

URL: http://www3.unileon.es/dp/ado/ENRIQUE/Public21.htm.

Amnistía Internacional. Sección española (2.004). Con la violencia hacia las mujeres no se juega. Videojuegos, discriminación y violencia hacia las mujeres. URL: http://www.es.amnesty.org.

F9 Grupo de trabajo "Aprovechamiento Didáctico de los Juegos de ordenador en la Escuela Primaria y en Eso" asesorado por Begoña Gros Salvat. (2.004) Videojocs a l'aula. Análisis de Videojuegos. Barcelona. URL: http://www.xtec.es/-abernat/castellano/propuest.htm.

Bertomeu Martínez, A. (2004). Violencia sexista en las tic. Observatorio Andaluz de la Publicidad no sexista. Instituto Andaluz de la Mujer. Sevilla. URL: http://www.iam-publicidad.org/.

Comisión Europea. (2003). PEGI código de la Unión Europea sobre sexo, drogas y violencia en los videojuegos. URL: http://www.pegi.info/index.html.

Esnaola Horacek, G.A. (2003). Aprender a leer el mundo del siglo XXI a través de los videojuegos. Etic@net, 1, 1-10. Instituto de la Mujer. Madrid.

URL:http://www.mtas.es/mujer/publicaciones/docs/libro-videojuegos.pdf.

Asociación Aragonesa de jugadores de azar en rehabilitación. AZAJER (2002). Salud mental y emocional de los jóvenes. URL: http://www.azajer.com.

Rodríguez, E. (coordinadora) (2.001). Jóvenes y videojuegos: espacio, significación y conflictos. Instituto de la Juventud (INJUVE) y Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD). Madrid. URL: http://www.mtas.es/injuve.

Díez Gutiérrez, E.J. Universidad de León; Terrón Bañuelos, E. EOEP. León; Rojo Fernández, J. IES. Benavente. (2001). Violencia y videojuegos.
URL:http://www.ugr.es/-sevimeco/biblioteca/etica/Violencia%20y%20videojuegos%20(Etica).doc.

Ortega Carrillo, J. A. (2001). La educación en medios de comunicación e internet como instrumento para el desarrollo de una cultura de paz.
URL:http://www.ugr.es/-sevimeco/revistaeticanet/numero4/Declaracion/Declaracion.htm.

Informe Defensor del Pueblo (2000-2006). Violencia escolar: el maltrato entre iguales en la educación secundaria obligatoria. Madrid. URL: http://www.defensordelpueblo.es.

DOCUMENTOS FUENTE

INFORME GÉNERO eEspaña_09. FUNDACIÓN ORANGE. Elaborado por Ángeles Sallé, Angustias Bertomeu y Cecilia Castaño.

IGUALDAD EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN // UNA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN PARA LA IGUALDAD (2007) Elaborado por Ángeles Sallé, Angustias Bertomeu y Cecilia Castaño para la Organización Sectorial de la Sociedad de la Información (OSSIC).

CLAVES NO SEXISTAS PARA EL DESARROLLO DEL SOFTWARE (2008) Angustias Bertomeu Martínez.

PLAN ACCIÓN PARA LA IGUALDAD ENTRE MUJERES Y HOMBRES EN LA SOCIEDAD INFORMACIÓN (2009-2011) Ministerio de Igualdad. Instituto de la Mujer.

LA BRECHA DIGITAL DE GÉNERO: AMANTES Y DISTANTES.
(2009) Observatorio E-igualdad de la UCM. C. Castaño, J. Martínez, S. Vázquez, JL Martínez.

MATERIALES

Adolescentes digitales

DOCUMENTOS

Selección de referencias documentales Adolescentes digitales

Esta relación está formada tanto por libros, como por artículos de revista o documentos de distinta procedencia, ingresados y seleccionados en la base de datos de la Biblioteca del Instituto de la Juventud.
Caso de estar interesados en alguna de estas referencias pueden solicitar copia del material susceptible de reproducción, según la legislación vigente, así como la realización de otras búsquedas retrospectivas, dirigiéndose a: BIBLIOTECA DE JUVENTUD. Marqués de Riscal, 16.- 28010 MADRID. Tel.: 913637820-1; Fax: 913637811. E-mail: biblioteca-injuve@injuve.es
Así mismo puede consultar ésta o anteriores Revistas de Estudios de Juventud, así como las Novedades de la Biblioteca en la página web del Instituto: http://www.injuve.es

Bernárdez Rodal, Asunción
A la búsqueda de "una habitación propia" : comportamiento de género en el uso de internet y los chats en la adolescencia /Asunción Bernárdez Rodal
En: Revista de estudios de juventud. — n. 73 (junio 2006); p. 69-82. ISSN 0211-4364.
Se describen los usos específicos de Internet y los chats por los adolescentes, desde las prácticas comunicativas más tradicionales hasta cuestiones más concretas como la identidad de género en la red. Internet es el lugar de lo instantáneo y lo lúdico, un lugar de mezcla de códigos orales y escritos donde se puede construir una identidad distinta a la de la vida real. http://www.injuve.es/contenidos.downloadatt.action?id=1616249399.

Echeburua Odriozola, Enrique
Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes : un nuevo reto = Addiction to new technologies and to online social networking in young people : a new challenge / Enrique Echeburúa y Paz de Corral.
En: Adicciones, 2010. — vol. 22, n. 2; p. 91-95. ISSN 0214-4840 Analiza el problema del uso inadecuado de Internet y las nuevas tecnologías, cuyo abuso está relacionado con variables psicosociales, tales como la vulnerabilidad psicológica, los factores estresantes y el apoyo familiar y social. Muestra los factores de riesgo específicos para el abuso de redes sociales entre los jóvenes, así como las señales de alarma, estrategias de prevención y tratamiento psicológico en caso de adicción.
http://www.zheta.com/user3/adicciones/files/91-96%20editorial%20echeburua.pdf

Flores Fernández, Jorge.
Adolescente ciberdelincuente ¿un accidente? / Jorge Flores Fernández. — [Bilbao] : Edex, 2008 4 p. La actualidad cotidiana nos trae sucesos ilícitos que relacionan adolescentes y su actividad online. En muchos casos tienen que ver con el ciberbullying o ciberacoso (amenazas, injurias) pero hay una abundante y variada casuística: delitos contra la intimidad, estafas, daños por intrusión en sistemas ajenos, distribución de pornografía infantil... No es cuestión de criminalizar la Red ni a los adolescentes, sino de dar respuesta a nuevas necesidades derivadas de unas tecnologías que, en cambio, aportan oportunidades magníficas.
http://www.pantallasamigas.net/proteccion-infancia-consejos-articulos/pdfs/pantallasamigas-adolescente-ciberdelincuente-un-accidente.pdf

Adolescentes y jóvenes en la red : factores de oportunidad / directora Ángeles Rubio Gil; equipo Juan Jesús Menor Sendra, Mª José Mesa Olea, Belén Mesa Olea. — Madrid : Instituto de la Juventud, D.L. 2009 103 p. : tab. gráf. ; 24 cm Bibliografía: p. 87-90 Estudio del impacto de Internet sobre los adolescentes y jóvenes españoles y el uso que hacen de este instrumento, para lo que se realiza un perfil sociodemográfico de las y los usuarios y sus pautas de consumo, se enumeran las dificultades de acceso, la influencia de Internet en su educación y ocio, etc. además de proponer nuevas formas de uso de este medio. ISBN 978-84-96028-75-3
http://www.injuve.es/contenidos.item.action?id=1724774781&menuId=572069434

Sánchez Vera, María del Mar
Adolescentes y padres en un mundo informatizado : diferencias tecnológicas y actitudinales respecto a la web / Mª del Mar Sánchez Vera. — [s.l. : s.n., 2008] 15 p. ; 30 cm El número de hogares conectados a Internet y de niños y adolescentes que acceden a sus contenidos ha aumentado significativamente. Ante esta situación los padres deben desarrollar un papel mediador a la hora de elaborar criterios sobre su uso, pero en el momento de adoptar ese papel se producen ciertos conflictos originados por las distintas actitudes frente a las nuevas tecnologías de padres e hijos.
http://www.internetyfamilia.com/superportal/export/sites/default/bibliotecaVirtual/enlaces_internos/padres_adolescentes_web.pdf

Adolescents and audio-visual media in five countries / Ferrán Casas... [et al.] (eds.), with the support of Childwatch International. — Girona : Documenta Universitaria, 2007 139 p. : tab., gráf. ; 23 cm. Esta experiencia educativa analiza la relación entre jóvenes de 12 a 16 años, pertenecientes a cinco ciudades distintas, y las nuevas tecnologías como fuente de recursos para su desarrollo personal y social. ISBN 84-96742-05-9 ISBN 978-84-96742-05-5

Plaza Alba, Esther

Al rescate de los millenials / Esther Plaza Alba En: Profesiones. — n. 126 (Julio-agosto 2010); p. 37 Trata de la generación de los nacidos a partir de 1984, nativos digitales, inmersos en la comunicación, en la interactividad y en las comunidades virtuales. Su preferencia por las descargas gratuitas y su apuesta por el software libre les mantiene en una posición para algunos, creativa, flexible y audaz, mientras otros les tachan de desleales y carentes de motivación. Cuestiona si estos jóvenes constituyen una amenaza o una oportunidad para la sociedad y la economía del momento.
http://profesiones.org/var/plain/storage/original/application/9330cba1e440fbe0cf8e5275ea3661c5.pdf

Seguí Dolz, Josep

Amor y relaciones en red : Los casos de Rubialoka, Mirta y Akesha / Josep Seguí Dolz. — [s.l.] : Observatorio para la Cibersociedad, 2009 Ponencia presentada al IV Congreso Online OCS. Grupo de trabajo F-36: Uso cotidiano y compartido de Internet Investigación académica sobre la posibilidad de enamorarse a través de la red, realizada a través de foros sobre amor en el portal de Wanadoo, utilizando como muestra usuarios adolescentes.
http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/amor-y-relaciones-en-red-los- casos-de-rubialoka-mirta-y-akesha/570/

Sáinz Ibáñez, Milagros

Aspectos psicosociales de las diferencias de género en actitudes hacia las nuevas tecnologías en adolescentes / Milagros Sáinz Ibáñez; dirigida por Mercedes López-Sáez. — [Madrid] : Universidad Nacional de Educación a Distancia, Facultad de Psicología, Departamento de Psicología Social y de las Organizaciones, 2006 392 p. : tab.(40 p.) ; 30 cm. Primer premio Injuve para tesis doctorales 2007 Tesis doctoral UNED.Los estudios tecnológicos como ingenierías e informática, han estado vinculados a profesiones de género masculino; incluso hoy en día, aún hay mucho mas número de hombres que de mujeres en estos sectores. En este estudio se analizan las causas de que nuestra sociedad aun no haya conseguido la igualdad laboral ni académica en estas ciencias, así como que tampoco la mujer haya logrado igualarse al hombre en el interés y dominio de las nuevas tecnologías.
http://www.injuve.es/contenidos.item.action?id=1423691052&menuId=52682864

Cuevas Cordero, Felisa

Brecha digital en la educación secundaria : el caso de los estudiantes costarricenses / Felisa Cuevas Cordero, Vivianne Álvarez Vargas. — [s.l.] : Programa Sociedad de la Información y el conocimiento Universidad de Costa Rica, 2009 158 p. : tab, gráf. ; 28 cm Análisis del uso de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) por parte de los estudiantes de educación secundaria de Costa Rica. Se determina el perfil del usuario, la incidencia de las TIC en los procesos de enseñanza y las manifestaciones de la brecha digital por razones de poder adquisitivo,

género, edad y región, así como las repercusiones que han tenido sobre las pautas de comunicación y actividades lúdicas de los jóvenes. ISBN 978-9968-510-03-5

García Sanchís, Margarita
Cambiemos el aula : aprendizaje colaborativo y web 2.0 como herramientas de innovación educativa / Margarita García Sanchís y Mariacruz García Sanchís. — [s.l.] : Observatorio para la Cibersociedad, 2009 Ponencia presentada al IV Congreso Online OCS. Grupo de trabajo A-1: Blearning y nuevas dinámicas online/offline Proyecto llevado a cabo en un centro de formación profesional, que combina la aplicación práctica de técnicas online y offline, y supone una reorientación de los procesos de enseñanza-aprendizaje hacia un modelo más cercano al mundo real. http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/cambiemos-el-aula-aprendizaje-colaborativo-y-web-20-como-herramientas-de-innovacion-educativa/820/

Ciberculturas juveniles : los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de Internet / Marcelo Urresti editor. — Buenos Aires : La Crujía, 2008 334 p. ; 20 cm. — (Inclusiones; categorías) Investigación sobre el impacto de las nuevas tecnologías de comunicación en la vida cotidiana y en la creación de identidad de los adolescentes de Buenos Aires. Se observa como gracias a las posibilidades de comunicación que internet ofrece en forma de foros, chats, blogs, etc. se configura progresivamente una cibercultura juvenil a través de la cual los jóvenes moldean sus gustos, preferencias e incluso sus proyectos de futuro. ISBN 978-987-601-053-5

Flores Fernández, Jorge
Ciberderechos : los e-derechos de la Infancia en el nuevo contexto TIC / Jorge Flores Fernández. — Bilbao : Pantallas Amigas ; Edex, 2009 5 p. En el marco del vigésimo aniversario de la Convención de los Derechos del Niño, reflexiona sobre los nuevos retos y oportunidades que se plantean para la infancia y la adolescencia por los cambios sociológicos provocados por la irrupción de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones. http://www.pantallasamigas.net/proteccion-infancia-consejos-articulos/pdfs/pantallasamigas-ciberderechos-los-e-derechos-de-la-infancia-en-el-nuevo-contexto-tic.pdf

Pérez Bonet, Gregorio
Cibersocialización y adolescencia : un nuevo binomio para la reflexión en educación social / Gregorio Pérez Bonet. — [Barcelona] : Consejo General de Colegios Oficiales de Educadoras y Educadores Sociales, 2010 En: Revista de Educación Social. — n. 11 (Febrero 2010). ISSN 1698-9097 Reflexión sobre las posibilidades que las comunidades virtuales ofrecen a los adolescentes. Asimismo, se muestran los nuevos riesgos a los que están sometidos, ejerciendo o padeciendo nuevos acosos: ciberbullying, grooming o sexting. http://www.eduso.net/res/?b=14&c=129&n=367
Comunicación y juventud / Ajo Monzó... [et al.] En: Entrejóvenes. — n. 113 (enero-febrero 2010); p. 21-37. CES-1000968 Monográfico Contiene: ¿Qué

medios de comunicación utiliza la juventud de Gijón? / Departamento de Juventud del Ayuntamiento de Gijón. - El consumo juvenil de los medios de comunicación / Entrejóvenes. - Redes sociales y políticas de juventud / Ajo Monzó... Se muestra el uso que hace la juventud de las tecnologías de la información y comunicación en distintas zonas geográficas de España, analizando la presencia de los móviles y ordenadores en la vida de los jóvenes, así como el uso de las redes sociales. Se expone la situación de la actual brecha digital que produce desigualdades de acceso a la información y al conocimiento entre las distintas regiones.

Comunicación y lenguajes juveniles a través de las TIC / Coordinador: Francisco Bernete. — Madrid : Instituto de la Juventud, 2007 97 p. : cuad., il.. — (Estudios) Documento electrónico El objetivo primordial de esta investigación consiste en descubrir y describir cómo media la tecnología en la comunicación entre los jóvenes y como influye en su lenguaje, es decir, para qué usos comunicativos utilizan los distintos canales y las distintas tecnologías (chats, blogs, correos electrónicos, sms), y cómo los utilizan para transmitir su mensaje.
http://www.injuve.es/contenidos.downloadatt.action?id=762912299

Fossatti, Mariana
Conociendo a la generación interactiva : Taller sobre web 2.0, redes sociales y educación para padres, madres y docentes / Mariana Fossatti. — [S.l.] : [S.n.], 2010 35 p. : il. Presentación didáctica para entender la generación interactiva y dar pautas sobre seguridad en internet, especialmente en las redes sociales.
http://www.slideshare.net/lamaga/conociendo-a-la-generacin-interactiva

Megías Quirós, Ignacio
Cultura messenger en la sociedad interactiva / Ignacio Megías Quirós, Ángel J. Gordo López. — [s.l. : s.n., 2009] 12 p. ; 30 cm Las nuevas tecnologías de la comunicación han sido rápidamente asimiladas por los jóvenes. Concretamente el messenger, por sus ventajas en cuanto a rapidez y economía, se ha convertido en su medio de comunicación más extendido, en el ámbito laboral y en el social, transformando su manera de relacionarse. Este artículo estudia el papel que desempeña el messenger entre los jóvenes, las nuevas formas de relación derivadas de su uso, así como la estructura social surgida de Internet y las nuevas tecnologías.
http://www.ejgv.euskadi.net/r53-2291/es/contenidos/informacion/jardunaldiak_15/es_10717/adjuntos/hitzaldia/IMegias.pdf

Buelga, Sofía
Cyberbullying : victimización entre adolescentes a través del teléfono móvil y de Internet / Sofía Buelga, María Jesús Cava y Gonzalo Musitu. — Oviedo : Psicothema, 2010 Tabl. En: Psicothema. — vol. 22, n. 4 (2010); p. 784-789. ISSN 0214 - 9915 Analiza la prevalencia de la victimización a través del teléfono móvil y de Internet, examinando las diferencias de género y de curso sobre el tipo de agresiones electrónicas sufridas, a través de una

muestra formada por 2.101 adolescentes de edades comprendidas entre los 11 y los 17 años. http://www.psicothema.com/pdf/3802.pdf

eEspaña 2010 : informe anual sobre el desarrollo de la sociedad de la información en España / Director de la publicación: Manuel Gimeno. Fundación Orange. — Madrid : Fundación Orange, 2010 276 p. : gráf., tablas España ha sido el segundo país que más ha crecido en TIC dentro del grupo de los analizados y significa, además, la consecución de hecho de la convergencia con los países miembros de la UE. En este éxito intervienen empresas, ciudadanos, administraciones, organizaciones..., pero especialmente el Gobierno en su apuesta, tanto a través del Plan Avanza como de acciones concretas, sin olvidar el resto de las administraciones, con especial relevancia las de carácter autonómico en la digitalización del país. http://www.informeeespana.es/docs/eE2010.pdf

El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación / Montserrat Castellana Rosell... [et al.]. — [Madrid : Colegio Oficial de Psicólogos, 2007] [9] p. ; 30 cm En:. Papeles del Psicólogo. — Vol. 28 (3) pp. 196-204 Las Tecnologías de la Información y la Comunicación influyen notablemente en el comportamiento de los adolescentes, por lo que es necesario describir las posibles desadaptaciones para evaluar su impacto en el desarrollo psicosocial de este sector de la sociedad. Por otro lado, hay que implicar a los agentes socializadores ya que está probada su influencia sobre el uso que los adolescentes hacen de Internet, los móviles o los videojuegos. Se proporcionan orientaciones preventivas y se incide en la necesidad de elaborar criterios diagnósticos y promoción de hábitos saludables. http://www.papelesdelpsicologo.es/vernumero.asp?ID=1503

Balaguer Prestes, Roberto
El chat y el Messenger : instrumentos de entrenamiento en comunicación para tiempos de incertidumbre y baja atención / Por: Roberto Balaguer Prestes. — [S.l.] : Observatorio para la Cibersociedad, 2005 6 p. ; 30 cm. Con la pantalla encendida en forma constante, el contacto con los pares - que parece por momentos tomar sesgos adictivos- resulta en general necesario para la construcción de la identidad adolescente como tal. A través del chat el joven se instala en un lugar de pertenencia, un espacio de referencia que brinda nuevas formas de acceso a una identidad común adolescente. http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=209

Alandete, David
El ciberacoso se ceba con el adolescente / David Alandete. — [Madrid] : El País, 2010 En: El País. — 25/10/2010 El acoso al adolescente más débil ha ocurrido en las aulas desde siempre. La violencia psicológica y los insultos contra los homosexuales, las mujeres, los discapacitados o, simplemente, contra aquellos a los que se percibe como raros, no son novedad en los centros educativos. Lo que sí que es nuevo es su presencia en Internet, con lo que conlleva. Esta violencia cuestiona si hay instrumentos legales para enfrentarse al fenómeno.
http://www.elpais.com/articulo/sociedad/ciberacoso/ceba/adolescente/elp

episoc/20101025elpepisoc_1/Tes?print=1

Diez Gutierrez, Enrique Javier
El género de la violencia en los videojuegos y el papel de la escuela / Enrique Javier Díez Gutiérrez En: Revista de educación. — n. 342 (enero-abril 2007); p. 127-146. ISSN 0034-8082 1 disco CD-ROM El contenido de los videojuegos está reproduciendo los tradicionales roles heredados, donde la violencia y el poder siguen siendo los "argumentos" básicos en las relaciones de género y consolidan unos valores que la educación no logra reconducir.

El impacto de las nuevas tecnologías en la vida cotidiana de los jóvenes. — [S.l.] : Observatorio para la Cibersociedad, 2006 2 h. (Índice en papel) ; 30 cm. Eje temático B. Identidad y grupos sociales Contiene: Influencia de los videojuegos en los jóvenes; Las TIC en la vida de los jóvenes; Ciberrelaciones: del sexo digital al romance... Recoge las quince comunicaciones presentadas a este grupo de trabajo, con el objetivo de observar las posibles diferencias de utilización de las nuevas tecnologías por los jóvenes, que se producen en función de una serie de variables significativas como el entorno socioeconómico, el genero, la edad y el contexto tecnológico. Asimismo analiza los discursos de los jóvenes, padres y profesores en relación con estas tecnologías y estudia sus efectos sobre la formación, las relaciones familiares, el grupo de iguales, las posibles adicciones y las medidas de control.
http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/gt.php?llengua=es&id=55

Vila Rosas, Jaume
El iPod como herramienta educativa / Jaume Vila Rosas En: Padres y Maestros. — n. 330 (febrero 2010); p. 5-9. ISSN 0210-4679 Muestra propuestas didácticas para desarrollar herramientas de aprendizaje utilizando un recurso tan común en los jóvenes como es el iPod.

Repiso Peña, Isabel
El motor joven de la blogosfera / Isabel Repiso Peña En: Revista de estudios de juventud. — n. 78 (sept. 2007); p. 161-175. ISSN 0211-4364 Estudio sobre el nacimiento del blog, la situación actual de la blogosfera y la interacción de los usuarios españoles. Se analiza especialmente el papel activo que posee el colectivo de la juventud (participación, perfil medio de usuario, evolución...), así como las grandes posibilidades que puede desarrollar este instrumento de comunicación: herramienta de afirmación, lugar común de reflexión y estímulo creativo.
http://www.injuve.es/contenidos.downloadatt.action?id=1750183176

Fuentes, Alberto de las
El uso de Internet por niños y adolescentes / Alberto de las Fuentes y Jordi Sabaté. — [Vizcaya] : Consumer Eroski, 2008 2 p. : Il. ; 30 cm La tecnología está transformando la forma en la que aprenden los niños y cómo se relacionan entre sí y con los demás, aportando numerosos efectos positivos aunque comporten los riesgos propios del aprendizaje y la

formación del ser humano.
http://www.consumer.es/web/es/tecnologia/internet/2008/11/12/180713.php

Balán Cobá, Javier Jesús
El uso ético y moral de las tecnologías de información en los adolescentes y jóvenes / Javier Jesús Balán Cobá. — [s.l.] : Observatorio para la Cibersociedad, 2009 Ponencia presentada al IV Congreso Online OCS. Grupo de trabajo F-32: Menores y TIC El modo como el adolescente o joven exprese y viva el uso ético y moral de las tecnologías de información, aún viene dado desde la familia. Hay instancias, como la escuela, que pueden contribuir a fomentar este uso, pero si desde la familia no se da testimonio de ello, o incluso se le cuestiona al adolescente o joven su ética o moral sin fundamento y sin testimonio, de poco servirán los mejores planes y proyectos de cualquier institución.
http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/el-uso-etico-y-moral-de-las-tecnologias-de-informacion-en-los-adolescentes-y-jovenes/676/

Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares : Año 2010. — [Madrid] : Instituto Nacional de Estadística, 2010 10 p. : Tabl., gráf.. — (Notas de prensa ; 1 de octubre de 2010) Información sobre los diversos productos de tecnologías de información y comunicación de los hogares españoles así como los usos que hacen de estos productos, de Internet y del comercio electrónico. Dedica una atención especial al uso que los niños hacen de la tecnología. Entre otros datos, se constata que la brecha digital de género se reduce en 2010 en los principales indicadores analizados. Se aportan datos por Comunidades Autónomas, así como a nivel europeo.
http://www.ine.es/prensa/np620.pdf
http://www.ine.es/jaxi/menu.do?type=pcaxis&path=%2Ft25/p450&file=inebase&L=0 Acceso a web

Enredados en la red / Manuela Aguilera... [et al.] En: Crítica. — n. 959 (enero febrero 2009); p. 11-99. ISSN 1131-6497 Monográfico Incluye: Datos sobre el uso de la red / Manuela Aquilera. - Más que un fenómeno tecnológico. Internet : un motor de creación de metáforas / Javier Bustamante. - Internet : identidades en construcción ¿cómo nos reinventamos en la fábrica de sueños? / Javier Martín Holgado... Análisis de las cuestiones que plantea el desarrollo de Internet y de cómo se puede aprovechar este medio para construir una sociedad, una economía, una política, unas relaciones sociales e interacciones personales más humanas y más justas. En un entorno en el que los y las jóvenes encuentran natural el uso de las nuevas tecnologías, la alfabetización tecnológica tiene que formar a las generaciones futuras en valores y sentido crítico.

Álvarez Moreno, Mercedes
Enseñar en la cibercultura : competencia digital, videojuegos, recursos abiertos y otras reflexiones / Mercedes Álvarez Moreno. — [s.l.] : Observatorio para la Cibersociedad, 2009 Ponencia presentada al IV Congreso Online OCS. Grupo de trabajo A-5: Adquisición de competencias

para la ciudadanía digital Analiza la necesidad de un desarrollo efectivo de la competencia digital en el alumnado actual, nativos en la era de la cibercultura que, sin embargo, precisan del desarrollo de ciertas habilidades digitales, como la búsqueda, selección y tratamiento crítico de la información. Expone el papel que los videojuegos pueden tener como actividad lúdica a la par que educativa, aspecto aún poco explorado en el mundo de la enseñanza, y observa las limitaciones que tiene la implantación de las TIC en las aulas.
http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/ensenar—en-la-cibercultura-competencia-digital-videojuegos-recursos-abiertos-y-otras-reflexiones/813/

Beranuy Fargues, Marta
Entre marcianitos y avatares : adicción y factores de riesgo para la juventud en un mundo digital / Marta Beranuy y Xavier Carbonell En: Revista de estudios de juventud. — n. 88 (marzo 2010); p. 131-145. ISSN 0211-4364 Se analizan los conflictos relacionados con el uso problemático de Internet, el móvil y los videojuegos, así como la conducta adictiva que pueden propiciar ciertas aplicaciones.
http://www.injuve.es/contenidos.downloadatt.action?id=1155041811

Confederacion Española de Asociaciones de Padres y Madres de Alumnos - Ceapa-
Escuela 2.0. El reto de las tecnologías de la información y la comunicación en el sistema educativo : 15 propuestas / Ceapa. — Madrid : CEAPA, [2010?] 2 p. Recomendaciones para la implantación y funcionamiento del programa Escuela 2.0 en todo el Estado, para garantizar así la igualdad de oportunidades de todos los niños y niñas.
http://www.ceapa.es/c/document_library/get_file?uuid=5e900e97-6a2b-49ab-9dce-56e8f4017c48&groupId=10137

Estudio de uso problemático de las tecnologías de la información, la comunicación y el juego entre los adolescentes de la ciudad de Madrid / Instituto de Adicciones de Madrid Salud, Asped Investigación de Mercados. — Madrid : Ayuntamiento de Madrid, 2008 174 p. ; 30 cm Las Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación han producido un profundo cambio social y cultural. Su fácil acceso a la información, la posibilidad de interactuar entre personas situadas en diversos puntos geográficos, unidas a las posibilidades que ofrece al mundo del ocio, lo convierten en una herramienta fundamental. A pesar de sus ventajas, el uso inadecuado de las nuevas tecnologías por los sectores más susceptibles de la población puede suponer un riesgo de adicción. Este informe analiza, a través de un estudio cualitativo y cuantitativo, los factores adictivos de Internet, su efecto en niños y adolescentes, los perfiles de los usuarios con mayor tendencia a padecer estos problemas y las consecuencias que esta adicción puede acarrear.
http://www.madridsalud.es/publicaciones/adicciones/doctecnicos/UsoProblematicoTIC.pdf
Estudio sobre los jóvenes y las redes sociales en Internet / Xperience

Consulting en colaboración con Findasense. — [S.l.] : Xperience Consulting, 2008 31 : cuad. ; 30 cm. Estudio sobre una muestra de usuarios, con edades comprendidas entre 14 y 22 años en España y que navegan por Internet por lo menos cinco horas a la semana. Las redes sociales online más populares entre los jóvenes son Fotolog, MySpace y Tuenti. La inmensa mayoría de los jóvenes (83%) en España utiliza al menos una web de red social, y casi la mitad las usan diariamente. Además, el 14% publica sus videos, frente al 82% que publica fotos. Por otra parte, un 25% de los encuestados dicen estar registrados en más de una red social.
http://happyuser.xperienceconsulting.com/wp-content/uploads/2008/09/xperience_estudio_jovenes_y_redes_sociales_jun08.pdf

Vázquez, Susana
Facebook en la educación / Susana Vázquez En: Padres y Maestros. — n. 334 (septiembre 2010); p. 1-4. — (Páginas centrales: Ficha Sección TIC. Redes sociales). ISSN 0210-4679 Las redes sociales constituyen un espacio significativo para los jóvenes y, a través de ellas desarrollan un aprendizaje social del que la escuela no puede quedar excluida. Expone las oportunidades que ofrecen estas redes en la educación y más específicamente las distintas aplicaciones que proporciona "Facebook".

Generació digital? : Les desigualtats en l'ús de les tecnologies per part dels joves i el seu rendiment acadèmic / Josep M. Mominó y Julio Meneses En: Barcelona educació. — n. 70 (mayo/junio 2009); p. 22-23. ISSN 1135-2655 Se reflexiona sobre cómo los jóvenes han hecho suyas las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en su vida cotidiana, principalmente fuera de la escuela, prestando atención específica a la vinculación entre este hecho y el rendimiento académico.
http://www.bcn.es/imeb/revista/revistes/revista70.pdf

Rubio Gil, Ángeles
Generación digital : patrones de consumo de Internet, cultura juvenil y cambio social / Ángeles Rubio Gil En: Revista de estudios de juventud. — n. 88 (marzo 2010); p. 201-221. ISSN 0211-4364 Bibliograf.: p. 219-221 Estudia la forma en que los jóvenes, como promotores de patrones de uso de Internet, pasan a generar una serie de expectativas para las comunidades (apertura de mercados, desarrollo del capital social, inserción laboral), y unas pautas concretas de relación, asociación y socialización, y en resumen, de cambio social. Dichas pautas son reflexivas, con una valoración del tiempo libre "a la carta" y no dirigido, preferencia por la recreación automatizada, las redes sociales, la educación integral y el trabajo en red, más participativo, personalizado, independiente y creativo, como forma de individualización en el mundo interdependiente.
http://www.injuve.es/contenidos.downloadatt.action?id=290289448

Boschma, Jeroen
Generación Einstein : más listos, más rápidos, más sociables / Jeroen Boschma. — Barcelona : Gestión 2000, 2008 320 p. ; 22 cm. Tras los reivindicativos baby-boomers de los años cincuenta y la romántica y desencantada Generación X de los sesentas, setentas y ochentas, la era digital ya cuenta con los que serán sus representantes en el futuro: la Generación Einstein, que abarca desde 1988 hasta la actualidad, y que ha nacido en pleno desarrollo de la sociedad de la información, convirtiéndose en personalidades críticas, conocedoras de las reglas del marketing y del mercado y poco clementes ante las celebridades, productos, empresas o servicios que no aciertan en su comunicación hacia ellos. ISBN 978-84-96612-97-6

Guía sobre ciberbullying y grooming / Observatorio de la Seguridad de la información , Área Jurídica de la Seguridad y las TIC. — Madrid : Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación, [2009] 19 p. Información acerca de las principales conductas que pueden ser englobadas dentro del acoso a menores a través de medios electrónicos y de los elementos empleados para dicho fin. Asimismo, recoge el análisis jurídico respecto a este acoso y una serie de recomendaciones, dirigidas tanto a los menores como a los padres y tutores legales, sobre cómo actuar ante estas situaciones. http://www.inteco.es/file/9iINRdfP59EvHnwLMQaZTw

Tovilla Quesada, Vania Cecilia
Hikikomoris y screenagers : nuevas formas de reclusión inhibición y aislamiento / Tovilla Quesada, Cecilia, Trujano Ruiz, Patricia, Dorantes Segura Jessica. — [s.l.] : [s.n.], 2009 7 h. ; 30 cm Las nuevas tecnologías de la comunicación (móviles, redes sociales, programas de mensajería instantánea, etc.,) han transformado el modo de relacionarse de los individuos. Internet es el refugio de las nuevas generaciones y el origen de grupos sociales como los “Hikikomori” en Japón o los “screenagers” en Estados Unidos, caracterizados por dedicar la mayor parte del tiempo al ordenador, abandonando otras actividades. Esta situación trae consigo múltiples consecuencias negativas, como, por ejemplo, el impedimento del desarrollo de las habilidades sociales.
http://www.psiquiatria.com/articulos/psiq_general_y_otras_areas/internet/39302/

Sánchez Burón, Adolfo
Informe generación 2.0 2010 : Hábitos de los adolescentes en el uso de las redes sociales : Estudio comparativo entre Comunidades Autónomas / Adolfo Sánchez Burón y Mª Poveda Fernández Martín. — Madrid : Universidad Camilo José Cela. Departamento de Psicología, 2010 41 p. : Gráf. Analiza los comportamientos y actitudes de los adolescentes usuarios de redes sociales, relacionando las mismas con hábitos de uso, relaciones y mitos sociales y percepciones de los adolescentes. Para este estudio se contó con una muestra de 6.798 estudiantes de ESO y 1º de bachillerato.
http://estaticos.elmundo.es/documentos/2010/07/06/Generacion20.pdf

Pérez Prado, Luis
Informe sobre juventud, innovación y sociedad del conocimiento en Iberoamérica / Luis Pérez Prado y Carlos Castro Castro. — Madrid : Secretaría General de la Organización Iberoamericana de Juventud, 2009 101 p. : Gráf. Informe realizado con motivo de la XIX Cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado y de Gobierno de Portugal (2009), que tiene como tema central "Innovación y Sociedad del Conocimiento", en el que se reflexiona sobre las transformaciones y posibilidades que están introduciendo las TICs y la gran influencia que están teniendo las nuevas prácticas existentes en la red en las nuevas dinámicas sociales, que especialmente afectan a los y las jóvenes de Iberoamérica. en cuanto a posibilidades de desarrollo, ciudadanía, educación, salud y gobernabilidad en los países iberoamericanos.
http://www.oei.es/noticias/spip.php?article6240

García Fernández, Fernando
Internet en la vida de nuestros hijos : ¿Cómo transformar los riesgos en oportunidades? / Fernando García Fernández. — Madrid : Foro Generaciones Interactivas, 2010 85 p. : Il., gráf., tabl. Partiendo de una descripción de Internet y de como son los adolescentes de hoy, trata de profundizar en las situaciones cotidianas y reales que se dan entre los niños y adolescentes y su relación con Internet, y dotar de herramientas a los adultos que les permitan una mejor interacción con ellos.
http://www.generacionesinteractivas.org/wp-content/uploads/2010/08/Internet-en-la-vida-de-nuestros-hijos.pdf

Jóvenes en cibercafés : la dimensión física del futuro virtual / Adriana Gil Juárez y Montse Vall-llovera Llovet (coordinadoras). — Barcelona : UOC, 2006 303 p. : tab. ; 24 cm. Las nuevas tecnologías han supuesto una manera distinta de ocio para los jóvenes que los padres no acaban de comprender, al verse desbordados por unos códigos que escapan a su control y que son percibidos de manera distinta por unos y otros. ISBN 84-9788-532-5

Jóvenes y cultura messenger : Tecnología de la información y la comunicación en la sociedad interactiva / Angel J. Gordo López - Coordinador. — Madrid : Instituto de la Juventud ; Fundación de Ayuda contra la Drogadicción, 2006 215 p. : tab., gráf. ; 24 cm. Bibliogr.: p. 209-215 Existe una consolidada representación social que une estrechamente juventud y tecnología, hasta el punto de entender la relación con lo tecnológico como un criterio de diferencia intergeneracional. Este estudio se dedica a analizar en qué medida existe realmente dicho vínculo y cuál puede ser el trasfondo del mismo. Es de especial interés el análisis de la relación entre tecnología y construcción social, o el señalamiento de algunos efectos de carácter estructural que la relación entre jóvenes y tecnología supone en campos como el de la integración social o laboral, la distinción entre los espacios de ocio y de trabajo, y las relaciones familiares o las interpersonales. ISBN 84-95248-72-7
http://www.injuve.es/contenidos.item.action?id=90016137&menuId=572069434

Aranda Juárez, Daniel
Jóvenes y ocio digital : Informe sobre el uso de herramientas digitales por parte de adolescentes en España / Daniel Aranda, Jordi Sanchez-Navarro, Carlos Tabernero. — [Barcelona] : UOC, 2010 93 p. : Tablas La UOC, con la colaboración de la Fundació Catalana de l'Esplai, ha realizado un estudio sobre el uso de las tecnologías digitales en el ocio de los adolescentes del conjunto del Estado y comprende el resultado de una encuesta a 2.054 personas (de edades comprendidas entre 12 y 18 años) y forma parte del proyecto "Transformemos el ocio digital. Un proyecto de socialización en el tiempo libre", financiado por el plan Avanza del Ministerio de Industria, Turismo y Comercio.
http://issuu.com/sanferminros/docs/informe_cuantitativo#download
http://www.uoc.edu/portal/castellano/la_universitat/sala_de_premsa/noticies/2009/noticia_210.html Nota de prensa

Tabernero Holgado, Carlos
Juventud y tecnologías digitales : espacios de ocio, participación y aprendizaje / Carlos Tabernero, Daniel Aranda y Jordi Sánchez-Navarro En: Revista de estudios de juventud. — n. 88 (marzo 2010); p. 77-96. ISSN 0211-4364 Gráf., Tabl. Resumen descriptivo de los datos obtenidos a través de una encuesta dirigida a la población española de entre 12 y 18 años sobre el uso efectivo de internet, redes sociales, teléfonos móviles y videojuegos, que nos muestran una juventud que ha aprendido a utilizar la red y se conecta, principalmente, en espacios informales, pero no en espacios educativos formales. Para ellos internet es fundamentalmente un espacio de ocio, con formas características de gestión de la identidad y la privacidad.
http://www.injuve.es/contenidos.downloadatt.action?id=814540615

Perez-Diaz, Víctor
La adolescencia, sus vulnerabilidades y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación / Víctor Pérez-Díaz, Juan Carlos Rodríguez. — [Madrid] : Fundación Vodafone España, 2008 154 p. (Informe completo); 13 p. (resumen ejecutivo) : cuad., gráf. ; 30 cm. Análisis del binomio adolescencia-nuevas tecnologías, especialmente desde la situación en España, aunque además el trabajo está enriquecido compilando datos y análisis realizados en EEUU e Inglaterra principalmente. ISBN 978-84-933740-3-4
http://fundacion.vodafone.es/VSharedClient/FundacionVodafone/PDF/adolescencia.pdf

Winokur, Pablo
La brecha digital generacional / Pablo Winokur. — [s.l.] : Opinión Sur Joven, 2009 7 h. ; 30 cm Se compara la revolución que ha supuesto la instauración de Internet en el entorno laboral y doméstico, con los grandes avances tecnológicos que han supuesto un cambio radical en la forma de entender las comunicaciones, como lo hicieron la imprenta, la locomotora o la televisión. Al mismo tiempo, se denuncia el abismo que la nueva sociedad de la información ha abierto entre los que se desenvuelven bien

en el entorno tecnológico y aquellos que por razones económicas o generacionales tienen dificultades para adaptarse al nuevo medio.
http://opinionsur.org.ar/joven/La-brecha-digital-generacional

Iskander, Elsa
La cyberdepéndance chez les jeunes / par Elsa Iskander. — Québec : Infobourg, 2009 2 h. ; 30 cm Según un sondeo se prevé que entre un 0'5 y un 2 % de la población padezca dependencia a Internet. Esta adicción se observa sobre todo en jóvenes de entre 14 y 20 años, fundamentalmente enganchados a juegos on line en los que pueden competir a tiempo real con jugadores de todo el mundo. La "ciberdependencia", tiene una serie de síntomas físicos y psicológicos que pasan por los trastornos del sueño y por el aislamiento social, entre otros.
http://www.infobourg.com/sections/editorial/editorial.php?id=14465

Delgado, Cristina
La educación 'online' pierde complejos / Cristina Delgado. — Madrid : El País, 2010 En: El País. — 05/08/2010 La enseñanza virtual, que prescinde de aulas y profesores, gana adeptos cada día. La mayoría de grandes corporaciones ofrece ya online parte de la formación continua a sus empleados. La crisis, la necesidad de reciclaje laboral y de nuevas capacidades de aprendizaje borran los prejuicios contra la llamada ciberenseñanza.
http://www.elpais.com/articulo/sociedad/educacion/online/pierde/complejos/elpepisoc/20100805elpepisoc_1/Tes?print=1

Bringué Sala, Xavier
La generación interactiva en España : Niños y adolescentes ante las pantallas : Resumen ejecutivo / Xavier Sala Bringué y Charo Sádaba Chalezquer. — Madrid : Fundación Telefónica, 2009 31 p. : Il., gráf., tabl. ; 30 cm Se define y tipifica la relación de los menores españoles con diversas pantallas como Internet, los videojuegos, el teléfono móvil o la televisión, desde una visión integrada de todas ellas y de los ámbitos más importantes que rodean a este público, como son la escuela o la familia.
http://www.generacionesinteractivas.org/?p=1630

La generación interactiva en Iberoamérica : niños y adolescentes ante las pantallas / coordinadores Xavier Bringué Sala, Charo Sádaba Chalezquer. — Madrid : Fundación Telefónica ; Barcelona : Ariel, cop. 2008 328 p. : graf. ; 30 cm. — (Colección Fundación Telefónica) Informe sobre la relación entre las Tecnologías de la Información y la Comunicación en Argentina, Brasil, Chile, Colombia, México, Perú y Venezuela. Los resultados permiten conocer el uso, posesión y valoración de teléfonos móviles, ordenadores, Internet y otras tecnologías por parte de los menores de estos países. Los datos obtenidos están seguidos por una reflexión sobre cómo las particularidades socioeconómicas y culturales de cada región influyen en el consumo de las TIC. El informe se acompaña de un anexo con las tablas y herramientas para su elaboración.
http://www.fundacion.telefonica.com/forum/media/publicaciones/La_Generacion_Interactiva_en_Iberoamerica.pdf

La Generación XD. — [S.l.] : Todopapas :, [2010] Una nueva generación de chicos entre 8 y 14 años con una conciencia digital ha sido retratada en un estudio realizado por Disney, en seis países de Europa, sobre 3000 jóvenes. Estos chicos, que no han conocido un mundo sin internet y que tienen una marcada conciencia de su futuro y del planeta, han sido catalogados como Generación XD, los hijos digitales de la Generación X. http://www.todopapas.com/ninos/educacion/la-generacion-xd-1560

La juventud y las redes sociales en Internet : informe de resultados de la encuesta / Fundación Pfizer. — Madrid : Fundación Pfizer, 2009 240 p. ; 30 p. Análisis de los hábitos de uso de las nuevas tecnologías de la comunicación por parte de los jóvenes españoles, especialmente de las redes sociales. Se empleó para ello una encuesta realizada a 1.000 chicos y chicas de edades comprendidas entre los 11 y 20 años complementada con otra encuesta paralela a sus padres así como entrevistas en profundidad a expertos en la materia.
http://www.fundacionpfizer.org/pdf/INFORME_FINAL_Encuesta_Juventud_y_Redes_Sociales.pdf

Lorenzo Rodríguez, Javier
La lectura en la generación de la red : jóvenes, lectura e internet / Javier Lorenzo En: Revista de estudios de juventud. — n. 70 (septiembre 2005); p. 65-79. ISSN 0211-4364 Según J.L. Cebrián el término Generación Red se refiere a los niños que en 1999 se encontraban en edades comprendidas entre los 2 y los 22, no sólo los que utilizan Internet. Con la llegada de las TIC, la lectura se ha reinterpretado a sí misma y se adapta a los cambios tanto de soporte como del lector.
http://www.injuve.es/contenidos.downloadatt.action?id=895928833

Balaguer Prestes, Roberto
La migración de la recreación juvenil al sedentario mundo de la pantalla / Por: Roberto Balaguer Prestes. — [S.l.] : Observatorio para la Cibersociedad, 2005 7 p. ; 30 cm. La pantalla y el abandono del deporte no guardan relación de causalidad entre ellos, los jóvenes simplemente se mantienen en la pantalla y abandonan el deporte. Lo que migra es la diversión, aunque la pantalla como mundo sedentario se corresponde con una situación actual, pero no necesariamente futura.
http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=207

Esnaola Horacek, Graciela Alicia
La narrativa en los videojuegos : un espacio cultural de aprendizaje socioemocional / Graciela Alicia Esnaola Horacek y Diego Levis. — Salamanca : Universidad, 2008 [20] p. ; 30 cm En:. Revista Electrónica Teoría de la Educación : Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. — Vol. 9 nº3 pp 48-68 Bibliografía Ha quedado demostrado a través de diversas investigaciones psicopedagógicas que los videojuegos intervienen en los procesos de construcción de la identidad de los jóvenes. Como objetos culturales que son, los videojuegos poseen una narrativa particular en la que se reflejan las características del contexto social en el

que han sido creados. Se recomienda que los pedagogos comprendan el espacio cultural simbólico representado en los videojuegos para incorporar propuestas educativas.
http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_esnaola_levis.pdf

Almaguer, Arcelia
La red al abordaje en la educación / Arcelia Almaguer. — [s.l.] : Observatorio para la Cibersociedad, 2009 Ponencia presentada al IV Congreso Online OCS. Grupo de trabajo F-60: Paradigma Social de Redes: implicaciones (des)emplazantes Expone los orígenes de la creación de redes, así como los aspectos sobre lo cuales se debe incidir en los sistemas educativos, proponiendo la red como dinámica de los mismos.
http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/la-red-al-abordaje-en-la-educacion/1058/

La segunda brecha digital / Sara Añino... [et al.] ; Dirigido por Cecilia Castaño. — Madrid : Cátedra, 2008 363 p. ; 21 cm.. — (Feminismos ; 95) Refleja las diferencias entre mujeres y hombres respecto a los usos y las habilidades de Internet. Pone de manifiesto la necesidad de impulsar mejoras que vayan más allá de ofrecer una mayor disponibilidad de ordenadores e implica políticas decididas de inclusión y fomento de las mujeres en los estudios y carreras de investigación y tecnología, así como el empleo en estos sectores. ISBN 978-84-376-2475-4

La sociedad de la información en España 2010. — Madrid : Fundación Telefónica, 2011 155 p. : Il., gráf., tabl. ; 27 cm. La crisis económica, el afianzamiento de las redes sociales, su efecto en la llamada vida digital o el auge del Internet móvil son solo algunos de los temas que se tratan en esta edición. Del mismo modo, se presenta también una detallada observación de la situación particular de cada Comunidad Autónoma, analizando las potencialidades y los avances realizados por cada una de ellas.
http://e-libros.fundacion.telefonica.com/sie10/aplicacion_sie/ParteA/datos.html

Mendoza Barajas, Hector Alfonso
La web 2.0 en la educación / Hector Alfonso Mendoza Barajas. — [s.l.] : Observatorio para la Cibersociedad, 2009 Ponencia presentada al IV Congreso Online OCS. Grupo de trabajo A-6: Recursos educativos abiertos El uso de las redes sociales en el desarrollo de la educación superior, y especialmente lo que es la educación a distancia, es una muestra evidente de las formas de interacción que permite, para que los docentes establezcan una comunicación fluida y dinámica en el desarrollo de tutorías y el alcance de logros propuestos en el desarrollo de las actividades por parte de los estudiantes.
http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/la-web-20-en-la-educacion/390/

Álvarez Irarreta, María Almudena
Las nuevas lecturas juveniles y retos educativos / Mª Almudena Álvarez Irarreta En: Revista de estudios de juventud. — n. 88 (marzo 2010); p. 131-145. ISSN 0211-4364 Gráf., Tabl. La juventud actual es más lectora que las anteriores y se caracteriza no sólo por su adaptación a los entornos digitales, sino además, por generar a través de su alta interactividad con los productos y los entornos culturales, una retroalimentación comunicativa permanente. De este modo, sus ideas y preferencias están dirigiendo tendencias en la industria cultural y el sistema educativo. http://www.injuve.es/contenidos.downloadatt.action?id=263097165

Moreno Herrero, Isidro
Las nuevas pantallas, un reto educativo / Isidro Moreno Herrero, José Antonio García Serrano En: Revista complutense de educación. — vol. 17 n. 1 (2006); p. 135-149. ISSN 1130-2496 Análisis de las diferencias entre las distintas pantallas (internet, videojuegos, teléfonos móviles, televisión y publicidad) destacando lo beneficioso y lo perjudicial de cada una de ellas, con el fin de que todas las personas implicadas en los procesos educativos puedan abordar mejor la educación en materia de tecnologías de la información y la comunicación.
http://www.ucm.es/BUCM/revistas/edu/11302496/articulos/RCED0606120135A.PDF

Las TIC en la Educación : panorama internacional y situación española : Documento Básico / Elaborado en el Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa (CNICE) por Mariano Segura Escobar, Carmen Candioti López Pujato y Carlos Javier Medina Bravo. — Madrid : Fundación Santillana, 2007 86 p. : tabl. ; 30 cm. Pretende presentar el panorama educativo de las TIC en España, enmarcado dentro del contexto mundial, y las actuaciones y soluciones que desde el conjunto de las Administraciones Educativas se están llevando a cabo, tanto en el territorio nacional como en relación con Europa y Latinoamérica.
http://www.fundacionsantillana.org/SemanaMonografica/XXII/Inicio.htm

Feliu, Joel
Líneas de investigación en videojuegos y género : presente de desigualdad ¿futuro de ? / Joel Feliu y Jordi Heredia Molina. — [s.l.] : Observatorio para la Cibersociedad, 2009 Ponencia presentada al IV Congreso Online OCS. Grupo de trabajo D-49: Videojuegos y ocio digital Reflexiona sobre la relación del mundo de los videojuegos con el género, con el objetivo de contribuir a detectar algunos elementos que pueden alejar a las chicas de los videojuegos y por lo tanto del uso intensivo de estas y otras tecnologías.
http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/lineas-de-investigacion-en-videojuegos-y-genero-presente-de-desigualdad-futuro-de/997/

Gil Juárez, Adriana
Los adolescentes y las redes sociales : del patio del colegio a la Red desde la habitación. — [s.l.] : Consumer Eroski, 2010 Expone los usos que dan habitualmente los adolescentes a las redes sociales, así como los motivos por los que las utilizan y la seguridad existente en las mismas. Explica brevemente las redes sociales a las que más acceden los jóvenes: Live Spaces, MySpace, Facebook y Tuenti.
http://revista.consumer.es/web/es/20080601/pdf/internet.pdf

Congreso Internacional de Comunicación (21º. 2006. Pamplona)
Los jóvenes y el nuevo escenario de la comunicación : XXI Congreso Internacional: Pamplona, 9 y 10 de noviembre de 2006. — Pamplona : Universidad de Navarra, 2006 Se propone una reflexión sobre la relación entre los jóvenes y las nuevas tecnologías de la comunicación. Su uso está tan extendido que se les ha denominado "Netgeneration". Por otro parte, se cuestionan los efectos sociales que se derivarán de esta generación tecnológica y para ello se deben conocer varios aspectos, como el tipo de publicidad o el lenguaje empleado por los jóvenes para comunicarse a través de estos medios.
http://www.unav.es/fcom/cicom/2006/es/index.htm

Los jóvenes y las pantallas : nuevas formas de sociabilidad / Roxana Morduchowicz coord.; Jesús Martín-Barbero... [et al.]. — Barcelona : Gedisa, 2008 114 p. ; 23 cm. — (Serie culturas) Análisis de diversos aspectos en torno a la configuración de la cultura juvenil a través de los medios de comunicación y de las nuevas tecnologías, medios decisivos en la actualidad en la sociabilidad de los jóvenes. Se analizan cuestiones como el modo en el que los jóvenes a través de Internet y la telefonía móvil se relacionan entre ellos y sus familias, cómo asimilan a su propia cultura la cultura popular gracias a las nuevas tecnologías, cuáles son los contenidos a los que acceden y qué respuesta da la escuela a la cultura juvenil. ISBN 978-84-9784-269-3

Miranda de Larra, Rocío
Los menores en la Red : comportamiento y navegación segura / Rocío Miranda de Larra. — Madrid : Fundación AUNA, 2005 31 p. : tablas, gráf.. — (Cuadernos/sociedad de la información ; 6) Para hacer un buen uso de las nuevas tecnologías es necesario dotar a los menores de una educación apropiada que no les causa daños mayores que los beneficios que les produce, además de hechas contra los contenidos ilícitos por medio de la ley y las líneas de denuncia
http://www.fundacionauna.com/documentos/analisis/cuadernos/los_menores_red.pdf

Los videojuegos dentro del proceso de socialización / Adriana Gil Juárez y Montse Torné Novell. — [s.l.] : Observatorio para la Cibersociedad, 2009 Ponencia presentada al IV Congreso Online OCS. Grupo de trabajo D-49: Videojuegos y ocio digital Muestra la importancia de los videojuegos como elemento constitutivo para la socialización en el mundo de las nuevas

tecnologías. A través de los videojuegos, se adquieren y desarrollan capacidades y habilidades que facilitan el acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación. No jugar, significa quedarse al margen de la apropiación efectiva (y afectiva) del espacio tecnológico. http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/los-videojuegos-dentro-del-proceso-de-socializacion/992/

Ferreiro, Ramón F.
Más allá del salón de clases : Los nuevos ambientes de aprendizaje / Ramón F. Ferreiro, Anthony De Napoli En: Revista complutense de educación. — vol. 19, n. 2 (2008); p. 333-346. ISSN 1130-2496 Informe parcial de aspectos conceptuales implicados en una investigación dedicada a probar, en la práctica escolar, las ventajas de los nuevos ambientes de aprendizaje como forma de organizar el proceso de enseñanza para educar a la generación net. Se enfatizan los retos que se presentan al emplear las TIC en la educación y se exponen los instrumentos de acción para la introducción e integración de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje. http://www.ucm.es/BUCM/revistas/edu/11302496/articulos/RCED0808220333A.PDF

Labrador Encinas, Francisco Javier
Menores y nuevas tecnologías : conductas indicadoras de posible problema de adicción / Francisco Javier Labrador Encinas y Silvia María Villadangos González. — Oviedo : Psicothema, 2010 Tabl. En: Psicothema. — vol. 22, n. 2 (2010); p. 180-188. ISSN 0214 - 9915 Evalúa la percepción subjetiva de peligro derivada del uso de las nuevas tecnologías en los menores, y la identificación de conductas indicadoras de un posible problema de adicción. Para el estudio se utilizó una muestra de 1710 estudiantes de la Comunidad de Madrid, con edades entre 12 y 17 años. http://www.psicothema.com/pdf/3713.pdf

Río Pérez, Jorge del
Menores y redes ¿sociales? : de la amistad al cyberbullying / Jorge del Río, Charo Sádaba y Xavier Bringué En: Revista de estudios de juventud. — n. 88 (marzo 2010); p. 115-129. ISSN 0211-4364 Gráf., Tabl. Las redes sociales a través de Internet y otras aplicaciones están transformando la forma de concebir las relaciones, en donde las familias, educadores y otros grupos de apoyo de los individuos pueden quedar relegados. Se analizan cuestiones relacionadas con el fenómeno de las redes sociales y el acoso digital. http://www.injuve.es/contenidos.downloadatt.action?id=1880411574

Bringué Sala, Xavier
Menores y redes sociales / Xavier Bringué, Charo Sádaba. — Madrid : Foro de Generaciones Interactivas, 2011 327 p. : gráf. ; 24 cm.. — (Generaciones Interactivas - Fundación Telefónica) Estudio realizado entre casi 13.000 niños y adolescentes de entre 6 y 18 años de 78 centros educativos, que pretende analizar el entorno y hábitos de los menores como usuarios de las redes sociales, al relacionar su perfil de uso con su acceso a la tecnología,

su conocimiento, sus relaciones familiares o los riesgos y oportunidades que les plantean, entre otros aspectos. Pone de manifiesto los numerosos retos educativos y sociales que plantean el uso intensivo de las nuevas tecnologías, y en este caso, de las redes sociales, y la necesidad de un compromiso global para fomentar y garantizar un uso adecuado y responsable de estas por parte de los menores. ISBN 84-8081-207-9 http://www.generacionesinteractivas.org/wp-content/uploads/2011/01/Estudio-Menores-y-Redes-Sociales.pdf

García García, Víctor Manuel
Menores y TIC : La confrontación con la realidad de una sociedad en reconstrucción / Víctor Manuel García García. — [s.l.] : Observatorio para la Cibersociedad, 2009 Ponencia presentada al IV Congreso Online OCS. Grupo de trabajo F-32: Menores y TIC Analiza si Internet es un peligro real para los más jóvenes o un miedo infundado ante un mundo desconocido por las generaciones anteriores, así como el criterio de las nuevas generaciones para discernir entre lo bueno y malo de la información y de los sitios a que pueden acceder a través de los medios emergentes e Internet. Asimismo, cuestiona la capacidad de las generaciones pasadas para orientar en un uso correcto de los mismos, así como la congruencia y la capacidad de la educación ofrecida hasta hoy en las escuelas para marchar a la par de los avances tecnológicos. http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/menores-y-tic-la-confrontacion-con-la-realidad-de-una-sociedad-en-reconstruccion/670/

Solé Blanch, Jordi
Microculturas juveniles y nihilismos virtuales / Por: Jordi Solé Blanch 11 p. En: Revista TEXTOS de la CiberSociedad. — n. 9 (2006). ISSN 1577-3760 En los mundos de vida de los jóvenes actuales existen espacios desde los que expresan sus experiencias vitales y desarrollan procesos de enculturación propios. Con la aparición de internet se ha producido un verdadero estallido en las dinámicas de las microculturas juveniles para practicar una forma de conciencia “freak” y “nihilista”. http://www.cibersociedad.net/textos/articulo.php?art=98

Naranjo, María
Millennials: la generación del futuro / por María Naranjo En: La Nación. — [Buenos Aires]. — 15 de junio de 2008 Nacieron prácticamente con ordenadores y crecieron con la masificación de Internet y como un fenómeno global. Estudios realizados en todo el mundo permiten delinear rasgos comunes entre los miembros de esta generación, a la que los norteamericanos Howe y Strauss bautizaron como millennials y que describen como sobreestimulados, saturados de actividades desde la niñez, que buscan la satisfacción inmediata, pero no son rebeldes como los baby boomers o escépticos como la Generación X, sino más bien optimistas y muy colaboradores. La cultura wiki les sienta mucho mejor que la hipercompetitividad de las generaciones anteriores. http://www.lanacion.com.ar/1020257-millennials-la-generacion-del-futuro

Millennials and social media : White Paper. — [S.l.] : Euro RSCG Worldwide, 2010 32 p. : fot., gráf. Encuesta a gran escala en cinco países: China, Francia, India, el Reino Unido, y Estados Unidos, realizada en el verano de 2010. Lo que distingue a esta generación de las generaciones mayores no es tanto el uso de Internet, como el uso de los medios de comunicación social. El hecho es que las redes sociales se están convirtiendo en las formas más útiles y eficaces para lograr algunas necesidades humanas muy básicas: la comunicación y un sentido de pertenencia a la comunidad, especialmente para los menores de 25 años, verdaderos nativos digitales, nacidos en un mundo de bits. http://www.eurorscgsocial.com/wp-content/EuroRSCG_Millennials+SocialMedia.pdf

Pérez Cariacedo, Lola
Mujeres jóvenes y nuevas tecnologías : nuevas actrices y herramientas para una vieja deuda / Lola Pérez Cariacedo En: Revista de estudios de juventud. — n. 83 (dic. 2008); p. 163-176. ISSN 0211-4364 Continúan existiendo desigualdades por cuestión de género en formación, acceso y usos de las principales herramientas relacionadas con las nuevas tecnologías, que provoca que las mujeres no sean tenidas en cuenta para multitud de productos y contenidos, y que se perpetúen estereotipos sexistas y machistas en Internet y a través de la tecnología. Como ejemplo están los videojuegos y la violencia de género que se reproduce a través de Internet.
http://www.injuve.es/contenidos.downloadatt.action?id=1413355378

Merino Malillos, Lucía
Nativos digitales : una aproximación a la socialización tecnológica de los jóvenes / Lucía Merino Malillos; director: Javier Echevarría Ezponda. — País Vasco : Universidad, 2010 355 p. : Gráf. ; 30 cm Tesis doctoral de la Universidad del País Vasco Partiendo de la hipótesis de que la actual generación de jóvenes puede ser considerada nativa de la cultura digital, analiza los procesos mediante los cuales los jóvenes construyen significados y desarrollan prácticas cotidianas vinculadas a lo tecnológico.
https://www.educacion.es/teseo/imprimirFicheroTesis.do?fichero=15359

García Fernández, Fernando
Nativos Interactivos : Los adolescentes y sus pantallas: reflexiones educativas / Fernando García Fernández. — Madrid : Foro Generaciones Interactivas, 2009 105 p. Descripción de cómo son los adolescentes de la Generación Interactiva, qué pantallas utilizan, qué hacen con ellas y cómo es la mediación que ejercen la familia y la escuela. Todo ello acompañado de una reflexión educativa y una serie de consejos prácticos para padres, madres y educadores en general.
http://www.generacionesinteractivas.org/?p=1725

Navegantes en la red : 12ª encuesta AIMC a usuarios de Internet / colabora PaginasAmarillas.es. — Madrid : Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación, 2010 163 p. : gráf., tab. ; 30 cm Se adjunta nota de prensa asociada al documento Estudia el uso de Internet en España,

recogiendo tanto datos generales sobre la población a efectos de uso de ordenador y de Internet, como información adicional asociada, mostrando el perfil y los hábitos del internauta y ofreciendo una visión actualizada del panorama de Internet, en la que destaca, entre otros, el aumento de las redes sociales y el crecimiento de la confianza en la seguridad a la hora de las transacciones económicas.
http://download.aimc.es/aimc/03internet/macro2009.pdf
http://download.aimc.es/aimc/09notas/encuesta12b.pdf -nota de prensa-

Di Bella, Daniela
Net-Generation : desafíos y reflexiones / Di Bella, Daniela En: Reflexión Académica en Diseño y Comunicación . — Buenos Aires: Universidad de Palermo, 2010. — Año XI, Vol. 13, p. 44-47. ISSN 1668-1673 Este grupo está integrado por niños, adolescentes y jóvenes quiénes más allá de sus diferencias de edad -suelen ser llamados los Milennials, también la Net Generation- tienen ciertas características distintivas propias del contexto histórico y social al que pertenecen, pero sobre todo resulta clave el que de sean parte de generaciones que no conocen la vida sin internet, nacidas bajo la revolución digital ya instalada, y parte de un sistema económico y de comunicaciones globalizado en espacio y tiempo.
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=127&id_articulo=175

Flores Fernández, Jorge
Netiqueta joven para redes sociales: ciudadanía digital y ciberconvivencia / Jorge Flores Fernández. — Bilbao : Pantallas Amigas ; Edex, 2010 3 p. Define las netiquetas como normas de etiqueta en internet, pautas que facilitan la comunicación y la convivencia digital surgidas de manera espontánea desde el inicio de la comunicación online. Son convenios que cambian con el paso del tiempo debido a la evolución de la red y sus aplicaciones, y al cambio en las características e intereses del conjunto de usuarios que las comparten.
http://www.pantallasamigas.net/proteccion-infancia-consejos-articulos/pdfs/pantallasamigas-netiqueta-joven-para-redes-sociales-ciudadania-digital-y-ciberconvivencia.shtm.pdf

Noves tecnologies i lleure educatiu / Miquel Ángel Prats i Fernández... [et al.] En: Estris. — n. 170 (noviembre-diciembre 2009); p. 6-15. ISSN 1699-1486 Monográfico Graf. Contiene : Noves tecnologies en infats i joves : Una perspectiva educativa / Miquel Ángel Prats i Fernández. - [Entrevista a Vicent Partal] “La societat civil té una potència brutal a la Internet catalana” / Anna Dalmau. - Xarxes socials, una radiografia : Aproximació en clau educativa a un concepte lligat al web 2.0 / Xavi Villalvilla Con las nuevas tecnologías, la forma de relacionarnos y comunicarnos se ha visto modificada, sobre todo entre los más jóvenes. Se hace necesario conseguir que convivan fórmulas más modernas de relación social con otras con una larga trayectoria y tradición, como los recreos. Surgen dudas sobre cuál debe ser el papel de la educación en el ocio ante esta nueva realidad y planteamientos sobre qué aplicaciones y qué uso podemos hacer desde el

sector de la educación en el ocio, que con el paso del tiempo y la acumulación de experiencias van encontrando su respuesta.

Canalda González, Arturo
Nuevas tecnologías : nuevos retos de protección de la infancia / Arturo Canalda González En: Nueva revista de Política, Cultura y Arte. — n. 124 (julio-septiembre 2009). ISSN 1130-0426 Monográfico Se analiza el desamparo tecnológico en el que se encuentran los menores que utilizan regular e inadecuadamente las nuevas tecnologías de la comunicación, sin control parental. Ante esta situación se hace necesario la comunicación directa entre padres e hijos y una educación en valores, que advierta de los peligros que acarrean estas tecnologías.

Nuevas tecnologías para la educación en la era digital / José Antonio Ortega Carrillo, Antonio Chacón Medina (coords.). — Madrid : Pirámide, 2007 408 p. : il., gráf. ; 24 cm. — (Psicología ; Pedagogía) La incorporación de las nuevas tecnologías a los programas de enseñanza es una necesidad indispensable para el acceso de todos a la ingente fuente de conocimiento que se ofrece en las redes telemáticas. Para el buen uso de estas posibilidades, los pedagogos deberán enseñar el manejo adecuado de las mismas, para obtener el mejor rendimiento posible de los recursos que se ofrecen. ISBN 978-84-368-2086-7

Gros, Begoña
Pantallas y juegos : de la observación de modelos a la participación / Begoña Gros En: Revista de estudios de juventud. — n. 68 (marzo 2005); p. 61-71. ISSN 0211-4364 Descripción de la influencia de los juegos digitales e internet en las formas de participación de los jóvenes en los medios de comunicación. Los espacios de ocio se ocupan cada vez más en nuevas formas de acceso a la información y el conocimiento, especialmente a través de las pantallas (televisión, consolas, ordenador). http://www.injuve.es/contenidos.downloadatt.action?id=496762510

Jones, Sydney
Pew Internet Project Data Demo / Sydney Jones. — Washington : Pew Research Center, 2010 9 p. : Gráf., tabl. ; 30 cm Análisis estadístico sobre el uso que dan a Internet las distintas generaciones. Según la edad, utilizan la red para entretenimiento, redes sociales, búsqueda de información, compras, movimientos bancarios, descargas de libros... http://www.pewinternet.org/~/media/Files/Reports/2009/PIP_Generations_2009.pdf

Porque soy una niña : El estado mundial de las niñas 2010 : Fronteras digitales y urbanas : las niñas en un mundo cambiante : Resumen ejecutivo. — [s.l.] : Plan Internacional, 2010 11 p. : Il. Informe completo disponible en inglés y francés Resumen ejecutivo del informe que analiza la vida de las adolescentes en el ambiente urbano y el mundo digital, campos que presentan nuevas oportunidades para las niñas y mujeres jóvenes pero también nuevos riesgos que están muy poco regulados o investigados.

http://plan-international.org/girls/static/docs/BIAAG_2010_ExecutiveSummary_ES.pdf Acceso a resumen ejecutivo
http://plan-international.org/files/global/publications/campaigns/BIAAG_2010_EN2.pdf Acceso a informe (inglés)

Redes sociales / José García Madariaga... [et al.] En: Padres y madres de alumnos y alumnas. — n. 103 (noviembre-diciembre 2009); p. 20-29 Monográfico Contiene: Pistas para entrar en las redes sociales sin caer en ellas / José García Madariaga. - Educar adolescentes en las redes sociales / Luis García Campos. Redes sociales : el instrumento socializador incontrolado / Jorge Salvador Guerrero Morilla... Menores de edad, expanden, desdoblan y comparten sus identidades en las redes sociales, donde todos los aspectos de la vida se proyectan en nuevos escenarios de convivencia, y donde la educación puede y tiene que encontrar un nuevo laboratorio para desarrollarse. Se analiza el componente identitario de estas redes para los adolescentes, que las utilizan como herramienta para zafarse del exceso de control y protección paterno.
http://www.ceapa.es/web/revista.php?ID=103

Garcia Campos, Luis
Redes sociales y adolescencia : La familia ante el uso de las redes sociales en internet : Manual para el alumno o la alumna / Luís García Campos. — Madrid : CEAPA, 2010 56 p. : Il.. — (Escuela de Formación. Cursos ; nº 39) Adolescentes y jóvenes utilizan las redes sociales en Internet como medio de comunicación habitual, provocando un sentimiento de identidad entre ellos que los diferencia de sus mayores. Sin embargo, el uso de estas tecnologías genera entre padres y madres sensaciones contrapuestas. Esta publicación proporciona pautas para ayudar a los padres a hablar de estos temas con sus hijos y ofrecer información para tomar decisiones sobre algunas situaciones en las que la opinión de un adulto es útil.
http://www.ceapa.es/c/document_library/get_file?uuid=64ea675e-4e38-43cd-89c3-8cd174ddd983&groupId=10137

Redes sociales, menores de edad y privacidad en la red / Observatorio de la Seguridad de la información , Área Jurídica de la Seguridad y las TIC. — Madrid : Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación, [2009] 30 p. ; 30 cm. — (Guías legales) Las redes sociales constituyen una nueva manera de relación humana que paulatinamente se ha ido convirtiendo en uno de los medios de comunicación a través de Internet más populares, y la cifra de sus usuarios aumenta día a día. Pero, a pesar de sus ventajas, no se puede decir que se trate de un medio exento de peligros, especialmente para los menores, precisamente el sector que hace más uso de ellas. Para evitar problemas es necesario conocer tanto el funcionamiento de las redes y sus riesgos, como las leyes que amparan a los menores de delitos que vulneren su derecho a la intimidad.
http://www.inteco.es/Seguridad/Observatorio/manuales_es/guiaManual_redes_menores

Livingstone, Sonia
Resumen EU kids online (niños europeos en la red) : Reporte final / Sonia Livingstone y Leslie Haddon. — Londres : School of Economics and Political Science, 2009 10 p. : Il. Resumen de resultados de una encuesta llevada a cabo en 25 países europeos sobre una muestra aleatoria estratificada de 23.420 usuarios de internet con edades comprendidas entre los 9 y los 16 años sobre sus experiencias en la red, centrada en usos, actividades, riesgos y seguridad. Los resultados son sistemáticamente comparados con las percepciones de sus padres.
http://www.meetingmadridleuropedelenfance.es/images/ficheros/es_summaryEUKIDSONLINE.PDF

Selección de referencias documentales : Juventud y nuevos medios de comunicación / Injuve En: Revista de estudios de juventud. — n. 88 (marzo 2009); p. 225-255. ISSN 0211-4364
http://www.injuve.es/contenidos.downloadatt.action?id=1951509453

Sanz Martín, Roberto
Sexualización del cuerpo adolescente a través de las redes sociales de internet / Roberto Sanz Martín En: Sexpol. — n. 90 (septiembre-octubre 2009); p. 21-25. ISSN 0214-042X Graf., Tabl. "Antes de colgar tu imagen en la web, piénsalo" fue el lema con el que arrancó la campaña mediática para la prevención en el uso de imágenes personales en las redes sociales de internet. Su objetivo es concienciar a los adolescentes sobre la utilización en la red de datos personales y, principalmente, su imagen.

Social media & mobile Internet use among teens and young adults / Amanda Lenhart... [et al.]. — Washington : Pew Research Center, 2010 37 p. : Gráf., tabl. ; 30 cm Informe que muestra el descenso en un 50% de los blogs de adolescentes en los últimos cuatro años, así como el incremento de los mismos entre mayores de 30 años. Se estudia el acceso a distintas redes sociales y el uso de teléfonos móviles en jóvenes y adultos, así como la creación de contenidos para la red.
http://www.pewinternet.org/~/media//Files/Reports/2010/PIP_Social_Media_and_Young_Adults_Report.pdf

Sociedad móvil, cultura messenger : Mitos e intereses en torno a los jóvenes y la tecnología / Albert García Arnau... [et al.]. — [S.l.] : Observatorio para la Cibersociedad, 2006 Ponencia presentada al III Congreso Online OCS. Eje temático B. Identidad y grupos sociales El entramado socioeconómico en el que aparecen las TIC tiende a naturalizar y homogeneizar las relaciones de los jóvenes y las tecnologías en el sentido de atribuir y reconocer una sabiduría natural de los jóvenes para alfabetizarse en los nuevos medios, obviando las diferencias materiales y culturales que median estas relaciones. Identifica "tipos ideales" de los jóvenes en relación con las nuevas tecnologías atendiendo a las variables básicas de edad y clase social, como variables estructurales, y a las variables tipo y frecuencia de uso de las TIC en relación a dimensiones de ocio y trabajo.

http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=1022&llengua=es

Solitarios en la red / Herminio Otero... [et al.] En: Misión joven. — n. 382 (noviembre 2008); p. 5-32. ISSN 1696-6432 Monográfico Contiene: Jóvenes y cultura messenger : nuevas tecnologías, nueva realidad / Herminio Otero. - Redes sociales y nuevos espacios de socialización / Francisco Javier Valiente. - Los jóvenes ante los medios de comunicación : educación del sentido crítico / José Carlos Fernández Borreguero La mayor parte de los informes sociológicos sobre jóvenes muestran la fuerte importancia que tienen las tecnologías multimedia entre este grupo. A través del móvil, el ordenador o el correo electrónico, encauzan la imaginación, la creatividad, la espontaneidad o la rebeldía. A pesar de las dificultades, gracias de las TIC se puede mejorar la enseñanza, democratizar la cultura, promover el sentido crítico y construir una sociedad más libre y solidaria.

Vázquez, Susana
Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y laboratorio de wikis / Susana Vázquez En: Padres y Maestros. — n. 310 (septiembre 2007); p. 36-39. ISSN 0210.4679 El acceso rápido a la información es un recurso educativo de gran utilidad que pone a disposición de profesores y alumnos una herramienta que mejora la calidad y facilidad de la enseñanza.

Teens and mobile phones / Amanda Lenhart... [et al.]. — Washington : Pew Research Center, 2010 114 p. : Gráf., tabl. Los teléfonos móviles se han convertido en herramientas indispensables en los patrones de comunicación para adolescentes, especialmente con la utilización de mensajes de texto. Este estudio se ha llevado a cabo por medio de entrevistas telefónicas, con una muestra nacional representativa de 800 adolescentes de 12 años a 17 años de edad y sus padres. http://www.pewinternet.org/~/media//Files/Reports/2010/PIP-Teens-and-Mobile-2010-with-topline.pdf

Lenhart, Amanda **Teens and mobile phones over the past five years : Pew Internet looks back** / Amanda Lenhart. — Washington : Pew Research Center, 2009 17 p. : Gráf., tabl. ; 30 cm Análisis estadístico de la relación de los adolescentes con los teléfonos móviles, el aumento de jóvenes propietarios de los mismos y en qué medida y para qué utilizan las llamadas, los mensajes de texto y otros servicios. http://www.pewinternet.org/~/media//Files/Reports/2009/PIP%20Teens%20and%20Mobile%20Phones%20Data%20Memo.pdf

TIC en el aula / Julio Cabero Almenara... [et al.] En: Comunicación y pedagogía. — n. 224 (2007); p. 31-77. ISSN 1136-7733 Monográfico Incluye: La convergencia de tecnologías : sus aportaciones a la educación / Julio Cabero Almenara. - La Red como instrumento para la formación : las cazas del tesoro y las WebQuest / Pedro Román Graván. - Las estrategias de aprendizaje y las posibilidades educativas de las TIC / Manuel Fandos Garrido, Ángel-Pío González Soto... Cualquier estudiante vive con más

interés las actividades escolares y mantiene mejor la atención, si en el proceso de enseñanza se han empleado medios y recursos que estimulen su aprendizaje. Actualmente se hace necesario hacer ajustes y definir nuevos métodos en los recursos pedagógicos, que la tecnología (y en especial Internet) ofrece, tanto en la educación formal, como en la no formal. Gonzalez Soto, Angel Pío

Domínguez Sánchez, Mario
Transformaciones en las prácticas culturales de los jóvenes : de la lectura como ocio y consumo a la fragmentación neotecnológica / Mario Domínguez Sánchez, Igor Sádaba Rodríguez En: Revista de estudios de juventud. — n. 70 (septiembre 2005); p. 23-37. ISSN 0211-4364 La lectura está inscrita en los códigos educativos actuales como una fuente de garantía de capital cultural imprescindible. El lector joven, debido a la irrupción de las nuevas tecnologías, está habituado a la hipertextualidad y a la lectura en pantalla; se ha roto el orden clásico de consumo de libros. http://www.injuve.es/contenidos.downloadatt.action?id=429885237

Hijazo Cano, Alicia **Un cambio en las relaciones interpersonales actuales : Internet, una forma de relación virtual, rápida y fácil** / Alicia Hijazo Cano En: Sal de dudas : Publicación de las asesorías para jóvenes. — n. 7 (septiembre 2009); p. 112-129. ISSN 1697-9060 Analiza los cambios en las relaciones personales a través de las nuevas formas de comunicación e interacción virtual, mostrando las diferencias con respecto a los procesos de comunicación que desembocan en la falta de habilidades sociales y recursos de afrontamiento, así como en un cambio en los hábitos y las conductas sociales.
http://www.zaragoza.es/contenidos/juventud/sal_dudas_7.pdf

Bernete García, Francisco **Uso de las TIC, relaciones sociales y cambios en la socialización de los jóvenes** / Francisco Bernete En: Revista de estudios de juventud. — n. 88 (marzo 2010); p. 97-114. ISSN 0211-4364 Gráf. Estudia las repercusiones del uso de las TIC en la socialización de la juventud, enfatizando en la manera en la que se producirán cambios en sus relaciones sociales, y por tanto en las relaciones con otros agentes: familiares, docentes, compañeros de trabajo, de estudio, de juegos, etc.
http://www.injuve.es/contenidos.downloadatt.action?id=299824229

Uso y abuso de las TIC en la población escolarizada burgalesa de 10 a 18 años relación con otras variables psicosociales / Fernando Lara Ortega...[et al.]. — Burgos : Universidad de Burgos : Proyecto Hombre, [2009] 171 p. ; 30 cm Investigación sobre el alarmante incremento del uso excesivo de los nuevos medios de comunicación (redes sociales, mensajería instantánea, videojuegos, móviles, etc.) por parte de los jóvenes, que ha llegado a hacerlos dependientes, restándoles tiempo para dedicarse a otras actividades. Pone especial énfasis en el análisis de variables relacionada y en la detección de factores de riesgo con el objetivo de diseñar un plan de prevención a realizar principalmente en centros escolares.
http://www.proyectohombreburgos.es/pdf/Estudio%20TIC%20PH-UBU.pdf

Videojuegos de deporte : trabajo en grupo y prácticas deportivas / Coordinación: Pilar Lacasa. — Madrid : Grupo de Investigación Imágenes, Palabras e Ideas, 2009 Il. Investigación llevada a cabo en aulas de secundaria con videojuegos deportivos que, por su estrecha conexión con la realidad inmediata del deporte profesional y por la identificación de los jugadores con sus equipos o deportistas preferidos, suponen una atractiva herramienta de aprendizaje. http://uah-gipi.org/tag/deporte/5.htm

Pérez Martín, Joaquín
Videojuegos educativos / Joaquín Pérez Martín En: Padres y Maestros. — n. 330 (febrero 2010); p. 23-25. ISSN 0210-4679 Analiza el consumo audiovisual e interactivo en España durante el año 2008, ofreciendo guías de recursos gratuitos para desarrollar un hábito sano en el manejo de los videojuegos.

Videojuegos en el instituto : Ocio digital como estímulo en la enseñanza : Informe de investigación / Universidad de Alcalá de Henares con la colaboración de Electronic Arts España. — Alcalá de Henares : Universidad, 2009 110 p. : Il., gráf. Identifica prácticas educativas innovadoras cuando los videojuegos comerciales, combinados con otras tecnologías, están presentes en las aulas de enseñanza secundaria. Muestra los resultados de una investigación cuyo objetivo es generar nuevos conocimientos desde los que diseñar escenarios que contribuyan a formar una ciudadanía responsable y crítica ante los nuevos medios de comunicación. http://www.aprendeyjuegaconea.com/files/informe_UAH_2009.pdf

Videojuegos y educación/ Grupo de Investigación sobre Videojuegos de la Universidad de Málaga ; Coordinadores: Miguel de Aguilera Moyano, Alfonso Méndiz Noguero. — [S.l.] : Ministerio de Educación y Ciencia, [2007?] 1 h. (índice) ; 30 cm.. — (Informes ; 2) Anexo: Relación de videojuegos ludo-educativos en el mercado español A través de la opinión pública se ha transmitido una visión, cuanto menos preocupante, de la práctica de esta actividad, sobre todo en lo que a violencia, adicción y aislamiento se refiere. Esta inquietud palpable ha sido la promotora de muchos de los estudios científicos que han mostrado interés por este tema. Sobre este punto hay que señalar dos aspectos, en primer lugar, ninguno de estos estudios científicos ha logrado confirmar las tesis negativas defendidas desde los medios sociales de comunicación y, en segundo lugar, se observa la falta de fuentes científicas en los trabajos transmitidos por la opinión pública.
http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/indice.htm -Acceso a web-

Justribó, Reyes
1º Observatorio de Tendencias : Los jóvenes, la tecnología y el móvil / Reyes Justribó, Miguel Muñoz. — [S.l.] : Nokia, 2008 36 p. : principalmente cuad., gráf. ; 30 cm. Elaborado por el Instituto Conecta Estudio realizado a partir de una muestra de 2.000 personas seleccionadas en el ámbito nacional, y con edades comprendidas entre los 15 y los 35 años, que revela

que los jóvenes viven rodeados de todo tipo de dispositivos, y que no existen diferencias significativas en cuanto a sexos, ya que ambos cuentan con prácticamente el mismo equipamiento tecnológico, si bien se perciben algunas diferencias en cuanto a su actitud hacia los mismos y hacia la tecnología en general. El móvil es percibido como un elemento de autoimagen, sólo superado por la ropa y el peinado.
http://www.gsmspain.com/down.php?id=0&tipo=descargas&carpeta=varios&file=observatorio_tendencias_nokia_2008.pdf

Bringué Sala, Xavier
¿Cómo son las generaciones interactivas? / Xavier Bringué Sala En: Nueva Revista de Política, Cultura y Arte. — n. 124 (julio-septiembre 2009). ISSN 1130-0426 Tras estudiar los resultados de un cuestionario de 25.467 escolares, se definen los rasgos característicos comunes de los adolescentes, jóvenes y adultos jóvenes, incluidos dentro de la "generación interactiva" latinoamericana.

Gordo López, Ángel J.
¿Jóvenes en peligro o peligrosos? : alarmas y tecnologías sociales del "desarrollo" y gobierno digital / Ángel J. Gordo López En: Revista de estudios de juventud. — n. 82 (sept. 2008); p. 103-114. ISSN 0211-4364 Los tradicionales métodos educativos basados en el respeto a la autoridad y las moralidades al uso, se entremezclan actualmente con nuevos hábitos y discursos tecnológicos. Las nociones de riesgo atribuidas a las relaciones entre jóvenes y tecnologías de la información y ocio fomentan un doble juego: los móviles, el Messenger, Facebook, H15 y otras redes sociales alimentan la alarma social acerca de la violencia y los riesgos a los que se exponen, por otro lado, incitan y allanan el camino para difundir prácticas más accesibles al control y la regulación.
http://www.injuve.es/contenidos.downloadatt.action?id=979734427

Palazzo, María Gabriela
¿Son corteses los jóvenes en el chat? : Estudio de estrategias de interacción en la conversación virtual / Por: María Gabriela Palazzo 17 p. En: Revista TEXTOS de la CiberSociedad. — n. 5 (2005). ISSN 1577-3760 El propósito es determinar en qué grado los participantes de las conversaciones llamadas virtuales utilizan estrategias de cortesía en el marco de la interacción, en un medio en el que la pertenencia a una comunidad "real" y otra "electrónica" entran en relación.
http://www.cibersociedad.net/textos/articulo.php?art=60

Colaboran en este número

Angustias BERTOMEU
Docente, investigadora, empresaria (www.artefinal.com) en el campo de la Sociedad de la Información. Directora del portal especializado en información con enfoque de género www.e-mujeres.net. Miembro del Consejo Asesor Internacional del Centro Latinoamericano y del Caribe en Género y Sociedad de la Información (LACCWT). Ponente del Grupo de Género en la Sociedad de la Información de la OSSIC, y coautora del informe "La Sociedad de la Información, una oportunidad para la igualdad". Miembro del Consejo Asesor del Centro E-Igualdad (www.e-igualdad.net).

María Victoria CARRILLO DURÁN
Profesora Titular de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad de Extremadura. Doctora en Ciencias de la Información. Licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas. UCM. Directora del grupo de investigación AR-CO (Área de Comunicación) entre cuyas líneas se trabaja la comunicación digital y las influencias de la comunicación en la juventud. Autora de libros y artículos científicos e investigadora Principal de proyectos de I+D, financiados por el Ministerio de Ciencia e Innovación.

Ana CASTILLO DÍAZ
Profesora del área de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad de Extremadura. Doctora en Comunicación, Universidad de Extremadura. Licenciada en Ciencias de la Información, especialidad de Publicidad por la Universidad de Sevilla. Entre sus líneas de investigación están la comunicación empresarial e institucional online y la comunicación y salud. Dentro de este ámbito de estudio ha formado parte del equipo de diversos proyectos de investigación de carácter nacional e internacional y ha publicado artículos en revistas especializadas.

Domingo COMAS ARNAU
Doctor en Ciencias Políticas y Sociología por la Universidad Complutense de Madrid, ha sido Profesor de Sociología de la Universidad Autónoma de Madrid. Actualmente se dedica profesionalmente a la investigación y la supervisión de programas de intervención social, preside el GrupoGID y la Sociedad Europea de Profesionales con Intervención en Drogodependencias (ITACA). Ha sido director del "Boletín sobre Drogodependencias" y ha desempeñado diversas funciones en los Planes de Drogas, en el ámbito estatal, autonómico y local en España, en el Ministerio de Educación y en el Instituto de la Juventud, así como en algunos programas internacionales. Es autor, entre otros, de libros como

"*El uso de drogas en la juventud*" (1984), "*Las drogas: guía para mediadores juveniles*" (1985), "*Reinserción social y drogodependencias*" (1986), "*Las Comunidades terapéuticas y el tratamientos de las drogodependencias*" (1987), "*La metodología de los estudios de seguimiento*" (1988), "*El síndrome de Haddock: alcohol y drogas en enseñanzas medias*" (1990), "*Infancia y adolescencia: la mirada de los adultos*" (1991), "*Los jóvenes y el uso de drogas en la España de los noventa*" (1994), "*Las trayectorias temporales de los jóvenes españoles*" (1997), "*La evaluación de programas de ocio alternativo de fin de semana*" (2001), "*Estilos de vida, valores y riesgos de los jóvenes urbanos españoles*" (2003), *Informe Juventud en España 2004,* (2005), *Las políticas de juventud en la España Democrática" (2007), Indicadores y "Manual de evaluación para políticas, planes, programas y actividades de juventud"* (2008). "*Estado de Salud de la Juventud"* parte III del "*Informe Juventud en España 2008",* (2008) *"Manual de evaluación para políticas, planes, programas y actividades de juventud (2008).*

Manuel ESPÍN.
Licenciado en Derecho, CC Políticas, Sociología y CC de la Información en la Complutense de Madrid, habiendo completado el ciclo de Doctorado. Ha impartido asignaturas y cursos en diversos centros superiores y universidades, y desarrollando labores de formación en temas relacionados con jóvenes y salud, participación juvenil e inserción social. Guionista y Director de más de tres centenares de series para la pequeña pantalla, y responsable de programas, contenidos y áreas dentro de este medio, entre otros Editor (1994-2001) y Director (2002-2007) de "TV. Educativa/La Aventura del Saber"(TVE-MEC), ha venido publicando en los últimos años libros tanto en el campo de la novela como de la "no ficción", participando en más de una decena de largometrajes. Patronato de Fundación Atenea, y directiva de Forum Intercultural.

María Ángeles ESPINOSA
Vicerrectora de Campus y Calidad Ambiental de la Universidad Autónoma de Madrid. Profesora titular de Psicología Evolutiva y de la Educación de la misma Universidad. Secretaria general del Instituto Universitario UAM-UNICEF de Necesidades y Derechos de la Infancia y la Adolescencia (IUNDIA). Miembro de la Comisión Permanente del Instituto Universitario de Estudios de la Mujer (IUEM) de la Universidad Autónoma de Madrid.

Gerard IMBERT
Catedrático de Comunicación Audiovisual de la Universidad Carlos III de Madrid. Doctor por la Sorbona de Paris, y profesor titular de esta Universidad. Miembro de la Casa de Velázquez, Director del Instituto Francés en España y profesor invitado en varias universidades. Especialista en semiótica social aplicada a los medios de comunicación. Desde 1978 ha publicado una docena de libros sobre la relación entre representaciones, identidades e imaginarios sociales, entre otros: "Los escenarios de la violencia" (1992), "El zoo visual" (2003), "El transformismo televisivo" (2008), "Cine e imaginarios sociales" (2010) y "La sociedad informe"

(2011). Es también autor de tres novelas publicadas en francés y una en castellano.

Héctor GUTIÉRREZ

Héctor Gutiérrez Rodríguez, es profesor de la Universidad Autónoma de Madrid, en el Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación, es doctor en Psicología por dicha universidad. Su interés se basa en el estudio de las relaciones entre iguales en edad escolar y en el desarrollo social en la infancia y en la adolescencia, centrándose, en los últimos años, su actividad investigadora en el estudio de situaciones de maltrato entre iguales en el ámbito educativo. Ha sido investigador principal en una investigación sobre maltrato y discapacidad visual y ha participado como investigador en diversos proyectos competitivos nacionales e internacionales. Pertenece al grupo de investigación INEXE (*INclusión y EXclusión Educativa*: procesos interpersonales en los centros escolares). Es autor de numerosos artículos en revistas científicas de prestigio y ha participado en congresos tanto nacionales como internacionales. En la actualidad es Secretario General del Instituto mixto UAM-UNICEF de Necesidades y Derechos de la Infancia y la Adolescencia (IUNDIA).

Juan MARCHÁN

Periodista y escritor. Inicia su carrera profesional en las agencias Europa Press y Fax Press, agencia fundada por Manuel Leguineche, especializándose en la información cultural. En 1998 es nombrado jefe de Prensa del Teatro Real de Madrid, institución en la que en 2004 pasa a ser Director de Comunicación. En 2008 es designado Director de Nuevos Proyectos del coliseo, departamento desde el que ha creado y puesto en marcha el Proyecto Social del Teatro Real, galardonado con la Medalla al Mérito Social Penitenciario. *Los lentos pasos que nos han traído hasta aquí* es su primera novela y en la actualidad prepara sus nuevas propuestas literarias, *Gente muerta* y *Tormentas*, además del poemario *Los labios del Alba. Cosas que te dije cuando no éramos mortales.*

Susana MÉNDEZ GAGO

Licenciada en Psicología Clínica por la Universidad de Salamanca. DEA por la Universidad Camilo José Cela y Especialista Universitario en Educación para la Salud. En la actualidad, dirige la Fundación GE Social de GRUPO EDUCATIVO y es profesora de “Psicología Social y de la Organizaciones” y “Técnicas de Orientación Psicopedagógica” en la Universidad Camilo José Cela. Ha participado como coautora y codirectora de distintos programas y publicaciones, entre otros: “Manual para cuidado de cuidadores” (2007), “Jóvenes y sexo: el estereotipo que obliga y el rito que identifica” (2005), “Banco de herramientas audiovisuales” (2005), “Y tú, ¿qué haces?”(2004), “FamiRed” (2004), “Nuestro escenario” (2003), “Necesarios” (2002), “Hijos y padres. Comunicación y conflictos” (2002), “Prevenir para vivir” (2001), “La prevención familiar. Material para profesionales” (2000),”Los valores de la sociedad española y las drogas” (2000), “Las drogas en la prevención de riesgos laborales” (1999).

Esperanza OCHAITA

Esperanza Ochaita es Catedrática de Psicología Evolutiva y de la Educación de la Universidad Autónoma de Madrid y Directora del IUNDIA (Instituto Universitario de Necesidades y Derechos de la Infancia y la Adolescencia de la Universidad Autónoma de Madrid). También es miembro del Patronato de UNICEF España y del de la Fundación Atenea. Es doctora en Psicología desde el año 1982 y tiene más de treinta años de experiencia en investigación sobre infancia y adolescencia. Ha dirigido numerosas investigaciones sobre estos temas, financiadas por organismos nacionales e internacionales. Ha publicado más de 14 libros, 40 capítulos de libros y 50 artículos de investigación y revistas nacionales e internacionales. Asimismo, ha impartido numerosos cursos de doctorado, másteres, seminarios y conferencias sobre diferentes temas relacionados con la infancia, la adolescencia, sus necesidades y sus derechos.

Antonio PÉREZ SANZ

Director del Instituto de Tecnologías Educativas (ITE) del Ministerio de Educación . Catedrático de matemáticas de educación secundaria. Ha sido director, vicedirector y jefe de estudio de los IES Francisco de Goya y Salvador Dalí de Madrid.

- Vinculado a las TIC desde los años 80, ha sido:
  - asesor técnico docente del PNTIC (Programa de Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación) y del CIDEAD (Centro de Investigación y Desarrollo de la Educación a Distancia), ambos programas del Ministerio de Educación
  - coordinador TIC del Proyecto Mercurio y coordinador TiC del IES Salvador Dali de Madrid.

Ha trabajado en formación del profesorado en TIC como asesor de medios informáticos del CPR de Ciudad Lineal de Madrid e impartiendo cursos y participando en congresos y jornadas en todo el Estado.
Es autor de libros de texto, de libros de divulgación matemática y de documentales de matemáticos emitidos por TVE .
Ha sido presidente de APUMA (Asociación de Profesores Usuarios de Medios Audiovisuales) y miembro de la comisión de divulgación de la RSME (Real Sociedad Matemática Española)

Elena RODRÍGUEZ SAN JULIÁN

Socióloga. Miembro de *Sociológica Tres*. Profesora asociada del Departamento de Sociología IV (Métodos y Técnicas de Investigación Social y Teoría de la Comunicación) de la UCM. Ha sido Jefa del Servicio de Análisis y Prospectiva de la Consejería de Sanidad de Castilla-La Mancha y Jefa del Departamento de Estudios e Investigación de la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción. Autora y coautora de numerosos estudios sobre la realidad sociocultural de los jóvenes, sobre aspectos sociales de la salud, la educación y los consumos de drogas. Entre sus últimas publicaciones destacan "*Valores Sociales y Drogas 2010*", "*Jóvenes y gestión del riesgo*" (2009), "*La lectura juvenil de los riesgos de drogas*" (2008), *"Docentes o maestros. Perspectivas de la educación desde dentro*"(2008), *"Adolescentes ante el alcohol: la mirada de padres y madres" (2007) y "Jóvenes en los medios" (2007).*

Joaquín SOTELO GONZÁLEZ
Director editorial de Oneclick España, empresa especializada en comunicación, educación y nuevas tecnologías. Es doctor en Periodismo e imparte docencia como profesor asociado en la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid. Una de sus líneas de investigación, tanto en lo profesional como en lo académico, es el ámbito de las nuevas tecnologías de la información, la comunicación y el entretenimiento.

REVISTA DE
ESTUDIOS
DE JUVENTUD

→ Marzo 2011 | Nº 92

Adolescentes digitales

Desde hoy al próximo lustro se va a producir el acceso con plenos derechos como ciudadanos de una generación de jóvenes españoles que han nacido con las tecnologías, sin las cuales sería imposible explicar la mayor parte de los cambios producidos en nuestra sociedad contemporánea. Este volumen ofrece un conjunto de trabajos y estudios sobre ese amplísimo y cada vez más decisivo grupo social, proponiendo al lector una especie de "frontón" o de "feed back" en torno a distintas de opiniones y puntos de vista expuestos para ser analizados, debatidos y contrastados por los propios jóvenes, en un diálogo que no se cierra sino que realmente se abre con la última página del volumen; y en el que se invita al lector y a la lectora a participar.

GOBIERNO DE ESPAÑA | MINISTERIO DE SANIDAD, POLÍTICA SOCIAL E IGUALDAD | injuve