

Héctor Puente Bienvenido, Universidad Francisco de Vitoria y Colectivo Enjuegarte

Marta Fernández Ruiz, Colectivo Enjuegarte

Costán Sequeiros Bruna, Colectivo Enjuegarte

Mélida López Jiménez, Colectivo Enjuegarte

Los estudios sobre jóvenes y TICs en España

El presente trabajo consiste en una revisión desde una perspectiva socio-histórica acerca de los estudios y análisis sobre juventud y nuevas tecnologías de la información y comunicación realizados en España en las últimas tres décadas (entre 1985 y 2015). Planteado como una panorámica o estado de la cuestión que parte de los primeros estudios realizados, se reflexiona sobre el presente de los y las jóvenes y las nuevas tecnologías; esbozando una perspectiva o cuadro que proyecta las tendencias de futuro en el campo de estudios de la juventud y las NTICs. Debido a la creciente ubicuidad y accesibilidad de las nuevas tecnologías y a la emergencia de dispositivos que reconfiguran las prácticas, espacios, imaginarios y culturas juveniles, estamos asistiendo a una creciente presencia de nuevas formas de prácticas sociales que están cambiando en alcance, modalidades y procesos de interacción entre la juventud española y que permean múltiples ámbitos de la realidad social (siendo sensibles a las particularidades de los distintos trabajos realizados tanto a nivel nacional como autonómico).

Palabras clave: NTICs, jóvenes, estudios digitales, Internet, móviles, redes sociales, tabletas, videojuegos.

1. Introducción y breve panorámica de las NTICS y la juventud española

El mundo cambia a un ritmo cada vez más rápido. Allá donde la vida de un campesino o campesina medieval podía permanecer en unos parámetros muy similares a la que hubiera tenido su padre o su abuela (incluso muchas generaciones antes), la vida contemporánea cambia a una velocidad tan alta que se producen alteraciones profundas en la forma de interactuar de las personas no en el plazo de una generación, sino incluso varias veces en el interior de cada una. Este acelerón del tiempo histórico tiene numerosas causas, pero una de las más importantes es el avance científico/tecnológico y la difusión de nuevos tipos de productos que llegan a los ciudadanos cada pocos años.

Las nuevas tecnologías de la información y el conocimiento (NTICs a partir de ahora) se encuentran en el centro de gran parte de las transformaciones que se están dando en el mundo moderno, especialmente a partir de la extensión de dispositivos como Internet. En su avidez por nuevas experiencias y productos, los colectivos más jóvenes suelen ser los primeros en abrazar las NTICs, adaptando su uso a nuevas necesidades e ideas, llevando con ello a una difusión de formas novedosas de relación y comunicación que rápidamente van permeando en otros colectivos y ámbitos.

Aunque algunos autores ubiquen la aparición de las NTICs a mediados de los 90 (Berrios y Buxarrais, 2005), lo cierto es que éstas tienen su origen bastante antes. En Estados Unidos se puede hablar de ellas ya en los años 70 sin ningún problema y, aunque en España su entrada es posterior, creemos que el punto de partida para hablar de las NTICs en nuestro país debería situarse a principios de los 80.

Prueba de esto es que uno de los primeros monográficos sobre las nuevas tecnologías en la juventud se publica tan pronto como 1986, en el número 21 de la Revista de Estudios de Juventud (INJUVE, 1986), en el cual se analizan cuestiones como la imagen de la juventud en los medios de comunicación del momento, su relación con el futuro, las transformaciones que las nuevas tecnologías implican para la vida cotidiana, etc.

Desde prácticamente el principio, la juventud es la mayor usuaria de Internet, como señala Zárraga en su libro de 1998 *“Usos actuales de Internet por colectivos juveniles”*, un texto que hoy día es muy difícil de acceder. Pero este hecho señala de modo claro la fuerte relación que se establece entre la juventud y la difusión de las nuevas tecnologías.

El Instituto de la Juventud (INJUVE a partir de ahora) publica otro informe dedicado a la juventud y las nuevas tecnologías en 1999, donde se analizan en profundidad las relaciones entre los y las jóvenes y las nuevas tecnologías, el mercado de trabajo, la telefonía, el entorno multimedia, el teletrabajo, etc.

Por esa misma época, Amando de Miguel y Roberto-Luciano Barbeito (1997) publican un extenso trabajo sobre el fenómeno de la telefonía móvil, novedoso en aquel entonces. Analizan cuestiones como los grupos de amigos, el uso que se le da a esa nueva tecnología, el modo en que cambia la interacción, el proceso de expansión/resistencia al móvil, etc. Todo ello, por medio de muchas entrevistas y análisis para todas las cohortes de edad (por aquel entonces, el mayor uso era de adultos que lo tenían por cuestiones de trabajo), aunque prestando bastante atención a la juventud. (1)

(1)

Tan sólo dos años después, la Fundación Airtel/Encuentro, bajo la dirección de Martín (1999), publicaría el estudio titulado “La telefonía móvil en la sociedad española”. Como afirma Antolínez (2012), dichos estudios pioneros trabajan especialmente la población adulta, con menor énfasis en otros colectivos como la juventud debido a que tenían por entonces menor acceso a teléfonos móviles que el colectivo ejecutivo o de empresa. Por otro lado, de acuerdo con Lasén (2006), esta primera etapa coincidente con la aparición de los primeros terminales, se caracterizó por la presencia de una serie de discursos tecnofóbicos que asociaban, tal y como ha ocurrido con otras tecnologías novedosas, a los teléfonos móviles con peligros variados como las adicciones o la dependencia (en este caso, la “telefonitis”) inscribiéndose en los discursos conocidos como *media panics*.

2. Jóvenes e Internet: la complejidad del escenario

No es posible aquí profundizar en estos dos conceptos de manera más reflexiva, no obstante, es necesaria una breve acotación.

Según la RAE Internet es una *“Red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras mediante un protocolo especial de comunicación”*. A parte de las nociones manifiestas, en esta definición los conceptos *hardware* y *software* están latentes. Podría decirse que al encontrarse éstos en un estado de evolución permanente el propio concepto Internet se transforma de manera constante y flexible, incorporando nuevos significados e imaginarios. Un ejemplo de esto sería el modo en que el binomio Internet-ordenador se ha ido transformando incorporando nuevas posibilidades de asociación tales como: IoT (*Internet of Things*), *smartphones*, *smartgrids*, *wearables*, etc.

De este modo Internet representa un elemento físico (a través del dispositivo utilizado para el acceso); una finalidad o utilización como herramienta para la consecución de un fin (en función de la orientación de la acción); y, lo que resulta más destacable, un espacio simbólico con capacidad mediadora y transversal a multitud de espacios, tiempos,

relaciones, instituciones y relaciones que conforman nuestra cotidianidad. Esta pluralidad permite que otros significados operen de manera paradigmática con el concepto Internet. Nociones como información, ubicuidad, movilidad, conexión, nube, multitarea, hipertexto, navegación, etc., forman parte del extenso imaginario colectivo tecnológico. Creemos importante destacar este aspecto complejo de la aproximación al fenómeno debido a la observación de un excesivo reduccionismo de algunas labores de investigación realizadas en la materia.

En relación al concepto “jóvenes” nos gustaría señalar que a veces es necesario mantener una mirada vigilante frente a los fenómenos sociales analizados, en este sentido es preciso recordar que la propia noción de juventud es una construcción social, por tanto resulta inevitable tener presente el devenir de lo que hoy entendemos por “jóvenes” en Occidente. De este modo la juventud es representada con una naturalidad plena en el nuevo escenario tecnológico, conceptos como “nativos digitales” o “nativos interactivos” (García Fernández, 2009) afianzan una brecha generacional enunciada frecuentemente. Y es precisamente en la amenaza a esta racionalidad o lógica lineal donde el discurso del riesgo se consolida.

Es posible encontrar cuatro líneas principales en los estudios: educación, familia, usos de Internet orientados al ocio y a la comunicación, y participación política. Las dos primeras comparten un extenso discurso del riesgo.

Como se verá más adelante, muchos de los trabajos coinciden en la construcción del mito juventud/tecnología (mediante nativos digitales o interactivos, etc., obviando posibles diferencias socioeconómicas, culturales o geográficas de trasfondo), situando a la población juvenil y adolescente en el centro de una sociedad en constante transformación por la mediación de las NTICs. Pero al mismo tiempo se legitima un discurso del miedo (tecnofóbico) apelando a un mayor control por parte de las instituciones legítimas (escuela y familia), quienes, por otro lado, no cuentan con las capacidades y recursos necesarios para desempeñar dicho control. Por otro lado, parte del emergente discurso del miedo se apoya en una limitada utilización por parte de la juventud de las NTICs, ya que son las prácticas ociosas y comunicativas las que prevalecen sobre la búsqueda o gestión de la información, o sobre la potencialidad total de la red.

En un contexto en el cual las empresas privadas son quienes determinan en gran medida la deriva de los inminentes cambios tecnológicos, la fiebre tecnologicista, que impregna una nueva y recuperada convicción en el progreso, sitúa a los y las jóvenes en el centro de dicha evolución hacia una ciudadanía inteligente y conectada.

Ante este escenario son muchas las preguntas posibles. Alguna de ellas quizá pase por repensar la noción de alfabetización tecnológica, y no se trate sólo de poder seguir el ritmo de los acelerados cambios, sino de poder ser parte activa de ellos. Por otro lado es difícil resistir tentaciones reduccionistas que enfoquen simplemente la punta del iceberg y que impidan entender como Internet, y los usos y transformaciones de la red derivados, atraviesan, resaltan y desenmascaran entramados y complejos procesos de una sociedad globalizada y capitalista, incidiendo de una forma abrupta en lo mejor y peor de tal contexto.

3. El presente de los estudios sobre jóvenes y NTICs. Prácticas, culturas digitales y procesos de cambio social

Si adelantamos el reloj hasta el comienzo del siglo XXI, con la extensión de las NTICs se ha observado una pareja proliferación de estudios al respecto, que han ganado en profundidad y variedad con respecto a los estudios pioneros de finales del siglo XX.

3.1 Internet

Desde INJUVE se han publicado muchos trabajos en relación a jóvenes e Internet. En 2004 se publica "*Jóvenes, relaciones familiares y tecnología de la información y de la comunicación*". El objetivo de este estudio es analizar cómo las NTICs, que conforman y diseñan el modelo de sociedad prevalente actualmente, la Sociedad de la Información (Castells, 2001), afectan, modulan y condicionan la vida de los y las jóvenes en sus relaciones familiares.

En 2006 publica "*Jóvenes y cultura messenger*", el informe realiza una gran aportación al analizar el papel de las NTICs como elementos de socialización y factores condicionantes del proceso vital y laboral de los y las jóvenes. La investigación buscaba evidencias sobre los procesos de reestructuración y cambio social a partir del estudio de las relaciones entre ocio, trabajo y tecnología en la vida de la juventud. En su trabajo destacan dos posturas predominantes: por un lado aquellas que sostienen que las NTICs suponen una erosión de los límites entre infancia y la edad adulta y las que las entienden como un recurso de liberación para los y las jóvenes. Esta erosión guarda relación con la vulnerabilidad y conecta con un creciente discurso del miedo.

En el año 2011 se publica "*Adolescentes digitales*", a través de sus capítulos se aportan herramientas analíticas para el futuro. En el capítulo "*Consecuencias futuras del despertar de una generación de adolescentes digitales. Escenarios posibles*", presentan cuatro escenarios posibles: la pervivencia de las "brechas", la capacidad de los y las jóvenes, el control y la obligatoriedad y la pervivencia de la palabra frente a la imagen. En otro capítulo aparece la noción de "nativos digitales" o interactivos.

Un año después, en 2012, se publica "*Juventud y Educación ante las nuevas sociedades tecnológicas del siglo XXI*", cuyo objetivo era conocer las principales tendencias que van a afectar a los sistemas educativos. En este mismo año, el "*Informe Juventud en España*" (IJE, 2012) destaca que la auténtica brecha digital en la juventud está en el estatus social y formativo. El uso tecnológico y de Internet dependería así del nivel socioeconómico (mayor uso cuanto más alto sea el estatus), con una brecha clara entre la juventud de estatus inferior y el resto. Igualmente, aquellos de nacionalidad española (o de doble nacionalidad) usan las NTICs con mayor frecuencia que los que no la tienen, así como usan mayor variedad de funciones.

En 2003 también hay un estudio sobre la influencia de las tecnologías de la información y comunicación en la vida de los chicos y chicas de 12 a 16 años realizado por el Instituto de Infancia y Mundo Urbano de Barcelona (Gil, et al., 2003).

En 2004 se publica *“Jóvenes, relaciones familiares y tecnologías de la información y de la comunicación”*, donde los autores sostienen que la Sociedad de la Información afecta, modula y condiciona la vida de los y las jóvenes en sus relaciones familiares.

En 2008 el Consejo Audiovisual de Navarra publica *“La Generación Interactiva frente a un nuevo escenario de comunicación. Retos sociales y educativos”*. Busca analizar la incorporación de los procesos tecnológicos en la vida cotidiana de la población joven en España. Este estudio podría enmarcarse dentro del discurso del peligro, ya que habla de una nueva generación interactiva y busca que aquellos con responsabilidades educativas (familia, centros escolares y administración) puedan actuar sobre los problemas y desafíos que plantean las NTICs.

En 2009 Fundación Telefónica publica *“La Generación Interactiva en España. Niños y adolescentes ante las pantallas”*. Y, en ese mismo año, el Observatorio de la Seguridad de la Información, perteneciente al Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación (INTECO), llevó a cabo en marzo del 2009, un estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres.

Este mismo año también la UOC publica *“Jóvenes y ocio digital. Informe sobre el uso de herramientas digitales por parte de adolescentes en España”*, centrándose en la población entre 12 y 18 años a nivel nacional (sin incluir las Comunidades de Canarias, Ceuta y Melilla). Sobre los hábitos de las/os adolescentes en relación a Internet sostienen que el 96,7% de la población consultada se ha conectado alguna vez y que los porcentajes mínimos de no conexión guardan una relación con el tamaño de la localidad en la cual residen.

En 2011 desde el Observatori Educació Digital se publica *“La influencia de las TIC en la vida cotidiana de las familias y los valores de los adolescentes”*, donde buscan aproximarse a la relación entre padres, madres, jóvenes y TIC. La población de estudio se sitúa entre los 12 y los 16 años.

En 2012 FAD (Fundación de Ayuda contra la Drogadicción) publica *“Consumo televisivo, series e Internet. Un estudio sobre la población adolescente en Madrid”*. La investigación aborda, a través de una metodología cuantitativa y cualitativa, la relación de los y las jóvenes madrileños de 14 a 18 años con la televisión y en concreto con las series juveniles. Esta misma organización publica en 2014 *“Jóvenes, Internet y política”*, y analiza el efecto de las redes sociales en el sistema político. Y en 2015 publica *“Jóvenes en la red: un selfie”*, donde llevan a cabo una encuesta *online* a un panel de jóvenes usuarios y usuarias de Internet para poder aproximarse al campo de las relaciones *online* y *offline*. En el mismo año también presentan *“Política e Internet. Una lectura desde los jóvenes (y desde la red)”*, estudio acerca de los movimientos en Internet y de los intentos de hibridación entre ellos y los instrumentos políticos formales. También ese año *“Ya nada será lo mismo. Los efectos del cambio tecnológico en la política, los partidos y el activismo juvenil”*.

En 2014 Institut de la Comunicació de la UAB publica *“Audiencias juveniles y cultura digital”*. Ofrecen un amplio panorama de qué supone investigar la juventud en calidad de audiencias mediáticas en la actualidad. Todos los capítulos presentan una elaborada reflexión teórica que, en la mayoría de ocasiones, viene acompañada de resultados/conclusiones de trabajos empíricos y de análisis de estudios estadísticos.

Se destaca el artículo publicado en 2013 por Gordo, Parra y D'Antonio *"Niños, familias y educación digitales: el nuevo tridente para la convergencia de la sociedad de la información en España"*. Aportan con mucha claridad un estado de la cuestión manteniendo dos sospechas analíticas que guían su investigación. La primera sería la existencia de un cambio de registro en los discursos en torno al binomio jóvenes/NTICs, especialmente el modo que los riesgos y oportunidades educativas asociadas han existido al integrar el aspecto tecnológico; la segunda, más general, radica en cómo las cuestiones sobre el desarrollo (evolutivo, educativo, económico...) están todas interrelacionadas.

También hay diferentes estudios críticos acerca de las TIC y sus inflexiones neoliberales (Area, 2001; 2004; Bautista, 2001; 2004; Echevarría, 2000, 2001; García, Gros y Ayuste, 2002; Gordo, 2004; Martín y Aguiar, 2004). Estos sostienen que las multinacionales de las telecomunicaciones y las administraciones europeas y estatales han dado carta de naturaleza al estudio del uso y valores por parte de la juventud de las NTICs, vinculando así la dimensión del poder al del uso.

Señalar también los informes procedentes de iniciativa privada, como el Informe elaborado en 2005 por la Fundación AUNA, el informe Digiworld 2005 elaborado por la Fundación IDATE, el Informe elaborado por BBVA en 2005, y el estudio de la Fundación Orange en 2010.

3.2 Telefonía móvil

Los estudios presentes de telefonía móvil y juventud, al igual que ocurre con otros dispositivos expuestos, cuentan con multitud de ejemplos que han sido abordados desde el ámbito público al privado; desde la focalización internacional, a la local; desde objetivos generales a otros más específicos (usos, consumo, impactos, motivaciones, imagen, cambio social y/o diferentes fenómenos imbricados). A continuación presentamos las principales investigaciones realizadas por organismos públicos (tanto en el ámbito nacional como en el autonómico).

Centrada en el uso y penetración de diferentes tecnologías como la telefonía móvil en España la *"Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares"* (INE, 2014) comienza a realizarse en 2002. Con metodología armonizada (que permite la comparación con otras encuestas europeas como las del Eurostat), se centra en la población mayor de 15 años de edad (aunque incorpora un apartado de uso de ordenadores, Internet y telefonía móvil en niños y niñas de 10 a 14 años).

Durante el mismo año, 2002, el Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS) junto al INJUVE realizaron el sondeo *"Violencia, Inmigración, Telefonía móvil e Internet"* dirigido a población de entre 15 y 29 años e interesados en la posesión, frecuencia y uso del teléfono móvil. Mientras tanto, en Cataluña, Amorós et al. (2002), en colaboración con el Observatorio de la Familia, publicaban un estudio centrado en la influencia del uso de las TICs entre los y las adolescentes catalanas de entre 12 y 16 años.

Asimismo, el Gobierno de Navarra encargó a Naval et al. (2002, 2003) un estudio similar dirigido a indagar en el uso de NTICs –y especialmente el teléfono móvil– entre la juventud navarra con el objetivo de analizar su impacto en las relaciones sociales.

También desde el ámbito regional, la Comunidad de Madrid en colaboración con la ONG Protégeles (2005), publicó el estudio *“Seguridad infantil y costumbres de los menores en el empleo de telefonía móvil”* donde se analiza el uso, riesgos y el nivel de seguridad en el empleo de los dispositivos, así como las pautas y estilos de uso de los y las jóvenes madrileños de entre 11 y 17 años.

Por otro lado, tan sólo un año más tarde, el Consejo de la Juventud de Extremadura (2006) publicó el *“Estudio sobre el uso y consumo del teléfono móvil en los jóvenes extremeños”*, dirigido a jóvenes de entre 15 y 25 años y donde se abordan los hábitos de práctica y consumo con la telefonía.

Durante el 2007, el INJUVE realiza la segunda oleada del estudio *“Uso de TIC, Ocio y Tiempo libre e Información”*, donde se concluye que la juventud española de entre 15 y 29 años utiliza el teléfono móvil en busca de la sensación de encontrarse permanentemente conectada.

La Oficina del Defensor de la Comunidad de Madrid se interesó en 2008 por el rol que juegan los dispositivos móviles en la vida y en las formas de comunicación e interacción grupal de la juventud madrileña. La publicación de *“La telefonía móvil en la infancia y adolescencia: usos, influencias y responsabilidades”* revela cómo el teléfono se convierte en una herramienta de vigilancia y control para los padres y en una señal de identidad, independencia y autoafirmación para la juventud (la cual le permite socializar con su grupo de pares).

En 2010, el INTECO, junto a Orange, llevaron a cabo el estudio *“Seguridad y privacidad en el uso de los servicios móviles por menores españoles”*, donde se evidencian altas tasas de penetración entre la juventud española y se concluye que la principal motivación de compra del dispositivo radica en la tranquilidad de los padres (control y localización permanente). Entre los usos más frecuentes destacan las llamadas de voz, los mensajes de texto, llamadas “perdidas”, música o juegos. Se trata del primer estudio público donde se revela que los y las jóvenes no perciben al teléfono móvil como un sustituto de las relaciones cara a cara, sino como un instrumento que fomenta la sociabilidad y dota de mayor autonomía y privacidad al usuario.

Finalmente, el Informe cuatrienal de la Juventud en España (INJUVE, 2012) dedica una pequeña parte de sus análisis al uso por edades de los dispositivos móviles.

Más allá de la investigación de los organismos públicos también se han dado los siguientes estudios por parte de instituciones privadas, académicas o independientes.

Desde el año 2000, el Estudio General de Medios (AIMC, 2001) incluye información sobre consumo de telefonía móvil entre diferentes cohortes de edad; por su parte, la Asociación de Investigación de Medios de Comunicación viene elaborando desde 1998 el informe *“Audiencia Infantil/ juvenil de Medios en España”* sobre consumo tecnológico y hábitos de la juventud (donde también se incluye información relativa a otras tecnologías emergentes como los videojuegos). En una línea similar, Valor y Sieber (2004) publicaron el análisis *“Uso y actitud de los jóvenes hacia Internet y la telefonía móvil”*, donde se combinaron encuestas *online* y presenciales sobre usos del móvil en España (con una muestra específica para Cataluña).

Publicado en 2005 pero iniciado en 2002, aunque con resultados previamente disponibles *online*, Lasén (2005) y Vodafone Group R&D llevaron a cabo el primer estudio comparativo transnacional (Madrid, París y Londres) donde se abordaron los usos, prácticas y movibilidades de los dispositivos telefónicos mediante técnicas de observación (ahondando en cuestiones como tecnología e identidad, espacios públicos y privados o subjetividades). Adicionalmente, en 2004, Fontela y la Fundación Vodafone publicaron en España el informe titulado “*Telefonía móvil y familia*” donde se analizó el rol que cumple el teléfono móvil en la familia española.

En cuanto a los estudios más recientes, Malo (2006) dedicó un artículo de investigación al “*Impacto del teléfono móvil en la vida de los adolescentes entre 12 y 16 años*” en España. Un año después, Jiménez y Ramos (2007) publicaron el análisis “*Jóvenes y móviles: estrategias de los operadores de telefonía en España*”, el primer análisis donde se abordan las estrategias comerciales dirigidas hacia la juventud usuaria de telefonía móvil.

En 2014 Rivero coordina el “*Informe Ditrendia: Mobile en España y en el mundo*”, uno de los estudios más recientes donde se aporta información de consumo y penetración entre jóvenes. Por otro lado, Ruiz y Belmonte (2014) han realizado una aportación interesante indagando acerca de “*Los jóvenes como usuarios de aplicaciones de marca en dispositivos móviles*”.

3.3 Redes sociales

La problemática de las redes sociales y el impacto que éstas tienen sobre la juventud en España ha sido un aspecto abordado en reiteradas ocasiones. Tanto organismos públicos como entidades privadas se han visto interesados por aspectos relacionados con la seguridad de los y las jóvenes una vez estos se exponen al uso de estas comunidades digitales, así como por las diferencias de género, los fenómenos migratorios de unas redes a otras o el potencial de estas nuevas comunidades como herramienta para mejorar la experiencia de aprendizaje en centros de educación secundaria y/o universidades.

El año 2009 es un año clave en los estudios sobre redes sociales, pues salen a la luz dos destacados informes que abordan la forma en que los y las jóvenes viven, valoran y entienden esta forma de comunicación digital. Uno de ellos es el que lleva a cabo la Fundación Pfizer, “*La juventud y las redes sociales en Internet. Informe de resultados de la encuesta*” (2009), que presenta un análisis de hábitos, usos y comportamientos de los y las adolescentes frente a las NTIC. El estudio señala que más de 9 de cada 10 encuestados y encuestadas han accedido alguna vez una red social y hace destacar la correlación existente entre el grado de utilización y la edad, dado que a más edad mayor es el nivel de participación en estas comunidades digitales. Tuenti y Messenger, seguidas de Youtube, Facebook y Fotolog, aparecen como las redes sociales más usadas. Otro aspecto abordado en el estudio de la Fundación es el que alude a las vías por las que la juventud accede a las redes sociales. El ordenador personal se presenta en 2009 como la vía de acceso prioritaria en todos y cada uno de los segmentos de los entrevistados y entrevistadas, aunque se empieza a observar cierto uso del teléfono móvil (especialmente entre las chicas) y de la consola de videojuegos (sobre todo entre los varones).

El estudio también analiza las motivaciones que llevan a la juventud a acceder a las redes sociales. Estar en contacto con amigos (tanto con los

que ven a diario como con los que raramente ven en persona), compartir prácticas, así como hacer planes con ellos, son las principales motivaciones que los y las jóvenes españolas tienen para acceder a las redes sociales.

En el estudio se manifiesta cierta preocupación por las cuestiones relacionadas con la seguridad de las y los usuarios y sus familiares. Así aborda, por una parte, el tipo de información que la juventud revela en las redes sociales (el género, el nombre, la edad, la fecha de cumpleaños y la ciudad de residencia son los datos más revelados por los y las jóvenes) y, por otra, el control que los padres realizan sobre sus hijos e hijas y cómo los y las adolescentes valoran los riesgos de estar en redes sociales. En este sentido, cerca de un 70% de los y las jóvenes afirma no estar bajo el control de sus progenitores nunca o en pocas ocasiones. Los encuestados y las encuestadas perciben como principal peligro de usar las redes sociales la vulneración de la información personal, seguida de la suplantación de la identidad, el acceso a contenidos inapropiados (pornografía, etc.) y el peligro de entrar en contacto con gente deshonesto y con malas intenciones. Además de estos miedos, los usuarios y las usuarias citaron con frecuencia el de la adicción.

El segundo estudio destacable del año 2009 que aborda las redes sociales es el ya mencionado *“Jóvenes y ocio digital. Informe sobre el uso de herramientas digitales por parte de adolescentes en España”*, realizado desde la Universidad Oberta de Catalunya (Aranda y Sánchez Navarro, 2009). Éste presta especial atención a cuestiones como la frecuencia, la motivación, la seguridad o las redes más utilizadas. En lo relativo a la frecuencia de uso, algo más del 33% de adolescentes que actualizan sus estados en sus redes sociales lo hacen a diario. Los principales motivos para hacer un uso tan reiterado de las mismas son la capacidad que ofrecen estos canales de comunicación para hablar con amigos sobre sus vidas o sobre otros temas de interés y dar su opinión. Estos y estas jóvenes, en 2009, no parecen usarlas como herramienta de estudio, ni para jugar, ni para estar en contacto con familiares o profesores.

La Fundación Telefónica (2009), en su *“Informe sobre la Sociedad de la Información en España”*, señala este año como un momento clave en el aumento del uso de las redes sociales, y menciona al segmento juvenil español al indicar que para los y las adolescentes la principal motivación de usar las redes sociales es la de mantener el contacto con sus amistades y divertirse. En su mismo informe publicado en 2010 (Fundación Telefónica, 2010), cita el *“Informe Generación 2.0”* de la Universidad Camilo José Cela (Sánchez y Poveda, 2010) para resaltar el hecho de que la rápida incorporación de la juventud a las redes sociales provoca un descenso de la utilización de herramientas consideradas “más maduras” o formales, como el SMS o el correo electrónico. Un año más tarde, la Fundación Telefónica (2011) resalta un hecho importante: que la juventud en España promueve un patrón de uso de las redes sociales que posteriormente traslada al resto de la sociedad. El estudio indica, además, que si bien los y las jóvenes se han convertido en grandes comunicadores digitales, no lo hacen a costa de la comunicación en persona. Subraya también el hecho de que Tuenti lidera el segmento de los y las jóvenes (de 14 a 19 años) en España.

La evolución del uso de las redes sociales por parte de la juventud española se observa en los estudios realizados con posterioridad. En 2012 se publica el *“Informe Juventud en España 2012”* del INJUVE. De nuevo se hace énfasis

en que los usuarios y las usuarias acceden a más de una red social, y de dos. Las más usadas son Facebook, Tuenti y Twitter. La hegemonía de Facebook se hace palpable en todos los grupos de edad y Tuenti pierde relevancia. A las motivaciones citadas en los anteriores estudios, el INJUVE hace destacar la aparición de otras, como la apertura a grandes grupos de contactos o a posibles amistades. La heterogeneidad de las redes sociales facilita que cada vez más jóvenes encuentren su entorno favorito para la interacción en torno a un *hobbie*, a una profesión o a un debate político o social.

Además de estos estudios, cabe mencionar las Guías Legales elaboradas por el Instituto Nacional de la Ciberseguridad, que tienen como fin advertir al segmento juvenil de los riesgos (la privacidad en la red) y los peligros con los que pueden encontrarse (*ciberbullying*, *sexting*, etc).

Junto a este tipo de estudios, la comunidad académica ha prestado gran atención al fenómeno de las redes sociales entre los y las jóvenes, sobre todo a partir del año 2011. Así, se ven investigaciones centradas en los hábitos y motivaciones de la juventud ante las redes sociales, bien a nivel local (Bernal y Angulo, 2013; Colás, González y de Pablos, 2013), a partir de comparativas con otros países (Almansa, Fonseca y Castillo, 2013) o a nivel nacional (García, López-de-Ayala y Catalina, 2013).

Trabajos como los de García-Galera, del Hoyo Hurtado y Fernández-Muñoz (2014) van más allá de considerar las redes sociales como espacios pertenecientes a la esfera personal, y se centran en el papel que éstas tienen en la movilización ciudadana, social y solidaria entre la juventud española. Estos investigadores observaron que más del 80% de los y las jóvenes participan en las acciones a las que se les convoca a través de redes sociales, y concluyen con que éstas han extendido el ámbito de la participación, han motivado el compromiso y han conseguido que jóvenes que no se movilizaban fuera de estas redes ocupen un papel más activo fuera de ellas.

Otros estudios pretenden clarificar algunos conceptos sobre redes sociales que generan confusión y que, bien entendidos, pueden facilitar a la comunidad en general, y a la comunidad educativa en particular, el análisis de las herramientas que tiene a disposición (Castañeda, González y Serrano, 2011), lo que desemboca en una corriente de estudios que abordan el uso de las redes sociales como herramienta educativa. Si bien en los estudios de 2009 se veía que los y las más jóvenes no usaban las redes sociales como herramienta para facilitar el aprendizaje, se observan trabajos que centran el uso de las redes sociales como apoyo al estudio de jóvenes universitarios. Así, investigaciones como las de Gómez, Roses y Fariás (2012), Cabero y Marín (2013), Gewerc, Montero y Lama (2014) y Hortigüela y Pérez Pueyo (2015), analizan, mediante encuestas, entrevistas y tests realizados en diferentes facultades de universidades españolas, la percepción del alumnado universitario sobre la motivación hacia el aprendizaje que genera el uso de las redes sociales como estrategia metodológica, discuten cuáles son las redes más adecuadas para su uso académico, qué tipo de actividades pueden tener mejor acogida entre los y las estudiantes y qué herramientas de las redes sociales podrían ser más útiles para propósitos académicos. Estas investigaciones destacan la actitud positiva de los universitarios y las universitarias a que los docentes utilicen las redes como recurso educativo, puesto que éstas permiten una mayor motivación hacia el aprendizaje y una mayor implicación con los contenidos educativos abordados.

Otra línea de investigación centrada en las redes sociales y la juventud tiene que ver con los fenómenos migratorios entre unas redes sociales y otras. Si bien en los estudios del año 2012 se observa una predominancia de Facebook entre los y las jóvenes (una vez ésta desbanca a Tuenti), los últimos estudios señalan un crecimiento exponencial de Instagram sobre otras redes sociales. Mercedes Mercedes (2015) señala cómo la llegada masiva de un público más adulto a Facebook coincide con el crecimiento de Instagram. La llegada colectiva de los adultos y las adultas de mayor edad ha desarrollado en la juventud un sentimiento de “espacio invadido”. Facebook y Tuenti han coincidido en herramientas y posibilidades (publicar fotos y vídeos, confirmar asistencia a eventos, chatear), pero Facebook e Instagram no comparten un uso similar, por lo que los y las jóvenes empiezan a usarlo con mayor frecuencia que Facebook, aunque a modo de plataforma complementaria.

Otro aspecto al que se le ha prestado atención en el contexto de jóvenes y redes sociales es el de las representaciones y diferencias de género (Tortajada, Araña y Martínez, 2013). Mediante un análisis cuantitativo y cualitativo de las autopresentaciones que los y las adolescentes elaboran para Fotolog, se revela que estos producen autopresentaciones altamente sexualizadas, tanto a través de los alias como mediante las imágenes. Por una parte, los alias reflejan un patrón de roles sexuales activos/pasivos en función del género, en el que los chicos indican lo que pueden hacer a las chicas (conforme a los modelos tradicionales de atracción). Por otra, y mediante las fotografías, los chicos se retratan en poses activas, dando especial importancia a partes del cuerpo que transmiten fuerza (torso, músculos), mientras que las chicas focalizan en la belleza y la intimidad, a través del escote, las piernas, los labios, la espalda o los hombros.

3.4 Videojuegos

Si bien el estudio de las relaciones entre jóvenes y NTICs es un fenómeno reciente, la aparición de los videojuegos supuso un cambio trascendental en las prácticas e identidades (subjetividad) de una parte considerable de la juventud española (actualmente el *software* lúdico se caracteriza por su carácter ubicuo y por tratarse de la primera industria cultural española en facturación). Al igual que ocurrió en el caso de otras NTICs presentadas, los discursos tecnofóbicos (distópicos) y filotecnológicos o solucionistas (utópicos) han acompañado a los videojuegos desde su nacimiento.

Uno de los primeros estudios sobre jóvenes y videojuegos es el de Rodríguez et al. (2002) donde los autores analizan la representación social de los videojuegos (se les atribuye un carácter adolescencial e identificativo para jóvenes que se encuentra asociado a nociones de modernidad y de diferencia generacional). Asimismo, defienden que los videojuegos ya no son una práctica exclusiva de la juventud, sino que gran parte de la generación que se crio con los primeros videojuegos a principios de los 80 y 90 aún sigue jugando. En este estudio ya se observa cómo los prejuicios sobre los videojugadores y videojugadoras empiezan a remitir (se evidencia cómo la percepción social comienza a mejorar), aunque los autores mantienen un discurso tecnofóbico que denota una cierta visión de peligrosidad en el imaginario en torno al juego (peligro de adicción).

En el mismo año, Balaguer (2002) presenta un trabajo donde se analiza la influencia de Internet y los videojuegos sobre las generaciones más jóvenes (centrándose en las experiencias socializantes, la relación con el aprendizaje

y los cambios cognitivos). Así mismo se reflexiona sobre la violencia en los juegos y sus posibles consecuencias.

Desde 2008, la Asociación Española del Videojuego (antigua aDeSe) ha publicado numerosos estudios e informes sobre el perfil, usos, hábitos e inquietudes de los y las jugadoras de videojuegos en España, dedicando una especial atención a las cohortes de usuarios y usuarias más jóvenes. Sus análisis se caracterizan por un discurso muy filotecnológico que resalta los beneficios de los videojuegos en diferentes ámbitos como la educación. Durante el mismo año, el anteriormente citado *“La generación interactiva frente a un nuevo escenario de comunicación. Retos sociales y educativos”*, publicado desde el Consejo Audiovisual de Navarra (Bringué, Sádaba y Rodríguez, 2008), informa sobre la proporción de jóvenes que consume videojuegos (más de la mitad de los encuestados y las encuestadas), los géneros que éstos prefieren (aventuras, deportes, acción y lucha) o la problemática de la adicción (el 13% de las y los encuestados declara estar enganchado a algún juego).

El estudio publicado en el año 2009, *“Jóvenes y ocio digital. Informe sobre el uso de herramientas digitales por parte de adolescentes en España”*, dedica un apartado a los videojuegos en el que se destaca la libertad que tienen los y las jóvenes a la hora de elegir los videojuegos que consumen. Se advierte que la supervisión de los padres y tutores en lo relativo a los contenidos de los videojuegos que consume la juventud suele ser escasa.

El *“Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres”* del INTECO (2009) también aborda la supervisión que padres y tutores realizan sobre las y los jugadores desde el punto de vista del tiempo que éstos dedican a los videojuegos. Resaltan el hecho de que solo a 4 de cada 10 menores se les imponen normas sobre el tiempo que deben dedicar a los videojuegos.

Son también destacables los estudios realizados en torno al aprendizaje y los videojuegos. Compendios de artículos académicos como el de *“Videojuegos y Aprendizaje”* (Gros, 2008) y manuales como *“Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales”* (Lacasa, 2011) son ejemplo de ello. El número *“Videojuegos y Juventud”* publicado en 2012 por el INJUVE, también aborda las oportunidades del videojuego como herramienta educativa (Escribano, 2012; Marcus y Santorum, 2012; Fernández-Vara, 2012; Rubio, 2012).

Por último, desde el ámbito más sociológico son también interesantes los enfoques sobre interacción social y performatividad en comunidades de videojugadores, donde los estudios de Puente (2011, 2015) revelan qué discursos, usos y prácticas emergen en las relaciones sociales y en procesos de interacción de la juventud española en videojuegos *online*. Y el estudio de Puente et al. (2014) sobre la evolución de los videojuegos y la industria precisamente por el impacto de la comunidad y, a través de ella, la juventud.

4. El futuro de los estudios sobre jóvenes y nuevas tecnologías ¿Adónde vamos?

El conjunto de todas estas líneas de investigación crea un panorama interesante a la hora de describir cómo se encuentran España y la juventud ante la aparición de las NTICs. Ha surgido así un cuerpo teórico y analítico que incide en dos cuestiones principales. La primera es la que vincula

estrechamente a Internet con esa Sociedad de la Información. Desde luego, como medio social y de interacción, las diferentes dimensiones de las NTICs tienen especificidades propias que crean patrones novedosos y originales, pero al mismo tiempo se han convertido en uno de los principales soportes de la sociedad en red informacional que describe Castells (1996, 2003 y 2001). De hecho, hoy en día, es difícil encontrar mejores ejemplos de una red informacional que Facebook o Twitter.

Por su parte, el segundo elemento es la consolidación de la rotura de la barrera entre productor/consumidor y entre emisor/receptor. Desde el surgimiento de la llamada web 2.0 en los noventa, Internet ha crecido en la capacidad para que cualquier usuario pueda convertirse en emisor de sus propios contenidos: blogs, videoblogs en Youtube, *reviews* en páginas especializadas... Pero no se trata únicamente de que los tradicionales consumidores y receptores ahora puedan ser también productores y emisores.

La red 2.0 va más allá, al crear un soporte y un entorno donde ambas funciones se alternan recíprocamente (entre todos los participantes) mediante lógicas reticulares de agencia compartida y mediación (Tirado y Domenech 2005). Alguien que está viendo un programa de televisión (espectador/receptor) puede decidir coger el teléfono móvil y mandar un mensaje que a los pocos minutos aparecerá en pantalla, convirtiéndose simultáneamente en emisor y productor. Las páginas de blogs, videos, etc. incluyen normalmente secciones donde la gente puede comentar lo que acaba de ver o leer, de modo que los espectadores se vuelven parte activas en un proceso dinámico de creación y producción colectiva (los dispositivos y productividades culturales no se agotan una vez concluido la obra final, sino que los productos son continuamente transformados mediante prácticas, remediaciones y procesos de creación colaborativa).

Los videojuegos son un ejemplo emblemático de esta división, ya que a partir de la aparición de los *mods* (con *Counter-Strike* como mejor ejemplo) han visto cómo toda la relación entre empresas productoras y usuarios consumidores se transformaba por completo, creando entornos más horizontales donde las empresas producen videojuegos con la participación de los futuros jugadores (por ejemplo, mediante *crowdfunding*) y a la vez los jugadores crean modificaciones y nuevos contenidos de todo tipo para los juegos que más les gustan. Surge así una relación nueva y horizontal –de tendencia emergente– que transforma la relación entre ambas partes por completo (Puente y Sequeiros, 2014).

El resultado de la red 2.0 interactuando con la sociedad de la información es la estructura básica sobre la que se construye el fenómeno de las NTICs. Sin una no existiría la otra y sin ambas las NTICs serían completamente diferentes. Y este fenómeno se potencia a toda velocidad en la medida en que nuevas generaciones se incorporan a la red desde edades cada vez más tempranas, creciendo en entornos digitales donde las viejas nociones cada vez imperan menos.

Esta incorporación de las nuevas generaciones a la red es vital, en la medida en que su entrada la fortalece, la renueva y la actualiza. Pero, sobre todo, profundiza su transformación. Es por esto que es necesario continuar investigando la relación de la juventud con las nuevas tecnologías, porque es sobre sus hombros sobre los que se traza en buena medida la evolución de la red de redes global.

Esto se refuerza porque, en buena medida, las investigaciones existentes están planteando nuevos interrogantes con cuestiones como el papel de las NTICs en la educación de la juventud y, con ello, nuevos modelos para la escolarización. Pero para abordar estas dimensiones es necesario lentamente ir dejando atrás los discursos tecnofóbicos y tecnofílicos, y evolucionar hacia modelos donde pesen menos los estereotipos y miedos sobre el avance tecnológico y más la observación empírica de cómo está siendo la realidad que se está construyendo con esos medios.

Junto a esto se plantea la cuestión del tipo de investigación que se está realizando. Es inevitable que, en un campo novedoso y que cambia con rapidez, los primeros pasos sean tentativos y cuidadosos, para delinear los contornos complejos del fenómeno estudiado. Pero es necesario que este enfoque descriptivo vaya cediendo paso cada vez más a un enfoque más analítico que permita la construcción de modelos teóricos más complejos acerca del triángulo formado por sociedad, juventud y nuevas tecnologías de la comunicación. La descripción de la realidad no es suficiente para entenderla, sino que hay que progresar en la elaboración de relaciones causales, modelos teóricos y análisis de hechos y consecuencias que vayan más allá de los avances que ha habido con el paso de los años. Es necesario, además, poner estos modelos analíticos en conexión con otras disciplinas y ámbitos, porque la Red cada vez más marca la iniciativa de cambio en otras dimensiones sociales y entender el papel de la misma (y de la juventud en su interior) es vital para entender cambios económicos, políticos y sociales de una envergadura mucho mayor.

En resumen, el campo de la investigación sobre juventud y nuevas tecnologías es necesario para entender el mundo actual. Sin embargo, pese a la enorme evolución que se observa en estos 20-30 años, sigue adoleciendo de algunas deficiencias sobre las que debe continuar trabajándose para que pueda empezar a dar más que descripciones: es hora de que empiece a dar respuestas a las preguntas que la sociedad tiene sobre esta esencial dimensión.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguiar, Ma. V., Farray, J. I., Brito, J. (coords.)** (2002): *Cultura y Educación en la Sociedad de la Información*. A Coruña: Netbiblo.
- Almansa, A., Fonseca, O. y Castillo, A.** (2013): "Redes sociales y jóvenes. Uso de Facebook en la juventud colombiana y española", en *Comunicar*, No 40, Vol 20, pp.127 - 135. Accesible en <http://dx.doi.org/10.3916/C40-2013-03-03>
- Antolínez, M.P.** (2012): *Infancia y telefonía móvil: practicidad, usos y significados* (tesis doctoral inédita), Universidad Complutense de Madrid, Madrid.
- Amorós, P., Buxarrais, M. R. y Casas, F.** (2002): *La influencia de les tecnologies de la informació i comunicació en la vida dels nois i nois de 12 a 16 anys, Informe 2002*, Institut d'Infància i Mon Urbà, Barcelona, Observatorio de la Infancia y la Familia. Disponible *online* en: <http://www.ciium.org/cast/publicacions/index.phtml>
- Aranda, D. y Sánchez Navarro, J.** (2009): *Jóvenes y ocio digital. Informe sobre el uso de herramientas digitales por parte de adolescentes en España*. Barcelona, Editorial UOC.
- Area, M.** (2002): "Tecnologías de la información y comunicación y globalización", en M. V. Aguiar, J. I. Farray y J. Brito (coords.) *Cultura y Educación en la Sociedad de la Información*. A Coruña: Netbiblo.
- Area, M.** (2004): "Sociedad de la información, tecnologías digitales y educación: luces y sombras de una relación problemática", en A. Bautista García-Vera (coord.) *Las nuevas tecnologías en la enseñanza*. Madrid: Universidad Internacional de Andalucía/Akal.
- Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento. aDeSe/AEVI** (2012b): Videojuegos en las aulas. *AEVI*. Disponible *online* en: http://www.adese.es/images/pdf/ppt_estudio.pdf
- Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento. aDeSe/AEVI.** (2011): *El videojugador español: perfil, hábitos e inquietudes de nuestros gamers*. AEVI. Disponible

online en: http://www.aevi.org.es/index.php?option=com_mtree&task=att_download&link_id=36&cf_id=30.

Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento. aDeSe/AEVI.

(2009): *Usos y hábitos de los videojugadores españoles*. AEVI. Disponible online en: http://www.aevi.org.es/index.php?option=com_mtree&task=att_download&link_id=40&cf_id=30

Balaguer, R. (2002): "Videojuegos, Internet, Infancia y Adolescencia del nuevo milenio", *Revista Kairos, Observatorio para la Cibersociedad*, nº10, PP.1. Disponible en: <http://www.cibersociedad.rediris.es/archivo/articulo.php?art=6>.

Bautista García-Vera, A. (2004): "Una brecha tecnológica: una posible cauterización desde la escuela", en A. Bautista García-Vera (coord.) *Las nuevas tecnologías en la enseñanza*. Madrid: Universidad Internacional de Andalucía / Akal.

Bernal, C. y Angulo, F. (2013): "Interacciones de los jóvenes andaluces en las redes sociales", en *Comunicar*, No 40, Vol. 20, pp. 25 - 30. Accesible en <http://dx.doi.org/10.3916/C40-2013-02-02>.

Berrios, L., Buxarrais, M.R. (2005): *Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los adolescentes. Algunos datos*, Organización de Estados Iberoamericanos. Disponible online en: <http://www.oei.es/valores2/monografias/monografia05/reflexion05.htm>.

Bringué, X; Sádaba, Ch., Rodríguez, J. (2008): *La generación interactiva frente a un nuevo escenario de comunicación. Retos sociales y educativos*, Navarra, Consejo Audiovisual de Navarra.

Cabero, J. y Marín, V. (2013): Posibilidades educativas de las redes sociales y el trabajo en grupo. Percepciones de los alumnos universitarios. *Comunicar* nº42, Vol 21, pp. 165 - 172. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.3916/C42-2014-16>.

Castañeda, L., González, V. y Serrano, J.L. (2011): "Donde habitan los jóvenes: precisiones sobre un mundo de redes sociales", en Martínez, F. y Solano, I. (coordinadores), *Comunicación y relaciones sociales de los jóvenes en la red*, pp. 47 - 63. Alicante, Marfil.

Castells, M. (1996): *La Era de la Información vol 1: La Sociedad Red*, Madrid, Alianza.

Castells, M. (2001): *La Era de la Información vol 3: Fin de Milenio*, Madrid, Alianza.

Castells, M. (2003): *La Era de la Información vol 2: El Poder de la Identidad* (2ª Edición), Madrid, Alianza.

Colás, P., González, T. y de Pablos, J. (2013): "Juventud y redes sociales: Motivaciones y usos preferentes", en *Comunicar*, nº 40, Vol. 20, pp. 15 - 23. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.3916/C40-2013-02-01>.

Consejo de la Juventud de Extremadura (2006): *Estudio sobre el uso y consumo del teléfono móvil en los jóvenes extremeños*, Consejo de la Juventud. Disponible online en: <http://www.cje.org/es/documentacion/documentos2/5187>

De Miguel, A. y Barbeito, R.L. (1997): *El impacto de la telefonía móvil en la sociedad española*, Madrid, Tábula Ibkónica.

Echevarría, J. (2000): "Escuelas, tecnologías y tercer entorno", *Revista Kikiriki. Cooperación Educativa*, 58: 43-47.

Escribano, F. (2012): "Jóvenes y Videojuegos. Estado del Arte", en *Revista de Estudios de Juventud*, nº 98 pp. 9-22. Disponible en: http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/46/publicaciones/Revista98_1_0.pdf

Estudio General de Medios (2002): *Marco General de los Medios en España 2001*, Madrid, AIMC. Disponible online en: <http://www.aimc.es>

FAD (2012): *Consumo televisivo, series e Internet. Un estudio sobre la población adolescente en Madrid*. Disponible online en: <http://adolescenciayjuventud.org/es/component/zoo/item/consumo-televisivo-series-e-internet-2>.

FAD (2014): *Jóvenes, Internet y política*. Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud. Disponible online en: <http://adolescenciayjuventud.org/es/publicaciones/monografias-y-estudios/item/jovenes-internet-y-politica>.

FAD (2015): *Jóvenes en la red: un selfie*. Centro Reina Sofía sobre Adolescentes y Juventud. Disponible online en: <http://adolescenciayjuventud.org/es/publicaciones/monografias-y-estudios/item/jovenes-en-la-red-un-selfie>.

FAD (2015): *Política e Internet. Una lectura desde los jóvenes (y desde la red)*. Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud. Disponible online en: <http://adolescenciayjuventud.org/es/publicaciones/monografias-y-estudios/item/politica-e-internet>.

FAD (2015): *Ya nada será lo mismo. Los efectos del cambio tecnológico en la política, los partidos y el activismo juvenil*. Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud. Disponible online en: <http://adolescenciayjuventud.org/es/publicaciones/monografias-y-estudios/item/ya-nada-sera-lo-mismo>.

Fernández-Vara, C. (2012): "Los juegos de aventuras gráficas y conversacionales como base para el aprendizaje", en *Revista de Estudios de Juventud*, nº 98, pp. 101-117. Disponible en: http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/46/publicaciones/Revista98_8.pdf

- Figueredo, C. y Ramírez, C.** (2008): "Jóvenes y Nuevas Tecnologías, Estado de la Cuestión", en *Ensayos*, nº 11, pp. 315-325. Disponible *online* en: http://www.uclm.es/Ab/educacion/ensayos/pdf/revista23/23_16.pdf.
- Fontela, E.** (2005): *Telefonía móvil y familia*, Madrid, Fundación Vodafone.
- Fundación Pfizer** (2009): *La juventud y las redes sociales en Internet. Informe de resultados de la encuesta*. Fundación Pfizer.
- Fundación Telefónica** (2009): *Informe Sociedad de la Información en España*. Ariel, Barcelona.
- Fundación Telefónica** (2010): *Informe Sociedad de la Información en España*. Ariel, Barcelona. Disponible en: http://www.fundaciontelefonica.com/arte_cultura/publicaciones-listado/pagina-item-publicaciones/?itempubli=1
- Fundación Telefónica** (2011): *Informe Sociedad de la Información en España*. Ariel, Barcelona. Disponible en: http://www.fundaciontelefonica.com/arte_cultura/publicaciones-listado/pagina-item-publicaciones/?itempubli=126
- García Fernández, F.** (2009): *Nativos interactivos. Los adolescentes y sus pantallas: reflexiones educativas*. Foro Generaciones Interactivas, Madrid. Disponible en: http://www.fundacion.telefonica.com.ve/debateyconocimiento/1%20Nativos_Interactivos.pdf
- García, A., López-de-Ayala, M.C. y Catalina, B.** (2013): "Hábitos de uso en Internet y en las redes sociales de los adolescentes españoles", en *Comunicar*, nº 41, Vol. 21, pp. 195 - 204. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.3916/C41-2013-19>.
- García-Galera, M.C., del Hoyo Hurtado, M. y Fernández-Muñoz, C.** (2014): "Jóvenes comprometidos en la Red: El papel de las redes sociales en la participación social activa", en *Comunicar*, nº 43, Vol 22, pp. 35 - 43. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.3916/C43-2014-03>
- García, J., Gros, B. y Ayuste, A.** (2002): "Sociedad red, educación e identidad", en E. Gervilla (coord.) *Globalización, inmigración y educación*. Granada, Diputación de Granada.
- García, I. y Lombarte, S.** (2005-06): *Estudio de un caso sobre el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para la inclusión social*, Barcelona, Universidad de Barcelona. Disponible *online* en: http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_06/n6_art_garcia_lombarte.htm
- Gewerc, A., Montero, L. y Lama, M.** (2014): "Colaboración y redes sociales en la enseñanza universitaria", en *Comunicar*, nº 42, Vol. 21, pp. 55 - 63. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.3916/C42-2014-05>
- Gil, A., Feliu, J., Rivero, I. y Gil, E.** (2003): "¿Nuevas tecnologías de la información y la comunicación o nuevas tecnologías de relación? Niños, jóvenes y cultura digital", Barcelona, UOC. Disponible *online* en: <http://www.uoc.edu/dt/20347/index.htm>
- Gómez, M., Roses, S. y Farias, P.** (2012): "El uso académico de las redes sociales en universitarios", en *Comunicar*, nº 38, Vol. 19, pp. 131 - 138. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.3916/C38-2012-03-04>
- Gordo López, Á. (Coord.)** (2006): *Jóvenes y cultura Messenger. Tecnología de la información y la comunicación*. INJUVE-FAD, Madrid. Disponible *online* en: http://www.fundacion.telefonica.com.ve/debateyconocimiento/1%20Nativos_Interactivos.pdf.
- Gordo, A. y Burman, E.** (2004): "Emotional capital and information technologies in the changing rhetorics around children and childhoods", en *New Directions for Child and Adolescent Development*, 105: 63-80.
- Gordo López, Á.; Parra, P.; D'Antonio, S.** (2013): "Niños, familias y educación digitales: el nuevo tridente para la convergencia de la sociedad de la información en España". *Revista de la Asociación de Sociología de la Educación*, Vol.6, nº 2. Disponible *online* en: <http://www.ase.es/rase/index.php/RASE/article/view/8/17>
- Gros, B.** (2008): *Videojuegos y aprendizaje*, Barcelona, Grao.
- Hortigüela, D. y Pérez Pueyo, Á.** (2015): "Uso de las redes sociales como elemento formativo en el aula: Análisis de la motivación del alumnado universitario", en *Icono 14*, nº 13, pp. 95-115. Disponible en: <http://10.7195/ri14.v13i2.788>
- INJUVE** (1986): *Revista de Estudios de Juventud*, nº 21. Disponible *online* en: <http://www.injuve.es/observatorio/infotecnologia/n%C2%BA-21-juventud-y-nuevas-tecnologias>
- INJUVE** (1999): *Revista de Estudios de Juventud*, nº 46. Disponible *online* en: <http://www.injuve.es/observatorio/infotecnologia/n%C2%BA-46-juventud-y-la-sociedad-red>
- INJUVE** (2012): *Informe Juventud en España 2012*, INJUVE. Disponible *online* en: http://www.injuve.es/sites/default/files/2013/26/publicaciones/IJE2012_0.pdf
- Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona** (2014) *Audiencias juveniles y cultura digital*. Disponible *online* en: http://incom.uab.es/download/eBook_InComUAB_audienciajuvenilculturaldigital.pdf
- Instituto de Adicciones de Madrid Salud** (2008): *Estudio de Uso Problemático de las tecnologías de la información, la comunicación y el juego entre los adolescentes y jóvenes de la ciudad de Madrid*, Madrid, Instituto de Adicciones de Madrid. Disponible *online* en: <http://www.madridsalud.es/publicaciones/adicciones/doctecnico/UsoproblematicoTIC.pdf>

- Instituto Nacional de Estadística** (2014): *Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares*, Madrid, INE. Disponible online en: <http://www.ine.es/prensa/np864.pdf> [22/07/15].
- Instituto Nacional de Seguridad** (2008): *Redes Sociales, menores de edad y privacidad en la red*. Disponible online en: https://www.incibe.es/CERT/guias_estudios/guias/guiaManual_redes_menores.
- Instituto Nacional de Seguridad** (2009): *Guía Legal sobre Ciberbullying*. Disponible online en: https://www.incibe.es/CERT/guias_estudios/guias/guiaManual_grooming_ciberbullying.
- Instituto Nacional de Seguridad** (2011): *Guía Legal sobre Adolescencia y Sexting*. Disponible online en: https://www.incibe.es/CERT/guias_estudios/guias/Guia_sexting.
- Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación** (2009): *Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres*, Madrid, INTECO.
- Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación** (2010): *Seguridad y privacidad en el uso de los servicios móviles por menores españoles*, Madrid, INTECO.
- Jiménez, G., Ramos, M.** (2007): "Jóvenes y móviles: estrategias de los operadores de telefonía en España", en *Comunicar*, nº 29, vol. XV, pp 121-128. Disponible online en: <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/1363/b15282302.pdf?sequence=1>
- Lacasa, P.** (2011): *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*, Madrid, Ediciones Morata.
- Lasén, A.** (2006): "Lo social como movilidad: Usos y presencia del teléfono móvil", *Política y Sociedad*, 43, 2, pp. 153-167.
- Lasén, A.** (2005): *Understanding mobile phone users and usage*, Newbury, Berkshire, Vodafone Group R&D.
- Lorente, S.; Bernette, F.; Becerril D.** (2004): *Jóvenes, relaciones familiares y tecnología de la información y de la comunicación*. INJUVE, Madrid. Disponible online en: <http://www.injuve.es/observatorio/infotecnologia/jovenes-relaciones-familiares-y-tecnologia-de-la-informacion-y-de-la-comunicacion>
- Malo, S.** (2006): "Impacto del teléfono móvil en la vida de los adolescentes entre 12 y 16 años", en *Comunicar*, nº 27, pp. 105-112.
- Marcelino M., Georgina V.** (2015): "Migración de los jóvenes españoles en redes sociales, de Tuenti a Facebook y de Facebook a Instagram. La segunda migración", en *Icono 14*, No 13, pp. 48-72. Disponible en: <http://10.7195/ri14.v13i2.821>.
- Marcos, M. y Santorum, M.** (2012): "La narración del videojuego como lugar para el aprendizaje inmersivo", en *Revista de Estudios de Juventud*, nº 98, pp. 77-89. Disponible en: http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/46/publicaciones/Revista98_6.pdf
- Mari, V. M.** (2006): "Jóvenes, tecnologías y el lenguaje de los vínculos", en *Comunicar*, nº 27, pp. 105-112, Disponible online en: <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=27&articulo=27-2006-17>
- Martín, J. M.** (1999): *La telefonía móvil en la sociedad española*, Madrid, Fundación Airtel/Encuentro.
- Naval, C.; Lara, S.; Portilla, I.; Sádaba, C.** (2002): *Impacto de las Tecnologías de la Comunicación en la Juventud Navarra*, Pamplona, Universidad de Navarra e Instituto Navarro de Deporte y Juventud.
- Naval, C. Sádaba, C. y Bringué, X.** (2003): *Impacto de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en las relaciones sociales de los jóvenes navarros*, Navarra, Gobierno de Navarra e Instituto Navarro de Deporte y Juventud.
- Observatorio de la Educación Digital (OED), Universitat de Barcelona** (2011): *La influencia de las TIC en la vida cotidiana de las familias y los valores de los adolescentes*. Disponible online en: http://oed.ub.edu/PDF/OED_informe_TIC_familias_cast.pdf.
- Observatorio de la Juventud de España, Centro de Investigaciones Sociológicas** (2003): *Violencia, inmigración, telefonía móvil e internet. Sondeo de opinión y situación de la gente joven 2003*, Madrid, INJUVE y CIS.
- Observatorio de la Juventud de España** (2007): *Uso de TIC, Ocio y Tiempo libre e Información*, Madrid, INJUVE.
- Puente, H.** (2011): *Las relaciones sociales en los videojuegos en red* (Tesis inédita de máster), Madrid, Universidad Complutense de Madrid. Disponible online en: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/mmccss/material/trabajomaster/HectorPuente2011-RelacionesSocialesYVideojuegos.pdf>.
- Puente, H.** (2015): *Interacción, performatividad y sociabilidad en espacios de juego en red*, Tesis doctoral, Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Disponible online en: <http://eprints.ucm.es/29988/1/T36037.pdf>.
- Puente, H. y Sequeiros, C.** (2014): Poder y Vigilancia en los Videojuegos, *Teknokultura*, vol. 11, nº 2, pp. 405-423.
- Protégeles ONG** (2005): *Seguridad infantil y costumbres de los menores en el empleo de la telefonía móvil*, Madrid, Oficina del Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid.

- Rivero, F.** (2014): *Informe Ditrendia: Móvil en España y en el mundo*, Madrid, Ditrendia. Disponible online en: <http://www.ditrendia.es/wp-content/uploads/2014/07/Ditrendia-Informe-Mobile-en-Espa%C3%B1a-y-en-el-Mundo.pdf>
- Rodríguez, E., Megías, I., Calvo, A., Sánchez, E., Navarro, J.** (2002): *Jóvenes y videojuegos: espacio, significación y conflictos*, Madrid, INJUVE. Disponible online en: http://www.fad.es/sala_lectura/videojuegos.pdf
- Rubio, M.** (2012): "Retos y posibilidades de la introducción de videojuegos en el aula ", en *Revista de Estudios de Juventud*, nº 98, pp. 118-134. Disponible en: http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/46/publicaciones/Revista98_9.pdf
- Ruiz, F.J., Belmonte, A.M.** (2014): "Los jóvenes como usuarios de aplicaciones de marca en dispositivos móviles", en *Comunicar*, nº 43, vol. XXII, 2º semestre, pp. 73-81. Disponible Online en: <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=43&articulo=43-2014-07>
- San Sebastián, J., Quintero, J., Correas, J., de Dios, M.J., Echániz, T.** (2011): *Patrones de uso, abuso y dependencia a las tecnologías de la información en menores (Internet, móvil, videojuegos, TV)*. Madrid, Fundación para una infancia y adolescencia saludables. Disponible online en: http://www.fundacionconfias.org/pdfs/Estudio_uso_abuso_mal_uso_TICs_CONFIAS_Abril2011.pdf.
- Sanchez, A. y Poveda, M.** (2010): *Informe Generación 2.0*. Universidad Camilo José Cela.
- Tirado, F., Doménech, M.** (2005): Asociaciones heterogéneas y actantes: El giro post-social de la teoría del actor-red. *Revista de Antropología Iberoamericana*, núm. especial, pp.1-26.
- Tortajada, I. Araña, N. y Martínez, I.** (2013): "Estereotipos publicitarios y representaciones de género en las redes sociales", en *Comunicar* nº 41, Vol. 21, pp. 177 - 186. Disponible online en: <http://dx.doi.org/10.3916/C41-2013-17>.
- Tuenti., IPSOS** (2015): *Hábitos de Conexión a Internet en Dispositivos Móviles*, Madrid Tuenti & IPSOS. Disponible online en: <http://corporate.tuenti.com/es/communication/download/142>
- Universidad de Salamanca** (2005-06): Las TIC como herramienta de participación e inclusión social para jóvenes en situación de riesgo, en *Teoría de la Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, vol. 6 (2) y 7 (1). Salamanca, Universidad de Salamanca. Disponible online en: http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_06/n6_articulos.htm
- Valor, J. y Sieber, S.** (2004): *Uso y actitud de los jóvenes hacia internet y la telefonía móvil*. Madrid, e-business center PwC & IESE.