

MI REALIDAD CONECTADA



Sí, también soy digital

Investigación
2024

CIBER
VOLUNTARIOS.org

Índice de contenidos

1. Resumen	3
2. Introducción	5
3. Objetivos	11
4. Antecedentes teóricos	13
5. Metodología	16
o Algo más que una cuestión terminológica	17
o Aportación desde la antropología digital	17
o Fase cualitativa: grupos focales	18
o Fase cuantitativa: encuesta online	21
6. Desarrollo del marco teórico	25
o “Cultura Digital” : Cultura, agencia social, sociotecnología (domesticación)	26
▪ ¿Qué entendemos por cultura?	26
▪ Agencia social: construida transversalmente a las esferas digital y física	27
▪ La cultura digital desde una perspectiva sociotecnológica	28
o La realidad en dos esferas entremezcladas: lo digital y lo físico o lo figital	32
▪ Los nodos de encuentro y desencuentro	33
i.Privado-público: nuevas dimensiones	33
ii.Separación entre lo digital y lo físico: lo digital y lo físico (con)forman la realidad	35
iii.Socialización: Internet refuerza lazos	35
iv.Dispersión de la atención	37
o Ni digital, ni física: la realidad es una y es conectada	39
▪ El acceso a lo digital como rito iniciático	40
▪ La realidad figital: un continuo de dos espacios	44
▪ Lo digital es una parte de mí, me representa	46
▪ El reconocimiento social	48
o Una realidad conectada, orgánica	49
▪ La experimentación orgánica de la comunicación conectada	50
▪ La experimentación orgánica de los espacios conectados	51
▪ La experimentación orgánica de las actividades conectadas	55
▪ La experimentación orgánica de la socialización conectada	57
o Peligro de adicción como un lugar común	59
▪ Adicción	60
▪ Atención y ansiedad	62
▪ Autorregulación	64

○ Una sociedad en multirealidad	66
▪ Una visión “figital” frente a una visión biesférica	66
▪ La (des)confianza en una realidad conectada: miedos y vulnerabilidades	68
▪ ¿La comunicación real?	72
7. Conclusión: Hacia una mayor consideración de la cultura joven	73
8. Bibliografía	77
9. Anexos	81
○ Anexo 1. Definición guion grupos focales	82
○ Anexo 2. Tabla de perfiles	86
○ Muestra grupo jóvenes de 14 a 16 años	86
○ Muestra grupo jóvenes de 17 a 19 años	87
○ Muestra padres/madres/tutores	87
○ Muestra cuerpo docente	89
10. Anexo 3. Tablas de análisis conceptual	90
1. Lo público y lo privado	91
2. Lo digital y lo físico	94
3. Socialización	96
4. Empobrecimiento cultural	99
5. La atención	100

1. Resumen

Resumen

Dada la situación generalizada en Europa, en la que se están acometiendo acciones para la toma de medidas restrictivas en el uso de ciertos tipo de tecnologías digitales entre las personas jóvenes, sobre todo en el ámbito educativo, desde Fundación Cibervoluntarios se ha decidido abrir una línea de investigación que nos permita encontrar evidencia científica que nos faculte a elaborar recomendaciones y proponer iniciativas menos restrictivas en lo que se refiere a la relación entre las personas jóvenes y las tecnologías digitales en diferentes ámbitos de nuestra sociedad.

En el trabajo objeto de este informe, elaborado por nuestro equipo de Investigación y Estudios, se ha adoptado un enfoque híbrido basado en la antropología digital y la sociotecnología, que se desarrolla posteriormente con foco en una hipótesis de trabajo de partida muy específica: la tecnología **es** cultura. La realidad de nuestra población joven es una, física y digital, conectada. Se trata por tanto de una realidad “figital”.

Para el desarrollo de un marco teórico suficientemente consistente, hemos partido del concepto de cultura digital, la agencia social y la teoría actor-red, incidiendo en la construcción de un espacio en el que se interconectan las esferas de lo digital y lo físico en la práctica cotidiana de las personas jóvenes. Destacamos su naturaleza orgánica; y no renunciamos a analizar las potenciales adicciones que se pueden dar en ese espacio.

Nuestra metodología ha incluido una fase cualitativa, basada en grupos focales, complementada con una fase cuantitativa que se ha apoyado en una encuesta online realizada a una muestra representativa de la población española compuesta por dos grupos de edad, de 14 a 16 años y de 17 a 19 años.

Entre nuestras conclusiones destaca especialmente el hecho de que la jerarquía existente entre lo físico y lo digital, en la que se apoyan muchas de las medidas restrictivas adoptadas con una mentalidad adultocéntrica, deja de tener sentido en un espacio conectado, que es una sola realidad “figital” para las personas jóvenes, tal y como lo confirman los resultados obtenidos para nuestra muestra.

MI REALIDAD CONECTADA

2. Introducción

Introducción

La presente investigación parte de la necesidad de repensar la forma en la que se aborda la cuestión de las TIC con la juventud. Los informes realizados en torno a la forma en la que las TIC se utilizan entre las personas más jóvenes de nuestra sociedad brindan muchas veces un discurso alarmista, criminalizador, de la actividad realizada por este grupo de población

Suelen destacar, en ese sentido, un uso obsesivo de estas tecnologías (1) poniendo el énfasis en que es generador de dependencia, de ansiedad, de aislamiento (véase, por ejemplo, el informe “Impacto del aumento del uso de Internet y las redes sociales en la salud mental de jóvenes y adolescentes”, publicado en octubre de 2023 por el Observatorio Nacional de Tecnología y Sociedad, ONTSI, adscrito a Red.es), o la pérdida de habilidades básicas de lectoescritura y cálculo (como evidencian los resultados del PIRLS 2021 para muchos países europeos, como España).

En EE. UU. se plantea ya un debate amplio acerca de las consecuencias del uso intensivo de los teléfonos móviles y el acceso a las redes sociales por parte de los y las adolescentes. Según datos de NAMI (National Alliance on Mental Illness) el 33,7% de las y los jóvenes norteamericanos entre 18 y 25 años padecían en 2021 algún trastorno de salud mental, como ansiedad y desórdenes de conducta o de ánimo, mientras que, según los datos (3) del NIMH (National Institute for Mental Health), los episodios de depresión severa afectaban, a adolescentes de entre 12 y 17 años, un 29,2% a ellas y un 11,5% a ellos.

Esos datos (2) han facilitado la proliferación de la narrativa de autores que sostienen que los *smartphones* y las redes sociales están destruyendo la salud mental de las niñas y niños. En esta línea, se ha expresado en numerosas ocasiones Jonathan Haidt (2024), que sostiene, además, que “el entorno actual en el que crecen los niños es hostil al desarrollo humano”. Sin embargo, tal y como argumentaba recientemente en Nature (4) Candice L. Odgers, otra profesora de psicología e informática, este tipo de conclusiones apresuradas “no están respaldadas por la ciencia”.

Aun así, las alarmas también han saltado en EE. UU. porque los resultados en lectura y matemáticas siguen cayendo (5). Tal y como lo recogen en el NYT (6), “La prueba federal estandarizada, conocida como NAEP, se realizó el pasado otoño y se centró en las competencias básicas. El alumnado de 13 años obtuvo una puntuación media de 256 sobre 500 en lectura, y 271 sobre 500 en matemáticas, lo que supone un descenso respecto a las puntuaciones medias de 260 en lectura, y 280 en matemáticas de hace tres años”.

Darí­a la impresión de que las personas jóvenes no pueden vivir sin sus móviles, que constituyen la puerta de entrada a un mundo de contenidos tóxicos que les están afectando psicológicamente; pero las evidencias inconexas de que se dispone no resultan tan determinantes.

1. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC10660844/>

2. <https://www.nami.org/mhstats>

3. <https://www.nimh.nih.gov/health/statistics/major-depression>

4. <https://www.nature.com/articles/d41586-024-00902-2>

5. <https://www.nationsreportcard.gov/highlights/ltt/2023/>

6. <https://www.nytimes.com/2023/06/21/us/naep-test-results-education.html>

Un reciente estudio de Pew Research Center (7) revelaba que “la mayoría de adolescentes, al menos a veces, se sienten felices y tranquilos cuando no tienen su teléfono, pero el 44% afirma que esto les produce ansiedad. La mitad de los padres afirma haber mirado el teléfono de sus hijas e hijos adolescentes.”; y por otro lado, en otro trabajo recientemente publicado en Nature (Avalle, M., Di Marco, N., Etti, G. et al, 2024), los autores concluían, aplicando ciencia de datos, que el grado de toxicidad en las redes sociales no había cambiado significativamente a lo largo de los años, afirmando que “a partir de un amplio conjunto de datos que abarca ocho plataformas a lo largo de 34 años –desde Usenet hasta las redes sociales contemporáneas–, nuestras conclusiones muestran patrones de conversación y comportamiento de los usuarios coherentes, independientemente de la plataforma, el tema o el momento.”

Otros autores también apuntan a las tecnologías y a su uso masivo entre la juventud como causa del incremento de ciertas formas de violencia entre pares, y de género (Stonard, 2019). La violencia de género facilitada por la tecnología (8) (Technology-Facilitated Gender-Based Violence, TFGBV(9)) es una realidad que incluye una variedad de actos como el acoso cibernético, la extorsión sexual (sextorsión), el abuso basado en imágenes o el *doxing* (publicación de información privada sin consentimiento).

Según los datos de Naciones Unidas (10), las formas más comunes de violencia denunciadas fueron: desinformación y difamación (67%), ciberacoso (66%), incitación al odio (65%), suplantación de identidad (63%), pirateo y acoso (63%), *astroturfing* (un esfuerzo coordinado para compartir simultáneamente contenidos perjudiciales a través de plataformas, 58%), abuso basado en videos e imágenes (57%), *doxing* (55%), amenazas violentas (52%) e imágenes no deseadas o contenido sexual explícito (43%).

El uso generalizado de las redes sociales en la sociedad actual es un hecho: los y las adolescentes en EE.UU. utilizan Internet a diario, un 46% reconoce que lo usan “casi constantemente”, según el informe del Pew Research Center (2023). Esta cifra ha aumentado significativamente hasta casi el doble desde 2014 y 2015, cuando sólo alrededor del 24% de las y los adolescentes reconocían que lo utilizaban de una manera constante.

Cuando hablamos de plataformas y redes sociales, YouTube sigue siendo la más utilizada por adolescentes, un 95% señalan que la usan esta plataforma. Le siguen TikTok con un 67% e Instagram y Snapchat, cada uno con un 60%. Estas redes destacan por su alta interacción, un cuarto de los usuarios afirma que accede a estas aplicaciones de manera continuada (Pew Research Center, 2023: 3).

Según ese mismo informe, existen diferencias demográficas significativas en el uso de estas plataformas digitales, incluyendo diferencias por género, raza, etnia y nivel de ingresos en la unidad familiar. Por ejemplo, las chicas tienden a usar Tiktok, Instagram y Snapchat más frecuentemente que los chicos, más centrados en redes como Youtube.

7. <https://www.pewresearch.org/internet/2024/03/11/how-teens-and-parents-approach-screen-time/>

8. <https://www.unfpa.org/es/TFGBV>

9. <https://www.unfpa.org/resources/brochure-what-technology-facilitated-gender-based-violence>

10. <https://unric.org/en/how-technology-facilitated-gender-based-violence-impacts-women-and-girls/>

Twitch o Reddit (Pew Research Center, 2023: 8). Tanto ellas como ellos utilizan las redes de manera constante pero hay una diferencia de porcentaje dependiendo de la edad, entre las y los adolescentes de 15 a 17 años el porcentaje de uso constante es del 52% frente al 36% de los de 13 a 14 años (Pew Research Center, 2023: 9).

En cuanto al tiempo que pasan conectados, el informe “Teens and Tech What Difference Does Family Structure Make?” (2022: 5) muestra que los y las adolescentes pasan gran cantidad de tiempo utilizando el smartphone y las plataformas digitales, con un promedio de aproximadamente diez (10) horas al día repartidas en diversas actividades como redes sociales, videojuegos y mensajería.

Un 55% de los y las adolescentes cree que pasan una cantidad “adecuada” de tiempo en redes sociales, aunque hay un 36% que siente que pasan demasiado tiempo en estas plataformas, según los datos del Pew Research Center (2022: 5).

En cuanto a España, de acuerdo con los datos publicados por el Instituto Nacional de Estadística (11) (INE, 2022) un 94,9 % de las y los menores entre 10 y 15 años han usado Internet en los últimos 3 meses y de ellos un 69,5 % disponen de móvil.

Según datos del Estudio Anual de Redes Sociales de IAB (2023: 6-7), el 85% de las y los internautas entre 12 y 74 años utilizan redes sociales, lo que representa aproximadamente 30 millones de personas. Las personas jóvenes de 18 a 24 años son las más activas, con un 94% utilizando las redes. La Generación Z (18 a 24 años) es la que más utiliza redes sociales, con un promedio de 6,5 plataformas por persona.

Estos datos corroboran los vertidos por un reciente el informe de UNICEF (2021: 26) (12), según los cuales un 98,5% de las y los adolescentes españoles están registrados en una red social, mientras que un 83,5% está registrado en más de tres redes sociales.

Las y los más jóvenes acceden a estas plataformas para socializar y también para consumir contenido multimedia, participar en tendencias y crear contenido propio, lo que indica una interacción dinámica y multifacética con las redes sociales en esta franja de edad según este informe. Además, se observa que las redes sociales juegan un papel importante en la formación de la identidad social de la población adolescente.

Aunque se conectan desde diferentes dispositivos podemos apreciar que la mayoría de los y las adolescentes tiene acceso a smartphones con un 95% de penetración (Pew Research Center, 2023: 11). En este contexto encontramos un dato interesante sobre el aumento notable en el acceso a estos teléfonos inteligentes desde el año 2014, cuando el 73% de las y los adolescentes tenía acceso a estos dispositivos, lo que indica una subida del 22% en casi una década (Pew Research Center, 2023: 20).

11. https://transparencia.gob.es/transparencia/transparencia_Home/index/MasInformacion/Informes-de-interes/Ciencia_y_tecnologia/EncuestaEquipamientoyusoTICenLosHogares.html

12. <https://www.unicef.es/publicacion/impacto-de-la-tecnologia-en-la-adolescencia>

En España, según IAB Spain (2023), WhatsApp, Facebook, Instagram y YouTube son las redes más utilizadas, pero TikTok ha experimentado un notable crecimiento, especialmente entre los más jóvenes (IAB Spain, 2023: 71). El seguimiento de influencers es popular entre la población joven, especialmente en Instagram, YouTube y TikTok. Sin embargo, la credibilidad de los *influencers* ha disminuido respecto a los datos de 2022. Los usuarios y usuarias jóvenes también son más propensos a seguir a *influencers* en plataformas como Instagram y TikTok (IAB Spain, 2023: 59).

Por otro lado, al igual que podemos observar en los datos del *Pew Research Center* (2023) para EE.UU., en España la mayoría de las personas jóvenes utilizan *smartphones* como el principal medio para acceder a redes sociales, destacando la movilidad y la conveniencia como factores clave en su experiencia de usuario.

Aunque las redes sociales tienen beneficios, también pueden tener efectos negativos en la salud mental, incluyendo ansiedad y depresión, tal y como se recoge en el informe de 2023 "Impacto del aumento del uso de Internet y las redes sociales en la salud mental de jóvenes y adolescentes" editado por el ONTSI de Red.es.

Nuestro trabajo quiere salirse de lo que empieza a ser ya el habitual discurso criminalizador de la tecnología e, indirectamente, de la una visión instrumental que se centra en el uso que hacen de ella nuestra juventud, para considerarlas como artefactos culturales que forman ya parte de un fenómeno "cotidiano, integrado y encarnado (13)" (Hine, 2017). Considerarlas desde esta perspectiva permite analizar el espacio que ocupan entre la juventud desde un enfoque sociocultural.

Como lo indican D. Miller y H.A. Horst (2012 : 3) cuando enumeran los principios fundadores de la antropología digital: "*lo digital, como toda cultura material, es más que un sustrato; se está convirtiendo en parte constitutiva de lo que nos hace humanos*".

Abordar el uso de las tecnologías desde la perspectiva cultural permite, a su vez, dejar de considerarlas como pasivas, como "meras" herramientas para aproximarnos a ellas como "artefactos" culturales, generadores de cultura a la vez que generados por la cultura en la que se encuentran integrados a través de la acción: tal y como señalaba De Rosnay (1977: 248), "*el conocimiento no es una "copia figurativa de la realidad". Constituye un "proceso operativo" culminando en la transformación de lo real en acción o en pensamiento, en la actuación sobre los objetos para transformarlos*".

J. de Rosnay (1996) hablaba, en su momento de la cultura como una capacidad de integración de elementos, de hechos separados en una coherencia que se puede volver a integrar en la vida y en la acción para devolverle su sentido.

Tal y como proponía Sáez Vacas (2011:8), "*los conocimientos instrumentalizados se difunden por la sociedad como pura tecnicidad funcional y operativa integrada en artefactos, que actúan como prótesis cerebrales de sus usuarios*"; y desde el punto de vista del pensamiento complejo (Morin, 1990) estos conjuntos de transformaciones, necesariamente

13. "embedded, embodied, everyday phenomenon"

interdependientes se pueden visualizar de forma sintética a partir de su asociación con los elementos del bucle recursivo “cerebro-mente-cultura” (Morin, 1999).

Siguiendo el planteamiento de T. Boellstorff (2012: 50) indicando que la distinción entre lo online y offline está construida culturalmente, se indagará en cómo se ha construido esta distinción en el imaginario colectivo en nuestra sociedad y a qué orden de cosas responde. Se profundizará también en torno a cómo podemos entender la cultura digital de la juventud fuera de esta dicotomía, tratando de acercarnos al lugar que ocupan las tecnologías en su cotidianidad como un elemento cultural más que tiene sus propias características y particularidades.

Efectivamente, para seguir la conceptualización de T. Boellstorff (2012: 40) sobre la relación entre lo virtual y lo físico, es importante dejar de tener como referencia al mundo físico cuando se trata del mundo virtual. Eso es, hay que empezar a tratarlo como es, por sí mismo, “a dirigirse al objeto de estudio en sus propios términos (en otras palabras no sólo como un derivado de lo offline) [...] es el planteamiento de que tenemos que dejar de tratar lo virtual y lo físico como distintos o separados”. Son lo que son por sí mismos, independientemente del otro, a la vez que entremezclado por las prácticas que tienen lugar en una realidad multisituada.

Contemplar la realidad como multisituada (Marcus, 1995) nos permite meter al espacio digital a la misma altura, en el mismo plano, que cualquier otro lugar en el que acciones e interacciones tienen lugar en la cotidianidad. Lo cual no permite hacer saltar, de alguna manera, los límites del mundo físico. “Las realidades sociales espaciales y temporalmente específicas ya no se limitan al mundo físico; los procesos de desplazamiento por el espacio y establecimiento de puntos en común pueden tener lugar ahora tanto online como offline.” (Boellstorff, 2012: 52).

Es ese mundo sin fronteras entre lo digital y lo físico lo que esta investigación pretende explorar poniendo el énfasis en la juventud. Porque, al fin y al cabo, “La tecnología de Internet y las diversas plataformas de medios sociales que dependen de ella hacen posible que surjan diversos tipos de formación social, pero esto no es un caso de determinismo tecnológico” (Hine, 2017: 2).

Así, quizás no sea tanto cuestión de considerar la cultura digital de la juventud, sino la forma en la que la juventud se construye hoy en día y el lugar que ocupa lo digital en su cotidianidad, en su sistema de valores, en su sistema de significado que conforma su realidad, su forma de interactuar y de estar en este mundo. Un mundo colindante con otras culturas basadas en otros códigos y otros sistemas de significados, ni más ni menos valiosos, sino diferentes.

14. [...] abordar ese objeto de estudio en sus propios términos (es decir, no como un mero derivado de lo offline)[...] Esta es la idea de que ya no podemos tratar lo virtual y lo físico como algo distinto o separado.

3. Objetivos

Objetivos

El **Objetivo Genérico** que nos planteamos es entender el lugar que ocupa la tecnología entre la juventud española en toda su complejidad, desde lo que las propias personas jóvenes nos pueden decir sobre ello.

Los **Objetivos Específicos** de nuestra investigación son los siguientes:

- Comprender las experiencias y prácticas de las personas jóvenes con las nuevas tecnologías.
- Analizar la influencia/el lugar ocupado por (de) las tecnologías en la construcción de la identidad, las relaciones sociales y la vida cotidiana de la población joven.
- Explorar las percepciones de los diferentes grupos sobre el uso de las tecnologías por parte de las y los jóvenes.
- Identificar puntos de encuentro y desencuentro entre los diferentes grupos.

En esta línea, la investigación se centra en entender tres elementos principales:

- La construcción de los **espacios** y su utilización en la cotidianidad así como su validación para la realización de ciertas actividades, para la socialización, la educación.
- La construcción de la **continuidad** entre el espacio físico y el espacio virtual y los nodos de conexión existentes entre estos espacios.
- La construcción de las **relaciones** en una realidad interconectada: sus códigos, la legitimidad, elección de canales para relacionarse.

4. Antecedentes teóricos

Antecedentes teóricos

Nuestro trabajo partirá de **tres conceptos básicos** que nos van a permitir sustentar y enfocar nuestros esfuerzos. Adecuadamente combinados, darán consistencia y coherencia tridimensional a una construcción teórica dentro de la cual podamos acomodar el objeto de nuestro análisis. **Hablamos del concepto de cultura, la teoría de la domesticación de la tecnología y la teoría de la acción social.**

El concepto de “**cultura**” y la propuesta materialista de su definición aportada por Clifford Geertz nos permitirán comprender cómo los individuos y grupos construyen sus realidades y significados culturales en torno a la tecnología. Según Clifford Geertz (1973), la cultura es un sistema de concepciones expresadas en formas simbólicas que permiten la interpretación y comprensión de la realidad. Este enfoque nos ayudará a analizar los significados culturales que las y los jóvenes y otros grupos atribuyen a las nuevas tecnologías. Complejizaremos este enfoque analítico de la cultura con la aportación realizada por Alejandro Grimson (2011) y su propuesta de “configuraciones culturales”. Esta nos brindará una herramienta analítica para entender cómo la construcción cultural de un sujeto se construye a partir de diferentes tramas culturales variables en el tiempo y el espacio.

En segundo lugar, enmarcaremos nuestra reflexión en la aproximación teórica de “**la domesticación (de la tecnología)**” propuesta por Silverstone, R. & Hirsch, E. (1992). Estos autores proponen que los usuarios no aceptan pasivamente las tecnologías, sino que las “domesticación” y adaptan a sus contextos culturales y necesidades particulares. Esta perspectiva nos permitirá analizar cómo jóvenes y otros grupos integran y negocian el uso de las nuevas tecnologías en sus vidas cotidianas. Actualizaremos este concepto con las aportaciones realizadas por Leslie Haddon (2011) y aquellas indicadas por Darja Groselj (2021). La primera nos brindará una herramienta analítica para entender la noción de centralidad otorgada a la tecnología en nuestra vida cotidiana, y en qué se fundamenta. La segunda, nos permitirá entender cómo la domesticación tal y como propuesta por Silverstone, R. & Hirsch, E. (1992) no es definitiva sino que cambia, varía según los contextos sociales y económicos de las personas y la razón por la cual requieren hacer uso de las tecnologías.

El tercer eje teórico parte de la “**teoría de la acción social**” de Bruno Latour (Latour 2005, Latour 2011, Day 2019). Este autor analiza cómo las personas actúan e interactúan en el mundo social. Se enfoca en los significados que las personas dan a sus acciones, las relaciones entre las estructuras sociales y la acción individual, y el papel de la agencia en la construcción social de la tecnología.

En la sección relativa al desarrollo del marco teórico, después de desarrollar los tres conceptos teóricos anteriormente expuestos que ponen los fundamentos de toda la investigación, exploramos teóricamente los siguientes cuatro elementos : 1) la tensión existente entre lo privado y lo público; 2) la construcción en el imaginario colectivo de la división entre lo digital y lo físico; 3) la socialización; 4) la atención.

Este marco teórico conforma la base analítica de esta investigación de corte mixto: cualitativo y cuantitativo. Consideramos que nos permitirá entender en profundidad la cultura de la juventud en su integralidad, esfera digital incluida.

5. Metodología

Metodología

La metodología seguida para esta investigación es mixta. En un primer momento, después de definir un marco teórico sólido, se realizó una investigación cualitativa recurriendo a la realización de grupos focales. Estos se realizaron con cuatro grupos de población:

1. Jóvenes de 14 a 16 años.
2. Jóvenes de 17 a 19 años.
3. Madres, padres o tutores.
4. Docentes.

Una vez obtenidos los resultados de estos, se diseñó una encuesta enfocada a la población joven española de entre 14 y 19 años. Esta tenía como objetivo verificar, escalar, los resultados obtenidos a través de los grupos focales.

La elección de esas dos franjas de edad no resulta de una decisión discrecional sino que busca acotar el alcance de nuestro trabajo sin perder de vista los objetivos específicos que nos hemos planteado.

Hemos querido situarnos en la adolescencia más cercana a la adultez: nos hemos centrado en la adolescencia media y tardía siguiendo los criterios de UNICEF o la OMS (15), puesto que son las etapas donde comienzan a evidenciarse más claramente los cambios a nivel psicológico y en la construcción de su identidad.

El corte para los dos grupos de edad definidos se ha situado en los 16 años. Es la edad que el Reglamento europeo (16) establece como edad mínima para tener una cuenta los servicios de RR.SS. y, además, termina la etapa de la ESO en el ámbito educativo.

A continuación, presentaremos en detalle la metodología seguida, no sin realizar un pequeño guiño al aporte de la antropología digital a este proceso de investigación.

Algo más que una cuestión terminológica

Dado el tipo de investigación que hemos abordado en este trabajo, y el enfoque de partida basado en la antropología social y la sociotecnología, resulta relevante para nuestras intervenciones con la muestra seleccionada escoger los términos que utilizamos para plantear ciertas hipótesis. Tal es así que, incluso, debemos recurrir a un necesario ejercicio neológico en ciertas ocasiones.

Es necesario establecer los términos para confrontar dos realidades, que son la “física” y la “digital”, que se encuentran en un plano sociocultural para constituirse en una sola realidad que hemos definido como “figital”.

15. <https://www.who.int/health-topics/adolescent-health>

16. Artículo 8.1 del Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) de la Unión Europea.

Hemos querido ser cuidadosos en esa elección de los términos digital vs. físico frente a la habitual contraposición de virtual vs. real (físico). No se trata de una decisión arbitraria, sino que busca evitar el atributo de “irrealidad” asociado a lo virtual: hablamos por lo tanto de espacios digitales y espacios físicos, que en la experiencia conectada de nuestra población joven, se acaban encontrando en esa realidad “figital”.

Aportación desde la antropología digital

La antropología digital nos permite sustentar desde el punto de vista conceptual la utilización de la palabra digital, tal y como explicábamos más arriba, llevándonos a que sea ésta la terminología que utilizaremos para referirnos a la virtualidad de las actividades.

Como primer principio definitorio de la antropología digital según (Miller & Horst, 2012) encontramos que “lo digital intensifica por sí mismo la naturaleza dialéctica de la cultura. digital se definirá como todo aquello que puede reducirse en última instancia a código binario pero que produce una mayor proliferación de particularidad y diferencia.” (Miller & Horst, 2012: 13).

Siguiendo en la formulación de lo que aporta la antropología digital al análisis de lo digital en nuestros contextos, estos autores destacan que permite dejar de considerar a lo digital como algo homogeneizante, y universal (Miller & Horst, 2012: 14). De alguna forma, esto lleva a posicionar a las personas en una situación de pasividad frente a la llegada de las tecnologías en su cotidianidad. No obstante, tal y como lo indica la antropóloga digital Cristina Hine (2017): “Un etnógrafo de Internet se muestra escéptico ante las afirmaciones que se hacen sobre el uso adecuado de las tecnologías y sus capacidades inherentes, y desea, en cambio, averiguar cómo los usuarios les dan sentido por sí mismos” (Hine, 2017: 316).

Otro de los elementos que destacan y que consideramos relevantes aportar aquí, es que es importante reconocer **la materialidad de los mundos digitales**. Efectivamente, *“lo digital, como toda cultura material, es más que un sustrato; se está convirtiendo en parte constitutiva de lo que nos hace humanos”* (Miller & Horst, 2012: 14).

Así, desde la perspectiva de la antropología digital, a la hora de plantear lo digital en esta investigación, será importante tener en cuenta tanto el espacio físico como el espacio digital ya que aparece como un sinsentido separar uno del otro. Eso es, “[...] el campo de trabajo surge en el transcurso del estudio y a menudo abarca actividades tanto en línea como fuera de línea, ya que el etnógrafo descubre que una actividad en línea concreta tiene sentido en la medida en que está integrada en un ámbito fuera de línea y viceversa.” (Hine, 2017: 319).

Reconocemos en este planteamiento la propuesta, realizada por Marcus (1995), de abordar el campo desde un enfoque multisituado (Marcus, 1995). El enfoque de la antropología multisituada, pertinente en el caso de la antropología digital como lo indican varios autores (Hine, 2017; Boellstorff, 2012), nos lleva a requerir tener en cuenta los diferentes actores activos en nuestra problemática y los diferentes lugares y temporalidades en las que ésta tiene lugar. Esto, nos permitirá entender cómo se siente y se construye el significado de la cultura digital entre la juventud y cómo se observa y se considera esta misma entre la población adulta, enfocando principalmente en docentes, padres/madres y tutores.

Esta conceptualización nos llevará a utilizar también la teoría del actor-red propuesta por Latour (2005). Lo cual, a su vez, tiene implicaciones a nivel metodológico. Efectivamente,

indica la forma en la que vamos a abordar tanto la recolección de datos como su análisis ya que permitirá cumplir lo que este autor defiende: “Ya no es posible reducir los actores al rol de informantes venido ilustrar de una forma ejemplar cualquier tipo que ya haya sido repertoriado; hay que devolverles la capacidad de producir sus propias teorías sobre lo social” (Latour, 2005: 19–22). Y esto pasa por la antropología multisituada.

En este contexto y para entender nuestra problemática en toda su complejidad dentro de la relación existente entre el grupo de población objetivo, es decir, la juventud, y otros grupos con los que interactúan como son los padres dentro de contextos variados, recurriremos a la “indexicalidad”:

“La cuestión es que la indexicalidad proporciona una perspectiva empíricamente precisa y conceptualmente rica desde la que repensar la antropología digital y la cultura virtual. Esto se debe a que la indexicalidad implica fuertes vínculos con el contexto (Keane, 2003), y ahora nos enfrentamos a una realidad humana en la que existen múltiples contextos, múltiples mundos, múltiples cuerpos, todos ellos con precedentes históricos pero sin un verdadero paralelo histórico” (Boellstorff, 2012: 53).

Fase cualitativa: grupos focales

Los grupos focales fomentan la interacción entre los participantes, lo cual nos ayuda a generar nuevas ideas y puntos de vista que no surgirían en entrevistas individuales.

Esto nos permite ganar en profundidad y contexto. Abordamos un tema multidimensional y necesitamos la flexibilidad suficiente para ajustar las preguntas en tiempo real y profundizar en temas relevantes que emergen durante la discusión.

Un argumento a favor de esta metodología es el hecho de que, comparados con algunas otras metodologías cualitativas, como las observaciones etnográficas prolongadas, los grupos focales pueden ser relativamente “económicos” y rápidos de implementar, permitiendo la recolección de una cantidad significativa de datos de calidad en un periodo breve de tiempo.

Evidentemente, nos encontramos con ciertas limitaciones (Ladner, 2016) de esta herramienta que no podemos obviar. Por un lado, pueden adolecer de una falta de contexto natural: los grupos focales generalmente se realizan en entornos controlados que pueden no reflejar las interacciones naturales de los participantes. Por otro lado, las dinámicas de grupo pueden influir en cómo los individuos expresan sus opiniones: algunos individuos pueden retenerse por miedo al juicio, mientras que otros pueden dominar la conversación, lo cual puede sesgar los resultados obtenidos. Además, los comportamientos no verbales y el contexto físico son a menudo tan informativos como las palabras expresadas; y esto puede ser más difícil de capturar en un grupo focal.

Ante esas limitaciones, vamos a tratar de poner en práctica algunas acciones de mitigación que pasarán por una selección cuidadosa del entorno, una facilitación efectiva y atenta que se asegure de que todos los participantes tengan la oportunidad de hablar, el uso de actividades (dinámicas) estimulantes que promuevan la interacción con objetos y escenarios o la combinación con métodos etnográficos.

Además, se plantea la realización de una dinámica que permita poner a las personas en situación de uso de las tecnologías permitiéndoles así, posicionarse y hablar desde su propia experiencia. Esta dinámica está pensada también para reflejar los diferentes espacios de respetando así, el planteamiento multi-situado (Marcus, 1995) y de actores en red (Latour 2005) anteriormente en esta sección. Esta permitirá también contrarrestar lo que nos indica (Boellstorff, 2012: 54): “El problema de los métodos de elicitación aislados es que esta elección metodológica codifica subrepticiamente la presunción teórica de que la cultura está presente en la conciencia”.

Así,

“Al fin y al cabo, las personas son más o menos elocuentes, reaccionan en parte a la situación de la entrevista (y a veces vuelven a cambiar un poco su relato al reflexionar), se presentan ante el investigador y a veces se preocupan por justificar sus decisiones. Pero si complementamos esta información verbal con otros datos que pueden incluir una comprensión de sus valores y aspiraciones más amplios, sus circunstancias generales (p. ej, su organización del tiempo, los espacios en los que viven, su situación económica) y sus relaciones con los demás (por ejemplo, padres que establecen normas sobre el uso que sus hijos pueden hacer de las tecnologías, compromisos con las redes sociales), entonces podemos formular una comprensión más amplia de las diferentes formas de compromiso de las personas con las TIC. En otras palabras, aunque el interés último de la búsqueda se centra en la tecnología, este enfoque también relaciona las TIC con los aspectos no tecnológicos de la vida de las personas. Esto significa que a menudo se favorece un enfoque en profundidad, que puede incluir entrevistas, observación y otras metodologías para obtener esta información” (Haddon, 2011: 313).

En definitiva, gracias a estas dinámicas, empezamos a acercarnos o intentamos brindar una herramienta permitiéndonos, a través de lo definido por parte de las personas participantes, acercarnos a “las actividades, las formas de actuar, los movimientos por el espacio y generar espacios.” (Boellstorff, 2012: 55). Obviamente, no es comparable con estar in situ realizando una observación, pero es una forma de empezar a adentrarnos de menos discursivamente y así, construida dialécticamente, dentro de la problemática que nos ocupa en la presente investigación.

La metodología final de los grupos focales se divide finalmente en tres partes: 1) una introducción general de las personas participantes y primeras líneas sobre su relación con las tecnologías; 2) una dinámica con el fin de contextualizar lo máximo posible los usos realizados por las personas; 3) un debate en torno a los resultados realizados durante la segunda parte. Es también durante esta última parte que buscaremos los puntos de encuentros y desencuentros que puedan existir entre los diferentes grupos.

La definición de la metodología se puede encontrar en el Anexo 1 del presente informe.

Con el fin de lograr una interacción entre las personas participantes característica de un grupo focal, se definió una muestra teniendo en cuenta diferentes formas de relacionarse con la tecnología. Esto permitió asegurar el debate en torno a los elementos que entendemos como siendo fundamentales para entender la realidad de la juventud española de hoy.

La muestra elegida, al no ser elegida con el criterio de la probabilidad estadística, sino con el criterio de reflejar el sentido y expresión humana, no requiere un número extensivo de participantes (Ladner, 2016: 101-112). Tal como establecen Handwerekker y Wozniak (Handwerkerand Wozniak, 1997:869-70) se estima que con una muestra aproximada de 7 participantes se pueden obtener resultados concluyentes si se llega al punto de saturación de respuestas y las preguntas están orientadas en torno a una temática concreta.

En caso de los grupos jóvenes, estas variables son: el tiempo pasado en las redes (<6h - 6h<), el tipo de actividades realizadas en plataformas digitales (entretenimiento-interacción), las redes principales utilizadas (Instagram, TikTok, WhatsApp, Youtube, Discord, Twitch, TikTok) y, finalmente, para el grupo de 14 a 16 exclusivamente la forma en la que sus padres/madres/tutores inciden sobre su actividad realizada en Internet (activa-restrictiva). Esta división viene dada por Livingstone, S., et.al (2017).

Para el grupo realizado con madres/padres y tutores las variables fueron las siguientes: si tenían un hijo o una hija (de entre 14 y 16); la existencia o no de competencias digitales; el tipo de mediación que aplicaban a sus hijos/as en cuanto a su interacción en el espacio digital (activa-restrictiva (Livingstone, S., et.al 2017)).

La franja de edad de la descendencia de las personas adultas de la muestra se debe a que según Pastor Ruiz et al. (2019, 999) el control parental sobre el uso de esa descendencia decae con la edad.

En cuanto al cuerpo docente, utilizamos las siguientes: tipo de centros en los que imparten clase (secundaria, bachillerato, Formación Profesional); si tienen un comportamiento digital o no; su edad (30-50 o 51-60+); la forma en la que gestionan el uso de la tecnología en el aula (prohibición-regulación/educación).

La división en estas dos franjas de edad proviene de la revisión de la literatura realizada a saber: "Los docentes y las redes sociales: Usos y motivaciones" (Marcelo-Martínez, P., Yot-Domínguez, C. y Marcelo, C. 2023).

Cabe mencionar que en este caso, no pudimos cerrar la muestra completa. Así, los perfiles 1 y 3 no participaron en el grupo focal.

Tanto en el caso del grupo padres/madres/tutores como para aquel del cuerpo docente, nos referimos seguimos la vertiente social del DigComp Framework (17) definido por la Unión Europea. Efectivamente, es cuestión de centrarse en el hecho de saber manejarse o no dentro de las redes sociales.

1.(DC.2) **Comunicación y colaboración:**

- Interactuar, comunicar y colaborar a través de tecnologías digitales mientras se es consciente de la diversidad cultural y generacional.
- Participar en la sociedad a través de servicios digitales públicos y privados y ciudadanía participativa.
- Gestionar su presencia digital, identidad y reputación.

2.(DC.4) **Seguridad**

17. https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digcomp-framework_en

- Proteger los dispositivos, contenidos, información personal y la privacidad en entornos digitales.
- Proteger la salud mental y física y ser consciente de las tecnologías digitales para el bienestar social y la inclusión social.
- Ser consciente del impacto medioambiental de las tecnologías digitales y de su uso.
-

Las tablas de perfiles por grupo se encuentran detalladas en el Anexo 2.

A través de las conversaciones en grupo, queremos obtener un entendimiento más profundo de las percepciones, experiencias y motivaciones de la población joven, observando cómo discuten y qué aspectos destacan o minimizan en un contexto grupal.

Las entrevistas se realizaron presencialmente, en Madrid entre el 9 y 19 de marzo del 2024. Éstas fueron grabadas con el consentimiento de las personas participantes o de sus representantes legales en el caso de las personas menores de edad.

Una vez terminadas, estas fueron transcritas y codificadas siguiendo las tablas analíticas presentes en el Anexo 3. Estas tablas se establecieron partiendo de una revisión bibliográfica exhaustiva constitutiva del marco teórico presentado en la siguiente sección de este documento.

Fase cuantitativa: encuesta online

La triangulación metodológica que hemos adoptado, combinando métodos cualitativos y cuantitativos nos va a permitir una comprensión más profunda de un fenómeno complejo, como es nuestro objeto de investigación. Si bien los grupos focales nos brindan una perspectiva rica y detallada, la encuesta es un instrumento que nos permite cuantificar y generalizar algunos hallazgos a una población más amplia.

Los hallazgos cualitativos de los grupos focales se han utilizado para informar el diseño de la encuesta y diseñar las preguntas específicas. Esto nos permite confirmar si los patrones y temas identificados cualitativamente se mantienen a nivel cuantitativo en una muestra más amplia. La encuesta, además, nos ayudará a cuantificar la prevalencia de ciertos fenómenos, actitudes o comportamientos dentro de la población de interés.

Los datos cuantitativos recopilados a través de la encuesta en línea son susceptibles de someterse a diversos análisis estadísticos, como pruebas de hipótesis, análisis de correlación y regresión, lo que permite identificar relaciones significativas entre variables y factores explicativos.

En nuestro caso concreto, los resultados de los grupos focales confirmaron la necesidad de “romper mitos” existentes respecto a los usos que los jóvenes hacen de sus dispositivos móviles, el tipo de contenidos a los que acceden a través de las redes sociales y las plataformas de servicios digitales o la manera en que esto afecta a su entorno social y familiar a nivel relacional.

Es necesario, de acuerdo con esos resultados, dismantlar las narrativas y los imaginarios que se han ido construyendo desde una visión adulto-céntrica de su relación con la tecnología.

Puesto que dentro del objetivo genérico de nuestro trabajo está el análisis del proceso de construcción de una suerte de cultura digital de la que la propia tecnología forma parte, hemos querido diseñar la encuesta como una manera de darles opción, a las personas jóvenes, de expresarse sobre lo que realmente hacen en la esfera digital en cuanto a usos de la tecnología y relación con los contenidos se refiere.

Tal es así que la encuesta se ha estructurado, además de las preguntas correspondientes a los datos sociodemográficos de la muestra, en **tres bloques principales**:

- **¿Cómo te conectas y a través de qué redes y plataformas?** En este bloque el objetivo es conocer qué redes y plataformas utilizan los y las jóvenes cuando se conectan y cómo las utilizan en su día a día. Lo componen doce (12) preguntas.
- **¿Qué contenidos consumes o te encuentras cuando estás conectado?** Aquí el objetivo es saber cómo reacciona las personas jóvenes ante diferentes tipos de contenidos y cómo interactúan con ellos. Lo componen tres (3) preguntas.
- **¿Cómo se gestionan las restricciones y los límites en el uso del móvil?** Esta sección quiere servir para arrojar luz sobre cómo perciben las y los jóvenes la manera en la que se gestionan las restricciones y políticas de uso en distintos ámbitos (familiar y educativo). Lo componen tres (3) preguntas.

En lo que se refiere al cálculo del tamaño de nuestra muestra para la encuesta, partimos, según datos del INE para 2022, de una población (jóvenes españoles y españolas de entre 14 y 19 años) de algo menos de tres millones de personas (2.689.444 personas).

A partir de esa población, considerando unos parámetros aceptables en términos de nivel de confianza (95%) y margen de error (5%) el tamaño de la muestra es de algo menos de cuatrocientas personas (384 personas).

En nuestro caso, fijando el nivel de confianza en un 99% con un margen de error del 3% hemos trabajado con un tamaño muestral mínimo de 1.842 personas (18). Esta muestra se estratificó (Segoviano y Tamez, 2014) por sexo y comunidades autónomas. En cuanto a la estratificación por sexo, la dividimos principalmente entre mujeres y hombres ya que la base estadística del INE (19) sólo nos proporcionaba información para esta división.

No obstante, en la recogida de datos demográficos, abrimos esta división, en términos de género, a las siguientes categorías: “no-binaria”, “transgénero” y “prefiero no decirlo”. Mientras que el 1,9% de las respuestas se decidían por la última opción, un 1,2% se definía como no-binaria y un 0,6% dentro de la categoría de transgénero (en el gráfico de la derecha de la figura 1). El total de estas opciones distintas de hombre y mujer no está lejos del 4% que reflejaba para España la encuesta global de Ipsos (2023).

La encuesta se realizó entre el 24 de abril y el 7 de mayo de 2024, con una muestra representativa de la población española en las franjas de edad contempladas, de 14 a 16 y de 17 a 19 años (gráfica de la izquierda en la figura 1, bajo estas líneas).

18. Finalmente, hemos obtenido 2.177 respuestas válidas.

19. Estadística del Padrón Continuo. Datos provisionales a 1 de enero de 2022. Comunidades autónomas y provincias. Población por comunidades y provincias, edad (grupos quinquenales) y sexo: <https://www.ine.es/jaxi/Tabla.htm?path=/t20/e245/p04/provi/10/&file=0ccca003.px&L=0>



Figura 1. Descomposición de la muestra por género y grupos de edad.

La distribución de nuestra muestra también siguió un patrón representativo de la población joven a lo largo de toda la geografía nacional española (figura 2), con los porcentajes que se recogen en la tabla de la figura 3.

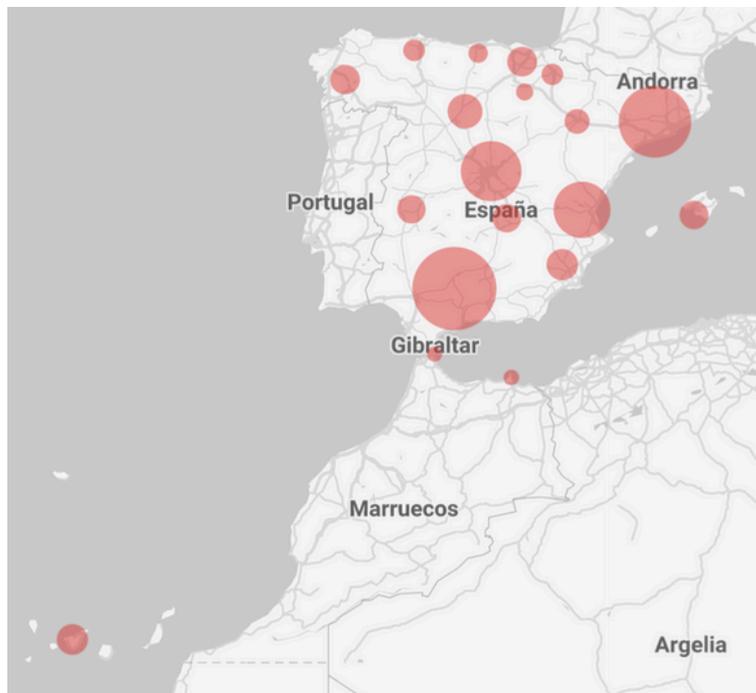


Figura 2. Descomposición geográfica de la muestra

	Me encuentro en la siguiente Comunidad Autón...	Porcentaje de la muestra ▾
1.	Andalucía	18,28 %
2.	Cataluña	14,97 %
3.	Comunidad de Madrid	12,45 %
4.	Comunidad Valenciana	10,98 %
5.	Castilla y León	5,51 %
6.	Región de Murcia	4,73 %
7.	Canarias	4,5 %
8.	Galicia	4,23 %
9.	Castilla-La Mancha	3,95 %
10.	País Vasco	3,95 %
11.	Extremadura	3,77 %
12.	Islas Baleares	3,67 %
13.	Aragón	2,71 %
14.	Principado de Asturias	1,88 %
15.	Comunidad Foral de Navarra	1,84 %
16.	Cantabria	1,33 %
17.	La Rioja	0,78 %
18.	Melilla	0,28 %
19.	Ceuta	0,18 %

Figura 3. Descomposición de la muestra por CC.AA.

6. Desarrollo del marco teórico

Metodología

“Cultura Digital” : cultura, agencia social, sociotecnología (domesticación)

¿Qué entendemos por cultura?

Dentro de este análisis, partiremos de la propuesta de Alejandro Grimson (2011) de “**configuración cultural**”. Ésta se une a la perspectiva constructivista de Clifford Geertz, cuando afirma que la cultura se construye por los agentes a través de sus prácticas y generación de significados. Así, aunque ya no podemos (si es que alguna vez debimos) distinguir conjuntos consistentes y estáticos, el supuesto fundamental es que la gente siempre busca “hacer sentido” de su vida, que siempre fabrica temas de significados y que además lo hace de maneras diferentes”(Grimson, 2011: 86).

Esta concepción de la cultura es la que podemos entrever cuando el antropólogo Daniel Miller (2012) afirma que **es la cultura, las prácticas de un grupo dado en un lugar dado, lo que da forma, significado, a Internet, y no al revés**. Eso es, para este autor, es erróneo partir de la premisa de que la llegada de Internet y sus herramientas específicas lleva el mismo uso llegué donde llegué. Efectivamente, sus usos se verán adaptados, apropiados de forma diferente y peculiar según la configuración cultural del lugar en el que se ve implantada esta actividad.

Entender la cultura desde la perspectiva de una configuración amplia la definición de cultura entendida como “conjunto de **elementos simbólicos**, o bien como **costumbres y valores** de una comunidad asentada en un territorio” como lo indica Grimson (2011 : 61). Así, la propuesta conceptual de configuración cultural permite superar el lado homogéneo y descontextualizado ofrecido por esta definición de cultura. A su vez, permite “precisar interpretativamente otro nivel de análisis para lidiar con cuestiones como **poder, heterogeneidad, cambio, codificación y conflictos** que tienen lugar en un contexto dado, en relación con contextos contingentes” (Grimson, 2011: 211).

Este planteamiento nos permitirá abordar las representaciones y significados de las prácticas digitales en el marco y con los agentes activos dentro y fuera de las fronteras de “lo digital”. Efectivamente, nos ofrecerá encontrar los nodos, los elementos que nos posibilitan establecer cierta continuidad entre los espacios, prácticas y significados operando entre lo que se denomina comúnmente el mundo digital y el mundo físico.

Es este contexto, este régimen de significados, el que tratamos de entender a través de esta investigación. En esta ocasión, nos centraremos en la juventud desde dentro y desde la percepción que tienen otros grupos sobre este mismo.

Para este segundo punto, será clave partir de lo que sostiene García Canclini (2004) al afirmar que cuando una cultura entra en contacto con otra cultura, hay que dejar de pensar que una cultura pierde, con el tiempo, sus características, viéndose disminuida. Según este

autor, hay que considerar que no se reemplaza o se subordina sino que está sujeta a una transformación.

En este sentido, la perspectiva del rizoma ofrecida por Deleuze y Guattari (2019) terminará de darnos una herramienta para entender cómo abordar la construcción de significados desde un enfoque contextual y cultural en toda su complejidad. Efectivamente, pensar la sociedad, más bien lo colectivo para no defraudar a Latour (2005), desde el rizoma nos invita a preguntarnos sobre lo que permite que exista lo que estamos observando, no sobre lo que estamos observando en sí.

De este modo, nos indica que nada está fijado en un espacio-tiempo definido sino que lo que ocurre nos apunta la multiplicidad de algo más simple que ocurre de trasfondo. “Las multiplicidades planas de ‘n’ dimensiones (20) son asignificantes y asubjetivas; éstas son designadas por los artículos indefinidos, o más bien partitivos (es grama, rizoma, ...). [...] No debemos preguntarnos, sobre todo, lo que una multiplicada significa ni a quién se atribuye, si no que, tratándose de una multiplicidad cualquiera, [...], definida por sus líneas o dimensiones [...], nos podemos preguntar según qué dimensiones significa esto o aquello, según qué línea se atribuye a un individuo, a un grupo o a una formación social” (Deleuz y Guattari, 2019: 35).

En definitiva, entender la cultura digital como una transformación dentro de un marco cultural más amplio es clave para comprender la continuidad existente entre las interacciones que tienen lugar en el espacio digital y físico, entre las herramientas de comunicación, el tipo de relaciones emergentes, etc.

Agencia social: construida transversalmente a las esferas digital y física

Con el fin de entender la agencia social -la forma en la que las personas actúan e interactúan, que caracteriza nuestra sociedad multisituada y cómo es constructora de significados -la forma en la que somos y estamos en este mundo- partiremos de la noción de red y de actor-red de Bruno Latour.

Para este autor (Latour, 2011: 797-798), utilizar la noción de red (entendida en su sentido más amplio, no tecnológico), tiene sentido “cada vez que una acción se redistribuye [...] indica una transformación en la forma en la que la acción está situada y asignada. Lo que era invisible se vuelve visible, lo que parecía contenido se encuentra ahora ampliamente redistribuido”.

Este concepto teórico es importante en la presente investigación ya que invita a mirar de cerca las correlaciones relaciones existentes entre agentes y espacios y cómo un movimiento en un lugar, y/o por parte de un sujeto, influye de alguna forma, deja surgir nuevas situaciones, nuevos significados. En este sentido, nos aporta una visión de sociedad dinámica, en la que el tejido, la red, en la que se encuentra está en constante movimiento. Ese movimiento, esa transformación, es la que da vida, de alguna forma, socialidad a lo que se está contemplando. Desde el enfoque del “actor-red”, se dibuja un mundo hecho de

20. Finalmente, hemos obtenido 2.177 respuestas válidas.

concatenaciones de mediadores, de los cuales se puede decir que cada punto [incluido los objetos] actúa plenamente (21) (Latour, 2005: 86).

Más adelante profundiza en torno a que la transformación permite que lo que “la sustancia que a primera vista parecía autónoma, independiente, [se transforme en] lo que necesita para *subsistir* (22) a través de una compleja ecología de afluentes, aliados, cómplices y ayudantes [...] Cada vez que una red se despliega, una sustancia se transforma de un objeto en una cosa, o para usar mis términos, de una cuestión de hecho a una cuestión de preocupación (23)” (Latour, 2011: 799). En otras palabras, cobra vida, cobra significado.

Es partiendo de este aporte teórico, junto con la propuesta de configuración cultural de Grimson (2011) que brindaremos especial atención sobre la variedad de herramientas, espacios, personas, etc. que se entremezclan y conforman la red. Red, generadora de significado en un momento y contexto dado. Efectivamente, Latour incluye los objetos dentro de los elementos que conforman el “ensamblaje”, la red (Day, 2019: 72). Con el fin de no traicionar la esencia misma de la teoría actor-red de Latour (2005), no daremos nuestras observaciones y conclusiones por fijas, sino como claves reflejando la movilidad de los significados que la problemática observada puede adquirir.

La cultura digital desde una perspectiva sociotecnológica

“Un tema central de este trabajo es que las TIC sólo adquieren sentido en su uso; se configuran socialmente. Sólo adquieren significado a través de los significados construidos por los productores, por quienes las comercializan o regulan y por quienes las consumen.”
(Haddon & Silverstone, 2000: 251)

Con el fin de entender la introducción de las tecnologías en nuestra cotidianidad, la manera en la que interactuamos con estas y estas con nosotras, la teoría de “domesticación” propuesta por Silverstone y Hirsch (1992 en Haddon, 2016), es de gran interés. Efectivamente, esta teoría se centra en acciones y prácticas sociales, así como en las interpretaciones simbólicas de los objetos (Engen, 2019: 13) enfocándose en “el tránsito que efectúa un objeto tecnológico desde la esfera pública a la esfera privada” (Sandoval, 2022: 291). Como lo apunta Haddon (2011: 312), “[el] término “domesticación” en sí mismo evocaba una sensación de “domesticación de lo salvaje”, y en muchos estudios de domesticación vemos los procesos en funcionamiento cuando las personas, tanto individualmente como especialmente en los hogares, encuentran las TIC y las tratan, a veces rechazando las tecnologías, otras veces, averiguando cómo encajarlas exactamente en sus rutinas diarias”.

Tal y como lo apunta Haddon (2016: 142), los primeros trabajos plantean que la domesticación de las tecnologías, es decir, la adopción de la tecnología en los hogares, pasa por 4 fases : 1) la “apropiación”: es el momento en el que las personas compran la tecnología; 2) la “objetivización”: la tecnología llega a ser parte de la casa, del entorno en el que se la introduce, se ubica en un lugar; 3) la “incorporación”: se da cuando la tecnología

21. Traducido del texto original en francés por los autores. Itálico del autor en el texto original.

22. Itálico del autor en el texto original.

23. Traducido del texto original en inglés por los autores.

se ve incorporada a la rutina, a la temporalidad, a las prácticas de las personas, pasa de ser una mercancía a ser un objeto; 4) la “conversión”: la tecnología empieza a ocupar un papel, un rol, de cara al exterior; dice algo sobre el hogar o la persona que la utiliza.

Las fases 3 y 4 de este proceso nos reenvía de alguna forma a lo que Latour (2011: 799) se refiere cuando indica que cuando una red se despliega, “los objetos se transforman en cosas y los hechos en preocupaciones”. En este sentido observamos cómo la tecnología llega a ser algo por y para sí dentro de un tejido social más amplio.

Su significado se adquiere debido a la red de significados en la que se enmarca. Por sí mismo, no significa nada. Sólo adquiere significado debido al contexto en el que se encuentra. Si cambia de contexto, cambia de significado. Así, Latour (2005) nos permite ir un paso más allá en esta consideración de domesticación en su fase 3 y 4. No se trata “sólo” de sobrepasar la tecnología en cuanto a objeto, en cuanto a artefacto, sino que el objeto mismo puede llegar a hacer cambiar el contexto ya que, como vimos forma parte íntegra del tejido social constantemente en movimiento (Latour, 2005). Así, va más allá de la integración de los objetos en la cotidianidad, trata de un reordenamiento social en constante movimiento dependiendo de los espacios, actores, temporalidades. Esto es fundamental para poder analizar si existen o no puntos de encuentro y desencuentro entre diferentes grupos dentro de la sociedad. En el caso de que existan será crucial entender a qué sistema de significados responden.

Este planteamiento ha de ser observado también desde la perspectiva de “la dinámica de los campos” propuesta por Pierre Bourdieu (1979). Dónde nos queremos ubicar socialmente, incluidos o excluidos de ciertos círculos sociales, no solamente económicamente hablando sino también ideológicamente, políticamente, pasa también por lo que consumimos y por la forma en la que asignamos significados a ciertos objetos. El poder, la fuerza, que ciertos objetos pueden llegar a tener, representar, es otorgada por el contexto social en el que se ubica.

Esta idea refuerza que el significado, el lugar dado a la tecnología, no puede analizarse sin el contexto social en el que se ubica. Así, no lo podemos observar como mera cosa asocial, mera herramienta tangible disociada de lo que sucede a su alrededor. Por el contrario, tiene un papel activo sobre lo que sucede a su alrededor y “reacciona” a lo que pasa a su entorno.

Efectivamente, “las tecnologías nunca llegan desnudas ni neutras, sino que tienen implicaciones sociales, económicas y políticas, especificidades materiales y simbólicas” (Sandoval, 2022: 291)“.

Así, “[es importante] no ignorar que las prácticas pueden tener otros principios que las causas mecánicas o los fines conscientes y obedecer a una lógica económica sin obedecer a intereses estrechamente económicos: hay una *economía de las prácticas* (24), vale decir una razón inmanente a las prácticas, que no encuentra su “origen ni en las decisiones” de la razón como cálculo consciente ni en las determinaciones de mecanismos exteriores y superiores a los agentes”(Bourdieu, 2008 [1980]: 82).

24. Itálico original del autor

En esta línea, en el caso de la tecnología, Sandoval (2022) mencionando a Silverstone, destaca la importancia de introducir una característica propia de la distinción en el marco de las tecnologías y se trata de la **doble articulación**. “La doble articulación es “la distinción específica propia de la adquisición y uso de un objeto (un modelo particular de televisor) y la distinción que se añade al consumir un mensaje en particular entre la oferta existente (un programa o tipo de programa determinado)” (Sandoval, 2022: 291).

Esta dimensión simbólica constructora de distinción y, consecuentemente, de organización social a través de, entre otros, el consumo de tecnología, se percibe en las dos etapas siguientes: la mercantilización y la imaginación. Estas se ubican como previas a las 4 anteriormente presentadas de la teoría de la domesticación realizada por Silverstone y Hirsch (Haddon, 2016: 144; Sandoval, 2022).

Con la primera, se observa que, además de la dimensión comercial de la tecnología, entra en juego “un conjunto de valores y expectativas que configuran tanto su manufactura como su comercialización” (Sandoval, 2022: 292). Efectivamente “Aunque las tecnologías contienen significados preestablecidos a consecuencia de las influencias de la publicidad, el diseño y los discursos de los medios que lo rodean, tanto los individuos como los hogares los impregnan con su personal sentido y significado” (Haddon, 2016: 144)

Con la segunda, se refiere a que “las mercancías se construyen como objetos de deseo, tarea en la que tiene un papel fundamental la publicidad. Esta etapa constituye el encuentro entre las instancias productivas y el consumidor, encuentro entre los imaginarios y las representaciones que propone la retórica publicitaria, con su abanico de estrategias y recursos, pero que abarca también, y necesariamente, la imaginación y el deseo de quien, ya sea en forma potencial o efectiva, es posicionado —y se posiciona— como consumidor” (Sandoval, 2022: 292). Esto conlleva, como lo indica Haddon (2016) la necesidad de establecer, a veces, procesos de negociación dentro de los hogares.

Como enunciado en la introducción, ya que el concepto teórico de domesticación se elaboró antes de la llegada de las TICS tal y como la conocemos hoy, nos parece importante completarla con dos contribuciones teóricas más recientes.

La primera contribución teórica más reciente que consideramos relevante presentar aquí, la propone Leslie Haddon (2011), y está relacionada con la manera en la que pensamos la centralidad en el contexto tecnológico. Para esta autora, abordar la centralidad y la integración de las TIC en la cotidianidad, “es una forma de abordar discursos más amplios,[...], sobre cuánto “impacto” podrían tener las nuevas tecnologías, sobre cuánto cambio traerán a nuestras vidas” (Haddon, 2011: 317).

Como nos indica Haddon (2011: 317-318), no es sólo el crecimiento de las funcionalidades lo que da su centralidad a la tecnología sino también el lugar que ocupa en el imaginario social, lo que la adopción o no de cierta tecnología dice sobre nosotras. Además, ciertas tecnologías pueden ser adoptadas por nuestras redes (entendidas como Latour) sociales.

La persona de un cierto tejido social que no las adopte se quedaría fuera de ésta. Menciona también el elemento estético y el hecho de que a veces, las tecnologías han llegado a

ocupar un lugar tan central en nuestras vidas que nos puede resultar complicado pasar de ellas. Todos estos son elementos a los que prestaremos atención a la hora de problematizar el objeto de estudio de la presente investigación.

La segunda es la “re-domesticación”. Esta aproximación a la domesticación aparece en diferentes estudios (Sorensen, 1994; Haddon, 2011; Groselj, 2021, e.o) Para Groselj (2021) “desarrollos sociales y tecnológicos pueden estimular el proceso de re-domesticación donde el rol y el significado de la tecnología cambian” (Groselj, 2021: 424-425). A raíz de su investigación, destaca que hay tres procesos que se pueden dar para que haya re-domesticación.

- El primero es lo que se denomina: el **“Spotlighting”**- El “enfocado”. Con este término se refiere a poner el foco en un solo dispositivo que se convierte en el modo principal de uso de Internet. El destacamento se produce cuando un nuevo dispositivo cambia fundamentalmente la relación y el uso de los dispositivos existentes. Comúnmente, las razones de tal cambio son la mejor calidad del nuevo dispositivo, un acceso más conveniente, y la percepción de que en un modo de ir en línea “cabén todos” (Groselj, 2021: 428).
- El segundo lo denomina: **“Distributing”** - Distribuido. Lo define como “una práctica de usar diferentes dispositivos habilitados para Internet, pero sin que haya una manera preferida de conectarse a Internet, ya que cada parte del acceso a Internet es importante en sí. Las personas interrogadas explicaron cómo hacen ciertas cosas en un dispositivo y otras en otro, o que hacen cosas más o menos similares en diferentes dispositivos, con la elección del dispositivo dependiendo de un contexto particular de uso” (Groselj, 2021: 430).
- El tercer proceso de re-domesticación lo denomina: **“Making-do”** - Hacer con lo que hay (Groselj, 2021: 431). Este proceso ocurre cuando las personas no pueden hacer realmente lo que les gustaría con las tecnologías pero que hacen lo que pueden con lo que tienen. Para esta autora argumenta que: “personas usuarias en tales situaciones también redomesticar los roles y usos de la tecnología, y que estas prácticas reflejan las circunstancias del uso de Internet con recursos inadecuados [no elegidos]. Las circunstancias particulares de la vida y la falta de varios recursos offline significaron que la gente tuvo que conformarse con un acceso a Internet inferior, lo que afecta en gran medida la participación en línea”.

En definitiva, tal y como nos lo indica Haddon (2016: 150): “La parte esencial de esta teoría está en el interés por el contexto más amplio de la vida de las personas, más allá de las tecnologías, con el objetivo de entender dónde y cómo las nuevas tecnologías de la comunicación pueden jugar su papel, pero también cómo pueden ser controladas”.

La realidad en dos esferas entremezcladas: lo digital y lo físico o lo “figital”

“Pero, en mi opinión, el geek ya no es el futuro de Sapiens. Lo fue durante, digamos, 50 años, entre 1970 y 2020. Contenía la promesa del ciberpunk, la emancipación de nuestros cuerpos y mentes a través de la tecnología. El tecnoinjerto con el que fantaseábamos se ha hecho realidad. Nos cabe en la palma de la mano o en el bolsillo en forma de smartphone. La única diferencia es que, en lugar de liberarnos, este “aumento” del ser humano se ha construido sobre una intensificación sin precedentes de los mecanismos de independencia y autoalienación de la herramienta, única forma eficaz de maximizar los beneficios de fabricantes y plataformas.”
(Damasio, 2024: 105).

¿Realmente estaríamos en este momento en el que hemos perdido del todo el poder, el millón de oportunidades que, en un primer momento, nos prometía la *World Wi(l)de Web*? Pensar así, sería, de alguna forma rendirnos ante las grandes corporaciones. Démosle una pensada a esto.

Si nos paramos a observar y pensar en los discursos y perspectivas desde las cuales se aborda la cuestión de la digitalidad en nuestra sociedad, podríamos, así, a primera vista y de manera no-exhaustiva, detectar tres: la perspectiva del marketing, la del Estado -asociada a la regulación, la normativa y la legislación-, y el discurso de las TIC como herramientas “para” la acción colectiva y el empoderamiento ciudadano.

El enfoque **marketiniano** vende todos los beneficios de las nuevas tecnologías y las promueve como algo súper beneficioso pase lo que pase. Pone en marcha algunos mecanismos generadores de adicción, tolera ciertos comportamientos violentos, etc. Ese uso masivo de la tecnología forma parte de su plan económico, generaliza los usos de Internet en sus plataformas y más que a servir como herramienta de empoderamiento ciudadano, sirve a su propio enriquecimiento.

Es contra los comportamientos que estos movimientos marketinianos generan entre la población que la mayoría de las voces en contra de Internet se alzan, en contra de las cuales se legisla poniendo a un universo tan diverso como la World Wide Web en un mismo saco. Así, el segundo discurso que nos llega respecto a los usos de Internet, reacciona a las estrategias del enfoque marketiniano, normativizando las prácticas a través de la legislación con un corte criminalizador del uso de las nuevas tecnologías.

De alguna forma, este discurso ha calado dentro del imaginario colectivo de la sociedad- Este afecta principalmente a la juventud, quien está considerado como el más afectado por las consecuencias nefastas subyacentes a la actividad online. Esto debido al tiempo que pasan en el espacio digital y por el simple hecho de ser joven. Así, ese mismo discurso es el que reproducen también parte de los defensores de la no-tecnología adjudicándole un carácter cronófago insano.

El enfoque marketiniano que centraliza las grandes posibilidades y oportunidades que podría brindar Internet en las redes sociales y la legislación que criminaliza todo Internet sin matices, invisibiliza de alguna manera la tercera perspectiva que aborda las TIC desde una perspectiva que las ubica como herramientas que alzan la actividad democrática, el pensamiento y la acción colectiva, ... Así, esta perspectiva más positiva queda bastante invisibilizada.

En definitiva, la segunda perspectiva tiene como propósito, de alguna forma, legislar lo que la primera intenta implementar a cualquier precio en detrimento, en muchas veces de la tercera.

Esta división se observa de alguna forma en la tesis doctoral denominada "Understanding Digital Addiction: a marketing lens" de Antonio Rocco Grasso (2022). En ésta, el autor, poniendo el énfasis en la adicción detecta 4 actores principales responsables de regular y asegurar un uso del Internet y de las redes sociales saludable: los consumidores, los gobiernos, las personas de marketing y las instituciones.

A la hora de hablar de las personas, a las que se refiere como consumidoras, pone el énfasis en los mecanismos que podrían poner en marcha de cara a la gestión de la adicción. Como expuesto en líneas anteriores, esta forma de abordar la cuestión de la práctica en Internet va muchas veces de la mano con la adicción. Nosotras, aquí, queremos darle de alguna forma la vuelta al lugar de la "persona consumidora", queremos entender cómo se ubica en este lugar y en relación con las otras esferas. y cómo, así pueden llegar a ocupar un lugar proactivo, y constructor de posibilidades.

De cara a poder empezar a abordar la forma en la que dar mayor presencia a la tercera perspectiva dentro del discurso público y enmarcarlo en el imaginario colectivo en un lugar más positivo y constructor de oportunidades, se han destacado cinco nodos de encuentro y desencuentro sobre los que deberíamos de reflexionar teóricamente para luego ver cómo se imbrican dentro de nuestra sociedad.

Los nodos de encuentro y desencuentro

"Aunque el estudio de las pautas y prácticas en los dominios en línea tiene su valor, desde una perspectiva etnográfica, el reto ha consistido en tomarse en serio las relaciones entre los mundos creados en estos espacios y lugares en línea. Hacerlo no significa necesariamente privilegiar un espacio sobre otro como más o menos auténtico, sino más bien entender cómo estas prácticas se unen y divergen en diferentes momentos."
(Horst, 2012: 73).

1. Privado-público: nuevas dimensiones

La coexistencia de espacios digitales y espacios físicos en un mismo plano trastocan, nos invita a re-negociar, nuestra percepción de **lo público y lo privado** en nuestras interacciones, en nuestra comunicación.

Así, el uso de las RRSS en espacios “tradicionalmente” privados (como las habitaciones) los hace públicos. Públicos, como una ventana abierta hacia ciertas personas, ciertas acciones, a la vez que privado respecto a ciertos grupos. “Mientras que algunos padres prefieren colocar los medios de comunicación en los espacios públicos del hogar, la población joven a menudo expresa la necesidad de privacidad y sus propios medios de comunicación para ser colocados en espacios privados como su dormitorio. [...] **[Así], cuando los padres distinguen discursivamente entre los espacios públicos y privados en el hogar e intentan organizar las actividades de sus hijos en relación con ese principio, la mayoría de las y los jóvenes cuestionan la noción del dormitorio como un espacio definitivamente privado, incluso cuando se les confiere la propiedad**” (Horst, 2012: 66).

En la investigación realizada por esta autora, se nota ya esta disonancia entre las perspectivas relacionadas diferenciadas respecto a lo privado y público dentro de una unidad familiar, entre las personas más adultas y las más jóvenes. Como lo indica esta autora, las personas jóvenes, no sienten que lo que están expresando en una red social (en el momento de la investigación, menciona a Facebook) sea menos privado que lo que expresan en su hogar; todo lo contrario. Lo mismo indica Daniel Miller más adelante en el mismo trabajo (2012: 149). Tal y como lo avanzan Feixa y Fernández-Planells (2014: 44 siguiendo a Beck Beck 2004) “la Generación # está experimentando el repliegue hacia espacios más cercanos y personalizados (hacia la propia habitación, la esquina, el barrio, la plaza ocupada, la entidad local, etc.)”.

No se trata de una vuelta a los espacios “cara a cara” tradicionales, sino de una reconstitución de los espacios sociales en forma híbrida, uniendo lo local y lo global. Es cierto que la Generación # representa a la juventud nacida entre los años 1990 y el 2000, pero su observación y la manera en la que aborda y analiza la introducción de las TIC en cómo los y las más jóvenes perciben su entorno, el espacio, el tiempo, sus relaciones, resulta muy interesante. No obstante, podríamos considerar que el planteamiento “híbrido” queda corto si partimos de la teoría del actor-red de Latour (2005). En este sentido, aplicaría a través de la investigación empírica y estadística de la presente investigación, dejarnos “sorprender” por los diferentes espacios habitados por la juventud y el significado que les atribuye.

Además, es relevante indagar en cómo se construye esa disociación dentro de y entre diferentes grupos de población y cómo enmarcan los significados compartidos respecto a estos. Cabe plantearse la existencia de percepciones diferentes respecto a lo público/privado partiendo de concepciones diferentes debido al uso y a la apropiación que diferentes grupos de población hacen de estos espacios. En este sentido, qué hace que exista la percepción de que lo que pasa en las redes no es más privado que lo que pasa en el espacio físico en el que las personas están en el mismo plano físico-corporal-temporal que nosotras.

Es importante también cuestionarse respecto a las transiciones que tienen lugar entre estos diferentes espacios sean estos habitados simultáneamente o de forma alterna. Esta cuestión genera una tensión entre apertura y cierre del individuo con el uso de las RRSS.

Como lo indica S. Broadbent (2012: 131) “la posibilidad de ampliar lo copresente a lo remoto y mantener así relaciones emocionalmente cercanas pero geográficamente distantes y la invasión de intercambios personales privados en espacios que los prohibían por diferentes

motivos normativos.” Al final quizás sea esto: gracias al Internet se abre un co-presente, multiplicando de alguna manera los presentes posibles a diferentes esferas sociales, geográficas y temporales.

2. Separación entre lo digital y lo físico: lo digital y lo físico (con)forman la realidad

Preguntarnos sobre lo público y lo privado no se puede hacer sin reflexionar también sobre la relación entre lo digital y lo físico y la forma en que estas dos esferas se integran en un mismo plano: el plano de la realidad.

Hoy, muchas veces, seguimos escuchando cotidianamente en el discurso la oposición entre el mundo digital y el mundo físico. ¿Qué es lo que hace que al mundo digital se le asocien menos atributos de realidad que al mundo físico. ¿Sería por el hecho de que no podamos ubicarlo, de que no le podamos otorgar materialidad? Para D. Miller y H. Horst (2012: 27), “lo virtual es más un nuevo tipo de lugar que una forma de ausencia de lugar.” ¿Sería otorgarle una dimensión material, localizable, suficiente para hacerlo entrar en el plano de la realidad?

Hoy en día, parecería que la inmaterialidad que caracteriza su presencia en nuestros discursos le otorga, indirectamente, cierta irrealidad y bloquea la visión que podamos tener de estas en nuestros procesos de socialización. “De todas las consecuencias de esta ilusión de inmaterialidad, la más importante sigue siendo el modo en que los objetos y las tecnologías ofuscan su propio papel en nuestra socialización. Tanto si se trata de la infraestructura que hay detrás de los ordenadores como de la que hay detrás de las finanzas, los juegos, el diseño o los catálogos de los museos, cada vez parecemos menos conscientes de cómo se estructura materialmente nuestro entorno y eso nos crea como seres humanos” (Miller y Horst 2012: 28).

Además, tal y como nos lo indica José Luis Picciuolo Valls (1999 : 13), el hecho de que exista pero no se ubique le confiere también un carácter de espacio sin razón. Además, no tiene límites : “este es el primer factor imprescindible: Estamos frente a un programa que no tiene fin previsto, que no se sabe dónde termina”. Tal y como lo indica el mismo autor más adelante en su texto (quien se refiere en aquel entonces al mundo físico como el mundo real), “los acuerdos sociales entre los usuarios hacen posible que la realidad virtual y el mundo real se relacionen. Los acuerdos son la interfaz entre el mundo real y el ciberespacio” (Picciuolo Valls 1999: 15).

Buscando esta continuidad, ¿cuáles son los nodos que unen los espacios digitales con los físicos? ¿Dónde se ubican estos acuerdos? ¿Cómo pueden estos nodos conferir materialidad a la virtualidad de lo digital?

3. Socialización: Internet refuerza lazos

En el imaginario colectivo cuando una persona está conectada a internet, esté esta sola o acompañada, está considerada como asocial. Así, de alguna forma, se piensa que la relación que alguien puede tener y/o mantener online con otras personas no responde a lo

que se espera del “ser social” (Romero-López et al., 2021, Morahan-Martin & Schumacher 2003).

No obstante, afirmaciones como la que avanza D. Miller (2012: 155-156) cuando sostiene que “en lugar de considerar las redes sociales simplemente como un medio de comunicación entre dos localidades determinadas, también es posible empezar a pensar en las redes sociales como lugares en los que, en cierto sentido, la gente vive realmente” nos invitan a empezar a ver estos espacios digitales como unos más de nuestra cotidianidad. Haciendo esto, materializa la comunicación que allí tiene lugar, le da legitimidad de alguna forma.

Una vez esta consideración realizada, cabe pararse en explorar la forma en la que la socialización tiene lugar en estos espacios y el lugar ocupado dentro de la comunicación en sí por los canales que se utilizan con esta finalidad. Así, “la elección de un texto o una llamada para ponerse en contacto con alguien sobre un tema concreto no es considerada neutra, ni por el receptor ni por el emisor; al contrario, se trata de una información muy significativa” (Broadbent, 2012: 135).

Así, de alguna forma, dependiendo de la relación que tengamos con la persona con la que nos estamos comunicando y/o del tipo de información que le queremos compartir, se utilizará un canal, una herramienta digital, u otra (Broadbent, 2012: 130). También, según Broadbent (2012: 136), influye en la elección la fuerza del lazo existente con la persona contactada y/o la distancia geográfica a la que la persona encontrada se encuentra. Definitivamente, “mientras tanto, a pesar de que para muchos ha disminuido la intensidad del contacto cara a cara, también hay que recordar que a menudo se mantiene una gran interacción, aunque las personas se encuentren ahora a mayor distancia unas de otras” (Haddon & Silverstone, 2000: 271).

Así, el hecho de comunicarse, de socializar, de forma digital no parece ser sinónimo de una socialización menor. “La mayoría de las observaciones coinciden en que las principales consecuencias de la proliferación de los nuevos canales mediáticos en la vida cotidiana de las personas no son necesariamente la extensión de nuevas conexiones sociales a escala global o el cultivo del capital social, sino más bien la intensificación de un pequeño grupo de relaciones muy íntimas que ahora han logrado combinar la riqueza de sus conexiones sociales con la riqueza de los múltiples canales de comunicación.” (Broadbent, 2012: 131). Parte de la presente investigación pretende analizar cómo se da esta socialización hoy en día entre la juventud española y lo que representa en la formación de la cultura digital, o cultura en general, de dicho grupo.

Hasta ahora, se ha contemplado la socialización con personas conocidas físicamente, pero habría que añadir a esta cuestión el hecho de que el espacio digital también permite una socialización con personas que no conocemos físicamente. Además, nada impide de que personas conocidas en un primer momento online, lleguen a conocerse en persona de la misma forma que puede fortalecer las existentes (Lieberman & Schroeder 2020: 18). Cabe recalcar que, aunque se queden “solo” en lo digital, estas relaciones dan lugar a lazos que con el tiempo podrían llegar a ser muy fuertes (Mesch, 2006). Permite, de alguna manera la existencia de un co-presente (Broadbent, 2012) tal y como mencionado en el análisis de la tensión entre “lo privado” y “lo público” en un mundo conectado. “Las nuevas tecnologías de

la información y la comunicación (TIC), sobre todo las basadas en Internet, ofrecen claramente diferentes vías y formas de crear redes que podrían considerarse comunidades, sobre todo en la medida en que mantienen una comunicación informal y en tiempo real entre personas de ideas afines, aunque sea a escala mundial y no local.” (Haddon & Silverstone, 2000: 273).

El desplazamiento o apertura de los espacios de socialización no es nuevo. Ya, en su descripción de la Generación @, Feixa y Fernández-Planells (2014: 40) apunta que esta, de por su relación con las nuevas tecnologías, en un mundo sin fronteras, vive en un espacio “desterritorializado y móvil” y que “para los jóvenes de hoy, ello significa migrar por diversos ecosistemas materiales y sociales, mudar los roles sin cambiar necesariamente el status, correr mundo regresando periódicamente a la casa de los padres, [...]”.

Lo importante aquí es entender cómo dentro de este panorama comunicacional, estrechamente relacionado con lo social y lo emocional, las personas asignan significado a lo que ocurre y lo que no ocurre, a lo que es visible y a lo que ya no lo es. Aquí, es donde es imprescindible entender el significado social otorgado a estas interacciones, ya que nos permitirá conocerlas en su forma compleja. Puesto que, tal y como nos lo indica Hine (2017: 11), “el paisaje es totalmente social: las personas lo hacen realidad en sus interacciones, lo interpretan y le dan sentido en sus prácticas cotidianas”.

Así, aproximarnos a las interacciones nos permitirá comprender mejor los individuos a los que nos referimos. Pues, tal y como nos indica Latour (2011: 806) “La razón es que un individuo dado estará definido por la lista de los demás individuos necesarios para su subsistencia. [...] Cada individuo forma parte de una matriz cuyas líneas y columnas están formadas también por los demás”. De hecho, para este mismo autor, no podríamos ni hablar de interacciones porque para él, no existe tal cosa al simplificar demasiado la complejidad que habita las relaciones sociales (Latour, 2011: 806).

¿Qué significa esta forma de socialización para la definición de nuestra identidad hoy en día?, ¿de nuestro tejido social y las formas en las que nos relacionamos?

4. Dispersión de la atención

“Prestar y solicitar atención en la comunicación dista mucho de ser un comportamiento social neutro; requiere una sofisticada comprensión de las normas y prácticas sociales. Las prácticas sociales sobre a quién debemos prestar atención en primer lugar, durante cuánto tiempo, cuánta atención debemos solicitar, etc., son muy complejas y existen vínculos claros entre atención y poder, atención y género y atención y educación.”
(Broadbent, 2012: 139).

Junto con la socialización, la cuestión de la atención resulta ser uno de los elementos destacados a la hora de analizar y/o observar las prácticas realizadas en la esfera digital y las repercusiones que tienen sobre la esfera física y las interacciones y comunicación.

Cuando se tratan los problemas principales destacados de la actividad realizada en línea sobre la atención, se destacan los siguientes: el estrés, la ansiedad, la saturación emocional y atencional. Sugerimos que de cara a entender mejor la cuestión de la atención y cómo

considerarla en una sociedad caracterizada por la hiperconectividad como la nuestra resulta importante abordarla en su dimensión espacial, temporal y productiva.

A nivel **espacial**, si consideramos el espacio digital como un espacio más en el que se vive e interactúa (Miller y Horst, 2012: 27), será importante reflexionar en torno a nuestra gestión de espacios en general. ¿Cuáles son los elementos que establecemos para, por ejemplo, convivir, realizar actividades en el colegio, en el trabajo, en casa, durante las actividades de ocio? En cada espacio al que vayamos a acudir, desplegamos formas de atender propias de este espacio, nos ponemos en “condición de” lo que se espera de nosotras para responder a las actividades que corresponden a este espacio.

Dentro de ponerse en “condición de” está la cuestión de la atención. Efectivamente, ésta, según la actividad a realizar, el espacio que ocupemos, tiene que responder a requerimientos diferentes. En la esfera digital, los cambios de espacio, se dan de forma tangible: se pasa de un espacio a otro. Con la digitalidad, diferentes espacios, con sus códigos propios pueden encontrarse en un mismo lugar. Efectivamente, tal y como lo indica (Broadbent, 2012: 132), con la llegada de lo digital, la frontera entre los espacios desaparece. Con esta desaparición, de alguna forma, desaparece también la posibilidad de rituales establecidos para esos desplazamientos entre los espacios y los códigos que los ocupan y a los que tenemos que responder.

En cuanto a la dimensión **temporal** de la atención, resulta importante tener en cuenta, tal y como lo apunta Feixa y Fernández-Planells (2014), que con el paso del tiempo calificado por el autor como “real”, al tiempo “virtual”, se producen dos cambios. Por una parte, se instala una simultaneidad extrema; la información fluye caracterizada por la inmediatez. Por otra parte, esto implica “una extrema atemporalidad, en la medida en que los nuevos medios se caracterizan por los collages temporales, la hipertextualidad, la creación de momentos artificiales, míticos y místico” (Feixa y Fernández-Planells, 2014: 40).

En cuanto a la dimensión **productiva**, observamos cómo el tiempo dedicado a la actividad en la esfera digital se otorga a diferentes actividades.

“A medida que se han ido añadiendo más elementos al dispositivo, como la cámara, las opciones de grabación y reproducción de audio y el acceso a Internet, una de las direcciones de la investigación ha sido mantener el enfoque más general sobre el teléfono móvil, pero ahora como ‘plataforma’ en torno a la cual convergen una serie de funciones” (Haddon, 2011: 316). Esta convergencia de funciones, le da una dimensión central, muy omnipresente al móvil y, con este dispositivo, a la actividad realizada de manera conectada. Esto, a su vez, multiplica los espacios activos simultáneamente.

Así, por la sociedad hiperconectada en la que se vive hoy, observamos que la vida se despliega en diferentes espacios a la vez, los cuales se rigen bajo temporalidades diferentes, y permiten realizar actividades de índole muy diversa simultáneamente.

¿Cómo podemos, en este nuevo horizonte, facilitar la atención? ¿Cuáles serían los ritos de paso que de alguna forma serían necesarios para permitir la ordenación de alguna forma de todas estas situaciones que implican una serie de códigos y prácticas que requieren convivir?

La tecnología ES cultura

En esta sección presentaremos los resultados obtenidos, tanto en la fase cualitativa como en la cuantitativa. En un primer momento, presentaremos la forma en la que se vive la tecnología hoy en día por parte de la juventud y cómo esta se integra en su cotidianidad conformando una realidad conectada.

Con “realidad conectada” entendemos una realidad en la que opera una interconexión entre todas las esferas de actuación: los espacios físicos o digitales; las personas que conocemos en un espacio o en otro o en los dos, las interacciones que se dan dentro de estas tres posibilidades. En definitiva, una realidad altamente social, multiubicada y en movimiento.

La forma en la que se experimenta esta realidad conectada se abordará en la segunda subsección del análisis, centrándonos principalmente en la comunicación, los espacios, las actividades y la socialización.

En tercer lugar, trataremos la visión de la adicción que representa una preocupación mayor cuando se aborda esta realidad conectada.

Finalmente, terminaremos por abordar los puntos de encuentro y desencuentro que ocupan las relaciones entre los diferentes grupos inmersos en la sociedad española cuando se trata de convivir en esta realidad conectada.

En las citas referentes a los resultados de los grupos focales que se han diseñado para la fase cualitativa de nuestra investigación, utilizaremos la siguiente notación y convenciones:

- A y O son las personas entrevistadoras.
- Nos referimos a las personas de cada grupo mediante la notación [Letra]P[erfil] [Número]_pp.[Número]
 - A: Grupo 14 - 16 años
 - B: Grupo 17 - 19 años
 - C: Madres, padres, y/o tutores
 - D: Docentes

Por ejemplo, una cita referente al perfil 4 del grupo de jóvenes entre 14 y 16 años, que se recoge en la página número 7 de la transcripción, se consignará bajo la notación A_P4_pp.7.

Las tablas con los perfiles de las personas participantes en cada grupo se pueden consultar en el Anexo 2 de este mismo informe.

Ni digital, ni física: la realidad es una y es conectada

*“Hoy no puede haber fiesta sin filmar la fiesta, ni viaje sin imágenes colgadas del viaje, ni exilio sin el archivo sistemático de esta existencia en la memoria meticulosa del smartphone. En música, lo llamaríamos bucle. Un deleuziano probablemente diría: una reterritorialización de la identidad”
(Damasio, 2024: 70).*

El autor (Damasio) considera esta digitalización de la vida como algo negativo que nos aliena, y nos aleja de nosotras, las personas. ¿Por qué no verlo como algo que nos integra justamente a la realidad? Esta realidad que discurre hoy, y que, por lo menos para la juventud, es una realidad conectada. Está conectada para anclarse tanto en el espacio físico como en el digital, fomentando conexiones y nudos entre estas dos esferas de manera constante. Estas conexiones, hacen irrelevante considerar su separación. Consecuentemente, a partir de ahora, dejaremos de separarlas para referirnos al espacio vivencial de la juventud como un espacio “figital”.

Una de las características que podemos otorgar a lo “figital” es que la materialidad, la efectividad de lo que ocurre en el espacio físico, se adquiere una vez cobre vida en el espacio digital; y viceversa.

“Y también otro problema que yo tengo es el tener que mostrar yo lo que estoy haciendo porque si no, siento que es como si no lo hubiera hecho. Si me voy de viaje a la playa tengo que subir una foto porque si no es como que no tiene validación” (A_P4_pp.19).

Tal y como lo expresa P4, de alguna forma, la digitalización de la vida, de lo vivido, es necesaria dentro del proceso de la existencia. Así, forma parte de la experiencia total de las vivencias. El reverso de esta medalla es que, en alguna situación, el no poder conectarse genera un síntoma de abstinencia generando ansiedad (Echeburúa & de Corral, 2010), tal y como veremos en la sección “Peligro de adicción como un lugar común”.

Para entender la forma en la que esta realidad conectada se define, destacamos cuatro dimensiones: 1) el acceso a lo digital como rito de pasaje; 2) la socialización transversal; 3) extensión del ser; 4) el reconocimiento social.

El acceso a lo digital como rito iniciático

En palabras del filósofo de origen coreano Byung-Chul Han (2020), “los ritos son acciones simbólicas. Transmiten y representan aquellos valores y órdenes que mantienen cohesionada una comunidad”. En “La desaparición de los rituales; una topología del presente” afirmaba que “los rituales se pueden definir como técnicas simbólicas de instalación en un hogar. Transforman el «estar en el mundo» en un «estar en casa»”.

Recibir un móvil y, así, poder empezar a realizar actividades de forma conectada en el espacio digital es señal de crecimiento, de haber dado un paso más hacia la adultez. En ese sentido,

tiene algo de ritual como lo puede tener cualquier otro tipo de acceso a usos o prácticas características de unas franjas de edad particulares.

“Es que yo creo que darle un móvil a un niño le da una libertad como para que empiece a tomar decisiones y las RRSS influyen mucho en el consumo de una persona...” (B_P4_pp.8).

Este hecho, lo observó Leslie Haddon en la realización del informe EU Kids Online sobre la domesticación que hace la población infantil de los *smartphones* y las *tablets*. Así, observaron que “[e]n los principales países católicos como Italia, España y Portugal, *smartphones* y algunas veces las *tablets* son regalos que se hacen en acontecimientos como la comunión o la confirmación. Algunas veces son en momentos clave, tales como el paso a la escuela secundaria (normalmente a los 11 años)” (Haddon, 2016: 148).

En el caso de la encuesta realizada en el marco de la presente investigación, observamos lo siguiente en cuanto a la adquisición del primer móvil (figura 4). Existe una evolución entre ambos grupos consultados para esta encuesta. Así, del 57,5% de la muestra que indica haber recibido su primer móvil entre los 10 y 12 años, destaca que el 32,6% pertenece al grupo de entre 14 y 16 años (figura 5). Es también la edad prevalente entre el grupo de jóvenes entre 17 y 19 años, pero la segunda franja de edad indicada por estos es de recepción del móvil entre 13 y 14 años mientras que para las personas más jóvenes de las personas encuestadas se ubica en menos de 10 años. Estas cifras confirman también lo que el grupo B destaca cuando apuntaba que hoy, las personas más jóvenes reciben su móvil antes. En cuanto al género, la tendencia es la misma en cuanto a la edad de primera adquisición (figura 6).

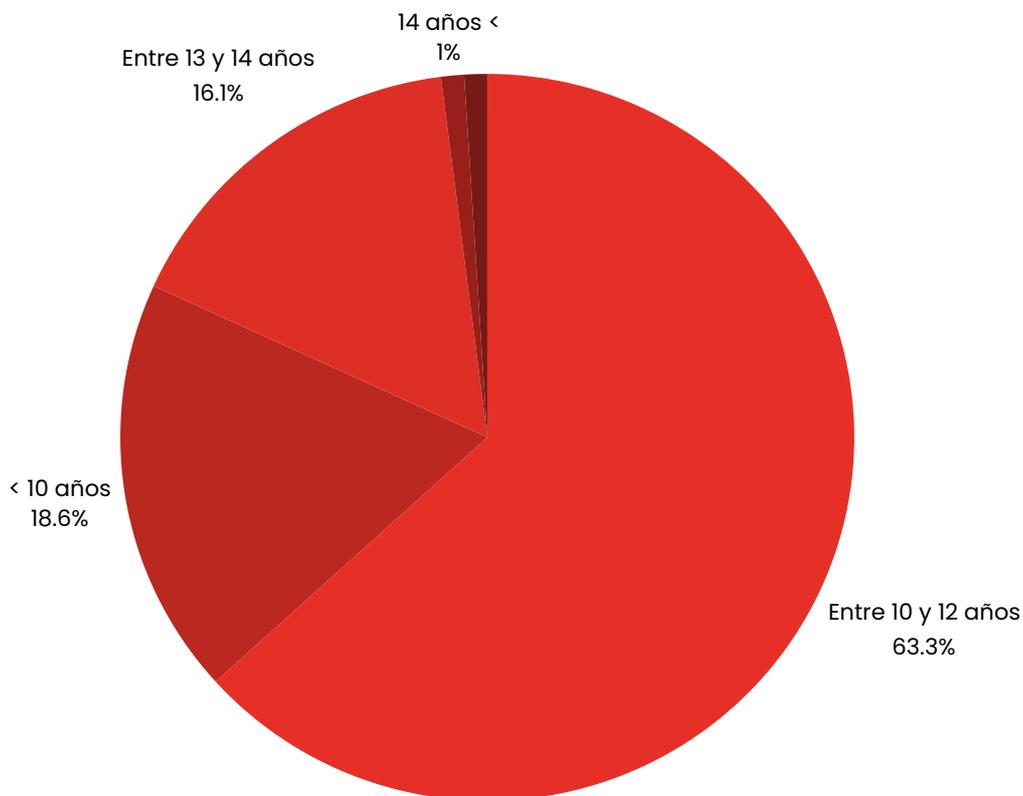


Figura 4. Edad para recibir el primer dispositivo móvil

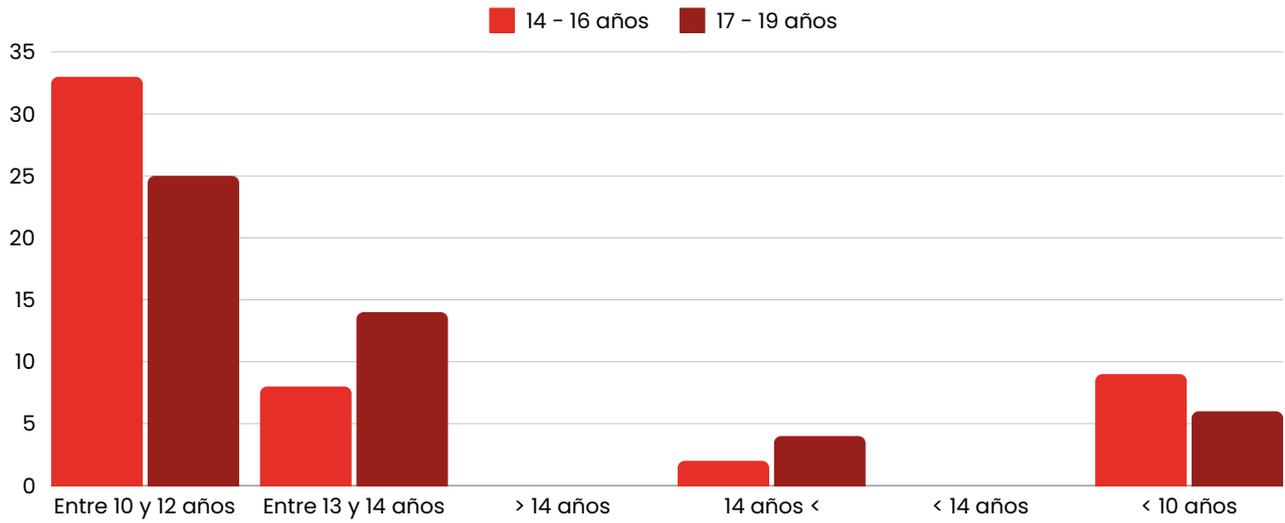


Figura 5. Edad para recibir el primer dispositivo móvil. Distribución por grupos de edad.

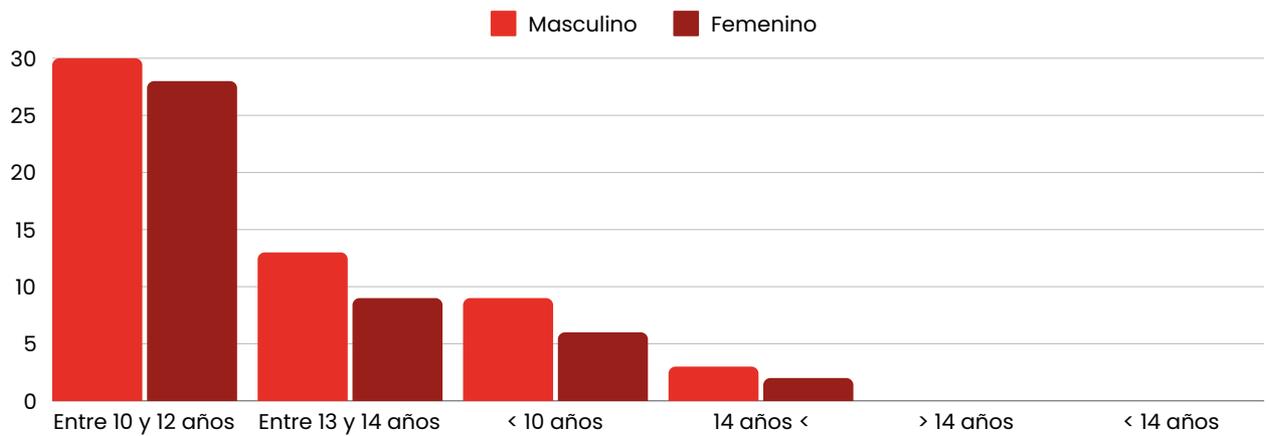


Figura 6. Edad para recibir el primer dispositivo móvil. Distribución por género masculino y femenino.

P6: Yo cuando hice la comunión con 11 años...

P4: Cuanto más tardas mejor...

A: ¿Y qué pensáis sobre eso? ¿Cuál pensáis que es una buena edad para recibir un móvil?

P4: 18, para mí 18. Móvil de esto, 18.

P6: Yo antes, pues lo usaba solo para eso, mis padres me decían: "¿has llegado?"

P5: Es que cuando te lo dan al principio no es lo mismo que para lo que lo usas ahora.

P4: Ahora aún niño de 7 años tiene TikTok y así están todos.

[...]

A: ¿Y pensáis que cambiará también vuestro uso del móvil cuando vayáis creciendo?

P4: Sí, yo creo que sí. Le irás dando prioridad a otras cosas, ¿no? Al trabajo, a la pareja, yo qué sé.

A: ¿Creéis que el contenido que os va gustando, que consumís va cambiando un poco según la edad o...?

P6: Sí...

P4: Sí, sí. Cuando eres más pequeño, tú no ves absolutamente a nadie de tu edad que suba fotos tipo, por ejemplo, que se me vea la cara, por ejemplo. Nadie de 13 años sube una foto así. Luego cuando vas teniendo 18 o así ya más gente va subiendo o cosas de sitios..." (A_pp.14).

En cuanto a la edad de adquisición, en las entrevistas focales, observamos lo que Haddon (2016) descubrió en su análisis con que el momento de recibirlo está relacionado con otro ritual de pasaje como es la comunión y aunque la encuesta no indica esto específicamente, coincide con la franja de edad indicada.

En cuanto a la evolución de los usos podemos observar claramente en el gráfico siguiente: así, observamos cómo el uso de TikTok e Instagram va cayendo con la edad mientras sube ligeramente Spotify y de forma importante WhatsApp (figura 7, bajo estas líneas).

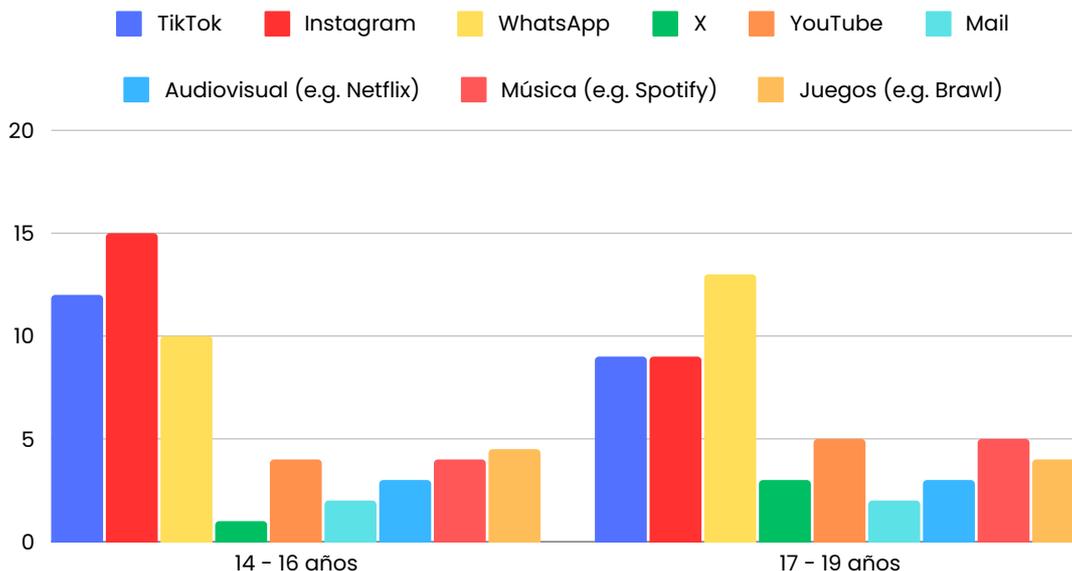


Figura 7. Primera opción en preferencia de uso de plataformas (o redes sociales) por grupos de edad.

Definitivamente, la relación, el lugar ocupado por lo digital en nuestra socialización y en nuestra relación con el mundo, evoluciona con la edad.

La realidad “figital”: un continuo de dos espacios

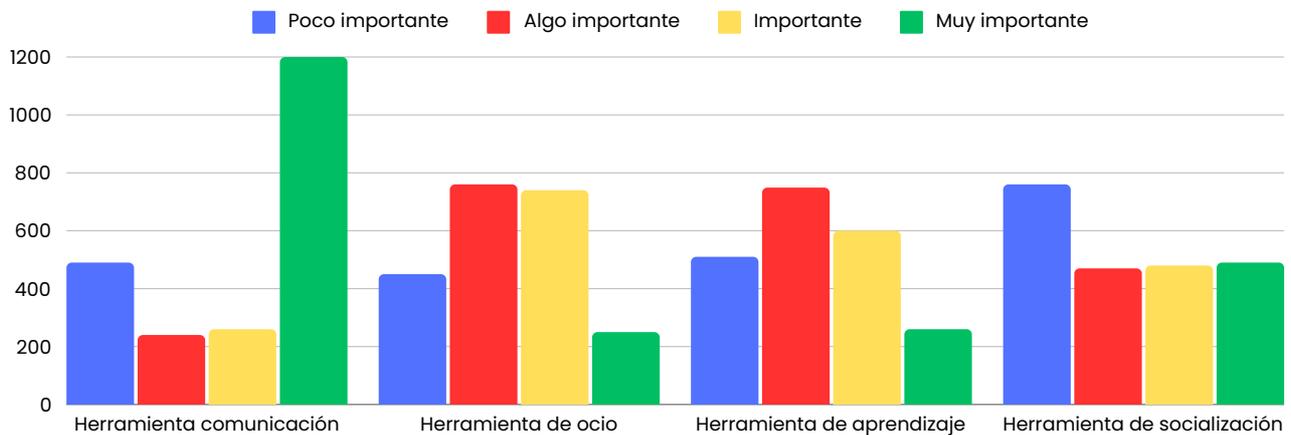
Para “existir” en el espacio físico, hay que “existir” en el espacio digital. Es un continuo. Este continuo borra la existencia de dos espacios y observamos entre el grupo de 14-16 años varios intentos de desconectarse, de irse de plataformas digitales o de uso, sin que sea una decisión que se pueda mantener en el tiempo.

“Sabes que tú llegas nuevo a un sitio y te piden el Instagram o algo y dices que no tienes móvil o algo... y a lo mejor no te vuelven a hablar en la vida...” (A_P3_pp.11).

Es que, claro:

“No, porque es súper complicado. Además, en nuestra edad, es algo... como un status social, es imposible, tú ahora dejas el móvil...con quién te comunicas...? no, es que no se puede. De hecho, yo lo he pensado y digo vale, ahora dejo el móvil y que hago. Es que te mueres del asco, ¿sabes?” (A_P4_pp.10).

En nuestra encuesta, hemos podido observar que las personas más jóvenes dicen conectarse, en primer lugar, con mucha diferencia, para comunicarse con amistades y familiares (siendo el entretenimiento la siguiente). En el otro extremo, la razón que ocupa el último lugar en las respuestas de nuestra muestra es el aburrimiento, precedida por el acceso a información, noticias y eventos (25).



No obstante, observamos que hay una opinión mitigada en torno al hecho de considerar que la comunicación online y offline transmite el mismo grado de privacidad (26) (figura 8). Así, observamos que entre las respuestas “Poco de acuerdo” y “Nada de acuerdo” llegamos al 38,1% y con las respuestas “Muy de acuerdo” y “Totalmente de acuerdo” al 28,9%. Si nos acercamos a las franjas de edad, observamos cierta tendencia inversa.

Es decir, se observa una preeminencia de la franja de edad de entre 17 y 19 años en el posicionamiento que no está de acuerdo, cuando para el grupo de 14 a 16, vemos una mayor afirmación con este posicionamiento.

25. Pregunta 5. ¿Me conecto para...? (ordenar por orden de importancia). Las respuestas: Comunicarme, Entretenerme, Informarme, Realizar tareas de clase, Escuchar música.

26. Pregunta 6. La comunicación e interacción (clases virtuales, eventos culturales, compras, etc.) con otras personas a través de redes sociales o plataformas de mensajería/videoconferencia me transmite el mismo grado de privacidad y proximidad que la interacción social en espacios físicos. Respuesta en escala de Likert.

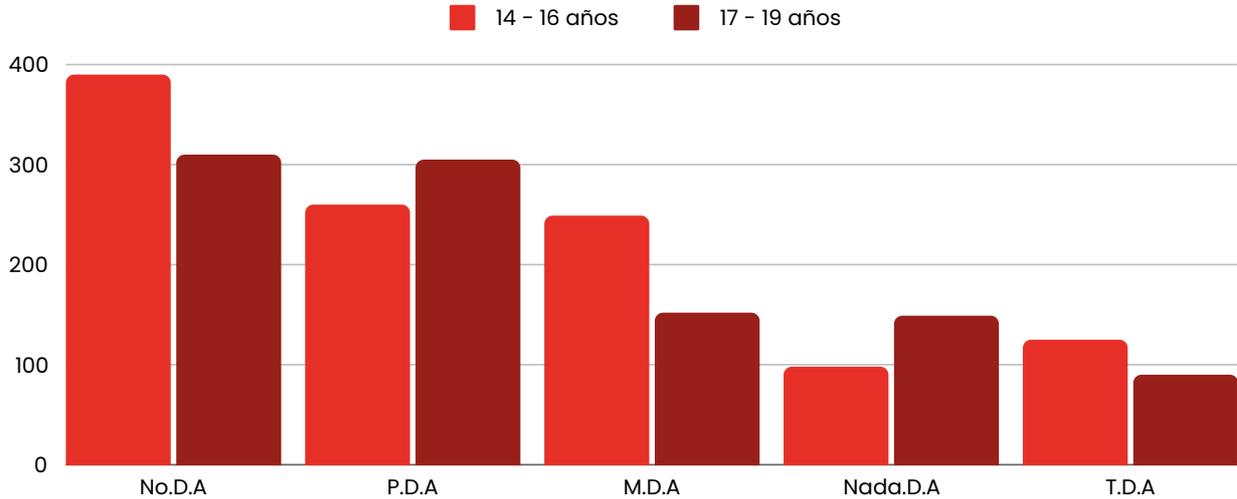


Figura 8. La comunicación online y offline transmiten el mismo grado de privacidad. Respuestas por grupos de edad.

En cuanto al género (figura 9), se observa que los chicos están más de acuerdo con esta afirmación que las chicas. En cuanto a las personas transgénero, no-binarias o que hayan preferido no decirlo, las encontramos presentes más o menos por igual en todas las categorías.

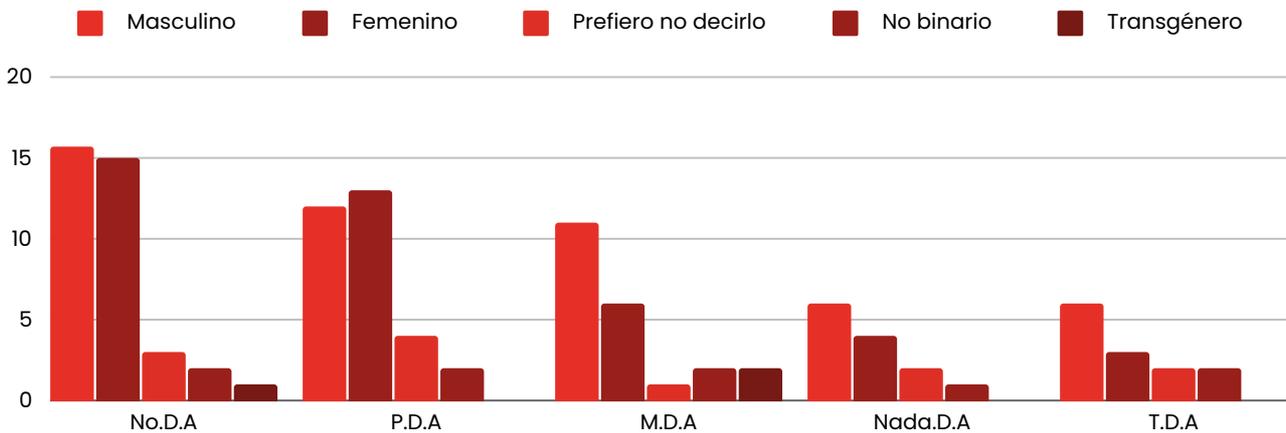


Figura 9. La comunicación online y offline transmiten el mismo grado de privacidad. Respuestas por género.

Ha de ser observado que esta pregunta ha sido también una de las cuales más dudas ha habido ya que el 33% respondió "No estoy seguro".

Centrémonos sobre la razón mayor por la que la juventud se conecta: la comunicación.

Dentro de los grupos focales, se trató la temática de la adicción y de la ansiedad generada por la utilización de plataformas digitales. Aunque el análisis de esta cuestión se encuentra en la sección tres del presente informe, nos gustaría apuntar aquí que, así como TikTok está

reconocida como adictiva y se ve desinstalada y reinstalada (o no) del dispositivo móvil según los grados de ansiedad alcanzados, en el caso de Instagram (la app encontrándose en tercera posición en el uso de la juventud encuestada-después de TikTok y WhatsApp) a pesar de que la juventud le adjudique también algo de adicción, no es el caso.

¿Cuál sería la diferencia? Se utiliza para socializar: o bien sea a través de la mensajería y/o de las imágenes que vamos compartiendo. Además, como vimos en el inicio de la presente sección, la presencia en lo digital forma parte, por no decir que refuerza, la experiencia total de la vida. Así, observamos cómo, esas plataformas se han incluido totalmente siguiendo el proceso de domesticación propuesto por Silverstone et Hirsch (1992) pasando a ser más que artefactos sino parte íntegra del proceso de comunicación.

En este sentido, “las realidades sociales específicas desde el punto de vista espacial y temporal ya no se limitan al mundo físico; los procesos de desplazamiento por el espacio y establecimiento de puntos en común pueden tener lugar ahora tanto en línea como fuera de línea. Enfrentados a múltiples encarnaciones y, por tanto, a campos de referencia índices que son múltiples de una forma nueva, nos enfrentamos a lo digital como un conjunto emergente de realidades sociales que no pueden extrapolarse directamente del mundo físico” (Boelstorff, 2012: 52).

Lo que esta constatación nos invita a considerar y a integrar es que las relaciones sociales físicas no pueden existir sin lo digital y viceversa y que, en este marco, observamos cómo las herramientas digitales dejan de ser herramientas para pasar a considerarse como un elemento más e imprescindible del proceso de comunicación, que forma parte de la red de relaciones establecidas.

Por lo tanto, si observamos los espacios en los que se prohíbe la utilización del móvil: en momentos familiares, por la noche, etc., el no poder ser activa, de alguna forma, invisibiliza a la persona. Eso es: hace que deje de tener presencia en un lugar, que sienta que se va a perder cosas, que la podrían llegar a excluir. En definitiva, de alguna forma, es impedir que una parte de ella pueda existir. Esto también puede ser generador de ansiedad.

Lo digital es una parte de mí, me representa

La forma en la que una persona está en el espacio digital **representa su carta de presentación** en tanto y en cuanto proporciona información sobre ella. Esta percepción se observa sobre todo entre las personas más jóvenes. Efectivamente, el perfil de Instagram, entre estas edades (14-16 años), suele ser el que se comparte primero con una persona recién conocida, se comparte antes que el WhatsApp al considerar que, para proporcionar el número del WhatsApp, se requiere mayor confianza.

“P5: para conocer a alguien...Instagram primero porque WhatsApp es algo más íntimo como más de familia...

P4. y también puedes ver fotos de la persona sabes y WhatsApp no. Yo sí quiero conocer a alguien...Instagram, ves más su vida, más fotos... por WhatsApp solo hay una foto de perfil...y no se con quien estoy hablando

A: quieres decir que si quedas con un grupo de amigos y ahí aparece alguien que no conocías de antes y os dais el Instagram, tu ahí puedes ver...

P4. profundizo más en su vida claro..." (A_P4_pp.11).

En este sentido, así como el Instagram parece considerarse por parte de las personas adultas como una ventana a la privacidad hecha pública, observamos cómo para las personas más jóvenes (14 - 16 años) representa justamente lo contrario, es decir, una especie de cortafuegos, una primera instancia de contacto, una forma de proporcionar información sobre nuestra persona de manera controlada. Lo cual podría explicarse por el hecho de que Instagram en un primer momento funciona como una herramienta de mensajería y comunicación entre personas, más que como red social.

En el caso de la franja mayor, el grupo entre 17-19 años, la utilización de Instagram en este momento de primer contacto es menos utilizada.

"Para relacionarse al final van cambiando los gustos, antes hablaba con más gente por rrss pero ahora prefiero conocer a alguien en persona. Tener a alguien en Instagram que me esté hablando y que no lo conozca me genera... no me gusta. Si ya te conozco en persona pues nos pasamos las redes" (B_P5_pp.3).

Esta diferencia se observa en la evolución del uso que se realiza de Instagram en este caso según la edad tal y como vimos en la sección anterior en la figura 7.

Cabe recalcar aquí que cuanto más mayores se hacen, menos contenidos comparten y más restringen el número de seguidores que tienen online.

"¿Todos los seguidores que tenéis los conocéis?

Sí (unánime)

P4: Sí, porque son el amigo de no sé quién etc...no les conozco físicamente pero tengo una referencia de quién pueden ser.

P5: También depende de la red social. Antes si tenías 1000 seguidores era como lo más, ahora según varía un poco la edad, ahora con 19 años he hecho así y me he quedado con 100 seguidores que son los que conozco.

P1: Yo he borrado mazo de seguidores que no conocía, me puse a quitar y me he quedado con poquísima gente y cuenta privada" (B_pp.3-4).

Así como la reducción de número de seguidores apareció claramente durante los grupos focales, en las encuestas, pudimos observar la tendencia opuesta (27).

El 58,2 % de jóvenes de entre 17 y 19 años declaran tener menos de 500 seguidores mientras que esta cifra se eleva a 68,1 % entre la franja de edad de 14 a 16 años. No obstante cabe recalcar aquí que, en sí, el número de 500 seguidores en la red en sí, no es muy elevado. Entre las personas más jóvenes, encontramos que el 12,1% tiene más de 1.000 seguidores mientras que para el grupo mayor, esta cifra se encuentra en 18,3%.

27. Pregunta 10. ¿Qué número de seguidores tienes de media en tus redes? Posibles respuestas: Menos de 100; Entre 100 y 300; Entre 300 y 500; Entre 500 y 1.000; Más de 1.000

En cuanto al género: 67,6% de los chicos tienen menos de 500 seguidores y el 13,5% más de 1.000 mientras entre las chicas, se eleva a 59% las que tienen menos de 500 y a 13,7% las que tienen más de 1.000.

Si nos acercamos a la naturaleza de las relaciones que tienen con estos seguidores (28), vemos que afirman que sólo el 3,2% de estos son personas que no conoces. Las demás son personas que conocen en general (58,9%), amigos/as (34,4%) o familiares (3,7%).

Hay bastante equilibrio entre las dos franjas de edad observada, aunque para las personas de entre 14 y 16 años vemos un pequeño repique en el número de seguidores que identifican como amigo/as esto podría deberse al hecho de que utilizan Instagram como herramienta de comunicación.

En cuanto a la variable de género, observamos cómo hay un repique de las personas conocidas entre los chicos.

La evolución del lugar que ocupa para la juventud su presencia de una forma u otra en las plataformas digitales se constata también por parte de los padres/madres/tutores,

“PI: Yo me llamo PI. y no soy restrictivo, no. Lo era más. Yo tengo uno solo tiene 17 y era más antes pero ahora pues no pero como también he vivido en ese mundo he sabido medio orientarle medio no sé que...” (C_pp1).

En ambos tipos de uso de la juventud anteriormente abordados, Instagram está relacionado con la privacidad y la forma en la que las personas jóvenes se posiciona y se expone al mundo. Por una parte, vemos cómo representa una escotilla que permite observar y ser observado antes de entablar una relación más profunda, privada. A la vez, por otra parte, constituye un espacio de exposición, intercambio y socialización bastante controlado.

Lo que resulta aquí interesante es observar cómo, de alguna forma, se sale de la dicotomía híbrida: físico-virtual/digital. Efectivamente, en el espacio digital habitan diferentes espacios en el que se alojan diferentes tipos de relaciones las cuales tienen lugar, a su vez, en espacios múltiples y variables según la función relacional, contextual, social, personal, que la acción requiera cumplir.

El reconocimiento social

Los grupos focales indican que la forma en la que se reacciona sobre un contenido compartido sea con un *like* o un comentario, influye sobre la forma en **la que uno mismo ve**, sobre la autoestima.

28. Pregunta 11. ¿Cuál es tu relación con la mayoría de tus contactos en redes sociales? Posibles respuestas: Personas conocidas, Personas desconocidas, Familia, Amigos/as

“A mí sí me afecta, yo pienso que si me dan más likes cuando subo algo pues valgo más y si no cómo que valgo menos, yo eso lo identifico muchísimo pero luego cambiarlo es más complicado sabes” (A_P4_pp.19).

“P3.:También hay gente que es adicta a gustar a la gente, tener esa sensación de que les están mirando y digan que guapo estás.

Les importa la opinión de los demás

Y la aceptación

P5.: No te creas, puede que dentro de nuestro 50% también lo haya, porque una cosa es la gente que tu tengas en redes sociales o para qué lo utilizas y luego cómo te ves tú dentro de ella por así decirlo. Yo a lo mejor no lo uso muchísimo pero cuando subo una foto mía la subo específicamente para que digan, ay que guapa soy ¿sabes? también puede valer un poco es” (B_pp. 5).

Con este último punto, observamos uno de los elementos más apuntados dentro de las críticas realizadas al uso de las herramientas digitales y los tipos de adicción que generan. Volveremos específicamente sobre la temática de la adicción más adelante, pero cabe destacar que este punto se enmarca totalmente dentro de los propios procesos de socialización y de generación de identidad propios de la realidad conectada a través de nuevos recursos culturales de valoración.

Una realidad conectada, orgánica

Si partimos del planteamiento de que la separación entre lo digital y lo físico no tiene sentido para las personas jóvenes, ya que lo que conforma su cotidianidad entremezcla, de forma continua y fluida, estas dos esferas, sería conveniente observar esa realidad desde una perspectiva “orgánica”.

Nuestro análisis debe contemplar la realidad de las personas jóvenes y su relación con la tecnología como un conjunto coherente, en el mismo sentido que introducía Haraway (1983) el concepto de cibernético en su celebrado manifiesto. Entendido como la conceptualización de la conexión humano (animal) - máquina (tecnología): “Un cibernético es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura tanto de la realidad social como de la ficción. La realidad social son las relaciones sociales vividas, nuestra construcción política más importante, una ficción que cambia el mundo” (Haraway, 1991: 149).

Este enfoque nos permitirá abordar la forma en la que se da y construye la agencia en este contexto particular que caracteriza nuestra sociedad hoy. Para ello, nos aproximamos a los siguientes elementos cotidianos: 1) la gestión de la comunicación; 2) la gestión de los espacios; 3) la realización de las actividades, y; 4) la socialización.

La experimentación orgánica de la comunicación conectada

Observamos cómo en la realidad conectada, existen diferentes canales de comunicación los cuales, a su vez, representan el mensaje. Esto nos recuerda a lo que decía McLuhan (1987) “El medio es el mensaje”. En el caso de la presente investigación nos ayuda a

reforzar el planteamiento de que “**la tecnología ES cultura**”, tiene sus códigos y genera significados.

“[Unánime] Instagram... Llamadas...

P5: Hay alguna diferencia entre conocidos y no conocidos para que se pase de un mensaje a llamada... si no es conocido o familiar no hago llamada, prefiero que me escriba un mensaje diciendo lo que quieres y ya...”(B_P5_pp.7)

Así es, el canal utilizado depende del tipo de relación ocupado por la persona y de la temporalidad del momento de intercambio permite, como vimos con anterioridad, poner límites de privacidad, ...

“En cuanto a Instagram me pasó ayer con mi hijo, tiene 13 años y no me contestaba en WhatsApp y de repente le contesto al Instagram y me contesta automáticamente...a partir de ahora ya sé que por Instagram...” (D_P4_pp.5)

Por ende, las formas de comunicación se adaptan al contexto en el que tienen lugar, a la evolución de las relaciones en las que se aplican y al mensaje que se quiere transmitir. Al ocurrir de forma más o menos consciente, podemos hablar de gestión orgánica de la comunicación: es totalmente dependiente del contexto social, de los procesos de socialización que están teniendo lugar y de cualquier acción que tenga lugar en este momento.

Observamos, por tanto, cómo todas las personas usuarias se sirven de los diferentes “medios” como un entorno, un ecosistema comunicativo de posibilidades, más que como un catálogo de opciones tecnológicas diferenciadas. Ponen especial énfasis en las consecuencias sociales, emocionales y morales de elegir entre esos diferentes “medios”. La elección del medio adquiere una intención comunicativa, primando en su elección las formas en que se experimentan y gestionan las relaciones interpersonales. En ese sentido nuestras observaciones se asocian a lo que Madianou y Miller (2011) denominan ‘*Polymedia*’.

“Madianou y Miller argumentan (2011) que esta atribución de responsabilidad moral en efecto resocializa el uso de los medios en general, ya que pasamos de las consideraciones tecnológicas a las nuevas normatividades que existen en cualquier sociedad dada en torno al significado de cualquier medio en particular.

Al mismo tiempo que podemos contextualizar los Sistemas de Redes Sociales (SRS) como uno de los muchos medios alternativos que se utilizan, también vemos que los propios SRS se han transformado en instrumentos de polimedia, ya que permiten a las personas utilizar la mensajería instantánea u otras formas de mensajería dentro del sitio SRS” (Miller, 2012: 157).

De esto, personas del cuerpo docente están muy conscientes:

“es verdad que siempre conoces cosas nuevas porque siempre hay unas herramientas... siempre están bicheando... necesitan nuevas maneras de comunicarse que están cada vez menos controladas... aprenden un lenguaje propio, con códigos especiales [...] P2: Si a la hora de comunicarse por Instagram tienen códigos... emoticonos que pueden decir... mis padres están delante. O esta noche mis padres no están, podemos venir y tener relaciones sexuales. Y son emoticonos ...”(D_P2_pp.5).

Así, observamos como el uso de un canal de comunicación u otro está cargado de significado y cómo, además, estos canales permiten hablar de algunos temas de manera codificada a través del uso de los emoticonos.

“ellos crean maneras para comunicarse que no... o sea creo que las tecnologías les dan una privacidad, pero a la vez se sienten muy controlados. Una sensación muy rara para ellos... están evolucionando” (D_P2_pp.5).

Tal y como nos indica el propio cuerpo docente, se observa cómo los cánones de comunicación han cambiado y cómo hay que tenerlos en cuenta si se quiere comunicar con ellos de manera colectiva.

“P2.: Ellos son de contenido corto y mandar un email no es un contenido corto. Chat si lo es. Entonces si tienes que mandar un correo electrónico, partimos del hecho de que no lo leen... porque no leen nada. Entonces tener que pensar en desarrollar una estructura en un texto de un correo electrónico les parece el pleistoceno [...]

P4: es que antes lo que decía les abrimos varias herramientas y no utilizaban ninguna...les abrimos otra que era el *Hangout* que es un chat y lo cree con mi grupo de tutoría y todo que maravilla...podemos hablar contigo que eres el tutor...y funcionó luego había que cortarles.

P2: ellos sienten el correo electrónico como un muro físico demasiado serio. En cambio, en un chat pueden hablar con el mismo respeto, pero mucho más cercano. A este profe se baja a mi para hablar en las palabras en las que yo hablo... a mi espacio...” (D_P2_pp.10).

En definitiva, se trata de aprender los códigos y la forma en la que se ejecutan en la cotidianidad en esta realidad conectada, espacio “figital”, con el fin de poder establecer una comunicación efectiva entre los diferentes grupos de población.

La experimentación orgánica de los espacios conectados

“Al no estar ya estructurado por la polaridad de lo público y lo privado, el ciborg define una polis tecnológica basada en parte en una revolución de las relaciones sociales en el oikos, el hogar. La naturaleza y la cultura se reelaboran; una ya no puede ser el recurso de apropiación o incorporación de la otra.”
(Haraway, 1983: 9).

Hablamos de espacios (conectados) casi desde el punto de vista de la dramaturgia de Goffman (1959), diferenciando los comportamientos en el *Frontstage* y el *Backstage* (cuando nadie mira). La perspectiva dramaturgica también hace hincapié en la importancia del entorno o contexto a la hora de dar forma a la representación, en el papel de la apariencia de una persona en la interacción social y en el efecto que la manera de comportarse de una persona tiene en el conjunto de la representación.

Desde esa perspectiva, se reconoce que la interacción social está influida por el momento y el lugar en que se produce, así como por el público presente para presenciarla. También viene determinada por los valores, las normas, las creencias y las prácticas culturales comunes del grupo social o el lugar donde se produce.

La coexistencia de lo digital y lo físico en un momento dado, la existencia de lo “figital”, establecido en temporalidades diferenciadas adjudicadas a espacios de actuación variados, genera que **diferentes espacios de actividad, diferentes planos, están activos**, simultáneamente tal y como vimos con Broadbent (2012).

P6: yo si lo tengo el móvil en la mano lo tengo que usar

P4: a ver si me llega un mensaje pues tienes el impulso de mirarlo, un segundo y ya, no estar una hora entera con el móvil

O: ¿esto tiene algo que ver con las notificaciones? las tenéis activadas?

P4: yo si

P2: Yo lo pongo en no molestar porque si estoy en el gimnasio y salta la notificación no hago nada.

O: ¿te diste cuenta?

P2: desde el primer día que entre al gimnasio

A: ¿antes no te habías dado cuenta?

P2: no porque por ejemplo en la calle va haciendo algo y miras la notificación y sigues haciéndolo y en el gimnasio cuando entré, hacia un ejercicio, me llegaba una notificación y tenía que parar a verla, otro ejercicio, notificación y paraba y no hacía nada entonces ponía el no molestar” (A. pp7)

“O: y en vuestro caso las tenéis activas las notificaciones...

P6: sí

O: ¿Y las veis constantemente?

P6 Yo sí.. si estoy durmiendo y me escriben no sé porque tengo que levantarme porque no me duermo tranquilo” (A._pp8).

Aquí, observamos lo que Haddon (2016: 149), observó en su investigación EU Kids Online: “Algunas veces los niños y niñas tienen otras actividades que quieren desarrollar (por ejemplo deportivas) y que tienen preferencia ante el uso de los dispositivos móviles siendo cautelosos en su uso ya que aunque son tentadoras les hace perder tiempo”.

La gestión de estos diferentes espacios regidos por diferentes temporalidades requiere el establecimiento de medidas adecuadas a cada uno de estos espacios con el fin de que puedan “convivir”. Es cuestión de poner en marcha pequeños rituales de paso para saltar de un espacio de actividad a otro o para que la cohabitación entre los espacios existentes y activos a la vez se haga de forma más efectiva. Así, en los grupos focales, pudimos observar que la juventud es consciente de las distracciones que puede provocar la tecnología, como es el caso de las notificaciones y al darse cuenta son capaces de autorregular su uso ajustando los hábitos digitales con el fin de minimizar las interrupciones y mejorar la concentración a cada espacio concreto. Esta autorregulación implica el establecimiento de límites impuestos por ellos y ellas mismas. **Cuidado, porque aquí no se trataría de limitar o autorregular desde una perspectiva de tiempo de uso o de regulación de la atención a través de las notificaciones. Se trata de generar herramientas de regulación de espacios; de regulación de convivencia de espacios activos simultáneamente.**

De alguna forma es un poco lo que las personas adultas trabajadoras intentan hacer cuando manejan evitar conectarse a su correo del trabajo una vez en casa.

“Por ejemplo los corporativos yo por ejemplo si corto, el correo no lo tengo en el móvil para no verlo después de mi horario laboral” (C_P3_pp.5).

Es un elemento que podemos observar también con el uso del aula virtual, el cual, no está siempre utilizado como se cabría de esperar al ser digital.

“En mi caso yo diría por temas de usabilidad. La *app* de Google para el móvil me parece muy incómoda. Hay una serie de factores que es como lo que comentaba entre Canva y PowerPoint... Canva es el que arrasa con los miles de diseño que puedes utilizar... (D_P6_pp.9).

Quizás podríamos aventurarnos a decir que, en este caso, se considera como una herramienta tecnológica y no como un espacio de interacción, de aprendizaje lo cual le quita gran parte de su valor y de su interés. Más adelante P6, hace referencia a la división de espacios y el lugar ocupado por lo digital en la vivencia de estos espacios.

[...] y otra parte creo que es rehuir un poco de las obligaciones, de que si me conecto aquí me llegan la alertas... También lo apartan como que esto es para el ocio y conectarlo con algo que tiene que ver con responsabilidades... que pereza” (D_P6_pp.9).

Tal y como había avanzado con anterioridad con Horst (2012) en la sección del marco teórico relativa a las nuevas dimensiones de lo privado y público, cabe en este sentido repensar, interrogarnos, en torno a espacios y temporalidades ocupados por la juventud.

“Las actividades de ocio también se ven cada vez más apoyadas, o incluso perturbadas, por las TIC móviles a medida que los espacios públicos son ocupados por particulares **convirtiendo lo que generalmente es público en algo inmediatamente privado** mediante su conexión a walkman o teléfono móvil” (Haddon & Silverstone, 2000: 274).

Así, los “rituales comúnmente” utilizados para pasar de un lugar (tangibles o simbólicos) a otro como de la casa al trabajo, al gimnasio, al bar, etc, dejan de servirnos tal cual aquí. En este sentido, es importante localizarlos, no como elementos definitivos sino como elementos activos en un momento dado con el fin de entender cómo abordarlos desde esa realidad.

Este aspecto es muy importante ya que en él resalta la cuestión de la atención. Cuestión que está en el centro del debate hoy en día. Cuando tratamos la gestión de los diferentes espacios activos en el cotidiano de la juventud, entre los cuales, la utilización del móvil en espacios en los que la presencialidad debería de primar sobre lo digital –la escuela, la familia, alguna actividad deportiva con la juventud– observamos cómo suele existir la petición de restricciones por parte de la juventud tal y como vemos a continuación:

“A: ¿y cuál es vuestra opinión sobre el tema de restringiros el móvil, de tenerlo que dar al principio? ¿qué pensáis sobre las intervenciones en el colegio?”

P2: en el colegio está bien...

P3: porque a lo mejor te puede molestar, pero si lo piensas te viene bien porque estar 3 horas en el móvil...

P6: es una desconexión necesaria...

P3: Aunque te obliguen a dárselo... pero es que, si no, no aprovecharías el día porque si te dejasen el móvil nadie haría caso a las clase...”(A_pp6.).

“[Sobre la prohibición en el aula]

P6: Yo también entiendo esa parte, si a mí me dejas el móvil en la mesa todo el día mínimo 5 veces lo voy a coger.

P5: O lo vas a mirar cuando tengas una notificación” (B_pp.6).

Este elemento también resaltó en las encuestas cuando preguntamos por su opinión en torno a las restricciones impuestas por las personas adultas sobre su uso de móvil. Mientras que casi una tercera parte de los jóvenes afirman que no les aplican restricciones (figura 10), las opiniones a favor y en contra se encuentran polarizadas entre la frustración moderada de algo más de una cuarta parte de la muestra (27,4%) y el reconocimiento de su necesidad de casi una tercera parte de la misma, que reconocen que ayudan a mantener cierto equilibrio (30,5%). Resulta asimismo significativo el rechazo de casi una décima parte de la muestra, que las considera limitantes (9,7%) siendo casi el doble de chicos los que manifiestan esa opinión.

1. Género / 2. Edad / Porcentaje						
20. ¿Cuál es tu opinión sobre las restri...	Masculino			Femenino		
	14-16 años	17-19 años	Subtotal	14-16 años	17-19 años	Subtotal
No me aplican restricciones significati...	7,88 %	9,79 %	17,66 %	7,11 %	7,35 %	14,46 %
Las considero necesarias y ayudan a ...	7,64 %	8,97 %	16,61 %	6,73 %	7,54 %	14,27 %
Son razonables, pero a veces me frust...	8,74 %	5,39 %	14,13 %	8,35 %	5,06 %	13,41 %
Me parecen excesivas y me limitan (p...	3,53 %	2,34 %	5,87 %	2 %	1,58 %	3,58 %

Figura 10. ¿Cuál es tu opinión sobre las restricciones impuestas por los adultos en el uso del móvil?. Descomposición de las respuestas por grupos de edad y género.

En lo que se refiere a las políticas para el uso del móvil en el colegio (figura 11), el rechazo es mayoritario: casi una tercera parte de los encuestados las considera demasiado restrictivas (30,7%), mientras que un 17,2%, si bien dice estar de acuerdo con ellas, afirma que se aplican por los motivos equivocados. El rechazo es mayor en el grupo de menor edad y en el caso de los chicos, con algo más de seis puntos porcentuales de diferencia con respecto a las chicas.

1. Género / 2. Edad / Porcentaje						
21. ¿Cómo reaccionas ante las políti...	Masculino			Femenino		
	14-16 años	17-19 años	Subtotal	14-16 años	17-19 años	Subtotal
No estoy de acuerdo con ellas: las en...	10,41 %	8,45 %	18,85 %	6,97 %	5,25 %	12,22 %
Estoy de acuerdo con ellas: ayudan a...	7,45 %	7,11 %	14,56 %	7,78 %	6,92 %	14,7 %
Considero que no me afectan signific...	5,92 %	6,16 %	12,08 %	5,68 %	4,68 %	10,36 %
Estoy de acuerdo con ellas; pero creo...	4,01 %	4,77 %	8,78 %	3,77 %	4,68 %	8,45 %

Figura 11. ¿Cómo reaccionas ante las políticas de uso del móvil en tu colegio? Descomposición de las respuestas por grupos de edad y género.

Ahora bien, la respuesta dada a esta preocupación por parte de las personas adultas y necesidad expresada por parte de la juventud -preocupación y necesidad son dos cosas diferentes- es la prohibición. No obstante, si queremos abordar la cuestión de la realidad "figital" desde una perspectiva orgánica, la prohibición no es la solución. Como para cualquier otra práctica orgánica, lo suyo sería fomentar la educación desde una perspectiva de acompañamiento en buenas prácticas que permitan incluir todos los elementos necesarios a la vida, en este caso, la vida social, para hacer que el uso sea el más higiénico posible.

Los elementos educativos que hay que ir desarrollando tienen que ser co-construidos y partir de la concepción de la realidad conectada y de lo "figital".

La experimentación orgánica de las actividades conectadas

Escuchar música, fotografiar, consultar contenidos en plataformas digitales, informarse, hacer deporte, relacionarse, jugar individualmente o colectivamente, debatir, leer directamente o a través de un audiolibro... todas estas son actividades, representadas de forma no exhaustiva, que se pueden realizar físicamente, digitalmente o "figitalmente"...

"Claro si le has dedicado... obviamente, no es tanto el móvil sino lo que haces. Si trabajas con el móvil no pasa nada que estés mucho con él pero si no, dos horas viendo el TikTok es mucho" (A_P4_pp.19).

"P6: Yo lo que veo en mis alumnos es mucho uso de WhatsApp pero nosotros ahí no nos metemos y lo que yo veo es más uso de videojuegos o...el *scroll* infinito ...más orientado a consumo de videojuegos, videos..."

P5: música también..." (D_pp.7).

En la encuesta salió que las actividades que se realizan en el espacio digital son como vimos con anterioridad las siguientes, en orden de importancia : Comunicarse con amigos/as y familia (con mucha diferencia), el entretenimiento (con preponderancia de los chicos), escuchar música, realizar tareas de clase, el acceso a información, noticias y eventos y el aburrimiento.

Si nos acercamos a la descomposición por género del tipo de actividades realizadas, observamos lo siguiente (figura 12, bajo este párrafo) en términos de qué plataforma prefieren utilizar las personas de nuestra muestra como primera opción.

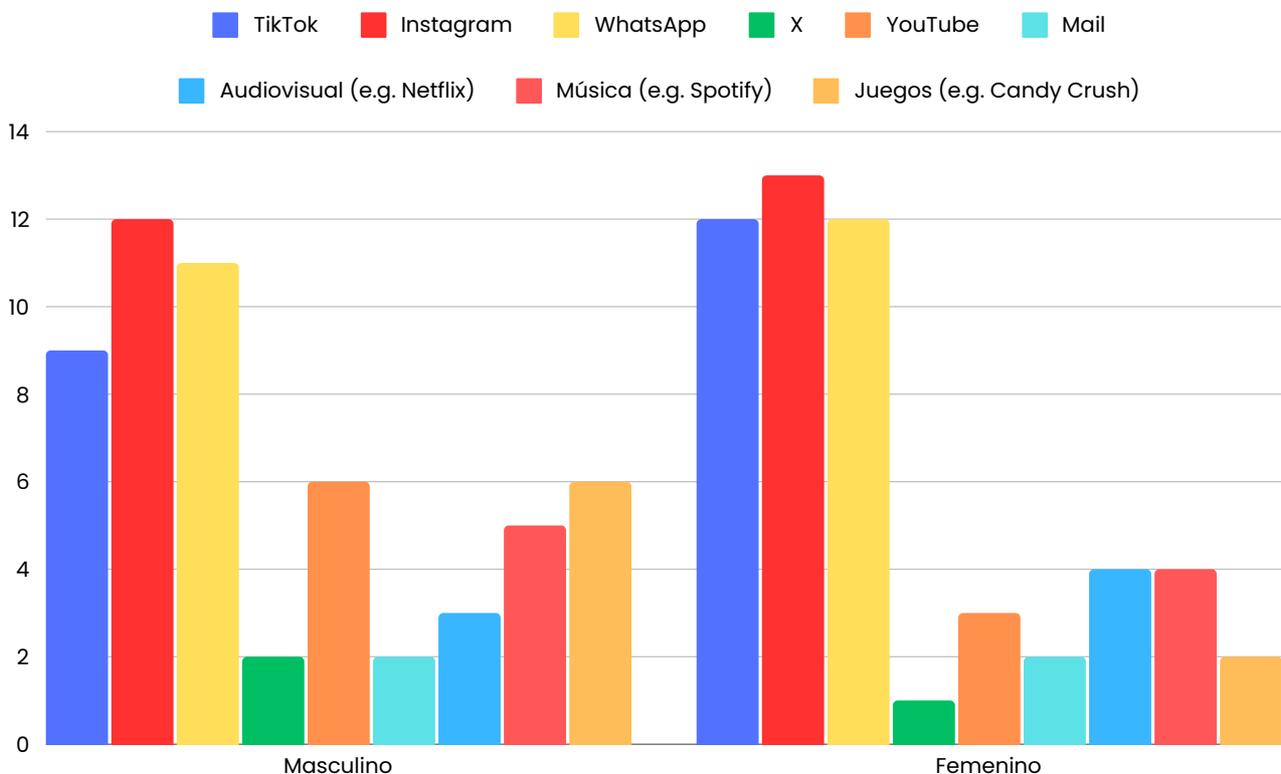


Figura 12. Primera opción en preferencia de plataformas o redes sociales por género.

Llama la atención la diferencia significativa existente entre los chicos y las chicas en cuanto a la utilización de Youtube y de plataformas del tipo CandyCrush o similares.

En general, observamos que entre una quinta y una cuarta parte de nuestra muestra afirma que la red social que más utilizan es, por ese orden, TikTok, WhatsApp e Instagram. De la misma manera, algo más de una tercera parte de las personas jóvenes afirman que X es la red que menos utilizan. Son los chicos y las personas más jóvenes los individuos que con mayor porcentaje confirman esas preferencias.

Lo que está claro, es que cabe considerar lo que se realiza en el espacio digital como una actividad más que se solapa directamente en lo que está ocurriendo en el espacio físico de una persona en un momento determinado.

Y viceversa.

Sí, y viceversa.

Muchas de las actividades anteriormente mencionadas están bien vistas cuando se realizan en el espacio llamado físico y parecen estar mal vistas o, por lo menos, perder legitimidad, cuando transcurren en el espacio digital.

Es difícil poder explicarlo. No obstante, sí que observamos que cuando preguntamos en torno a lo que significa la omnipresencia de las tecnologías en la cotidianidad de la juventud a padres/madres/tutores, observamos como salen cuestiones de control y prohibición en cuanto a los uso. Así es, se destaca un discurso que se podría calificar de alarmista:

“P2: estoy de acuerdo, pero nosotros como padres estamos dando la tecnología a los niños, pero también una vez que tienen el dispositivo en sus manos es una puerta al mundo

P2,P3,P4 : [Al unísono] un arma:

P2: cierto, la responsabilidad es de los padres, pero en nuestro caso tratamos de ponerle límites a nuestra hija pero yo me quedo sorprendido con niños de 12 años que tienen dispositivo y acceso a RRSS, ahí quien tiene la culpa? Los padres...y la misma aplicación. Si estoy de acuerdo debería haber más candados por parte de los padres y por parte de los dueños de las aplicaciones” (C_pp.12-13).

Según la forma en la que se interviene con la persona realizando la actividad dependiendo de si esta se está realizando en línea o físicamente va a ser muy distinta. La propia actitud hacia la actividad va a ser diferente.

“[É]l vive a través de las redes. Cuando fue COVID, él no salía a la calle... cuando terminó de hecho seguían sin salir a la calle, él y sus amigos, porque seguían conectados y preferían estar conectados” (C_P3_pp.1-2).

La otorgación de la privacidad también puede variar según si una actividad se realiza en línea o físicamente.

“[...] pero a veces me he dado cuenta de que me acerco y no es que lo tape, pero si que veo una actitud diferente... Con esta aplicación que tenemos en Apple y que puedes ver que cosas están viendo” (C_P2_pp.6).

Aquí, podríamos ver cierta violencia de la privacidad en esta acción si se tiene en cuenta la privacidad que se confiere al teléfono. Efectivamente como nos lo indica Haddon (2016: 149): “esto podía ser un elemento de tensión sobre todo con los chicos mayores que deseaban más privacidad en su camino a la madurez y podría resultar engorroso pedirles que entregaran su Smartphone porque era una posesión más personal e íntima que el ordenador, una cualidad inherente de los teléfonos móviles”.

Otro elemento observado en cuanto a la realización de las actividades, es que hay veces que se realizan actividades simultáneamente en diferentes espacios “figitals”; por ejemplo cuando se viaja, cuando se espera en una cola, ... o cuando no hay nada más que hacer. En tal caso, se asocia al aburrimiento.

“Yo cuando tengo un rato libre o algo, igual estoy en la cola del supermercado y entonces para esperar o en el metro o cualquier cosa...”(A_P2_pp.3).

“A ver, yo adicción como tal no tengo...es porque me **aburro** y entonces lo uso pero si me quitan el móvil el día de mañana...tampoco me pasaría nada, podría sobrevivir” (A_P4_pp. 9).

“Pero cuando tienes cosas que hacer nunca lo usas, es por aburrimiento porque si tienes algo mejor que hacer nunca tocas el móvil”(A_P4_pp.9).

En estos casos, se puede tratar de estar comunicándose, escuchar música, ver contenidos audiovisuales, jugar... A veces, estas actividades se realizan a la vez que se comunica con personas de forma conectada permitiendo la realización de diferentes actividades colectivamente.

Cabría preguntarnos si la referencia en este caso a aburrimiento no viene de una trasposición de la visión que tienen las personas adultas sobre estas actividades realizadas en este momento con el móvil cuando, en sí, se trata de poder utilizar un espacio físico-temporal novedosamente. Podrían referirse a ello así por la forma en la que la sociedad mira hacia esos momentos “muertos”? ¿No estaría también relacionado con la forma en la que la legitimidad está atribuida a ciertas actividades? Un poco como pasa con el tema de bajar el ritmo, de pedir el derecho a no hacer nada... en el marco de la actividad laboral (Han 2022, Lafargue (1992 [1881])).

Volviendo a la multiplicidad de actividades realizadas simultáneamente, cabe mencionar lo que indica P6 (Grupo A). Para ella, es algo que antes no pasaba y que refleja un cambio en la forma en la que realizamos y distribuimos dicha realización entre nuestras actividades:

“P6: perdían ellos más tiempo, pero claro para nuestros padres tenían que ir a la biblioteca a algo, pero entre media no se ponían a leer libros que les gustan pero nosotros, si tenemos que buscar algo de un trabajo o cualquier cosa, acabamos en TikTok entre que buscamos un ejercicio y otro...lo tenemos más rápido pero...” (A_P6_pp. 19).

La experimentación orgánica de la socialización conectada

Tal y como lo hemos abordado en la sección sobre lo “figital” como espacio interconectado, observamos cómo en un mundo conectado, en una realidad conectada, la propia socialización opera con sus códigos específicos y la relación al “otro” cambia y funciona bajo otro régimen de significados. Así, la forma en la que se consideran unos como

“amigos”, como “conocidos”, se reescribe a través de la apropiación de las nuevas tecnologías y de la forma en la que las vamos resignificando y reinstalando en nuestra cotidianidad.

P4: La mía si es privada.

P2: pública...

P1: eh. depende

O: ¿tienes dos?

P1. No, pero hay veces que la tenga pública.

O: ah a veces la abres, a veces la cierras... y ¿por que esa decisión?

P4: sin más.

P2: para saber quién te sigue...para saber si la conoces o no...

P1: a ver es que en verdad da un poco igual...

P2: claro si quieren ver que te sigan al menos...

O: y ¿el grupo que tenéis es conocido? ¿Conocido, desconocido...?

A: ¿personas que os siguen y personas a las que seguís?

P4: en mi caso suele ser gente que conozco o que no conozco, pero que se que son de mi barrio....

P1: que conoces de vista...

P3: amigos únicamente...y personas que digo anda mira, este sube unas cosas...le voy a seguir

P1: claro, amigos o que conozco de vista, que no me llevo, pero se quien son

P4: o que tienes amigos en común, a mi si me sale tenéis 20 amigos en común pues sé que es del barrio pues lo acepto ¿sabes? Aunque no nos conociamos tampoco.

A: ¿y en tu caso?

P5: no...tengo pues a gente más como cercana, como que no acepto a una amiga de una amiga... pero no por nada, sino que no quiero tampoco.

A: o sea primero tendría que conocerla en persona y luego a lo mejor ya...

P5: si...

A: ¿y vosotros?

P2: yo a todos, sobre todo del fútbol

P6: a ver por ejemplo algunos amigos de amigos tal vez he visto alguna vez...pero si en general si" (A_pp.12-13).

En esta conversación observamos cómo se van construyendo las diferentes relaciones, como se entiende y se genera lo conocido. Se constata también cómo se construye la confianza en los contactos en esta realidad conectada en el que los lazos traspasan el conocimiento físico. Así comprobamos cómo en este caso comprobamos que las personas jóvenes toman la iniciativa para configurar sus cuentas como privadas y limitar sus seguidores a un círculo cercano de personas conocidas o de las que creen tienen referencias. Esta decisión proactiva refleja una comprensión madura de la seguridad y la privacidad en el entorno digital, permitiéndoles ejercer un mayor control sobre su información personal y las interacciones que pueden tener con terceros.

Así, observamos claramente cómo tenemos que abordar, mirar hacia las relaciones de una persona que se desenvuelve en lo “figital” como un *‘networked self’* (un yo interconectado) que extendería y actualizaría, de alguna manera, el concepto de *‘second self’* que desarrollaba Sherry Turkle.

En su obra homónima, Sherry Turkle (1984) introduce este concepto para describir cómo las personas utilizan la tecnología como una extensión de sí mismos. Este “segundo yo”

reflejaría aspectos de la personalidad del individuo y sus deseos, actuando como un espacio donde uno puede experimentar diferentes identidades o aspectos de una identidad.

Turkle argumentaba, ya en 1984, que las interacciones con la tecnología no sólo reflejan, sino que también moldean la identidad del usuario. A través de los juegos, las redes sociales y otras interacciones digitales, los individuos pueden explorar diferentes facetas de sí mismos de manera que no siempre es posible en el mundo físico.

El concepto de *'Networked Self'* pone el énfasis en la interconectividad y la interdependencia de las identidades en el ámbito digital. Los autores como Horst consideran que la identidad es algo que se construye y se negocia constantemente a través de interacciones en redes sociales y plataformas de comunicación. Esto implica que la identidad no es simplemente una proyección o una extensión de uno mismo, sino un complejo proceso de relación con otros y con la tecnología que nos rodea.

Ahora bien, tal y como nos lo indica Horst (2012) es importante ser cuidadoso a la hora de pensar al sujeto de esta forma con el fin de que, con el tiempo, no se invisibilizan ciertas relaciones y sus dinámicas.

Ambos conceptos destacan cierto grado de "fluidez" de la identidad en un espacio digital. El *'Second Self'* nos facilita la conceptualización de situaciones en las que se pueden dar múltiples y a veces contradictorias versiones de uno mismo, mientras que el *'Networked Self'* nos ayudará a analizar cómo estas versiones interactúan y se modifican en una realidad "figital", conectada.

Peligro de adicción como un lugar común

Desenvolverse en una realidad conectada tiene sus puntos críticos y es muy importante desdibujarlos desde lo que significan dentro de esta realidad dejando atrás visiones un tanto arcaicas o, por lo menos, que se han quedado obsoletas debido a que intentan entender una problemática partiendo de una realidad pensada que no corresponde a la realidad observada.

Algunos de estos puntos críticos están directa o indirectamente relacionados con creencias adultocéntricas aplicadas al uso que hace hoy en día la juventud. Aquí observamos, de alguna manera, el elemento que intentamos romper con este informe, pero que está en la base de todo el sistema de creencias anteriormente mencionado: considerar la tecnología como una herramienta y no como parte ya íntegra, como el habla misma, de los usos y costumbres de las personas jóvenes.

Esta sección presentará la forma en la que se considera la adicción a las tecnologías y la repercusión que esta pueda tener sobre la atención y la ansiedad. Terminaremos por presentar algunos mecanismos de autorregulación establecidos por las personas jóvenes de cara a controlar estos efectos de la adicción.

Adicción

De forma general, “la adicción es una afición patológica que genera dependencia y resta libertad al ser humano al estrechar su campo de conciencia y restringir la amplitud de sus intereses” (Echeburúa & de Corral, 2010: 92).

Lo que pudimos observar durante la investigación de campo es que, a pesar de ser un elemento crítico compartido, su significado parece variar entre las personas adultas y las personas jóvenes.

“Como sabemos que vienen tan intoxicados y adictos” (D_P6_pp.3).

Así, cuando nos acercamos a la cuestión de la adicción entre la juventud, este considera la adicción al móvil como cualquier otra adicción: No es generalizable, como tampoco lo es, por ejemplo, la adicción a las drogas, el alcohol o jugar al casino.

“Las personas que publican muchas más cosas de su vida tienden a tener adicción a otras cosas como las drogas” (B_P4_pp.5).

PI: Es algo normal como si vas todo el día al casino pues te crea adicción, yo la tengo.

P4: Si al móvil le das un buen uso de información o buscar cosas...

O: ¿Y qué uso le dais?

P4: No sé... pues eso lo que hemos dicho antes, distracción o hablar con familia y amigos ¿sabes?

A: ¿Qué tipo de cosas pensáis que haciendo con el móvil generan adicción?

PI: Instagram...

P4: Videos...

P6: Videos TikTok, videos rápidos...

P4: Sí, TikTok súper adictivo.

P6: o sea cuando digo en 5 minutos lo dejo...súper complicado”. (A_pp.9)

[...]

“P4: y es que TikTok no te aburre. Al final estás más centrado en la vida de la gente que en la tuya... es otro problema. Yo, cuando has preguntado antes qué echábamos de menos, yo eso, o sea el ver la vida de la gente... a veces estás más pendiente de lo que le ha pasado a alguien que no conozco que lo que me pasa a mí, ¿sabes?” (A_pp.18).

Aquí, observamos lo que Echeburúa y de Corral (2010: 93) plantean con la adicción a las tecnologías: “En resumen, la dependencia y la supeditación del estilo de vida al mantenimiento del hábito conforman el núcleo central de la adicción. Lo que caracteriza, por tanto, a la adicción a las redes sociales no es el tipo de conducta implicada, sino la forma de relación que el sujeto establece con ella.” Por su parte, La única adicción relacionada con la tecnología reconocida como tal por la OMS en su catálogo es la asociada a los videojuegos, recogida en la ICD-II bajo el código 6C51.0, Gaming disorder, predominantly online (29).

29. <https://icd.who.int/browse/2024-01/mms/en#338347362>

Como vemos, entre el grupo más joven, se destacan dos usos al móvil. Por una parte, el buen uso está caracterizado principalmente por la búsqueda de información y hablar con la familia y la gente. Este uso no destaca dentro de la definición que haría este grupo de la adicción. Por otra parte, está la consulta de contenido haciendo énfasis en vídeos, principalmente en TikTok. Tal y como vimos (figura 7.), es la plataforma digital más utilizada entre la juventud, aunque su uso baje ligeramente con la edad.

En algún otro momento del grupo focal hacen una distinción entre los vídeos de TikTok y los de Instagram. Al parecer, los vídeos de Instagram son menos adictivos que los de TikTok. En el verbatim presentado en las líneas anteriores, observamos cómo se hace más hincapié en TikTok cuando se trata de la adicción.

Por último, tal y como vimos en la sección en torno al reconocimiento social, en la realidad conectada se constata también cierta adicción a los *likes*. Así, la importancia dada a estos y la necesidad de recibir este reconocimiento social del entorno físico ha sido destacada. Cabe subrayar que en sí, es un fenómeno que se da también con los encuentros físicos. Lo que varía ahora es que, en la realidad conectada, en su carácter "figital", estos hábitos encuentran otros espacios para tener lugar, expandiendo, así, esta problemática. En este sentido, es importante entender que no se trata de una adicción propia al espacio digital, sino que se trata de una problemática social que tiene lugar en un espacio "figital" y así es como habría que abordarla.

Volviendo al primer punto, principalmente al uso del móvil para hablar con la familia y la gente, tal y como vimos en la sección sobre la socialización conectada, observamos cómo es un punto reconocido por tanto por la juventud como para las personas adultas, particularmente el cuerpo docente como adictivo también.

"P1: Yo sí tengo adicción... a mí me lo quitan dos días y se me hacen eternos, o pido el móvil a un amigo para meter mi cuenta o algo...sí...

O: ¿Qué es lo que más utilizáis o echaríais de menos?

P6: Hablar con gente fácil...

P2: ¿Pero sin móvil o sin estos móviles?

O: No, no, sin estos, sin *smartphone*...

P3: Es que llamar con el otro sí que puedes, pero no es lo mismo... pero como la otra persona igual no puede llamarte o algo no puedes usarlo...uno normal que solo es para llamar...tienes que esperar a que la otra persona pueda o ir a su casa..."

[...]

P2: El contacto con tu familia...más a menudo...

P3: Yo los videos, pero los largos de YouTube. De gente que te cuenta historias. Eso me gusta... (A_pp.9-10).

Y por parte de las personas adultas también:

"Lo hablamos todos los días, te voy a hablar directamente de adicción. Directamente, o sea... por ejemplo de decirle no, no puedes...te vamos a poner un parte...me da igual...necesito mandar este mensaje..." (D_P4_pp.2).

Pero, ¿podemos poner todas las adicciones en el mismo plano?

En este punto de la investigación, cabe destacar que habría que considerar que estamos aquí frente a tres tipos diferentes de (potencial) adicción que cabría tratar desde tres enfoques distintos: 1) la comunicación con la familia y/o amigos/as, la cual pensamos que debe de considerarse como tal al responder a un nuevo modelo de socialización transversal conectada; 2) la consulta de contenidos respondiendo directamente a un modelo de negocio de las plataformas que lo promueven; y 3) la búsqueda de aprobación de las demás en un afán de crecimiento de la autoestima, la cual no hace más que reproducir o abrir a nuevos espacios y temporalidades algo pre-existente.

Tratar estos tres tipos de adicción de la misma manera, desde la misma perspectiva y con las mismas herramientas podría ser contraproducente ya que a pesar de referir los tres a cierta adicción sus causas y su despliegue entre las personas varía de tal forma que apela a la definición de soluciones o modos de intervención igual de diferenciados.

Atención y ansiedad

La perturbación de la atención y la ansiedad son dos de las repercusiones observadas de la adicción que pueda generar la tecnología.

La cuestión de la atención es uno de los puntos principales hacia los que se apunta dentro de la crítica a la realidad conectada en la que se desenvuelve la juventud hoy en día. Se destaca una bajada de performatividad aun cuando las tareas a realizar son ciertamente simples (Skowronek et al., 2023).

A lo largo del presente análisis, ya hemos ido apuntado que una de las mayores soluciones que habría que darle a los problemas relacionados con la atención tiene que ver directamente con, en un primer momento, integrar y legitimar la realidad conectada vivida por las personas jóvenes como se lo merece para, en un segundo momento, poder desarrollar un acompañamiento efectivo hacia ese grupo orientado a ayudarle a establecer hábitos saludables no desde la perspectiva adultocéntrica sino partiendo de toda la complejidad que caracteriza este nuevo espacio orgánico.

Dentro de la problemática relacionada con la atención, habría que observar dos vertientes. La primera sería aquella directamente relacionada con la característica misma de la conectividad "figital" que apunta, como hemos visto, hacia diferentes planos de la cotidianidad de la juventud. Por lo tanto, cabría reflexionar en torno a cómo tendrían que ser los mecanismos, más allá de la prohibición, que permitan vivir y existir en los diferentes espacios y las diferentes temporalidades sin que se vea alterada la atención. Regular la atención en este sentido tendría un efecto directo sobre la ansiedad.

Aquí tenemos un ejemplo muy interesante y que ilustra nuestra argumentación:

"P5: Mi hijo me lo dijo, mira que es un introvertido, pero él tenía un problema para estudiar cuando el COVID porque él relaciona todos los dispositivos con ocio y este año él ya tiene libros de papel porque le costaba mucho centrarse...se dispersa,... está siguiendo la clase y si tiene acceso a Internet se pone a buscar otra cosa mientras está hablando...entonces a él le viene mucho mejor tener su libro en papel. Me dijo mama, a mí me viene bien y creo que he mejorado mis notas porque tengo mi espacio" (C_pp.13).

En el aula observamos cómo separar bien los espacios con el uso de dispositivos diferentes es una solución adoptada por el profesorado con el fin de favorecer la atención.

“Entonces intentamos separar el uso de móvil y ordenador... progresivamente pues vamos soltando...” (D_P6_pp.3).

La segunda tiene que ver con los efectos generados por actividades particulares realizadas a través de ciertas redes sociales que son cronófagas para sus personas usuarias si ciertos mecanismos no se establecen para reducir el tiempo pasado en estos espacios.

Así, se observa en ambos grupos una determinada conciencia de que ciertas plataformas como TikTok son tóxicas y adictivas. Por lo que hemos podido comprobar, se trata de hecho de la plataforma digital que más se ha intentado quitar/desconectar.

“P4. Yo... porque me dio una crisis una vez...me quité el TikTok, el Instagram...duré una semana... porque... ¿Qué haces, sabes?

A: Me interesaría un poco si podéis acordaros de cómo fue exactamente...las fases de cuando eso ocurrió esa desconexión, ¿cómo fue ocurriendo el darse cuenta de que tenías que volver?

P3. Yo tuve un amigo del instituto que llegó un día por la mañana y dijo me voy a desinstalar todo y antes de que entráramos al colegio se desinstaló y en el patio, en la comida, ya se lo había vuelto a instalar...le había durado muy poco...

P2. en mi caso cuando estaba hasta las narices de TikTok...una cosa horrible, digo pues mira me lo voy a borrar y no lo he vuelto a usar

O. Y, ¿por qué estabas tan cansado de TikTok?

P2. Por el mismo motivo...te genera una adicción y... pasas, pasas...y estoy hasta las narices... quiero hacer otras cosas...porque ya me aburre más que nada

P4.: A ver yo el TikTok me lo quise desinstalar, pero aparte de otras muchas cosas de que es una app super tóxica hay un montón de retroalimentación entre la gente, un montón de odio, eso a parte... quita un montón de tiempo de calidad, yo a lo mejor quería ir a la calle a comprar algo y me metía en TikTok un minuto y cuando quería darme cuenta habían pasado 5 horas, seguía en mi casa y era de noche. Me quitaba un monto de tiempo de calidad, el Instagram es más complicado que me lo quite me comunico con gente, no es tan adictivo porque ves dos historias y ya te aburres, TikTok es super adictivo”(A_P4_pp.11).

Este hecho no impide que, como vimos antes, la muestra consultada tenga a TikTok como la aplicación más utilizada.

TikTok es también la plataforma que las personas adultas identifican como la más adictiva y tóxica para las personas jóvenes en el sentido de que se vuelve, para este, la ocupación principal que lleva a cabo en Internet, además de convertirse en su medio de información principal.

“E: las nuevas generaciones tienen falta de espíritu crítico. Mi hijo ya ni siquiera en Google su fuente de información es TikTok.

O: ¿Lo consideran bueno o malo?

J: Malo

X: Porque no contrasta.

E: Y creo que el medio de TikTok es una red social que un 95% es de ocio que no aporta nada y es en lo que basan el 100% de su vida

A: ¿Pensáis que hay redes sociales más rigurosas que otras en cuanto a información?

E: Sí

A: ¿Cuáles creéis...?

E: Si hablamos de información desde luego Facebook...”(C_pp.8)

Es llamativo como Facebook, en cuanto plataforma digital mayormente utilizada por perfiles mayores (IAB 2023), se vuelve más legítima a la hora de informarse que cualquier otra utilizada por la juventud.

No obstante, vemos la opinión que tiene la juventud sobre esa red social:

“Mi padre es un veterano de guerra en Facebook, creo que es el único que queda por ahí todavía, y mi madre está viciada a TikTok. Ver a mi madre de *streamer* sería un sueño (risas)” (B_P3_pp.6)

La ansiedad, por su parte, es una consecuencia reconocida de la adicción y responde, tal y como lo indican Echeburúa y de Corral (2010: 94), el síndrome de abstinencia que pueda surgir cuando una persona no tiene acceso a las tecnologías o cuando siente que no puede estar activo de la manera en la que le gustaría.

Autorregulación

Profundamente relacionado con los puntos anteriores, encontramos entre los puntos críticos: la autorregulación. En muchas ocasiones, existe el prejuicio de que la juventud no se sabe regular ni en cuanto a tiempos, ni en cuanto a seguidores y tampoco en cuanto a los contenidos consultados. Esta cuestión resulta ser casi un mito.

En cuanto a la **regulación del tiempo**, se ve como en general, se pasa bastante tiempo digital (IAB). Por lo que hemos podido observar en los grupos focales, es el caso. No obstante, tal y como hemos ya definido en la sección sobre la realidad conectada, y específicamente, en cuanto a las actividades, es importante tener en cuenta que hoy en día muchas actividades que antes se realizaban con diferentes herramientas o recursos hoy tienen lugar en este dispositivo.

Además, las encuestas revelan que las personas jóvenes, aplican ciertos mecanismos de control a sus prácticas. A pesar de que más de la mitad de las personas jóvenes (54,1%) reconocen no controlar el tiempo que pasan conectados (con una diferencia de 6 puntos porcentuales entre chicos y chicas), resulta significativo y destacable que más de una tercera parte de nuestra muestra utiliza herramientas para hacerlo.

El **número de seguidores** es también un elemento central de la autorregulación. Tal y como vimos en la sección “Lo digital es una parte de mí, me representa”, si en un primer momento el grupo de seguidores es más importante, la juventud de los grupos focales nos indica que, con la edad, etapa en la que se suele compartir más contenido, este número va bajando. No obstante, este hecho, contradice de alguna forma lo que pudimos observar en las encuestas. Así, dos quintas partes de nuestra muestra dicen tener una media de entre 300 y 1.000 seguidores en las redes sociales que utilizan; mientras que una cuarta parte declaran tener

entre 100 y 300 seguidores. Las diferencias por grupo de edad se acentúan entre las chicas con menos de 100 seguidores o con más de 1.000. Esta tendencia no cambia con la edad.

El tema de los seguidores es controvertido entre las personas adultas. Algunos tienen la sensación de que sus hijos e hijas controlan el número de seguidores que tienen y consideran que al menos les conoce, mientras otros no:

“P4: Yo miraba el *Discord* de mi hijo y tiene todos los contactos de todo el mundo, la mitad deben ser adultos, secuestradores y yo así...tantos amigos tienes?...”(C_pp.10).

Además de la sensación de que no controlan, observamos la forma un tanto criminalizadora que tiene P4 sobre los amigos que su hijo tiene en sus contactos en línea.

Si ponemos en relación seguidores con tipo de contenidos, observamos que:

“O: La que sea, los contenidos pueden llegar pornografía, lo que decías antes de decapitaciones o cosas similares... ¿Qué hacéis? Denunciáis, ¿no?”

P4: Depende

P1: A ver a mi si es que un amigo me manda un video...o sea si te manda un número que no conoces un video de unas tetas pues bloqueas y ya está.

P3: En mi caso no me llega a ningún sitio...en Instagram un atropello o lo que sea pues no es lo mismo, no voy a hacer nada, lo he visto y ya está...

O: Todo esto que habláis cuando veis todo este tipo de contenidos, ¿intentáis verificar de alguna manera?”

P4: ¿Qué es eso, verificar?”

O: Lo que decíamos antes de...esto da cáncer, esto no sé qué. ¿Buscáis en algunos lugares, en qué lugares?”

P4: Google

P1: Google si es que no hay otros...

P3: Al final es lo mismo, te va a contestar igual “(A_pp.10).

En relación a los **contenidos**, se observa también cómo se otorga más o menos realidad a los intercambios que tienen lugar en línea. O más bien cómo, desde el punto de vista adulto, se considera que, para la juventud, lo que ocurre en línea es menos real y que por tanto no se tratan los asuntos compartidos o recibidos con toda la seriedad que debería.

“P6: no sé si eso tanto o que como se comunican no es real, no es el mundo real...yo lo sé por el grupo de fútbol, pero me dijo el entrenador me tienes que dar un número. Di el mío... o sea me cabree... Gente decapitada, violaciones a niñas... Lie un pollo. Si hay un entrenador aquí cómo se está consintiendo...” (C_pp.7)

Lo que llama la atención en esta cita, es que implica la presencia de una persona adulta. Aquí vemos cómo existe cierta disyunción entre la visión que tienen las personas adultas sobre las prácticas de la juventud en cuanto a control de amistad tal y como vimos en la sección “Lo digital es una parte de mí, me representa” como en cuanto a los contenidos consultados.

Una sociedad en multi-realidad

A través de la investigación empírica, hemos observado cómo a pesar de que utilizan usos compartidos de las herramientas tecnológicas, lo tecnológico como cultura, es decir como sistema de significado dentro de la población varía según los grupos y ha de ser considerado como respondiendo a una realidad dinámica.

Con el fin de analizar cómo se da esta variación, nos hemos acercado a la construcción de “lo tecnológico” entre la población joven, comprendida entre los 14 y 19 años, y las personas adultas cercanas a este grupo, al ser padres/madres/tutores o docentes. Además de brindarnos perspectiva sobre la cultura de la juventud, la parte de la investigación empírica realizada con las personas adultas, nos permitió destacar los mayores elementos de disyunción existentes entre estos y la juventud de hoy en día.

“Yo es que en mi caso soy el elemento juicioso... porque yo lo que hago es hacerles ser conscientes de toda la tecnología que ellos usan en su día a día y que no son conscientes porque ellos solo piensan que se meten en el ciberespacio a través del móvil, no sabe que cualquier cosa...que se conecte, que para configurarla tú tienes que meterle una clave y un wifi eso ya puede ser hackeado, interactuando en el ciberespacio y tiene una serie de...no somos conscientes, el reloj, las gafas virtuales... yo les hago ser conscientes porque ellos como si fuese una extensión suya hablan y hacen cosas con ellos como si fuera una mesa... Yo intento que sean conscientes de que todas esas herramientas tienen una parte muy positiva porque las herramientas son buenas de nacimiento. Es el uso lo que las hace malas y yo soy la parte que le hago ser consciente de cualquier tecnología que tenga que ver con el ciberespacio...” (D_P6_pp.9).

Integrar la existencia de estas diferencias y lo que significan en las prácticas cotidianas y la generación de significados es imprescindible a la hora de realizar cualquier intervención.

Una visión “figital” frente a una visión bi-esférica

Las personas jóvenes no son, obviamente, las únicas activas en el espacio digital. Así, muchas personas adultas, además de estar conectadas por temas laborales también hacen uso de este espacio para comunicarse, socializar y divertirse. Ahora bien, el hecho de que se comparta este espacio no quiere decir que lo que significa y lo que representa sea lo mismo para todas, tal y como hemos podido observar a lo largo de esta investigación.

Así, las personas jóvenes entrevistadas observan que las personas adultas se desenvuelven en lo digital:

P2: Al final y al cabo esas apps que tenemos y las usamos en mayor cantidad ellos las usan en menor cantidad, pero las usan y saben de qué va...

P3: Saben lo que vemos...por ejemplo en TikTok saben que hay videos de gente pues ya sean yo que sé...o cosas de fútbol o cualquier cosa de esas

A: O sea, pensáis que ellos tienen más o menos un conocimiento bajo...

P2: Pero lo conocen

A: ¿El resto que pensáis?

P5: Bajo no...o sea mi madre ve TikTok como yo. O sea, no muy bajo... igual que yo o más" (A_pp.5).

Y las personas adultas observan que las personas jóvenes se conectan y que para ellas es parte integral de su realidad.

"P1: Su forma de comunicación es esa...mi hijo no ve la tele. Cero, no lee un libro, su fuente de información, todos sus inputs vienen del teléfono el 100% y mi hijo no es un adicto a las redes ni por asomo, pero todo su mundo gira en torno a eso.

P3: Mi hijo es introvertido, pero hay una conexión al mundo con la tecnología. Cuando le tengo que decir algo tengo que enviarle un WhatsApp para captar su atención y ya ni me molesta. A mi me molesta mucho que la gente me hable por WhatsApp porque lo relaciono con el trabajo, trabajaba en un banco...y bueno no esto en grupo de WhatsApp ni de padres." (C_pp.8).

No obstante, cabría destacar que esta toma de conciencia –aún con alguna excepción– tiene lugar desde la perspectiva adultocéntrica en vez de desde una perspectiva cultural, como podemos observar a continuación:

"O: una cosa, ¿por mundo real qué entendemos?

P6: La vivencia...

P4: El contacto humano

P1: Yo no estoy de acuerdo...

P2: Hay una desconexión de lo virtual y lo real...

P1: ...Yo digo que están conectados el mundo virtual y el real.

O: Un pequeño inciso... ¿Virtual y real o físico y virtual? Y, ¿todo es real?

P1: ...Para mí lo real es todo porque es lo que viven. En el mundo vivimos en eso y cada vez vamos a más de eso, hay que asumirlo.

P6: Las interacciones entre grupos no son reales muchas veces...

P1: Son reales porque es su mundo, es parte de la cultura" (C_pp.9).

Cabe destacar aquí que P1 responde a un perfil digital que identifica la mediación que realiza con su hijo en cuanto a lo digital como activa. Mientras que los otros cuatro perfiles responden a perfiles poco digitales y que aplican una mediación restrictiva a sus hijos/as.

Abordar el lugar ocupado por lo digital entre la juventud desde una perspectiva cultural permitiría un entendimiento efectivo de lo que está ocurriendo en la realidad "figital" de la juventud.

Así, es intentar ubicar a lo digital en el lugar que corresponde para el colectivo joven suele ser más productivo.

“Sí...con lo de TikTok sí, he visto pues como que están más motivados porque también estás dándoles protagonismo a ellos. Mira vosotros sabéis mas de esto pues hacerlo así...”(D_P5_pp.9).

En cuanto a la comunicación y la predominancia de los chats, de los mensajes cortos, sobre el envío de emails por ejemplo, tal y como vimos con anterioridad en la sección “La experimentación orgánica de la comunicación orgánica”, se observa también una cierta deslegitimación de esta forma de comunicación.

O: ¿Puede ser que no les estemos dando las herramientas adecuadas para comunicarse con nosotros?

“O la formación adecuada para usar herramientas...porque se les prepara para trabajar y el día de mañana salen y en la empresa no mandas un chat. Tiene un correo electrónico que mandar. Tendrían que estar formados...pero ellos tienen que tener las herramientas para conocer...” (D_P6_pp.11).

La (des)confianza en una realidad conectada: miedos y vulnerabilidades

La construcción de la confianza, de qué define que se otorgue confianza a alguien o a un contenido, es también, de alguna manera un punto de desencuentro. Este punto de desencuentro se elabora nuevamente sobre la construcción de significados divergentes.

“P2: No a ver... tampoco me lo han restringido pero no entienden que tú, por ejemplo, no conozcas a nadie nada y le sigas de repente...”.(A_ pp.12).

Además, vemos cómo al no otorgarle el mismo significado a los contactos realizados en el espacio digital, se genera un discurso alarmista.

“P4: Yo miraba el Discord de mi hijo y tiene todos los contactos de todo el mundo, la mitad deben ser adultos, secuestradores y yo así...tantos amigos tienes?...” (C_pp.10).

La confianza o desconfianza en el entorno en el que uno se desenvuelve genera situaciones de mayor o menor vulnerabilidad e induce ciertos miedos. Estos elementos se viven de forma diferente según si se contempla el espacio digital como separado de lo físico, visión preponderante entre las personas adultas, o según si uno se desenvuelve en un espacio “figital”.

La confianza en los contactos, en las relaciones que se establecen online son, tal y como vimos, una fuente de miedos importante para las personas adultas de la que la juventud es muy consciente tal y como observamos con P1 (Grupo A).

“P1: Las RR.SS las uso para hablar con mis amigos y para ver lo que sube la gente...y mis padres no tienen ni puta idea de... RR.SS

O: Y, ¿esa actitud por lo general es positiva hacia esas tecnologías...negativa... inocua...?

P1: A ver es que ellos padres cuando te ven usando algo que no conocen como que les da miedo que sea algo malo y siempre te dicen con quien hablar...pero tu conoces a ese...aunque sea un amigo tuyo que ellos conocen pues ellos te preguntan” (A_pp.2).

"P4: A ver es que al final tu les guías a ellos porque tu aprendes antes que ellos, en todo esto del TikTok e Instagram ellos saben menos que tu entonces..." (A. pp17)

A la vez, la juventud tiene muy claro, como vimos con anterioridad, que las personas adultas saben menos que ellos y que, en este sentido, se encuentran en una situación de mayor vulnerabilidad.

"A: Hay una cosa que estabais justo diciendo, que sé yo, te aparece tiffany23 cuenta que se ha creado hace una hora...de eso entiendo que ¿cuándo algo es falso o algo así?"

P4: Se nota un montón

P6: Pero hay gente mayor que no eh porque ellos que caen ahí son de 50 para arriba

P2: Si hay un señor mayor que le dicen tiffany23 te quiere conocer pues se le ponen los ojos...

P6: Nosotros desde pequeños nos han ido mandando esas cosas y sabemos de qué va...

P2 ...Pero una persona mayor no.

A: ¿Y por qué pensáis que no?

P6: Porque no están acostumbrados, todo lo que ven en Internet es como muy moderno y tal y piensan que todo lo que te manden ahí es real..." (A_pp.15-16).

La situación descrita en las líneas anteriores es muy interesante en tanto en cuanto describe la problemática relacionada con los contactos desconocidos y cierta forma de control ejercida por la juventud -sea del perfil que sea- para poder identificar toma de contactos inapropiados; forma de control que identifican como inexistente entre las personas adultas.

Otro elemento interesante refleja que el espacio digital es real pero que dentro de este también hay perfiles falsos e información engañosa de la que son conscientes. Esto no es nuevo, pero lo que es interesante aquí es la forma en la que se refieren a ello. Llamar a la realidad, y de paso a la irrealidad, dentro de lo digital, subscribe de alguna forma a la materialidad de lo digital.

Así, la encuesta nos revela que las personas con las que las personas jóvenes están en contacto en las redes sociales son mayoritariamente conocidas (58,9%) y amigas (34,3%). Si bien, ocasionalmente reciben mensajes de personas que no conocen (figura 13) estando conectados a ese tipo de redes (57,1%), en la mayor parte de las ocasiones en que eso sucede, las personas jóvenes reaccionan ignorando esos mensajes o bloqueando a los usuarios que los envían (figura 13).

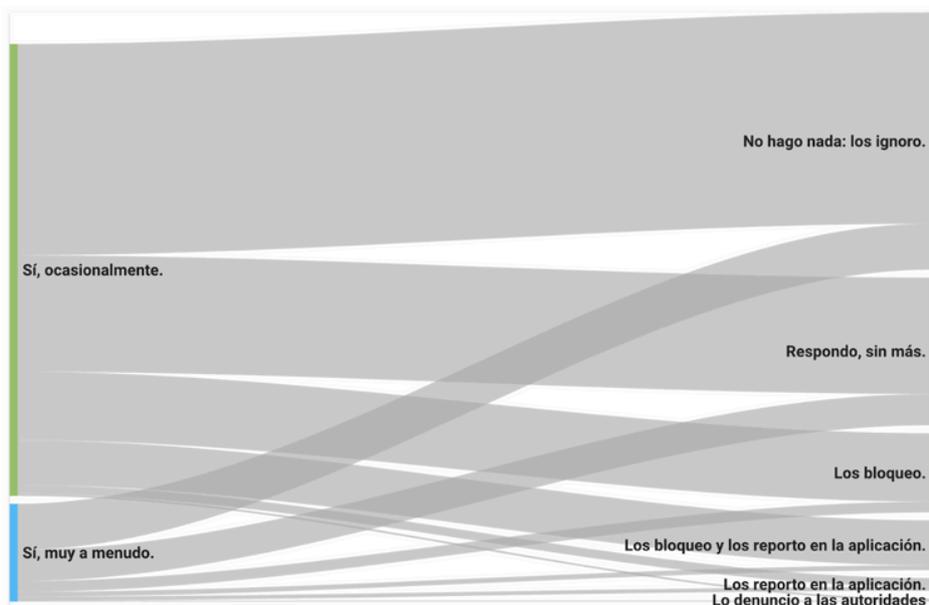


Figura 13. ¿Recibes mensajes de personas que no conoces? ¿Cómo reaccionas ante esos mensajes?

Las y los adolescentes que dicen haber sido testigos de comportamientos tóxicos o potencialmente dañinos (figura 14) en las redes sociales que utilizan (el 30,9% de las personas que han respondido a nuestra encuesta) optan mayoritariamente por no involucrarse (40%), si bien el total del resto de opciones superan la inacción: buscar consejo en amistades o en adultos (21%), intervenir para solucionarlo (22%) o reportar el problema al responsable del servicio (17%).

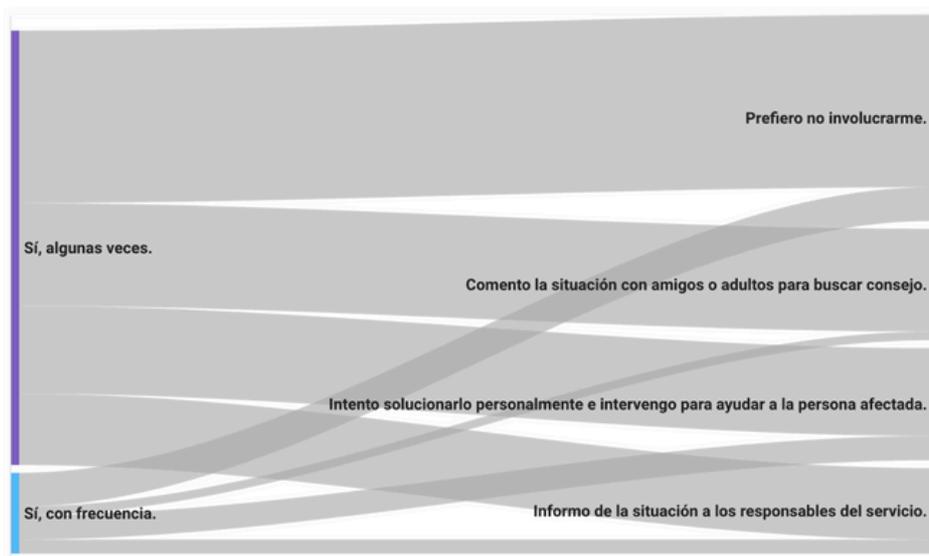


Figura 14. ¿Has sido testigo de comportamientos tóxicos o potencialmente dañinos (por ejemplo ciberacoso, sexting o grooming) en las redes sociales que utilizas? ¿Cuál ha sido tu reacción en esos casos?

En este caso, se aprecia una diferencia notable entre género masculino (que en su mayoría prefiere no involucrarse, con un 47%) y femenino, que opta por comentar la situación con amistades o adultos para buscar consejo en la misma medida que no involucrarse (31%).

En lo que se refiere a la recepción no deseada de contenidos inapropiados (figura 13), las reacciones siguen un patrón similar. Mientras una tercera parte de las personas optan por no hacer nada (34,4%) una proporción similar (36,1%) optan por bloquear el contenido, observando una diferencia apreciable entre hombres y mujeres: ellas son más proclives a bloquear el contenido (21,1% frente a un 15%) y menos tendentes a la inacción (11,3% frente a un 21%).

Los retos virales, identificados como otro tipo de contenido potencialmente peligroso, son un gran desconocido para algo más de la mitad de las personas (51%) que han participado en nuestra encuesta.

En los grupos focales observamos también que las personas adultas no están exentas de recibir información verdadera violenta y/o desagradable si no toma las medidas adecuadas.

“A: ¿Creéis que, de alguna forma, los adultos podrían controlar eso o pensáis que es incontrolable?”

P1: A ver hasta a ellos... porque he visto el móvil de mi madre que le envían unas cosas...que le digo, pero tú ¿no verás esto?

P4: O sea controlable si es pero por ejemplo que niños de 10-11 años no les dejan móvil...pero ya más por ellos porque hay cosas en las RRSS que un niños de 10 11 años no es bueno que vean” (A_ pp.13).

Además de los contactos y de los contenidos, otro de los temas que genera miedo es el hecho de **compartir fotos**. Entre las personas adultas entrevistadas se observa que es una de las advertencias que dan a sus hijas e hijos:

P3: Advertencia sí... Si te preguntan por algo personal no contestes, lo que ha dicho ella, no fotos...(C_pp.10)

Lo interesante es que a la vez que impiden que las personas jóvenes de su hogar comparten fotos, ellas personas adultas mismas comparten en sus redes sociales:

O: Respecto a lo de publicar fotos de los chiquillos, ¿no lo hacemos nadie?

P1: Yo sí, no me causa ningún...tipo familiar... incluso en páginas web de otros temas, sí... [...]

P2: Yo sí que publicaba fotos hasta hace dos años y no sentía preocupación.

P5. Yo sí cuelgo y no he tenido ningún problema, en Facebook, estado de WhatsApp... (C_pp.3)

Aquí cabría preguntarse por la diferencia. ¿Por qué no autorizan algo a sus hijos e hijas que ellas mismas hacen en un espacio que controlan menos que ellas y ellos? ¿podría ser por el tipo de contenidos que comparten y la influencia que podría tener sobre su vida adulta?

Así vemos como una madre recuerda cómo su hijo:

“P3: Mi hijo ya ha salido del mundo virtual al presencial, tiene 15 años, se tomó tres cervezas y se puso borracho perdido... Al día siguiente veo en su Instagram que le decían ¿cómo estas? Y encima se estaba chuleando, diciendo no que va mis padres son super enrollados... pues dos meses sin redes sociales ni salir a la calle” (C_pp.10).

Cabe destacar aquí el inicio de esta frase: “Mi hijo ha salido del mundo virtual al presencial”. ¿Qué significa? Volvemos a esta idea multitemporal, multiespacial avanzada por Horst (2012).

Esto, más allá de las consecuencias directas de este tipo de publicación, es que queda en el tiempo a diferencia de antes:

“P1: Que lo que pasa hoy es que todo deja rastro y, por otra parte, el tema de los contenidos
P3: No solo que no deje rastro, sino que ahora lo publican” (C_pp.11).

La identidad se construye en red y en la red... la publicación de contenidos no es exhibicionismo, sino socialización básica mediada por un tipo de servicios que son las redes sociales... parte integrante de la cultura, de los códigos, de nuestra juventud. Así, la (des)confianza y/o los miedos surgen muchas veces del desconocimiento de la cultura con la que, en este caso, cohabitamos.

¿La comunicación real?

Así como vimos que la comunicación es un elemento central de la realidad conectada de la juventud, la legitimidad otorgada a ésta por parte de las personas adultas suele ser más bien baja. Sea por la forma en la que se habla, la manera en la que se escribe -ya que mucha de esta comunicación pasa por lo escrito- y/o el hecho mismo de comunicarse de forma “continua” sin ver a la otra persona. Un elemento importante que se destaca en tales casos es que la comunicación realizada de esta forma queda; queda en el tiempo.

“E: Yo por ejemplo con mi hijo es una persona que en su día ha dicho un taco delante nuestro y cuando ves eso es uno detrás de otro y sexo...”

M: Se atreven a decir barbaridades que luego dices si es imposible que lo digan a la cara...

E: Incluso situaciones de acoso, el *bullying*.

O: ¿Acoso en qué vía?

M: En mi hijo por ejemplo de dar la matraca a alguien y... **macho que te está diciendo que le dejes de hablar... o al revés...gente que le están tocando las narices todo el día** y eso es constante pero claro como siempre el lenguaje escrito no tiene los matices del lenguaje hablado entonces se puede malinterpretar de mil formas y el chaval te dice que no...

M: Eso nos pasa a nosotras porque lo mensajes según quien lo lea...es que como no sabemos cómo interpretarlo...

O: A lo mejor lo que en nuestra cabeza es más alarmante luego no lo es tanto o...

P6: No sé si es eso tanto o que cómo se comunican no es real, no es el mundo real...yo lo sé por el grupo de fútbol, pero me dijo el entrenador me tienes que dar un número. Di el mío... o sea me cabreé... gente decapitada, violaciones a niñas... lie un pollo. Si hay un entrenador aquí cómo se está consintiendo...” (C_pp.7).

Este punto de desencuentro relacionado con la baja legitimación de la comunicación refleja muy bien la disonancia que puede existir entre las diferentes realidades que cohabitamos. Es un elemento crucial sobre el que haría falta trabajar para llegar a vivir en un mismo plano hecho de diferentes realidades culturales.

7. Conclusión:

**Hacia una mayor consideración
de la cultura joven**

Conclusión: Hacia una mayor consideración de la cultura joven

“No se trata solo que sean el grupo de edad con el acceso más grande a los ordenadores y a Internet, ni que la mayor parte de sus componentes vivan rodeados de bits, chats, e-mails y webs, sino que lo esencial es el impacto cultural de estas nuevas tecnologías: desde que tienen uso de razón han estado rodeados de instrumentos electrónicos (de videojuegos a relojes digitales) que han configurado su visión de la vida y del mundo.”
(Feixa & Fernández-Planells, 2014, 109)

El objetivo principal de esta investigación era entender el lugar ocupado por la tecnología entre la juventud española en toda su complejidad, desde lo que las propias personas jóvenes nos pueden decir sobre ello.

Para ello, tratamos de comprender **las experiencias y prácticas** de las personas jóvenes con las nuevas tecnologías y el lugar que ocupan en su **construcción identitaria en sus relaciones sociales**, en definitiva, en su vida cotidiana. Consideramos que este análisis hubiese sido incompleto si, de alguna forma, no dábamos voz a otros grupos directamente en contacto con ellos, a saber: las/os madres/padres/tutores y el cuerpo docente. En este sentido, exploramos a través de grupos focales sus percepciones sobre el uso de las tecnologías por parte de las personas jóvenes. Así, esta aproximación tenía como objetivo permitirnos identificar puntos de encuentro y desencuentro entre los diferentes grupos.

Para abordar estas cuestiones utilizamos tres elementos principales: la construcción del espacio, la observación de la continuidad entre el espacio físico y digital y, la forma en la que se dan las relaciones en una realidad interconectada.

Hablamos de lo “figital” como el espacio de la realidad conectada en el que la juventud desenvuelve sus experiencias y prácticas. Como vimos, la propia adquisición del móvil **representa un rito iniciático**, un momento importante que marca un paso más hacia la adultez. Efectivamente, es el momento en el que, “por fin” puede empezar a moverse en esa realidad conectada que le rodea con mayor libertad y autonomía. Tanto en los grupos focales como en la encuesta, observamos cómo la edad de recepción del primer móvil está bajando.

Así, de alguna forma, la adquisición del móvil les permite entrar de lleno en lo “figital” pudiendo desenvolverse en el continuo del espacio que lo caracteriza. Observamos así, como **hechos del espacio digital cobran sentido por su lugar en el espacio físico y viceversa**. Uno de los elementos en los que más se destacaría este continuo es en la **comunicación**. Esta constatación nos sorprendió ligeramente ya que hubiéramos pensado que la vertiente digital de lo “figital” iba a estar más central en la forma en la que la juventud vive su socialización. Pero, a la vez, cabe preguntarse **qué sería la socialización sin la comunicación, ¿no?** Otro elemento relevante, también característico de lo “figital” es como las redes sociales, principalmente Instagram sirve como “cortafuego”, herramienta de control para decidir si entablar una amistad con alguien o no. Así como desde un punto de vista adultocéntrico se suele considerar al espacio digital como un lugar incontrolado de puesta en contacto con personas, ocurre como hemos visto, que se utiliza como espacio de control en algunos casos.

Finalmente, lo “figital” se caracteriza por **generar reconocimiento social a las personas viviendo este continuo**. En este punto, cabe destacar que éste tenga lugar en un continuo, multiplicando las fuentes de valoración de lo ajeno, puede llegar a ser un poquito ansiógeno.

Si nos centramos en la forma en la que se experimenta esta realidad conectada, lo “figital”, vemos cómo la **comunicación** se puede considerar como orgánica ya que depende altamente del contexto social en el que tiene lugar, de las interacciones que allí tiene lugar y del mensaje que se quiere transmitir. Este último punto es importante ya que cómo pudimos observar la propia herramienta digital utilizada para comunicarse deja de ser una herramienta ya que se convierte en parte del mensaje.

En cuanto a los **espacios**, existe una especie de jerarquía prevaleciendo el espacio físico sobre el digital. En la realidad conectada, en lo “figital”, esta jerarquía no existe, pero de alguna forma, se ve forzada por la forma en la que se invita a la juventud a que autorregula sus espacios. Así, diferentes espacios suelen estar activos a la vez y, a veces, su convivencia resulta complicada. La juventud tiene establecidos mecanismos de regulación pero no parecen ser suficientes para las personas adultas, y en sí tampoco para la juventud misma ya que no parece estar en contra de ciertas restricciones. No obstante, estas, cuando se establecen, se establecen desde un lugar jerárquico.

Aquí aparece una de las claves del informe: en el continuo que caracteriza el espacio “figital”, esta jerarquía deja de tener sentido y actuar desde ese lugar es contraproducente, ya que no corresponde a la realidad sobre la cual quiere incidir. Así, si se logrará considerar los espacios digitales a la misma altura que los espacios físicos, lo que habría que establecer son “ritos de pasaje” entre un lugar y otro. Gestos, actuaciones, que se establezcan para “despedirse” de un espacio antes de entrar en otro; de la misma forma que se hace entre espacios de trabajo y personales, entre espacios comunes y espacios privados... Es incidiendo desde este lugar que lograremos intervenir sobre la experimentación orgánica de los espacios que rige la realidad conectada.

En cuanto a las actividades de los “figital”, se observa como para la gestión de espacios esta visión adultocéntrica jerarquizante de las actividades realizadas. Mientras que, en sí, tal y como pudimos comprobar, el móvil resulta ser un espacio en el que se concentra la posibilidad de realizar una diversidad de actividades de manera centralizada. En cuanto a la experimentación se la **socialización, cabe destacar que, en la realidad conectada, esta es múltiple tanto por los canales utilizados, las personas con las que una se pueda ir socializando, y los espacios en los que ésta tiene lugar**. Lo cual convierte esta socialidad en algo complejo que no podemos entender fuera de esta complejidad.

Obviamente, esta investigación resaltó también los elementos negativos presentes en esta realidad conectada. Así, la posible **adicción** y los problemas de atención y ansiedad que de esta derivan aparecieron en los grupos focales. Así como entre las personas adultas, se considera un nivel de adicción alto entre la juventud, las personas jóvenes lo consideran como cualquier otro tipo de adicción en el sentido de considerar que hay personas que son propensas a la adicción y otras que no lo son. A la vez, por parte de las personas jóvenes observamos cierta lucidez respecto a lo que les puede generar adicción, como es el uso de ciertas plataformas como TikTok mientras que, otros usos están calificados como adictivos cuando en sí responden a la forma en la que se da ciertos ámbitos de la vida en la realidad conectada. En este último lugar se encuentran prácticas relacionadas con la comunicación o la socialización.

Esta investigación pone hacia delante tres tipos de actitudes que tienen lugar en la realidad conectada y que podrían ser generadores de adicción: 1) una “**sobrecomunicación**”; 2) la consulta de contenidos de forma compulsiva; 3) la búsqueda de aprobación por parte de las demás personas a través de mecanismos como los *likes* y comentarios a la información compartida. Tal y como hemos ido desarrollando, nos parece esencial no tratar estas tres prácticas de la misma forma ya que no responden a los mismos campos de significados y prácticas.

Observamos como los **problemas de atención** generadores a veces de ansiedad están directamente relacionados con dificultades en la gestión de espacios y de actividades. A pesar de que exista en el imaginario colectivo la idea de que la juventud no se sabe autorregular, hemos podido observar lo contrario en esta investigación. Así, autorregulan su tiempo, su número de seguidores, y la consulta de sus contenidos.

Finalmente, cabe destacar que existe un ***quid pro quo*** en cuanto a la **percepción de conocimiento que las personas adultas tienen sobre sus prácticas en el espacio digital**. Que éstas utilicen plataformas digitales y se desenvuelven en el espacio digital, no significa que conozcan y se desenvuelven en la realidad conectada, en lo “figital”. Esto es un punto clave. No es porque se utilizan las mismas herramientas, los mismos espacios digitales que la juventud, que el significado que esta actividad tiene para ellos sea el mismo. Este elemento está a la base de todo desentendimiento. Quedarnos allí lleva a desarrollar herramientas inadecuadas y criminaliza en vez de abrazar y aceptar la diferencia. Esto tiene como consecuencia directa que restringe las libertades de actuación de la juventud y el derecho que este grupo pueda llegar a tener de moverse en toda libertad (valga la redundancia) en lo “figital”.

Lo “figital” representa la realidad a la que pertenece.

La realidad a la que pertenece es una realidad conectada.

8. Bibliografía

Bibliografía

- Avalle, M., Di Marco, N., & Etta, G. (2024). Persistent interaction patterns across social media platforms and over time. *Nature*. <https://doi.org/10.1038/s41586-024-07229-y>
- Boellstorff, T. (2012). Chapter 2. Rethinking Digital Anthropology. In *Digital Anthropology* (pp. 37-60). Berg.
- Bourdieu, P. (1979). *La Distinction*. les editions de minuit.
- Bourdieu, P. (2008). *El sentido práctico* (1st ed.). siglo XXI.
- Broadbent, S. (2012). Chapter 6. Approaches to Personal Communication. In *Digital Anthropology* (pp. 127-145). Berg.
- Damasio, A. (2024). *Vallée du Silicium*. Albertine/Seuil.
- Day, M. (2019). El concepto de red en Manuel Castells y Bruno Latour El debate “agencia-estructura” en la teoría social sobre la red. *RevIISE: Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, 13(13), 69-76.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2019). *Rizoma* (3rd ed.). fontamara.
- De Rosnay, J. (1977). *El Macroscopio: Hacia una visión global*. Ed. Alfa Centauro, Madrid.
- De Rosnay, J. (1996). *El hombre simbiótico*. Ed. Cátedra, Madrid.
- Echeburúa, E., & de Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-95.
- Engen, B. K. (2019). Comprendiendo los aspectos culturales y sociales de las competencias digitales docentes. *Comunicar*, XXVII(61), 9-19. <https://doi.org/10.3916/C61-2019-01>
- Feixa, C., & Fernández-Planells, A. (2014). Juventud, espacio propio y cultura digital. In *Audiencias juveniles y cultura digital* (pp. 105-119). Bellaterra.
- García Canclini, N. (2004). *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*. Gedisa.
- Geertz, C. (n.d.). *La interpretación de las culturas*. Gedisa.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Doubleday: Garden City, New York.
- Grimson, A. (2011). *Los límites de la cultura. Crítica de las teorías de la identidad*. siglo veintiuno.
- Groselj, D. (2021). Re-domestication of Internet Technologies: Digital Exclusion or Digital Choice? *Journal of Computer-Mediated Communication*, 26, 422-440.
- Haddon, L. (2011). Domestication Analysis, Objects of Study, and the Centrality of Technologies in Everyday Life. *Canadian Journal of Communication*, 36, 311-323.
- Haddon, L. (2016). Análisis de la domesticación y estudio sobre el uso que hace la población infantil de los smartphones y las tablets. *Revista de Estudios de Juventud*, (111), 141-153. : <http://eprints.lse.ac.uk/68613/>
- Haddon, L., & Silverstone, R. (2000). Information and communication technologies and everyday life: individual and social dimensions. In *The Information Society in Europe: Work and Life in an Age of Globalization*. (pp. 250-292). Rowman and Littlefield Inc, Lanham, Maryland. <http://eprints.lse.ac.uk/10668/>
- Haidt, J. (2024). *La generación Ansiosa. ¿Por qué las redes sociales están causando una epidemia de enfermedades mentales?* Deusto.
- Han, B.-C. (2020). *La desaparición de los rituales; una topología del presente*. Herder Editorial, Barcelona.
- Han, B.-C. (2022). *La sociedad del cansancio* (3rd ed.). Herder.

- Handwerker, W. P., & Wozniak, D. F. (1997). Sampling strategies for the collection of cultural data: an extension of Boas's answer to Galton's problem. *Current Anthropology*, 38(5), 869-875.
- Haraway, D. (1991). A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and SocialistFeminism in the Late Twentieth Century. In Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature (pp. 149-181). Routledge, New York.
- Hine, C. (2017). Ethnography and the Internet: Taking Account of Emerging Technological Landscapes. *Fudan Journal of the Humanities and Social Sciences*, 10, 315-329.
- Horst, H. A. (2012). Chapter 3. New Media Technologies in Everyday Life. In *Digital Anthropology* (pp. 61-79). Berg.
- Horst, H. A., & Miller, D. (2012). *Digital Anthropology*. Berg.
- IAB Spain. (2023). Estudio de Redes Sociales 2023. <https://iabspain.es/>
- Ipsos. (2023). LGBT+ PRIDE 2023, A 30-Country Ipsos Global Advisor Survey. Ipsos. <https://www.ipsos.com/en/pride-month-2023-9-of-adults-identify-as-lgbt>
- Ladner, S. (2016). *Practical ethnography: A guide to doing ethnography in the private secto*. Routledge.
- Lafargue, P. (1992 [1881]). Le droit à la paresse, réfutation du droit au travail de 1848. *L'éclipse*.
- Latour, B. (2005). *Changer de société, refaire de la sociologie*. La Découverte, Paris.
- Latour, B. (2011). Networks, Societies, Spheres: Reflections of an Actor-Network Theorist. *International Journal of Communication*, 5, 796-810.
- Lieberman, A., & Schroeder, J. (2020). Two social lives: How differences between online and offline interaction influence social outcomes. *Current opinion in psychology*, 31, 16-21. <https://doi.org/10.1016/j.copsy.2019.06.022>
- Livingstone, S., Ólafsson, K., Helsper, E. J., Lupiáñez-Villanueva, F., Veltri, G. A., & Folkvord, F. (2017). Maximizing opportunities and minimizing risks for children online: The role of digital skills in emerging strategies of parental mediation. *Journal of communication*, 67(1), 82-105.
- MacLuhan, M., Fiore, Q., & Agel, J. (1987). *El medio es el mensaje*. Paidós.
- Marcelo-Martínez,, P., Yot-Domínguez, C., & Marcelo, C. (n.d.). Los docentes y las redes sociales: Usos y motivaciones. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 23(72).
- Marcus, G. E. (1995). Ethnography in/of the world system: The emergence of multi-sited ethnography. *Annual review of anthropology*, 24(1), 95-117.
- Marcus, G. E. (1995). Ethnography in/of the world system: The emergence of multi-sited ethnography. *Annual review of anthropology*, 24(1), 95-117.
- Mesch, G. (2005). A study of adolescents' online and offline social relationships. Oxford Internet Institute, Research Report, (8). <https://www.oii.ox.ac.uk/wp-content/uploads/old-docs/RR8.pdf>
- Miller, D. (2012). Chapter 7: Social Network site. In *Digital anthropology* (pp. 146-161). Berg.
- Miller, D., & Horst, H. A. (2012). Chapter 1. The Digital and the Human: A Prospectus for Digital Anthropology. In *Digital Anthropology* (pp. 3-35). Berg.
- Morahan-Martin, J., & Schumacher, P. (2003). Loneliness and social uses of the Internet. *Computers in human behavior*, 19(6), 659-671. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(03\)00040-2](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(03)00040-2)
- Morin, E. (1990). *Introducción al Pensamiento Complejo*. Ediciones ESF, París.
- Morin, E. (1999). *Los siete saberes para la educación del futuro*. UNESCO. <http://unesdoc.unesco.org/images/0011/001177/117740so.pdf>

- ONTSI. (2023). Impacto del aumento del uso de Internet y las redes sociales en la salud mental de jóvenes y adolescentes. <https://www.ontsi.es/sites/ontsi/files/2023-10/policybriefredesocialesaludmentaljovenesyadolescentes.pdf>
- Pastor Ruiz, Y., Martín Nieto, R., & Montes Vozmediano, M. (2019). Patrones de uso, control parental y acceso a la información de los adolescentes en la red. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 25(2), 995-1012. <https://dx.doi.org/10.5209/esmp.64821>
- Pew Research Center. (2022). Teens, Social Media and Technology 2022. <https://www.pewresearch.org/internet/2022/08/10/teens-social-media-and-technology-2022/>
- Pew Research Center. (2023). Teens, Social Media and Technology 2023. <https://www.pewresearch.org/internet/2023/12/11/teens-social-media-and-technology-2023/>
- Picciuolo Valls, J. L. (1999). Dentro y fuera de la pantalla. Apuntes para una Etnografía del Ciberespacio. In *Antropología del ciberespacio* (pp. 9-22). ABYA-YALA.
- Rocco Grasso, A. (2022). Understanding Digital Addiction: A Marketing Lens [Tesis Doctoral]. Universidad de Queensland. https://espace.library.uq.edu.au/view/UQ:52961c7/s4356596_phd_thesis.pdf
- Romero-López, M., Pichardo, C., De Hoces, I., & García-Berbén, T. (2021, Sep 30). Problematic Internet Use among University Students and Its Relationship with Social Skills. *Brain Sci.*, 11(10), 10.3390/brainsci11101301.
- Sáez Vacas, F. (2011, ene.-mar.). Nativos digitales, inteligencia digital. ¿Homo digitalis?. *Telos*, (86), 6-8. <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero086/homo-digitalis/>
- Sandoval, L. R. (2022). Tecnologías y vida cotidiana: una revisión del modelo de domesticación. *Contratexto*, (37), 287-314. <https://doi.org/10.26439/contratexto2022.n037.5351>
- Segoviano Hernández, J., & Tamez González, G. (2014). Muestreo estratificado. In *Métodos y técnicas cualitativas y cuantitativas aplicables a la investigación en ciencias sociales* (pp. 437-458). Tirant Humanidades.
- Skowronek, J., Seifert, A., & Lindberg, S. (2023). The mere presence of a smartphone reduces basal attentional performance 9363. *Scientific Reports*, 13(1 (9363)).
- Stonard, K. E. (n.d.). Technology-Assisted Adolescent Dating Violence and Abuse: A Factor Analysis of the Nature of Electronic Communication Technology Used Across Twelve Types of Abusive and Controlling Behaviour. *Journal of Child and Family Studies*, (28), 105-115. <https://doi.org/10.1007/s10826-018-1255-5>
- Turkle, S. (1984). *The Second Self: Computers and the Human Spirit* (1st ed.). Simon & Schuster.
- Twenge, J., Wang, W., Erickson, J., & Wilcox, B. (2022). Teens and Tech What Difference Does Family Structure Make? Institute for Family Studies. <https://ifstudies.org/ifs-admin/resources/reports/teensandtech-final-1.pdf>
- Unicef. (2023). Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades. https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/comunicacion/Informe_estatal_impacto-tecnologia-adolescencia.pdf

9. Anexos

Anexos

Anexo 1. Definición guión grupos focales

IMPORTANTE: a la hora de seguir el guion, será de mayor importancia no utilizar el concepto de “real” en contraposición a “virtual”. Y en el caso de que lo hagan las personas participantes, será MUY importante preguntarles por qué lo han hecho, por qué no incluyen dentro de su realidad lo digital (virtual). Este elemento es CLAVE para esta investigación.

PARTE 1: Introducción (15 minutos)

1. **Bienvenida** + explicación del proyecto con el fin de no generar un sesgo
2. **Presentación** de las personas **participantes + 1 palabra** que represente **su actitud** con las **TICS + 1 palabra** que represente **la actitud de sus hijas e hijos** con las **TICS**

NOTA: Se puede realizar en una ronda o tres, añadiendo cada vez un elemento más.

3. Ronda de preguntas que permiten **contextualizar** las **personas**:

- a. Presentación de la unidad familiar/no relevante para jóvenes/cursos en el que imparten
- b. Uso realizado por ellos de internet en general y de las RR.SS en particular
- c. Actitud adoptada (Activa-restrictiva) respecto a sus hijas e hijos y el uso que realizan de las TICS /por para la juventud: cómo intervienen su p.madres/para docentes: actitud en clase

NOTA: A estas alturas, no hace falta entrar en profundidad en esta cuestión sino tener una primera aproximación a su actitud frente a las TICS

PARTE 2 : Buscaremos obtener un mayor entendimiento de **SU cultura** (profundizaremos en torno a b.) (55 min)

1. **Individualmente** : Realización de un **mapa de interacción** de su contacto y uso cotidiano de las TICS. (35 min)

NOTAS I PARA LA REALIZACIÓN: Se les va guiando punto por punto para que vayan construyendo su mapa etapa por etapa.

NOTAS II PARA LA REALIZACIÓN: Para **docentes** : poner el énfasis también en el lado profesional y relacionado con su actividad en los centros y las relaciones que allí tienen lugar.

En éste tiene que reflejar:

- A. Contacto entre la esfera virtual y la esfera física:** (5 minutos)

- o Los lugares físicos (azul) en los que se conectan de una u otra forma con las TICS (casa, habitación, sala de estar, dormitorio, medio de transporte, trabajo, bar, ...)
- o Los lugares virtuales (verde) a los que se conectan (RR.SS (¿cuáles?), sitios de información, juegos, ...)

⇒ Que indiquen a qué sitios se conectan desde qué lugar

B. Contexto social de las interacción (quiénes les rodea físicamente, con quiénes se comunican físicamente y virtualmente en qué temporalidad. (10 minutos)

- Definir los agentes con los que se comunica en ambas esferas y los lugares definidos
 - Conocidas (familia, amigos, compis de trabajo/deporte/act.,)
 - Desconocidas pero de confianza - ¿Deberíamos de decir conocidas virtuales?-

(Habrá que intentar averiguar posteriormente cómo se construyó esta confianza)

- Desconocidas
- Definir los lazos que tienen con estas personas
 - Cercanos/lejanos
 - Geográficamente
 - Emocionalmente
 - Cotidianos/ esporádicos
- Las relaciones se (de)muestran en público o privado (tanto si hablamos de espacio físico como virtual) - Poner una PU o PR sobre el pósit

C. Actividades realizadas online o de forma mixta (10 minutos)

¿Hay algunas que se dan en ambas esferas a la vez?

- Socialización:
 - Mantener relaciones ya establecidas
 - Generar contactos/conexiones nuevas
- Diversión:
 - Mirar contenidos
 - Jugar a juegos
- Conocimiento:
 - Información/noticias
 - Información general (historia, tecnología, ecología, ...)
- Actividad social /educativa
 - Voluntariado
 - Formación

D. Comunicación (10 minutos)

- Canales utilizados
 - ¿Son siempre los mismos? ¿Cambia según las personas, las circunstancias?
 - Hay unos que son más relevantes que otros
- Frecuencia
 - TICS utilizadas en la comunicación diaria, otras no..
- Tipo de comunicación (cercana, lejana, íntima, ...)
- Público o privado

Material:

Una hoja A3/persona participante

Pósits:

- Azul (lugares físicos)
- Verde (lugares online)
- Pósits pequeños para redes y personas

2. Puesta en común : Explicación del mapa de interacción. (20 min)

NOTAS PARA LA REALIZACIÓN: Cada uno enseña lo suyo y a través de lo que vayan comentando se intenta genera debate/discusión partiendo de los puntos expuestos a continuación

Nota: Aquí, de forma general, es importante entender

Estos son los diferentes elementos sobre los que hay que profundizar para cada punto:

A. Contacto entre la esfera virtual y la esfera física

- Cómo se integra el espacio digital en el físico y viceversa:
 - ¿Se aíslan?, ¿compaginan?, ¿hay una decisión consciente del lugar físico en el que se entrega un espacio virtual?

B. Contexto social

Es importante intentar entender aquí si hay alguna relación que por tener especificidades propias de la esfera online tienen, ocupan, un lugar diferente en la escala de valores. ¿Cuáles son **las características** otorgadas a relaciones consideradas como más importantes, más verdaderas, más legítimas?

Para ello, es importante entender:

- Entender el tipo de relaciones que existen en las diferentes esferas.
 - ¿Cómo se establecieron?
 - ¿Cómo se genera la confianza con personas online?
- Entender la temporalidad de las interacciones respecto a las TICs utilizadas y a la tipología relacional de las personas con quienes se relacionan.
- El tipo de lazos según las TICs utilizadas, situación geográfica, etc.
- El establecimiento de las fronteras entre lo íntimo y lo público

C. Actividad

En la misma línea que el punto anterior, es importante intentar entender aquí si hay alguna actividad que por tener especificidades propias de la esfera online tienen, ocupan, un lugar diferente en la escala de valores

¿Cuáles son **las características** otorgadas a relaciones consideradas como más importantes, más verdaderas, más legítimas?

D. Comunicación

Es importante aquí entender el lugar de los canales de comunicación en la comunicación misma (es decir, hasta qué punto forman parte del mensaje en sí) y en las relaciones en las que se emplean.

- Entender la tensión de los privado/público
- Entender la legitimidad de los canales utilizados y de cómo transmiten la legitimidad a los mensajes también

PARTE 3: Buscaremos obtener un mayor entendimiento de los **puntos de encuentro y desencuentros existentes** entre las personas adultas y la juventud (profundizaremos en torno a c.) (20 minutos)

Partiendo del mapa que han realizado

Para las personas adultas/docentes :

- Preguntarles sobre cómo ven el de sus hijas e hijos.
 - ¿Dónde consideran que es diferente;
 - ¿Qué opinan sobre esta diferencia?;
 - ¿Cómo intervienen en cuanto a restricciones respecto al uso que éstos realizan de las TICs?
 - Para **docentes** : como herramienta de aprendizaje

Para las personas jóvenes

- Preguntarles sobre cómo intervienen sus padres/madres/tutores/profesorado sobre sus actividades realizadas en línea...
 - ¿Dónde suelen las personas adultas incidir/prohibir/actuar sobre sus interacciones con las RR.SS?
 - ¿Qué opinan sobre estos puntos de interacción?;
 - ¿Sienten que las personas adultas (les) entienden? ¿Entienden de lo que tratan sus actividades?
 - ¿Qué opinan sobre los elementos de prohibición impuestos por las personas adultas de su entorno?
 - ¿Cuáles son los puntos de mayor diferencia que observan entre el uso que hacen de Internet y las RR.SS y el que hacen de las mismas las personas adultas?

Anexo 2. Tabla de perfiles

Muestra grupo jóvenes de 14 a 16 años

	Género		Tiempo pasado en las rr.ss (1)		Actividades realizadas		rr.ss principales utilizadas		Tipo de mediación	
	M	F	< 6h	> 6h	Entretenimiento	Interactuar	IG, TT, WA	YT, D, T, TT	Activa (2)	Restringida (3)
P1	X			X	X			X		X
P2	X			X	X		X		X	
P3	X		X			X	X		X	
P4		X		X	X			X		X
P5		X		X	X		X		X	
P6		X	X			X	X			X

Tabla 1. Diseño de la muestra para el grupo focal con jóvenes de entre 14 y 16 años.

(1) Contemplar los tiempos pasados en todas las plataformas en su conjunto: Instagram (IG), TikTok (TT), Twitch (T), Discord (D), Whatsapp (WA), Spotify (SP), Youtube (YT), ...

(2) Se habla y explica el media y se comparte la actividad

(3) Se establecen reglas cerradas, tiempos limitados y se prohíbe cierto tipo de actividades + se establecen técnicas de control

(3 y 4) vienen de Livingstone, S., et.al (2017). Maximizing opportunities and minimizing risks for children online: The role of digital skills in emerging strategies of parental mediation. Journal of communication, 67(1), (82-105.)

Muestra grupo jóvenes de 17 a 19 años

	Género		Tiempo pasado en las RR.SS.*		Actividades realizadas			RR.SS. principales utilizadas	
	M	F	< 6h	> 6h	Ocio	Interactuar	Informarse	IG, TT, WA	YT, D, T, TT
P1	X			X	X				X
P2	X			X		X	X	X	
P3	X		X			X		X	
P4		X		X	X				X
P5		X		X		X	X	X	
P6		X	X			X		X	

Tabla 2. Diseño de la muestra para el grupo focal con jóvenes de entre 17 y 19 años.

*Contemplar los tiempos pasados en todas las plataformas en su conjunto: *Instagram (IG), TikTok (TT), Twitch (T), Discord (D), WhatsApp (WA), Spotify (SP), Youtube (YT), ...*

Muestra padres/madres/tutores

	Género		Hijo	Hija	Sí	No	Activa (3)	Restrictiva (4)
	M	F						
P1	X		X		X		X	
P2	X			X		X		X
P3		X	X		X		X	
P4		X	X			X		X
P5		X		X	X		X	
P6		X		X		X		X

Tabla 3. Diseño de la muestra para el grupo focal con padres, madres y/o tutores.

(1) Según Pastor Ruiz et al. (2019, 999) el control parental sobre el uso de los hijos e hijas decae con la edad así que hay que intentar que los hijos e hijas de la muestra tengan entre 14 y 16 años.

(2) *Digital Behavior = Digital Skills* = En el caso de lo que nos interesa aquí, sería cuestión de centrarse en el hecho de saber manejarse o no dentro de las redes sociales. En este sentido, nos quedamos en la vertiente social de las digital skills. (*DigComp Framework*)

1.(DC.2) **Comunicación y colaboración:**

- Interactuar, comunicar y colaborar a través de tecnologías digitales mientras se es consciente de la diversidad cultural y generacional.
- Participar en la sociedad a través de servicios digitales públicos y privados y ciudadanía participativa.
- Gestionar su presencia digital, identidad y reputación.

2.(DC.4) **Seguridad**

- Proteger los dispositivos, contenidos, información personal y la privacidad en entornos digitales.
- Proteger la salud mental y física y ser consciente de las tecnologías digitales para el bienestar social y la inclusión social.
- Ser consciente del impacto medioambiental de las tecnologías digitales y de su uso.

+frecuencia de la actividad online de los padres/madres/tutores

(3) Se habla y explica el medio y se comparte la actividad

(4) Se establecen reglas cerradas, tiempos limitados y se prohíbe cierto tipo de actividades + se establecen técnicas de control

(3 y 4) vienen de Livingstone, S., et.al (2017). *Maximizing opportunities and minimizing risks for children online: The role of digital skills in emerging strategies of parental mediation. Journal of communication*, 67(1), 82-105.)

Muestra cuerpo docente

	Género		Tipo de institución			Comportamiento digital (1)		Edad (2)		Uso de las TIC en aula	
	M	F	ESO	Bach	FP	Sí	No	30-50	51-60+	Prohibición	Regulación/ Educación
P1	X		X				X	X		X	
P2		X	X			X		X			X
P3	X			X			X		X	X	
P4		X		X		X		X			X
P5	X				X		X	X			X
P6		X			X	X			X	X	

Tabla 4. Diseño de la muestra para el grupo focal con docentes.

(1) *Digital Behavior = Digital Skills* = En el caso de lo que nos interesa aquí, sería cuestión de centrarse en el hecho de saber manejarse o no dentro de las redes sociales. En este sentido, nos quedamos en la vertiente social de las habilidades digitales (*DigComp Framework*)

1.(DC.2) **Comunicación y colaboración:**

- Interactuar, comunicar y colaborar a través de tecnologías digitales mientras se es consciente de la diversidad cultural y generacional.
- Participar en la sociedad a través de servicios digitales públicos y privados y ciudadanía participativa.
- Gestionar su presencia digital, identidad y reputación.

2.(DC.4) **Seguridad**

- Proteger los dispositivos, contenidos, información personal y la privacidad en entornos digitales.
- Proteger la salud mental y física y ser consciente de las tecnologías digitales para el bienestar social y la inclusión social.
- Ser consciente del impacto medioambiental de las tecnologías digitales y de su uso.
-

+frecuencia de la actividad online de las personas adultas

(2) Marcelo-Martínez, P., Yot-Domínguez, C., & Marcelo, C. (2023). Los docentes y las redes sociales: Usos y motivaciones. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 23(72). <https://doi.org/10.6018/red.523561>

10. Anexo 3

Tablas de análisis conceptual

Anexo 3. Tablas de análisis conceptual

1. Lo público y lo privado

¿Qué es considerado como un espacio privado y qué como un espacio público?

→ ¿Existen límites claros?

→ ¿Existe fluidez entre los espacios y las dinámicas que en éstos tienen lugar?

¿Quiénes ocupan estos espacios?

¿A quiénes están destinados estos espacios?

¿Dónde se ubican las personas que ocupan estos espacios?

→ Geográficamente

→ Relacionalmente

¿Cómo se generaron/construyeron estos espacios?

¿Cómo se establecen las relaciones en estos espacios (públicos/privados)?

→ ¿Quién es admitido o admitida, dónde y por qué?

Concepto	Variables	Indicadores
Espacios	Digitales	Redes sociales
		Foros
		Mensajerías diversas
	Físicos	Compartidos (Cocina, sala de estar, bares, cafeterías, ...)
		Individuales/privados
	Compartidos	Físicos
		Virtuales
		Con personas conocidas
		Con extraños
	Privados	Físicos
		Virtuales
		Con personas conocidas
		Con extraños
	Mixtos (tanto virtual como físico)	Lugar de actividad individual
Lugar de actividad compartida (casa, trabajo, bar con amigos)		
Relación	Personas conocidas	Familiares

Concepto	Variables	Indicadores
(¿Cuáles son privadas?, ¿cuáles son públicas?) ¿Cómo se entiende lo público? y lo privado?		Amigues directos
		Amigues de amigues
		Conocides en físico
		Conocides únicamente OL
	Extraños	De confianza
		No conocides de confianza
		No conocides sin confianza
		Personas conocidas (<u>Stars</u>)
	De confianza	Círculos en común
		Tiempo en contacto
		Persona pública
		Familiares
	Público	Limitado
Amigues		
De confianza		
Cualquiera		
	Abierto	Familia
		Amigues
		De confianza
		Cualquiera
Privado	Limitado	Familia
		Amigues
		De confianza
		Cualquiera
	Abierto	Familia
		Amigues
		De confianza
		Cualquiera
Canales de comunicación	Cotidianos	Familia cercana geo.
		Familia cercana emocionalmente
		Familia lejana geo.
		Familia lejana emocionalmente
		Amigues <u>cercanos geo.</u>

Concepto	Variables	Indicadores	
		Amigues cercana emocionalmente	
		Amigues lejanos emocionalmente	
		Amigues <u>lejanos geo.</u>	
		Comunidad online	
	Extraordinarios		Familia cercana geo.
			Familia cercana emocionalmente
			Familia lejana geo.
			Familia lejana emocionalmente
			Amigues <u>cercanos geo.</u>
			Amigues cercana emocionalmente
			Amigues lejanos emocionalmente
			Amigues <u>lejanos geo.</u>
			Comunidad online

Tabla 5. Análisis conceptual alrededor de lo privado y lo público: los espacios, los canales de comunicación y las relaciones que se dan en los mismos.

2.Lo digital y lo físico

Espacios y continuidad

- Privado/público
- Cohabitación de ámbitos (diferentes de la vida)
- Digital/físico

¿Qué actividad tiene/recibe mayor respeto al realizarse simultáneamente en el espacio virtual y físico?

- ¿Cómo, en base a qué, se construye la reputación de cada esfera?
- ¿Cuáles son los elementos clave en esta construcción?
- ¿Cómo se construye la legitimidad de algo invisible/inmaterial?
- ¿Cómo se construye la legitimidad de algo que sale de la esfera de la adultez?

El espacio digital ha de ser considerado como un espacio más de interacción de la vida cotidiana, a la misma altura que cualquier otro espacio vital

→ ¿Cómo se hace cuando este espacio es invisible?

→ ¿Cómo se entiende, trabaja la materialidad de Internet ?

→ Dentro de esta continuidad, ¿cuáles son los nodos que unen los espacios virtuales con los físicos?

- Representa un plano más de la realidad.

Las herramientas digitales no son inamovibles, no vienen dadas sino que se apropia, se construyen según las especificidades del lugar en el que están desplegadas.

Concepto	Variables	Indicadores
Espacios separados	Digital	Privado
		Público
		Colectivo
		Individual
	Físico	Privado
		Público
		Colectivo
		Individual
Espacios coexistentes (digital y físico)	Lugar	Trabajo/escuela
		Lugar compartido con familia
		Lugar compartido con amigos
		Espacio colectivo (bus, tren, metro, ...)
	Actividad realizada	Comunicación
		Juego
		Información
		Música

Concepto	Variables	Indicadores	
		Investigación	
"Juego de poder" (Qué actividad tiene/recibe mayor respeto al realizarse simultáneamente en el espacio digital y físico)	Actividad	Materialidad (Que sea visible)	
		Legitimidad	
		Productividad	
	Colectividad	Visible	
		Invisible	
	Sociabilidad	Visible	
		Invisible	
	Materialidad	Visible	
		Invisible	
	Espacio digital	Materialidad	Visible
			Invisible
			Legítima
Actividad		legítima	
		ilegítima	
		Utilidad	
	(i) Legitimidad	Conocimiento/Códigos reconocidos en el mundo físico	
		Temporalidad	
		Utilidad	
Espacio físico	Materialidad	Visible	
		Invisible	
		Legítima	
	Actividad	legítima	
		ilegítima	
		Utilidad	
	(i) Legitimidad	Temporalidad	
		Utilidad	

Tabla 6. Análisis conceptual alrededor de lo digital y lo físico: coexistencia de ambos espacios y juegos de poder que se pueden dar en ambos.

3.Socialización

¿Se relacionan, entremezclan las redes establecidas en el espacio físico y digital?

→ ¿Cuáles son los puntos de encuentro y los puntos de desencuentro?

→ ¿Son estables? Entre personas, momentos, redes, ¿...?

¿Cuáles son las dimensiones que logran tomar las comunidades a través de la digitalidad?

→ ¿Se abren?, ¿Se cierran?, ¿Se expanden?

¿Dónde podemos ubicar la realidad en la tensión entre lo físico y lo digital?

→ ¿En las relaciones?, ¿las actividades realizadas?

→ ¿Se les otorga el mismo grado de realidad (e indirectamente seriedad) según la esfera en la que se tienen lugar?

¿Cómo generamos nuestra identidad hoy en día, nuestra imagen social?

→ ¿Cómo se interrelacionan las diferentes esferas (física, digital, familiar, compartida, ...) para fomentar esta identidad?

¿Cómo se gestiona y vive la comunicación en un plano en el que la comunicación llega a tener:

→ Vertientes físicas y virtuales?,

→ ¿Intensidades y fronteras diferentes?

→ ¿Códigos de comunicación particulares?

Concepto	Variables	Indicadores
Red	Física	Familia
		Amigues
		De confianza
		Cualquiera
		Afinidades peculiares (políticas, artísticas, minoría, ...)
	Online	Familia
		Amigues
		De confianza
		Cualquiera
		Afinidades peculiares (políticas, artísticas, minoría, ...)
	Mixta	Familia
		Amigues
		De confianza
		Cualquiera
		Afinidades peculiares (políticas, artísticas, minoría, ...)
Comunidad	Política	Lucha

Concepto	Variables	Indicadores
	Identitaria	Género
		Política
		Valores (ecologistas, animalistas, ...)
	Artística	Gráfico
		Musical
		XXX
	Sin fronteras	Física
		Online
		Mixta
Tensión físico-digital	Apertura	geográfica
		social
		del conocimiento
	Aislamiento con internet: Lo digital "gana" sobre lo físico (pensamiento)	Preponderancia de relaciones virtuales
		Ocupación intensa de espacios privados (habitaciones)
	Aislamiento <u>sin</u> internet: No tener acceso	geográfica
		social
		del conocimiento
	Seguridad (Lo abstracto de lo digital)	No se conoce en persona
		No se conoce la fuente
		Abstracción de los lazos visibles entre las relaciones
	Conflicto respecto a la realidad	Validez de relaciones online cuestionada
		Infravaloración de la virtualidad
		La realidad, sólo existe en el mundo físico
Identidad virtual	Participación	Activa
		Pasiva
	Participación activa (razón)	Red
		Reconocimiento
		Socialización
		Participación ciudadana
	Participación activa (forma)	Comentarios

Concepto	Variables	Indicadores
		Fotos
		Compartir contenidos variados autoproducidos
		Compartir contenidos variados producidos por terceros
	Participación pasiva (razón)	Seguridad
		Tiempo
		Control externo sobre actividad
		Desinterés
	Participación pasiva (forma)	Leer perfil/información de otros
		Informarse en general
		Compartir contenidos variados producidos por terceros
Comunicación	Canales utilizados (utilidad)	Según las personas (Intensidad de los lazos)
		Como parte del mensaje
		Según la geografía
	Intensidad	Dependiendo de los lazos
		Depende de la relación
		Depende de dónde se encuentra la persona
		Depende el canal

Tabla 7. Análisis conceptual alrededor de la socialización: los conceptos de red y comunidad, la tensión entre lo físico y lo digital, la identidad y la comunicación.

4. Empobrecimiento cultural

Internet es una ventana al mundo y a la diversidad

→ Acceso a información

¿Estamos realmente encerradas en nuestro mundo individualista cuando navegamos en la red?

Internet es una ventana al conocimiento, a la diversidad de opinión-

→ Tipo de información accesible cerca

→ Tipo de información generada fuera de las fronteras de nuestra esfera física

¿Cuáles son los universos que se abren ante las personas navegantas y usuarias de las TIC?

¿Esas cosas a las que no habiéramos accedido en el caso de no realizar un uso de las TIC?

→ Diversidad de culturas

→ Diversidad de ideas

→ Diversidad de enfoques en torno a ciertos temas

→ Diversidad de realidades

¿Cómo forjamos nuestra opinión, punto de vista sobre la sociedad que nos rodea?

¿Con qué tipo de información y/o personas entramos en contacto en la web que nos permite abrir cierta perspectiva en cuanto a la sociedad que nos rodea?

→ Diálogo fuera de la burbuja de conocimiento

→ Diálogo fuera de la burbuja social

→ Diálogo fuera de la burbuja socioeconómica.

Concepto	Variables	Indicadores
Información	Cercana	Fuentes conocidas
		Fuentes desconocidas
	Lejana	Fuentes conocidas
		Fuentes desconocidas
	Puntos de vista	Similares
		Diferentes
Diversidad (Apertura de las fronteras físicas)	Cultural (contacto con otras formas de ser y hacer en nuestro entorno cercano y lejano)	Dentro de un contexto sociocultural inicial
		Fuera de un contexto sociocultural inicial
	Diversidad de ideas	Dentro de un contexto sociocultural inicial
		Fuera de un contexto sociocultural inicial
	Diversidad de enfoques en torno a ciertos temas	Dentro de un contexto sociocultural inicial
		Fuera de un contexto sociocultural inicial
	Diversidad de realidades	Dentro de un contexto sociocultural inicial
		Fuera de un contexto sociocultural inicial
Diálogo (Apertura a otros discursos)	Fuera de la burbuja de información	Dentro de un contexto sociocultural inicial
		Fuera de un contexto sociocultural inicial
	Fuera de la burbuja social	Dentro de un contexto sociocultural inicial
		Fuera de un contexto sociocultural inicial
	Fuera de la burbuja socioeconómica	Dentro de un contexto sociocultural inicial
		Fuera de un contexto sociocultural inicial

Tabla 8. Análisis de los conceptos de información, diversidad y diálogo.

5. La atención

Si consideramos que las esferas digital y física conviven en el mismo plano de la misma forma que lo hacen la vida privada y pública, la vida profesional y la familia se requieren establecer ciertos rituales con el fin de poder entrar y salir de las diferentes esferas de una forma 'smooth'.

Concepto	Variables	Indicadores
Tensión	Entre esferas	Digital
		Física
		Mixtas
	En temporalidad	Entre tiempos físicos y tiempos virtuales
		Entre temporalidad y atemporalidad
		Entre continuidad y discontinuidad
	En velocidad	Online: viralidad (tiempo virtual)
		Offline: Lento, progresivo, secuencial
	En tipo de relaciones	Digital, pero (muy) cercanas emocionalmente
		Digital pero lejanas emocionalmente
		Físicas, pero (muy) cercanas emocionalmente
		Físicas pero lejanas emocionalmente
		Físicas pero lejanas emocionalmente
Saturación	Emocional	Intensidad en relaciones personales
		Continuidad
	Laboral/Estudio	Separación menos clara de los espacios
		Falta de rituales de cambio de ámbitos
	Espacios de acción	Continuidad de interacción a veces incontrolable fuera del ámbito físico.
		Multiplicación de espacios
		Simultaneidad

Tabla 9. Análisis del concepto de atención: tensión y saturación.

Mi realidad conectada

Sí, también soy digital

Un estudio de Fundación Cibervoluntarios

Investigadora Principal: Inés Dinant

Equipo de investigación: Óscar Espiritusanto, Antonio Fumero

Con la colaboración de:

I.E.S. Aguadulce, Andalucía.
I.E.S. IES Nosa Señora dos Ollos Grandes, Galicia
I.E.S. Santiago Apóstol, Extremadura.
I.E.S. Joaquín Sama, Extremadura.
I.E.S. Al-Ándalus, Andalucía.
I.E.S. Monterroso, Andalucía.
I.E.S. Sierra Palomera, Aragón.
Escola Fedac Lleida, Cataluña.
I.E.S. Rambla de Nogalte, Región de Murcia.
I.E.S. Sabino Berthelot, Canarias.
I.E.S. Vega de Mar, Andalucía.
Institut Salvador Sunyer i Americ, Cataluña.
I.E.S. Sedaví, Sedaví, Comunidad Valenciana.
I.E.S. La Cañuela, Castilla La Mancha.
I.E.S. Virgen de La Luz, Asturias.
IES Bergidum Flavium, Castilla y León.
Colegio Arenas Sur, Canarias.
Centro Integrado Cuatrovientos, Navarra.
CEO Príncipe de Asturias, Cantabria.
I.E.S. Delgado Hernandez, Andalucía.
I.E.S. Lluçmajor, Baleares.
Colegio Guzmán el Bueno, Comunidad de Madrid.
I.E.S. Ramón Caamaño, Galicia.
I.E.S. Cástulo, Andalucía.
I.E.S. Ullia Fidentia, Andalucía.
I.E.S. Santa María, Baleares.
I.E.S. Fuente Fresnedo, Cantabria.
I.E.S. Txurdinaga Behekoa, País Vasco.
I.E.S. Galileo, Andalucía.
I.E.S. Bajo Cinca, Aragón.
Colegio Alonai, Comunidad Valenciana.
I.E.S. Ortega y Rubio, Región de Murcia.
Institut Ronda, Cataluña.
I.E.S. Cartuja, Andalucía.
Institut Caparrella, Cataluña.
I.E.S. Calderón de la Barca, Comunidad de Madrid.
I.E.S. Puertas del Campo, Ceuta.
I.E.S. Fuente de San Luis, Comunidad Valenciana.
I.E.S. Diego Llorente, Andalucía.
I.E.S. Virgen de la Encina, Castilla y León.
Institut-Escola El Morsell, Cataluña.
Institut Bellvitge, Cataluña.
I.E.S. Pedro Antonio Ruiz Riquelme, Región de Murcia.
I.E.S. Santísima Trinidad, Andalucía.
I.E.S. Lázaro Cárdenas, Comunidad de Madrid.
Eguzkitza BHI, País Vasco.
I.E.S. Comuneros de Castilla, Castilla y León.
Escola institut el viver, Cataluña.
I.E.S. Camino de Santiago, Castilla y León.
I.E.S. Benazaire, Extremadura.
Institut de Guissona, Cataluña.
I.E.S. Santa Clara, Cantabria.
I.E.S. Goya, Aragón.
I.E.S. Duques de Nájera, La Rioja.
I.E.S. Felipe II, Región de Murcia.
I.E.S. la Hoya de Bunyol, Comunidad Valenciana.
I.E.S. Gonzalo De Berceo, La Rioja.
CPIFP Federica Montseny, Comunidad de Madrid.
Edufy Formación, Andalucía.
IES El Prat Torreblanca, Comunidad Valenciana.
IES Emperador Carlos, Castilla y León.
I.E.S. Caminás, Comunidad Valenciana.
FEDAC XARXA BERGA, Cataluña.
Ies Sos Baynat, Cataluña.
IES Delgado Hernández, Andalucía.
IES Rosalia Mera, Galicia.
IES Julio Caro Baroja, Navarra.
IES Alfonso X el Sabio, Región de Murcia.
IES Martín de Bertendona, País Vasco.
IES Ibaialde, Navarra.

Derechos de autoría sobre todos los contenidos de este informe.

Permitida su reproducción total o parcial con cita.

2024