

COLABORACIÓN

La Juventud en la pantalla.

Ficción televisiva, videojuegos y edu-entretenimiento

Colaboran en este número

Núria ARAÛNA Y BARÓN

Doctora en Comunicación por la Universidad Rovira i Virgili (URV) de Tarragona, y licenciada en Comunicación Audiovisual y máster en Documental Creativo por la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB). Ha trabajado como periodista y comunicadora, y actualmente combina la docencia y la investigación en el Departamento de Estudios de Comunicación de la Universidad Rovira y Virgili, donde imparte Historia del Audiovisual y Géneros y Formatos Audiovisuales. Ha realizado una estancia de investigación en el grupo de investigación CIMS (Cine and Media Studies) de la Universidad de Gante (Bélgica). Sus publicaciones versan en torno a las representaciones de género y particularmente las nuevas feminidades los productos mediáticos (series televisivas, videos musicales y cine) en relación a la violencia machista, además de las autorrepresentaciones que los adolescentes ponen en marcha en las redes sociales y los medios autogenerados. Actualmente es miembro del grupo de investigación Asterisco.

Sara CORTÉS GÓMEZ

Profesora Ayudante Doctor en el área de Comunicación Audiovisual de la Universidad de Alcalá. Doctora en Psicología del Desarrollo, Aprendizaje y Educación: Perspectivas Contemporáneas por la UAH. Miembro del Grupo de investigación "Imágenes Palabras e Ideas" dirigido por la profesora Pilar Lacasa. Sus principales proyectos de investigación se centran en el análisis y el fomento de la creación de espacios innovadores donde las nuevas tecnologías se convierten en prácticas de alfabetización. Su principal interés se centra en el análisis de la construcción de la propia identidad cuando los niños y adolescentes juegan con videojuegos. E investiga la presencia de narrativas que ayudan a contar historias y las reglas de juego que enseñan valores y actitudes de comportamiento en los videojuegos. Trabaja desde una metodología de investigación que adopta perspectivas etnográficas cualitativas y cuantitativas.

Durante su formación, ha realizado varias estancias breves en el extranjero en el grupo de investigación GLS (Games+Learning+Society) de la Universidad de Wisconsin, Madison (EEUU) y en el departamento de LCMi (Languages, Culture, Media and Identities) en la Universidad de Luxemburgo (Luxemburgo). Cuenta con publicaciones en revistas internacionales de impacto, capítulos de libro publicados en editoriales internacionales y desarrollo de contenidos en cursos de formación continua y de postgrado en el ámbito de la comunicación y educación. Coordinación y edición Web de Aprende y Juega con EA. Aprender con videojuegos www.aprendeyjuegaconea.com.

Mar CHICHARRO MERAYO

Dra. en Sociología, profesora del área de Comunicación Audiovisual de la Universidad de Burgos e investigadora principal del proyecto I+D+I “Cultura audiovisual y representaciones de género en España: mensajes, consumo y apropiación juvenil de la ficción televisiva y los videojuegos”, ref. FEM2011-27381, financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad. Su primer tema de investigación se sitúa en el espacio de la sociología de la juventud, con la presentación en el año 2000 de la tesis doctoral *Sobre jóvenes y sus asociaciones: usos y funciones de las asociaciones juveniles para sus socios*. Desde aquel momento, hasta la actualidad, la temática juvenil siempre ha estado presente en sus publicaciones e investigaciones.

Profesora visitante en Harvard University, University of San Diego California, University of San Francisco, o Università di Bologna. Profesora de la Universidad Complutense desde el año 2000 hasta el 2013, ha realizado tareas docentes y de gestión de largo recorrido (Jefa de estudios del CES Felipe II de Aranjuez, desde 2003-2013). Investigadora principal de varios proyectos competitivos, centrados en el estudio del audiovisual, es además revisora en varias publicaciones JCR del ámbito académico. Sus líneas de trabajo se han centrado en el estudio de la cultura audiovisual, y particularmente del medio televisivo y de la ficción televisiva desde la perspectiva del mensaje así como de sus públicos, sobre todo de los juveniles. En la actualidad su trabajo se centra en el estudio de la recepción juvenil de productos de ficción televisiva. Entre sus publicaciones más recientes, señalar, sin ánimo de exhaustividad, “Representaciones juveniles en la ficción televisiva. Los jóvenes, los adultos y la escuela, en *Física o Química*”, *Doxa Comunicación*, 14, 2012, pp 1-20; “Telenovela and society. Constructing and reinforcing nation through television fiction”, *European Journal of Cultural Studies*, 16, 2013, pp 1- 18; “Los jóvenes espectadores y los stars del celuloide. Cine contemporáneo y estereotipos juveniles”, *Revista de Estudios de Juventud*, 2011, 96, 1-18

Clara FERNÁNDEZ VARA

Associate Arts Professor en el Game Center de la New York University. Como investigadora, su objetivo es construir puentes interdisciplinares para crear métodos de innovación y abrir camino en el campo del estudio y el desarrollo de videojuegos. Su trabajo se enfoca en los juegos de aventuras, y en las estrategias para integrar la narrativa en entornos digitales a través de la interacción y de integración de la narrativa en el espacio. Se licenció en Filología Inglesa en la Universidad Autónoma de Madrid, donde también obtuvo el Diploma de Estudios Avanzados en Literatura Inglesa; posteriormente obtuvo el título de Masters en Comparative Media Studies en el Massachusetts Institute of Technology (MIT), y se doctoró en Digital Media en el Georgia Institute of Technology. Realizó sus estudios de post-doctorado en Singapore-MIT GAMBIT Game Lab, y continuó su investigación como investigadora visitante en el laboratorio The Trope Tank, ambos en el MIT.

Mónica FIGUERAS MAZ

Doctora en Periodismo y licenciada en Ciencias de la Información por la Universitat Autònoma de Barcelona. Desde 1998 es profesora del Departamento de Comunicación de la Universitat Pompeu Fabra (Barcelona) ha impartido distintas asignaturas como ética periodística, psicología del consumo o metodología de la investigación. Es la coordinadora en la UPF desde sus inicios del Máster Oficial Interuniversitario en Juventud y Sociedad

y del postgrado en Periodismo y comunicación de Moda. Sus líneas de investigación se centran en la juventud y la comunicación (periodismo, publicidad, ficción, redes sociales) desde todas las perspectivas (contenido, recepción, interacción...). Participa y ha participado en distintas investigaciones competitivas sobre la educación mediática, la deontología periodística y tiene especial interés en la perspectiva de género.

María Ruth GARCÍA PERNÍA

Personal Docente e Investigador y miembro del Grupo “Imágenes, Palabras e Ideas” en la Universidad de Alcalá. Doctora en Desarrollo Psicológico, Aprendizaje y Educación: Perspectivas Contemporáneas por la UAH. Sus principales líneas de investigación se centran en analizar el papel desempeñado por las herramientas de comunicación, que están transformando rápidamente la sociedad que nos rodea, en la vida de los niños y jóvenes. En concreto, se interesa por el uso de la tecnología en la vida cotidiana de los jóvenes. Como parte de su formación investigadora, ha realizado estancias breves en el extranjero en el Research Institute for History and Culture de la Universidad de Utrecht (Países Bajos) y en el Institute for Educational Research de la Universidad de Oslo (Noruega).

Entre sus trabajos destacan: la dirección y coordinación del alumnado del Grado en Comunicación Audiovisual en la realización de reportajes audiovisuales para el Diario Digital de la UAH, la realización de publicaciones en revistas y libros tanto nacionales como internacionales, y el desarrollo de contenidos en cursos de formación continua y de postgrado en el ámbito de la educación, la comunicación y las nuevas tecnologías.

Fátima GIL GASCÓN

Licenciada en Historia y doctora, con mención europea, en periodismo por la Universidad Complutense de Madrid. Posee un título en realización de documentales históricos y ha co-dirigido el documental “Los años robados” (Emitido por TVE, Premio Bárbara Ansón 2006). Actualmente imparte clases de Teoría de la imagen y Culturales en televisión en la Universidad de Burgos.

Ha participado en varios proyectos de investigación financiados tanto por el ministerio de Educación (“Historia del entretenimiento en España durante el franquismo: Cultura, consumo y contenidos audiovisuales (cine, radio y televisión)” y “Televisión y cultura popular durante el franquismo: programación, programas y consumo televisivo (1956-1975)”), por la Universidad Complutense y la comunidad de Madrid (“Historia y estructura de la Comunicación y el entretenimiento”) como por la Universidad Internacional de La Rioja (“Observatorio de Identidades”). Su principal línea de investigación es el análisis de la representación femenina en los medios de comunicación, principalmente durante el primer franquismo. Sobre esta cuestión ha publicado varios artículos y una monografía: *Españolas en un país de ficción. La mujer en el cine franquista (1939-1963)*. Ed. Comunicación social, 2011.

Ha sido profesora-investigadora en el departamento de Historia de la Comunicación Social de la Universidad Complutense de Madrid y Visiting Research Fellow en la Oxford Brookes University, (Gran Bretaña).

Salvador GÓMEZ GARCÍA

Doctor en Comunicación y profesor del grado de Periodismo de la Universidad de Valladolid. Profesor visitante en la Universidad Católica de

Chile, ha desarrollado, parte de su tarea docente previa en la Universidad Complutense de Madrid. Especialista en historia de los medios y en cultura digital, ha investigado y publicado sobre el efecto de los medios de comunicación en la creación de estereotipos y conductas en la infancia y la juventud desde una perspectiva tanto sincrónica como diacrónica. Dentro de este ámbito destaca la monografía *¿Podrán los videojuegos cambiar el mundo? Una introducción a los serious games* y, desde un punto de vista histórico, “Adoctrinando el futuro: las emisiones infantiles y juveniles de Radio Nacional de España durante el primer franquismo” en *Zer: revista de estudios de comunicación* (30, 2011) entre otras aportaciones.

Juan José IGARTUA PERSOSANZ

Doctor en Psicología y Catedrático de Universidad de Comunicación Audiovisual y Publicidad la Universidad de Salamanca, donde dirige el *Observatorio de los Contenidos Audiovisuales* (OCA), Grupo de Investigación de Reconocido (GIR) de la Universidad de Salamanca y Grupo de Investigación de Excelencia (GIE) de Castilla y León (GR319). Sus trabajos de investigación se centran en los siguientes temas: procesos y efectos mediáticos, comunicación para la salud, encuadres noticiosos, teoría del entretenimiento mediático, persuasión narrativa y medios de comunicación e inmigración. Entre sus publicaciones se puede encontrar más de medio centenar de artículos publicados en revistas científicas (por ejemplo, *Journal of Communication*, *Journal of Health Communication*, *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications* y *Communications. The European Journal of Communication Research*). Ha participado en varios proyectos de investigación relacionados con la juventud en temáticas como el consumo de alcohol y la prevención del VIH-Sida para diversas instituciones.

Pilar LACASA

Catedrática de Comunicación y Educación e Investigadora en la Facultad de Humanidades de la Universidad de Alcalá. Además, coordina el Grupo de Investigación “Imágenes, Palabras e Ideas” (UAH) desde 1998. Sus líneas de investigación se centran en explorar y utilizar las tecnologías emergentes de la comunicación, tanto en el trabajo como en la vida cotidiana, sobre todo con los niños, las niñas y los jóvenes. Explora el estudio de los videojuegos comerciales, considerados como instrumentos culturales, y en los contextos cotidianos: Su trabajo se realiza desde una perspectiva etnográfica, apoyada en el análisis del discurso. Ha sido investigadora visitante en el Comparative Media Studies (Massachusetts Institute of Technology, (2007/08) y en el USC (California) (2013/14).

Recientemente ha publicado un libro en la editorial Palgrave (2013) *Learning in Real and Virtual Worlds*, en el que Henry Jenkins realiza el prólogo.

Verónica MARÍN DÍAZ

Doctora en Pedagogía por la Universidad de Granada, Profesora Titular en Educación Mediática de Universidad en la Universidad de Córdoba, Directora del Master Educación Inclusiva de la Universidad de Córdoba, editora de la revista digital EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC (www.edmetic.es/revistaedmetic), coordinadora provincial del grupo Comunicar, miembro del grupo de tecnología Tecnologiaedu (<http://tecnologiaedu.us.es>). Entre sus publicaciones recientes destaca: “¿Podemos utilizar los videojuegos para el desarrollo del currículo de la etapa de infantil?” *NAER*, 3(1), 20-25; “La integración de los dibujos animados en el

currículo de Educación infantil. Una propuesta teórica”. REICE, 12(1), 73-82; “La competencia digital de los estudiantes: elemento clave para el desenvolvimiento en la sociedad de la información”, 37-56. En J. Barroso y J. Cabero (coords.). *Nuevos escenarios digitales*. Málaga: Pirámide; *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos*. Madrid: Síntesis.

Juan Ignacio MARTÍNEZ DE MORENTÍN

Doctor en Pedagogía por la Universidad del País Vasco, es profesor agregado con dedicación a tiempo completo en el Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación de la Universidad del País Vasco (UPV/EHU). Posee una trayectoria investigadora en la línea de medios de comunicación y valores educativos, la tecnología educativa y la educación internacional, tanto en los proyectos subvencionados, que él mismo ha dirigido, como en las publicaciones que posee. Los trabajos realizados en el Centro UNESCO de San Sebastián donde ha desarrollado parte de su investigación sobre la educación en la sociedad del conocimiento, en la Cátedra UNESCO de Comunicación y Valores Educativos, en la UPV/EHU, donde ejerce funciones de Secretario Ejecutivo, con trabajos de investigación sobre alfabetización mediática y transmisión de valores, así como en grupos de investigación sobre el uso de las redes sociales y las TICs en el medio escolar, favorecen una adecuada perspectiva del carácter interdisciplinar de las investigaciones que realiza.

Cuenta con numerosas publicaciones en revistas científicas relacionadas con sus líneas de investigación, entre las que destacan, asimismo, aquellas que desde una metodología observacional analizan datos, a partir de patrones de conducta, en las áreas de la psicomotricidad en la educación infantil y el tránsito de lo sensomotor a lo psicomotor.

La transferencia de los resultados se ha realizado en los últimos años en numerosos congresos científicos y en publicaciones, tanto desde una perspectiva psicológica, como educativa.

Concepción MEDRANO

Catedrática de Psicología Evolutiva y de la Educación en el departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación de la Universidad del País Vasco. Es responsable de la Cátedra Unesco de *Comunicación y Valores Educativos* en dicha Universidad que tiene como objetivo abrir espacios de reflexión e intercambio de conocimientos en torno a los medios de comunicación y los valores, así como fortalecer vínculos con otras universidades. Ha dirigido y codirigido distintos proyectos de investigación sobre valores y educación con investigadores de otras universidades nacionales e internacionales. Su actual línea de investigación se centra en el estudio de las relaciones entre los medios de comunicación, como agentes de socialización en la infancia y en la juventud, y la construcción de la identidad. Posee distintas publicaciones (textos, artículos en revistas de impacto tanto nacional como internacional) en dicha línea de trabajo que avalan su trayectoria de investigación. Así mismo ha dirigido diez tesis doctorales tanto en su Universidad como en Universidades Latinoamericanas en el marco del Máster en Psicodidáctica que han dado lugar a distintas publicaciones. Ha sido Presidenta del Comité de Evaluación de Ciencias Sociales y Jurídicas para la Evaluación de grados de la Uniqual (Agencia de Evaluación de la Calidad y Acreditación del Sistema Universitario Vasco), editora asociada de la revista *Infancia y Aprendizaje*, miembro experto del Programa Academia de la Aneca y evaluadora de proyectos de investigación de la Anep.

Julián PINDADO

Doctor en Comunicación Audiovisual y Publicidad y compagina su docencia en la Universidad de Málaga con la de profesor de Educación Secundaria. Junto a la labor docente tanto ha participado en distintos proyectos de investigación, a nivel estatal y autonómico, sobre “videojuegos y educación”, “comunicación, jóvenes y salud”, “valores, adolescentes e identidad”. En la actualidad se integra en el proyecto de I+D+I titulado “Alfabetización mediática: diseño, ejecución y Evaluación de un programa de intervención con adolescentes”.

Ha publicado en diversas revistas del ámbito de la comunicación y las ciencias sociales. Cabe mencionar “Adolescentes y televisión: la pantalla amiga, revista”, *Comunicar*; “Escuela y televisión: claves de una relación compleja”, *Revista Cultura y Educación*; “Las posibilidades educativas de los videojuegos”, *Pixel-Bit*; “Resultados de un estudio con jóvenes de Málaga. Los medios de comunicación en la socialización adolescente”, *revista Telos*; “Los medios de comunicación y la construcción de la identidad adolescente”, revista *ZER*; “Nuevos enfoques en comunicación y salud: un planteamiento de investigación”, revista *Comunicar*; “Recomponer la mente puzzle. La necesidad de una auténtica alfabetización mediática”, *Revista Telos*. Así mismo ha colaborado en algunas publicaciones colectivas, como *Los cazadores de textos mediáticos*, coordinador por J.J. Aguaded Gómez, bajo el título “La otra mirada a la tele” o “El hilo común de los gustos adolescentes. Unidad temática en los contenidos mediáticos”, en Callejo, J. y Gutiérrez, J. (coords.), *Adolescencia entre pantallas* (ed. Gedisa).

Antonio José PLANELLS DE LA MAZA

Licenciado en Derecho y Comunicación Audiovisual por la Universidad Carlos III de Madrid. Doctor con premio internacional por la Universidad Carlos III de Madrid por una tesis doctoral que indaga los mundos posibles de los videojuegos. Profesor y coordinador académico en el Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital. Sus líneas de investigación y trabajos se centran en el diseño de videojuegos, su recepción y su impacto en las dinámicas sociales de la juventud en España. Asimismo, ha realizado múltiples conferencias y artículos académicos centrados en la definición del género en los videojuegos y su uso por parte del público joven femenino.

Iolanda TORTAJADA

Doctora y Profesora Titular del departamento de Estudios de Comunicación de la Universitat Rovira i Virgili, y su actual directora. Su investigación versa sobre la mediatización de la intimidad, la relación de los discursos y representaciones mediáticas con la violencia de género y la recepción, especialmente, entre los y las jóvenes. Sus publicaciones más recientes tratan sobre la autopresentación de los y las adolescentes en las redes sociales, las lecturas adolescentes de las relaciones sexuales y afectivas en las series televisivas y la apropiación de la telefonía móvil por parte de las mujeres. Desde 2012 es *chair* de la sección de género y comunicación de ECREA.

Jair VEGA CASANOVA

Profesor del departamento de Comunicación Social, investigador y miembro del grupo de investigación en “Comunicación y Cultura PBX”, Universidad del Norte. Doctorando en Comunicación, Magíster en Estudios Políticos y Económicos en la Universidad del Norte. Sociólogo. Su línea de investigación está centrada en las relaciones entre comunicación y cambio social con

énfasis en infancia y juventud. Dentro de sus publicaciones más recientes, destaca, “Observar TV”: Un observatorio infantil de televisión para la interlocución de los niños”. *Comunicar*, 40, 145-153, 2013; “Aprendizajes sobre la evaluación del diálogo y el debate en estrategias de comunicación y cambio social”. En: *Investigación y Desarrollo* Vol. 20 No. 2., 2012; “jovenHABLAjoven: Lessons Learned about Interpellation, Peer Communication, and Second-Generation Edutainment in Sexuality and Gender Projects among Young People”. En Waisbord, S. & Obregón, R. (Eds.) *The Handbook of Global Health Communication*, 444-468. Wiley-Blackwell, 2012; *Documento de evidencias sobre el estado del arte de la prevención de la violencia en adolescentes y jóvenes usando los medios de comunicación*. GTZ - OPS. Lima, 2006.