

## Infotecnología

Este último bloque recoge los temas que parecen ser más representativos de las tendencias que interesan a los jóvenes: la imagen, los videojuegos, el entorno digital; los medios de comunicación e Internet; son, entre otros, los temas de los presentes monográficos.

Empezando por el mundo de los **videojuegos**, tenemos de 2012, *Videojuegos y juventud*, de 2012, que parte de la base de que esta industria, hasta hace poco destinada solo a la franja de edad de infancia y preadolescencia abarca ahora un t ramo de edad mucho más amplio llegando sus destinatarios a los 30 años. Es un tema que se trata desde varios perfiles y áreas de influencia: oportunidades de negocio en este sector; análisis de los misterios más profundos del lenguaje, de la gramática algorítmica que subyace dentro de los videojuegos y del impacto cultural que generan; oportunidades e iniciativas que ofrecen los videojuegos en el campo de la sanidad y la educación.

Un gran apartado temático de diversos números de este bloque, a lo largo de los años, es el de **jóvenes y sociedad de la información y de las tecnologías de la comunicación**. Como primer acercamiento, en 1986, tenemos *Juventud y nuevas tecnologías* en el que ya se señalaba la profunda incidencia del reto tecnológico en las relaciones sociales y en el proceso de inserción de los jóvenes.

En 1999, *Juventud y la sociedad red* abordaba los grandes cambios que las tecnologías de la información (telecomunicaciones, informática y la industria de los contenidos) estaban experimentando en ese momento y cómo la juventud se estaba convirtiendo en una usuaria importante de las mismas. Los temas analizados son: teletrabajo y juventud; juventud y tecnologías de la información, trabajo y empleo; las jóvenes y el uso del PC; multimedia y juventud; por último, uso del teléfono en el primer periodo de la juventud.

Siguiendo el recorrido del tema, tenemos en 2002 *Juventud y teléfonos móviles*, que presenta lo que era un fenómeno de rabiosa actualidad en ese momento: el uso del teléfono móvil y de la mensajería de texto por los jóvenes. Los artículos ofrecen una panorámica de gran parte de Europa, Rusia, Estados Unidos y Japón, analizando diversos aspectos, desde las perspectivas de los diferentes países.

*Jóvenes y medios de comunicación* (2005) analiza las diversas relaciones que se dan entre jóvenes y medios, desde la doble perspectiva de la educación y la comunicación: la preocupación por la relación entre los medios de comunicación y los jóvenes; la influencia del cine en la formación de la personalidad juvenil; expectativas de participación activa en la

sociedad a través de Internet; posibilidades educativas de los medios de comunicación; juventud en la publicidad; papel de los medios en el ocio y los juegos de los jóvenes.

El tema se vuelve a tratar en 2010 en *Juventud y nuevos medios de comunicación*, que responde al candente desarrollo de las redes sociales digitales a escala mundial y de manera especial entre los jóvenes de los países desarrollados. Los estudios que presenta este número se dividen en dos grupos: el primero, que se centra en los aspectos descriptivos y valorativos de los nuevos medios y su incidencia en la adolescencia y la juventud, y el segundo, que aborda su impacto desde el punto de vista de las oportunidades y los riesgos percibidos. Ambos han sido tratados de forma teórica y empírica.

Estamos ante la primera generación «alfabetizada digitalmente» de nuestra historia, que ha crecido dentro de la cultura de uso de las tecnologías de la comunicación, en una realidad en la que la red aparece como de extensión universal. En *Adolescentes digitales* (2011) se tratan numerosos aspectos del tema como la relación de esta generación digital con conceptos como el de clase y cohesión, la perspectiva de género y la difícil tarea de evitar la reproducción de estereotipos y espacios de discriminación que han pasado del discurso social a la propia red, el papel dentro de unos procesos educativos cada vez más abiertos y entendidos dentro de una formación continuada a lo largo de la existencia humana, o el de las perspectivas culturales sobre las que la red ejerce un protagonismo decisivo.

Pasando a otros temas del bloque que estamos resumiendo, tenemos *Jóvenes en(red)ados* (2011), cuyo punto de partida es reflexionar sobre **el lenguaje y la cultura juveniles**. Se estructura en varios apartados: «Medios y modas», «Atrapados en la Red» y «En la frontera de la lengua», más un apartado de introducción teórica: «Páramos y ecosistemas juveniles». En este se tratan aspectos lingüísticos y culturales de los jóvenes. En el siguiente se analiza la imagen (construida o propia) de la juventud en la publicidad, las revistas adolescentes y la indumentaria personal. El apartado de «En la frontera de la lengua» analiza los procedimientos lingüísticos de valoración y de tratamiento entre los jóvenes como una muestra de creatividad expresiva. Por último, en «Atrapados en la red» se analiza la comunicación virtual de los jóvenes a través del blog y del servicio de mensajería instantánea (el Messenger en ese momento).

Acabamos el bloque con el tema de la repercusión de la sociedad de la información y las comunicaciones en la **información juvenil**. En *La información juvenil. Nuevas políticas, nuevos medios, nuevas redes*, de 2003, el objetivo era aproximar a los profesionales que trabajan en y con la juventud, a los nuevos contextos que iban a condicionar sus actividades: una nueva realidad normativa de las políticas de juventud y de las herramientas de la información juvenil; un nuevo uso de los medios de comunicación por parte de los jóvenes, en sintonía con nuevas estrategias de los sectores públicos y privados para este sector de la población; y finalmente, la consolidación de nuevas redes públicas de asociación, información y participación en las que vienen a confluír jóvenes y nuevas tecnologías.

## Nº 98 Videojuegos y juventud

Septiembre 2012

Coordinación: Flavio Escribano, Presidente y fundador de ARSGAMES.



Videojuegos y juventud



Este monográfico es una reflexión madura, seria y comprometida con una industria que, hasta hace poco, parecía pertenecer solo a una franja de edad infantil o pre-adolescente pero que ya se sitúa en la media de los 25-30: La de los videojuegos.

El videojuego es un avatar con muchas *skins* (con muchas pieles), es un camaleón de muchos colores y muchas caras y, por lo tanto, hay que hablar de él desde todos sus perfiles y áreas de influencia. Eso es precisamente lo que hemos tratado de hacer en este volumen, especialmente enfocado en las oportunidades que el videojuego ofrece también a un sector de población que, lamentablemente, es el más vulnerable a los cambios socio-económicos pero que, precisamente, es aquí en donde más está demandado: los jóvenes.

Los artículos que aquí se recogen son realizados por expertos y expertas vinculados con distintos grupos de investigación o grupos empresariales de distintas partes del mundo, lo cual avala la calidad, profundidad y precisión de los textos aquí presentes.

[Revista de Estudios de Juventud Nº 98 Septiembre 2012](#)  (4486 Kb.) 

[Portada y contraportada.](#)  (520 Kb.) 



[Índice](#)  (87 Kb.) 



[El tema. Introducción](#)  (73 Kb.) 



[1. Jóvenes y videojuegos. Estado del arte. Flavio Escribano. Presidente y Fundador de ARSGAMES.](#)  (683 Kb.) 



[2. Oportunidades de negocio y empleo en la industria de los videojuegos. Dr. Peter Zackariasson. Profesor en la University of Gothenburg, School of Business, Economics and Law.](#)  (192 Kb.) 



[3. Sentando las bases de los servicios digitales. La innovación a través de los videojuegos online. Giuditta De Prato. European Commision.](#)  (374 Kb.) 



[4. El videojuego, la industria de la escala enloquecida. Javier Sánchez. Periodista Miembro del colectivo Mondo Pixel.](#)  (129 Kb.) 

[5. Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica. Eurídice Cabañes. ARSGAMES](#)  (153 Kb.) 

[6. La narración del videojuego como lugar para el aprendizaje inmersivo. Mar Marcos, Universidad Complutense de Madrid y Michael Santorum, Mercury Steam.](#)  (132 Kb.) 

[7. Uso de los videojuegos en el tratamiento contra el dolor. Joaquín Pérez Martín, Responsable del Observatorio del Videojuego y de la Animación y María José Busto, Médico de Atención Primaria Servicio Madrileño de Salud.](#)  (257 Kb.) 

[8. Los juegos de aventuras gráficas y conversacionales como base para el aprendizaje. Clara Fernández Vara. Singapore-MIT GAMBIT Game Lab.](#)  (1510 Kb.) 

[9. Retos y posibilidades de la introducción de videojuegos en el aula. María Rubio Méndez ARSGAMES / Universidad de Salamanca.](#)  (172 Kb.) 

[10. Innovación en interfaces para videojuegos desde el Game Art. Mar Canet, Ingeniero informático de videojuegos y diseñador.](#)  (823 Kb.) 

[11. El sexo de los píxeles. Del yo-mujer al yo-tecnológico. Eurídice Cabañes y María Rubio. ARSGAMES.](#)  (363 Kb.) 

[Materiales y colaboración.](#)  (148 Kb.) 

[Presentación 'Videojuegos y juventud'](#)  (6787 Kb.)

## Nº 93. Jóvenes en(red)ados

Junio 2011

Coordinadoras: Carmen Galan Rodriguez y Lara Garlito Batalla.  
Universidad de Extremadura.



Jóvenes en(red)ados



El número monográfico que presentamos es, en cierta medida, deudor de estudios anteriores, también publicados en esta misma colección. Por esta razón, hemos intentado buscar entre los colaboradores el equilibrio de interpretaciones y formas inteligentes (*inter legere*) de «mirar» (y no solo «ver») las prácticas discursivas y comunicativas de la juventud, sus formas de expresión cultural, la construcción de su imagen para/frente a los demás, los juegos de lenguaje, el humor y, sobre todo, la creatividad con la que reinventan el mundo.

El monográfico está articulado en **tres bloques temáticos** que atañen a estas cuestiones: *Medios y modas*, *Atrapados en la Red* y *En la frontera de la lengua*, más el bloque teórico introductorio *Páramos y ecosistemas juveniles*.

[Portada Revista de Estudios de Juventud Nº 93](#)  (228 Kb.) 

[Índice](#)  (90 Kb.) 

[El tema. Introducción](#)  (99 Kb.) 

[1. Homo loquens, homo virtualis. Carmen Galán Rodríguez](#)  (268 Kb.) 

[2. Enunciaciones colectivas y lenguajes juveniles. Gabriela Berti](#)

 [\(216 Kb.\)](#) 

[3. Los jóvenes en la publicidad: el estereotipo \*collage\* y el recurso al humor como estrategias pragmatolingüísticas de persuasión emocional. María Isabel](#)

[Hernández Toribio y Ana M<sup>a</sup> Vígara Tauste](#)  [\(502 Kb.\)](#) 

[4. 'Nos volvemos loquitas': apuntes lingüísticos sobre la imagen de las lectoras en las revistas para adolescentes. Francisco Jiménez Calderón y](#)

[Anna Sanchez Rufat](#) [240 Kb.\)](#) 

[5. Sobre la indumentaria juvenil: las camisetas con mensaje. Ricard Morant](#)

[Marco](#)  [\(228 Kb.\)](#) 

[6. 'Mola mogollón': la superlación morfológica y léxica en el lenguaje](#)

[juvenil. María Luisa Montero Curiel](#)  [\(262 Kb.\)](#) 

[7. Aproximación sociolingüística a las formulas pronominales de](#)

[tratamiento en el habla juvenil. Pilar Montero Curiel](#)  [\(217 Kb.\)](#) 

[8. La comunicación de la juventud en los blogs: Nuevos diarios para nuevos](#)

[tiempos. Raquel Pinilla Gómez](#)  [\(204 Kb.\)](#) 

[9. Un lenguaje amigo. La lengua en el Messenger. Lara Garlito Batalla](#)

 [\(282 Kb.\)](#) 

[Materiales](#)  [\(225 Kb.\)](#) 

[Colaboran en este número](#)  [\(86 Kb.\)](#) 

[Presentación Jóvenes en \(red\)ados](#)  [\(3779 Kb.\)](#)

[Nota de prensa: El Injuve muestra la creatividad expresiva de la juventud en](#)

[la revista de estudios 'Jóvenes en \(red\)ados'](#)  [\(54 Kb.\)](#) 

## Nº 92. Adolescentes digitales

Marzo 2011

Coordinador, Manuel Espín. Fundación Atenea y Forum Intercultural.



Adolescentes digitales



Desde hoy al próximo lustro se va a producir el acceso con plenos derechos como ciudadanos de una generación de jóvenes españoles que han nacido con las tecnologías, sin las cuales sería imposible explicar la mayor parte de los cambios producidos en nuestra sociedad contemporánea. Este volumen ofrece un conjunto de trabajos y estudios sobre ese amplísimo y cada vez más decisivo grupo social, proponiendo al lector una especie de «frontón» o de *feed back* en torno a distintas opiniones y puntos de vista expuestos para ser analizados, debatidos y contrastados por los propios jóvenes, en un diálogo que no se cierra sino que realmente se abre con la última página del volumen; y en el que se invita al lector y a la lectora a participar.

[Portada y contraportada Revista de Estudios de Juventud Nº 92](#)





[Índice](#)  (42 Kb.) 



[El tema. Introducción. Manuel Espín](#)  (83 Kb.) 


[1. Consecuencias futuras del despertar de una generación de adolescentes digitales. Escenarios posibles. Susana Méndez y Elena Rodríguez San Julián](#)





[2. La sociedad española y el proceso de digitalización: ¿Por qué tratamos de confundir a los/las adolescentes? Domingo Comas Arnau](#)  (246 Kb.) 

[3. Escuelas 2.0. Educación para el mundo digital. Antonio Pérez Sanz](#)  (612 Kb.) 



[4. Las necesidades adolescentes y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Esperanza Ochaita, M<sup>a</sup> Angeles Espinosa y Hector Gutiérrez](#)  (365 Kb.) 

[5. Si McLuhan levantara la cabeza.... La computación en la nube y el nuevo paradigmasocio cultural. Joaquín Sotelo](#)  (122 Kb.) 

[6. La tribu informática: identidades y máscaras en Internet. Gérard Imbert](#)  (103 Kb.) 

[7. Ciencia, técnica, ideología, globalidad e igualdad. Manuel Espín](#)  (165 Kb.) 

[8. Como crear marcas digitales \(Digital Interactive Brand\) para la generación digital. Victoria Carrillo Durán y Ana Castillo Díaz](#)  (171 Kb.) 

[9. Nuevas tecnologías: choque de generaciones y teatro científico. Juan Marchán](#)  (203 Kb.) 

[10. Nativos digitales: una nueva generación que persiste en los sesgos de género. Gusi Bertomeu](#)  (157 Kb.) 

[Materiales](#)  (266 Kb.) 

[Colaboración](#) 



## Nº 88. Juventud y nuevos medios de comunicación

Marzo 2010

Coordinadora: Angeles Rubio Gil.







Si existe un fenómeno que haya supuesto un cambio social drástico en las últimas décadas, ese es sin duda, el de la impresionante adopción de redes sociales digitales a escala mundial; y de manera más intensa, entre la juventud de los países ricos. Es más, puede afirmarse que profundizar en el tema «juventud y nuevos medios de comunicación» es hacerlo sobre los aspectos distintivos de este grupo social en la primera década del siglo XXI: con una comunicación frecuente a través de redes, relaciones, adquisición de productos y servicios *online*, influencias y gustos globalizados, hegemonía de lo audiovisual frente al soporte papel, y de las nuevas formas de interacción, expresión y entretenimiento asociadas.

Es por todo ello que este monográfico de la Revista de Estudios de Juventud representa, a propósito de la relación entre adolescencia, juventud (de 15 a 25 años) y los nuevos medios; un conjunto de perspectivas plurales, pero complementarias. Perspectivas con las que se ahondará en el estudio de esta nueva generación, desde el interés por la influencia de los nuevos medios digitales en los factores de riesgo y de oportunidad que dispensan y en cómo la juventud, además de tomar la iniciativa en este terreno, está actuando como conductora de nuevas pautas de consumo e interacción social y, por tanto, agente activo del cambio social.



[Portada e índice](#)  (669 Kb.) 

[El tema. Introducción. Ángeles Rubio Gil](#)  (137 Kb.) 



[BLOQUE I. Juventud, nuevos medios y Sociedad Digital. 1. El crítico estatuto de la persona adolescente en la observación empírica](#)  (201 Kb.) 



[BLOQUE I. 2. Televisión, telefonía móvil y juventud en el contexto de la modernidad reflexiva de masas tardía: un proyecto de investigación. Juan Menor Sendra](#)  (339 Kb.) 



[BLOQUE I. 3. La ciberradio. Nueva alternativa de futuro para la radio. Julia González Conde](#)  (181 Kb.) 

[BLOQUE I. 4. Jóvenes y televisión generalista en España: ¿Es Internet responsable de una audiencia perdida? Pedro Reinares](#)  (372 Kb.) 



[BLOQUE I. 5. Juventud y tecnologías digitales: espacios de ocio, participación y aprendizaje. Carlos Taberner, Daniel Aranda y Jorge Sánchez Navarro](#)  (419 Kb.) 



[BLOQUE I. 6. Usos de las TIC, relaciones sociales y cambios en la socialización de las y los jóvenes. Francisco Bernete](#)  (253 Kb.) 

[BLOQUE II. Factores de riesgo y oportunidades de las TIC. 7. Menores y redes ¿sociales?: de la amistad al \*cyberbullying\*. Jorge del Río, Charo Sádaba y Xavier Bringué](#)  (303 Kb.) 

[BLOQUE II. 8. Entre marcianitos y avatares: adicción y factores de riesgo para la juventud en un mundo digital. Xavier Carbonell](#)  (212 Kb.) 

[BLOQUE II. 9. Las nuevas lecturas juveniles y retos educativos. Almudena Álvarez](#)  (298 Kb.) 

[BLOQUE II. 10. El comercio y las finanzas de la juventud a través de los nuevos medios. M<sup>a</sup> Luisa Medrano, Luis Tomás Díez de Castro y Elvira San Millán](#)  (226 Kb.) 

[BLOQUE II. 11. Jóvenes y publicidad \*online\*: nuevos espacios y formas, otros retos. Clara Muela Molina y Antonio J. Baladrón Paz](#)  (519 Kb.) 

[BLOQUE II. 12. Generación digital: patrones de consumo de Internet, cultura juvenil y cambio social. Ángeles Rubio Gil](#)  (268 Kb.) 

[Materiales](#)  (368 Kb.) 

[Colaboración](#)  (123 Kb.) 

## Nº 68 .Jóvenes y medios de comunicación

Marzo 2005

Coordinadoras: Concepción Naval y Charo Sádaba.



«Juventud y medios de comunicación» es el tema de este número monográfico de la *Revista de estudios de Juventud*, del Instituto de la Juventud, donde pretendemos tratar las variadas relaciones que se dan entre jóvenes y medios, desde la doble perspectiva de la educación y la comunicación.

Se abordan cuestiones tales como:

¿Por qué preocupa la relación entre los medios y los jóvenes y no ocurre lo mismo, por ejemplo, con la que tienen los mayores con esos medios?

¿En qué medida un medio como el cine puede afectar a la formación de la personalidad de los jóvenes?

¿Podemos esperar que los nuevos medios, fundamentalmente Internet, despierten interés para participar de modo más activo en la sociedad que les rodea?

¿Poseen una virtualidad educativa estos medios?

¿Qué sucede con el ocio y el juego de los jóvenes cuando se interponen los medios de comunicación?

[Índice y tema](#)  (128 Kb.) 

[1. Introducción: Juventud y medios de comunicación frente a frente.](#)

[Concepción Naval y Charo Sádaba](#)  (153 Kb.) 

[2. Medios de comunicación y socialización juvenil. Julio Vera Vila](#)

 (174 Kb.) 

[3. Medios de comunicación, participación y juventud. David Reyer García](#)

 (196 Kb.) 

[4. La juventud en los medios. Aurora García González](#)  (154 Kb.) 

[5. Comunicación efectiva en circunstancias difíciles: el público entre 14 y 19 años. Francisco J. Pérez Latre y Xavier Bringué](#)  (147 Kb.) 

[6. Pantallas y juegos: de la observación de modelos a la participación.](#)

[Begoña Gros Salvat](#)  (160 Kb.) 

[7. Cine y juventud: una propuesta educativa integral. Carmen Urpi Guercia y](#)

[Carmen Pereira Domínguez](#)  (179 Kb.) 

[8. Medios digitales: donde la juventud tiene la iniciativa. David Domingo](#)

 (190 Kb.) 

[9. La juventud en la publicidad. Alfonso Méndiz Noguero](#)  (170 Kb.) 

[10. Ocio en los nuevos medios de comunicación. Ignasi de Bofarull](#)

 (107 Kb.) 

[Materiales](#)  (90 Kb.) 

[Colaboran en este número](#)  (57 Kb.)

## Nº 61. La información juvenil. Nuevas políticas, nuevos medios, nuevas redes

Junio 2003



Coordinación: Teodoro Andrés López.





Este número tiene un doble objetivo: por una parte, crear un escenario de encuentro e intercambio de experiencias, reflexiones y apropiaciones de práctica profesional que todos podamos compartir. Y por otra, acercarnos desde tres nuevas perspectivas a las diferentes realidades de la información juvenil y, por extensión, a las actividades de información, comunicación y nuevas políticas que tienen a los jóvenes por destinatarios.

[El Tema. Introducción](#)  (163 Kb.) 



[1. Los servicios de información juvenil: una estrategia. Teodoro Andrés López](#)  (130 Kb.) 

[2. La responsabilidad por la actividad informativa de la Administración en el marco de los servicios de la sociedad de la información. Alfredo Galán Galán](#)  (200 Kb.) 

[3. Un nuevo modelo normativo emergente. La Ley de Juventud de Castilla y León. Fernando Bermejo Acosta](#)  (105 Kb.) 

[4. Democracia electrónica, participación ciudadana y juventud. Fernando Bermejo Acosta](#)  (117 Kb.) 

[5. Red ciudadana de Cuenca. Julio Pareja Cariñana](#)  (140 Kb.) 

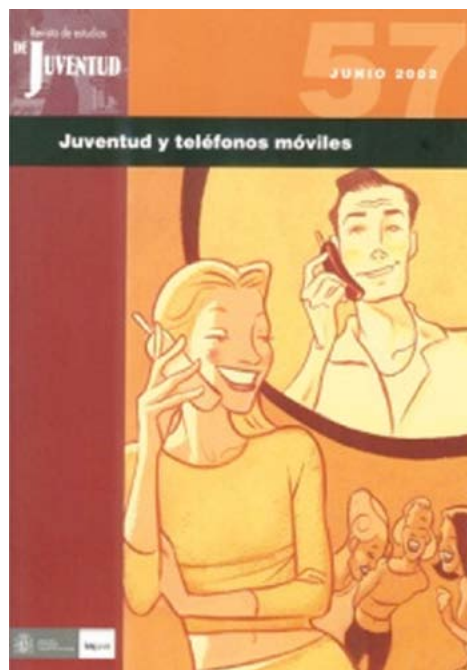
[6. La juventud entre los viejos y los nuevos medios de comunicación. Ángel Badillo y Patricia Marenghi](#)  (187 Kb.) 

[Materiales](#)  (96 Kb.) 

## Nº 57. Juventud y teléfonos móviles



Junio 2002



Coordinación: Santiago Lorente Arenas.



Este número aborda un fenómeno de rabiosa actualidad, como es el uso del teléfono móvil (y de la mensajería de texto) por la juventud. El tema se aborda como algo más que una moda, y trata de introducirse en las razones sociológicas últimas que expliquen el fenómeno con una hondura mayor, lejos de los tópicos al uso. Para ello se cuenta con la colaboración de 20 profesionales de casi toda Europa, Rusia, EEUU y Japón, que explican el fenómeno desde sus distintas vertientes y desde sus particulares ópticas nacionales.

[El Tema. Introducción](#)  (708 Kb.) 

[1. Juventud y teléfonos móviles: algo más que una moda. Santiago Lorente](#)  
 (161 Kb.) 

[2. Toda mi vida en la palma de mano: La comunicación móvil en la vida diaria de niños y adolescentes de Finlandia. Virpi Oksman y Pirjo Rautiainen](#)  
 (117 Kb.) 

[3. Chicas adolescentes y jóvenes adultos varones: dos subculturas del teléfono móvil. Richard Ling](#)  (171 Kb.) 

[4. El uso de la mensajería móvil por los jóvenes en Holanda. Enid Mante-  
Meijer y Dóris Pires !\[\]\(082f818d99f166a3ba574d9284d73064\_img.jpg\) \(130 Kb.\) !\[\]\(64f7c7e956682d89489e8b2ffcb346b7\_img.jpg\)](#)

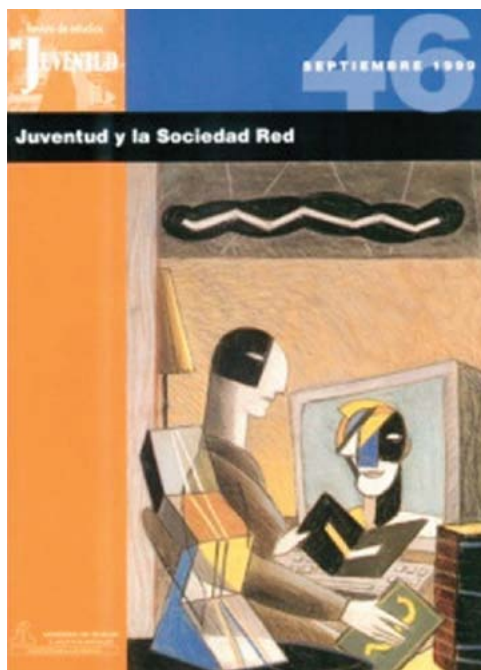
[5. El teléfono móvil de los jóvenes. Leopoldina Fortunati y Anna Maria  
Manganelli](#)



## 46. Juventud y la Sociedad red

Septiembre 1999

Coordinador: Santiago Lorente.



El número de la revista que tiene usted entre sus manos aborda un fenómeno de extrema actualidad, pero sobre todo de enorme profundidad: la relación de lo que se ha dado en llamar «sociedad de la información» y la juventud.

Las tecnologías de la información (telecomunicaciones, informática y la industria de los contenidos), auténtico motor de nuestra sociedad actual, está produciendo unas convulsiones importantes en nuestro mundo, haciéndolo cada vez más interconectado y reticular. La juventud, con su especial habilidad para el manejo de artefactos, se ha convertido en una usuaria importante y cualificada de dichas tecnologías, pero todavía en aquellos aspectos más banales, como son los videojuegos, tertulias en internet o incluso el viejo teléfono.

Sin embargo, las grandes oportunidades de las tecnologías de la información para la juventud, como son el teletrabajo (para reducir el índice de paro juvenil) y la teleenseñanza (para coadyuvar y suplir las deficiencias y carencias del sistema educativo formal) no son todavía suficientemente usadas por ella.

Como ponen de manifiesto varios de sus autores en este número, las tecnologías de la información se han convertido también en un auténtico «rito de paso» (término clásico de la sociología y de la antropología) para denotar el tránsito de la adolescencia a la juventud, y de la juventud a la adultez, que supone la introducción y el uso de estas tecnologías.

[El tema. Introducción](#)  (267 Kb.) 

[1. Sociedad de la información y juventud. Santiago Lorente](#)  (672 Kb.) 

[2. Los jóvenes y el teletrabajo. Francisco Ortiz Chaparro](#)  (460 Kb.) 

[3. La juventud y la teleenseñanza: oportunidades e incertidumbres.](#)  
[Santiago Lorente](#)  (314 Kb.) 

[4. Juventud y empleo en la sociedad de la información. Antonio López Peláez](#)  (313 Kb.) 

[5. Jóvenes y uso del PC e Internet. Helen Gansmo y Hege Nordli](#)  
 (430 Kb.) 

[6. Juventud y multimedia. Miguel Ángel Sobrino](#)  (339 Kb.) 

[7. Los escenarios del teléfono entre los jóvenes. Richard Ling](#)  
 (522 Kb.) 

[Experiencias ejemplares de teletrabajo. Elena Guardo Sánchez](#)  
 (249 Kb.) 

[Experiencias ejemplares de teleenseñanza. Susan Webster](#)  (458 Kb.) 

[Bibliografía y estudios concernientes al tema. Mónica Segovia](#)  
 (409 Kb.) 

[Glosario. Santiago Lorente](#)  (118 Kb.) 

[Autores. Colaboran en este número 46](#)  (77 Kb.) 

## Nº 21. Juventud y Nuevas Tecnologías

Marzo 1986

(Consulta en Biblioteca)



El tema monográfico de este número plantea una aproximación al mundo de las «Nuevas Tecnologías», por su profunda incidencia en el campo de las relaciones sociales y en el proceso de inserción de los jóvenes en la sociedad.

El reto tecnológico anuncia, tras de sí, un nuevo diseño social que, necesariamente, hemos de afrontar desde el inicio de su construcción, aunque solo fuera por no encontrárnoslo más tarde como hecho cerrado y acabado en el que una vez más, estaríamos llegando tarde.

### Presentación

#### 1. El tema 'Las nuevas tecnologías'

#### 2. Análisis y Debates

#### 3. Documentos

#### 4. Libros y Revistas