

MATERIALES

Jóvenes, tecnofilosofía y arte digital



## Selección de referencias documentales Jóvenes, tecnofilosofía y arte digital

*Esta relación está formada tanto por libros, como por artículos de revista o documentos de distinta procedencia, ingresados recientemente y seleccionados en la base de datos de la Biblioteca del Instituto de la Juventud.*

*Caso de estar interesados en alguna de estas referencias pueden solicitar copia del material susceptible de reproducción, según la legislación vigente, así como la realización de otras búsquedas, dirigiéndose a: BIBLIOTECA DE JUVENTUD. Marqués de Riscal, 16 - 28010 MADRID. Tel.: 917827473 - [biblioteca-injuve@injuve.es](mailto:biblioteca-injuve@injuve.es)*

Así mismo puede consultar ésta o anteriores Revistas de Estudios de Juventud, así como las Novedades de la Biblioteca en la página web del Instituto: <http://www.injuve.es>, o acceder a la **CONSULTA DEL CATÁLOGO**

### **Adolescencia entre pantallas: Identidades juveniles en el sistema de comunicación** / Javier Callejo Gallego y Jesús Gutiérrez Brito (Coords.).

-- Barcelona: Gedisa, 2012

144 p.; 23 cm. -- (Comunicación; 40)

Aborda temas como: las paradojas en la investigación social de lo que los adolescentes hacen con los medios de comunicación, la creación de identidades juveniles por parte de la televisión, la oferta de los medios de comunicación destinados específicamente a los jóvenes y que configuran su gusto, los modelos de la literatura o de las propias pantallas que explican distintas generaciones de adolescentes, la expansión de la telefonía móvil, y la relación que tienen con Internet.

ISBN 978-84-9784-699-8

Gabelas, José Antonio

### **Adolescentes en la cultura digital** / José Antonio Gabelas Barroso, Carmen Marta Lazo

En: Jóvenes interactivos: nuevos modos de comunicarse. --

La Coruña: Netbiblo, 2011. -- p. 1-16. ISBN 978-84-9745-465-0.

R.L. 09940

El ser adolescente se hace y se construye en un conjunto de prácticas.

Desde un enfoque etnográfico, observando sus estéticas, ademanes, lenguajes de comunicación, sus gustos y preferencias en música, deporte o moda. En estos hábitos y prácticas tiene mucha importancia el entorno tecnológico.

Area Moreira, Manuel

### **Alfabetización digital y competencias informacionales** / Autores: Manuel Area Moreira, Alfonso Gutiérrez Martín, Fernando Vidal Fernández. --

Madrid: Fundación Telefónica; Ariel, 2012

15 p.

En portada: Fundación Encuentro

La escuela y la familia se erigieron como los actores fundamentales de la alfabetización tradicional. Hoy siguen ostentando el protagonismo formal,

pero su posición se ve cada día más disputada por otros agentes. Padres y profesores se sienten preocupados y sorprendidos ante un proceso en el que cambian con frecuencia los papeles y el flujo de conocimiento.  
ISBN 978-84-08-00823-1  
[http://www.fundacion.telefonica.com/es/que\\_hacemos/conocimiento/publicaciones/detalle/161](http://www.fundacion.telefonica.com/es/que_hacemos/conocimiento/publicaciones/detalle/161)

Plaza Alba, Esther

**Al rescate de los millenials** / Esther Plaza Alba

En: Profesiones. -- n. 126 (Julio-agosto 2010); p. 37

Trata de la generación de los nacidos a partir de 1984, nativos digitales, inmersos en la comunicación, en la interactividad y en las comunidades virtuales. Su preferencia por las descargas gratuitas y su apuesta por el software libre les mantiene en una posición para algunos, creativa, flexible y audaz, mientras otros les tachan de desleales y carentes de motivación. Cuestiona si estos jóvenes constituyen una amenaza o una oportunidad para la sociedad y la economía del momento.

<http://profesiones.org/var/plain/storage/original/application/9330cba1e440f8e0cf8e5275ea3661c5.pdf>

Morales, Susana

**Apropiación de tecnologías de la información y la comunicación e interactividad juvenil: Realidades y desafíos** / Susana Morales, Alejandro Álvarez Nobell, María Inés Loyola

En: Jóvenes interactivos: nuevos modos de comunicarse. -- La Coruña: Netbiblo, 2011. -- p. 119-135. ISBN 978-84-9745-465-0. R.L. 09940

Es esperable que el acceso a ordenadores personales de adolescentes de escuelas públicas con menos recursos modifique las condiciones de uso de las TIC, no sólo porque resuelva un problema de acceso material al objeto tecnológico, sino porque esa apropiación, en el sentido de uso competente, les sea útil para superar la brecha digital entre países y sectores sociales.

**Arte y educación = Arte e educação** / Graciela Fernández Troyano...

[et al.]. -- Madrid: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2010

En: Revista Iberoamericana de Educación/ Educação.-- n. 52

(Enero - Abril 2010). -- p. 23-146. 1022-6508-X

Monográfico

Contiene: Tres posibles sentidos del arte en la escuela / Graciela

Fernández Troyano. - Arte y educación: diálogos y antagonismos / Aida Sánchez de Serdio Martín. - Pesquisa em educação e arte: a consolidação de un campo interminável / Marcos Vilella Pereira.

Muestra la transformación de la educación artística por efecto del impacto de los estudios culturales, los estudios visuales y de cultura visual y la pedagogía crítica, y se plantea la educación musical en la escuela, examinando las posibilidades y los desafíos que supone el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

<http://www.rieoei.org/rie52.htm>

Salanova Burguera, Marisol

**Arte versus Globalización: Revisión Filosófica de los recursos del Arte Contemporáneo frente al proceso de Globalización** / Marisol Salanova Burguera, Eurídice Cabanes Martínez

En: Eikasía. Revista de Filosofía, año V, n. 31. -- (marzo 2010). -- 10 p.

La impresión de que la globalización del mercado del arte restringe la subjetividad del artista y lo aboca a una producción seriada y orientada a los gustos del coleccionista, está ligada a la inserción de la producción artística en ese mercado. Sin embargo, las tecnologías digitales han conseguido ampliar las posibilidades de que cualquier persona con acceso a ellas participe en esta creación cultural.

<http://www.revistadefilosofia.com/31-15.pdf>

Sedeño Valdellós, Ana María

**Autoría colaborativa, videojuegos y educación de los jóvenes nativos digitales** / Ana María Sedeño Valdellós

En: Jóvenes interactivos: nuevos modos de comunicarse. -- La Coruña: Netbiblo, 2011. -- p. 53-70. ISBN 978-84-9745-465-0. R.L. 09940

Existen una serie de ideas compartidas y asimiladas ya, en torno a los beneficios potenciales que reportaría una utilización adecuada del videojuego en entornos educativos. Para lograrlo, quizás sea necesario un replanteamiento del papel del profesor-educador a fin de evitar un choque generacional y de culturas de medios.

Agudo Arroyo, Yolanda

**Capacidades y límites de la acción juvenil: asociacionismo, nuevas tecnologías y música** / Yolanda Agudo Arroyo, Eva Martín Coppola y F.º José Tovar Martínez

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 95 (diciembre 2011); p. 9-29. ISSN 0211-4364

Centrado en tres aspectos fundamentales de una generación y sus capacidades y límites de transformación: el asociacionismo juvenil como alternativa a la participación política tradicional; las nuevas tecnologías como motor de innovación social pero también de aislamiento generacional y, por último, la música como forma de expresión y estilos de vida diferenciados que resignifican distintas formas de entender y posicionarse frente a lo social y lo político.

[http://www.injuve.es/sites/default/files/tema1\\_revista95.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/tema1_revista95.pdf)

Salanova Burguera, Marisol

**Cibercultura, postmodernismo e identidad tecnológica** / Marisol

Salanova Burguera. -- [s.l.]: Observatorio para la Cibersociedad, 2009

Ponencia presentada al IV Congreso Online OCS. Grupo de trabajo F-33: Identidades y relaciones en línea.

En la era digital el sujeto tecnológico se encuentra con un nuevo concepto de identidad y de sociabilidad. Explica porqué se considera que existe una saturación social con motivo de la interacción a través de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, así como su alcance y las posibilidades frente a ella, para concluir en la necesidad urgente de una educación tecnológica óptima.

<http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/cibercultura-postmodernismo-e-identidad-tecnologica/197/>

Espin, Manuel

**Ciencia, técnica, ideología, globalidad e igualdad** / Manuel Espín

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 92 (marzo 2011); p. 133-150.

ISSN 0211-4364

En España quienes ahora empiezan a ser jóvenes constituirán probablemente la primera generación para la que el antagonismo "ciencias/letras" carezca totalmente de sentido, y ambos espacios habrán de aparecer vinculados dentro de lo cultural. En el primer mundo, además, la brecha digital en el uso de las tecnologías ya no lo es tanto por razones de origen social, renta o género, sino por la pertenencia generacional.

<http://www.injuve.es/sites/default/files/RJ92-10.pdf>

Méndez Gago, Susana

**Consecuencias futuras del despertar de una generación de adolescentes digitales: Escenarios posibles** / Susana Méndez Gago, Elena Rodríguez San Julián

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 92 (marzo 2011); p. 11-36.

ISSN 0211-4364

Imaginar el mundo del futuro, como global y altamente tecnologizado, pone con frecuencia el foco de atención en las características de los denominados "nativos digitales". Desde la reflexión sobre las expectativas

acerca de la nueva juventud, se plantean cuatro escenarios posibles: la pervivencia de las "brechas", la capacidad de los jóvenes, el control y la obligatoriedad y la pervivencia de la palabra frente a la imagen.  
<http://www.injuve.es/sites/default/files/RJ92-04.pdf>

**Cultura i joves II: Hàbits culturals i polítiques públiques** / ICC Consultors; Xavier Fina Ribó (director). -- Barcelona: Generalitat de Catalunya, Departament d'Acció Social i Ciutadania, Secretaria de Joventut, 2010  
180 p.: gráf., tabl. -- (Col·lecció estudis; 28)

Anexos: textos normativos y tablas.

En un momento de cambio social y cultural, este segundo análisis de la Encuesta de consumo y prácticas culturales de Cataluña del Departamento de Cultura, tiene en cuenta los efectos que pueden tener las innovaciones en las tecnologías de la información y la comunicación, la llegada de nuevos colectivos de personas inmigradas, la consolidación de ciertos patrones culturales y la eclosión de nuevos medios de comunicación y formatos audiovisuales en los consumos y las prácticas culturales de los y las jóvenes.

ISBN 9788439384915

[http://www20.gencat.cat/docs/Joventut/Documents/Arxiu/Publicacions/Col\\_Estudis/Estudis28.pdf](http://www20.gencat.cat/docs/Joventut/Documents/Arxiu/Publicacions/Col_Estudis/Estudis28.pdf)

Brea, José Luis

**Cultura RAM: mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica** / José Luis Brea. -- Barcelona: Gedisa, 2007  
247 p.; 24 cm. -- (Cibercultura)

Las nuevas tecnologías nos facilitan, más que una memoria exhaustiva de datos, la posibilidad de interrelacionar todo el bagaje cultural heredado y poder elaborar nuevos productos que contribuyan a la mejora del avance social.

ISBN 978-84-9784-016-3

Cabañes Martínez, Eurídice

**De las tecnologías del yo al yo tecnológico: Sobre la creatividad artística en la era de la Cibercultura** / Eurídice Cabañes Martínez y Marisol Salanova Burguera. -- [S.L.]: [Observatorio para la Cibernsiedad], 2009; 3 p.; 30 cm

Los avances informáticos plantean una manera distinta de pensar, construir y reconstruir al sujeto, así como diferentes y nuevos modos de acción moral; los discursos cambian y se renuevan. El arte ha dejado de ser estático para ser interactivo y las obras surgen y desaparecen en la fluctuabilidad de la red

[http://www.cibersociedad.net/recursos/art\\_div.php?id=298](http://www.cibersociedad.net/recursos/art_div.php?id=298)

Salanova Burguera, Marisol

**De museos y aulas: sobre la actualidad didáctica en el arte contemporáneo** / Marisol Salanova Burguera. -- [s.l.]: Observatorio para la Cibernsiedad, 2009

Ponencia presentada al IV Congreso Online OCS. Grupo de trabajo A-6: Recursos educativos abiertos.

Explica en qué medida el ámbito del arte se está convirtiendo en uno de los escenarios clave en que se dinamizan y aceleran los recursos educativos abiertos, donde se investigan y experimentan nuevas técnicas de enseñanza y aproximación a los conceptos en torno al arte y las nuevas tecnologías, a través de la interacción y la experiencia estética.

<http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/de-museos-y-aulas-sobre-la-actualidad-didactica-en-el-arte-contemporaneo/667/>

Cabañes Martínez, Eurídice

**Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica** / Eurídice Cabañes En: Revista de estudios de juventud. -- n. 98 (septiembre 2012); p. 61-76. ISSN 0211-4364

En la línea de investigación de los diversos estudios que han demostrado la importancia del juego simbólico en el proceso de aprendizaje del niño/a, se expone que los videojuegos, dado su carácter performativo y unidos a su componente social e interactivo, poseen un gran potencial de generación y transformación de significados culturales, políticos y sociales.

[http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/46/publicaciones/Revista98\\_2.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/46/publicaciones/Revista98_2.pdf)

Rubio Gil, Ángeles

**El caso Spanish Revolution: Participación política de la juventud, redes sociales y democracia digital** / Ángeles Rubio Gil

En: Telos: Cuadernos de Comunicación e Innovación. -- n.º 93, octubre-diciembre 2012. ISSN: 0213-084X

La participación política va más allá del sufragio activo y pasivo, incluyendo una amplia gama de actividades a las que recientemente la juventud ha ido dando respuesta a través de las redes sociales. Se trata de formas nuevas de participación que han incrementando su protagonismo en la esfera pública, como en el caso 15-M, que alcanzó gran impacto a escala internacional.

[http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/TELOS/SOBRETELOS/Nmerosanteriores/DetalleAnteriores\\_93TELOS\\_ANALISIS2/seccion=1268&idioma=es\\_ES&id=2012102310410001&activo=6.do](http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/TELOS/SOBRETELOS/Nmerosanteriores/DetalleAnteriores_93TELOS_ANALISIS2/seccion=1268&idioma=es_ES&id=2012102310410001&activo=6.do)

Kosko, Bart

**El futuro borroso o el cielo en un chip** / Bart Kosko. -- Barcelona: Crítica, 2010; 439 p.; 19 cm. -- (Drakontos Bolsillo; 48)

Explica qué es y para qué se utiliza la lógica borrosa, explorando cómo los distintos matices del gris, y no ya el blanco o el negro, cambiarán el modo en que votamos, pagamos impuestos o navegamos por Internet; cómo van a cambiar nuestras opiniones sobre el aborto, el arte, o los agujeros negros.

ISBN 978-84-9892-087-1

Rubio Méndez, María

**El sexo de los píxeles: Del yo-mujer al yo-tecnológico** / María Rubio Méndez y Eurídice Cabañes Martínez

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 98 (septiembre 2012); p. 150-166. ISSN 0211-4364

Uno de los problemas en las investigaciones en torno a ciencia, tecnología y género es la denominada brecha digital de género que, en el caso de los videojuegos se hace especialmente patente. Los problemas que acarrea no pueden entenderse como un mero alejamiento de las mujeres del ámbito tecnológico sino que tiene serias implicaciones sociopolíticas que denotan el androcentrismo y la discriminación de género que todavía impera en nuestra sociedad.

[http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/46/publicaciones/Revista98\\_2.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/46/publicaciones/Revista98_2.pdf)

**Enredados en la red** / Manuela Aguilera... [et al.]

En: Crítica. -- n. 959 (enero febrero 2009); p. 11-99. ISSN 1131-6497  
Monográfico

Incluye: Datos sobre el uso de la red / Manuela Aguilera. - Más que un fenómeno tecnológico. Internet: un motor de creación de metáforas / Javier Bustamante. - Internet: identidades en construcción ¿cómo nos reinventamos en la fábrica de sueños? / Javier Martín Holgado...

Análisis de las cuestiones que plantea el desarrollo de Internet y de cómo se puede aprovechar este medio para construir una sociedad, una economía, una política, unas relaciones sociales e interacciones personales más humanas y más justas. En un entorno en el que los y las jóvenes encuentran natural el uso de las nuevas tecnologías, la alfabetización

tecnológica tiene que formar a las generaciones futuras en valores y sentido crítico.

Berti, Gabriela

**Enunciaciones colectivas y lenguajes juveniles** / Gabriela Berti

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 93 (junio 2011); p. 27-39.

ISSN 0211-4364

Centrado en el diálogo que se establece entre los sistemas impuestos por las condiciones de la vida urbana y los espacios de fuga donde se teje un escenario que refleja un incremento de las experiencias y disposiciones específicas. Éstas modifican y reinventan nuevas formas de ser, actuar y comunicarse en el contexto urbano, cultural y social de los jóvenes, produciendo una forma de enunciación colectiva que se ensambla con un conjunto de formas artísticas y creativas.

<http://www.injuve.es/sites/default/files/RJ93-05.pdf>

Boschma, Jeroen

**Generación Einstein: más listos, más rápidos, más sociables** / Jeroen

Boschma. -- Barcelona: Gestión 2000, 2008

320 p.; 22 cm.

Tras los reivindicativos baby-boomers de los años cincuenta y la romántica y desencantada Generación X de los sesentas, setentas y ochentas, la era digital ya cuenta con los que serán sus representantes en el futuro: la Generación Einstein, que abarca desde 1988 hasta la actualidad, y que ha nacido en pleno desarrollo de la sociedad de la información, convirtiéndose en personalidades críticas, conecedoras de las reglas del marketing y del mercado y poco clementes ante las celebridades, productos, empresas o servicios que no aciertan en su comunicación hacia ellos.

ISBN 978-84-96612-97-6

Tovilla Quesada, Vania Cecilia

**Hikikomoris y screenagers: nuevas formas de reclusión inhibición y aislamiento** / Tovilla Quesada, Cecilia, Trujano Ruiz, Patricia, Dorantes

Segura Jessica. -- [s.l.]: [s.n.], 2009

7 h.; 30 cm

Las nuevas tecnologías de la comunicación (móviles, redes sociales, programas de mensajería instantánea, etc.), han transformado el modo de relacionarse de los individuos. Internet es el refugio de las nuevas generaciones y el origen de grupos sociales como los "Hikikomori" en Japón o los "screenagers" en Estados Unidos, caracterizados por dedicar la mayor parte del tiempo al ordenador, abandonando otras actividades. Esta situación trae consigo múltiples consecuencias negativas, como, por ejemplo, el impedimento del desarrollo de las habilidades sociales.

[http://www.psiquiatria.com/articulos/psiq\\_general\\_y\\_otras\\_areas/internet/39302/](http://www.psiquiatria.com/articulos/psiq_general_y_otras_areas/internet/39302/)

Galán Rodríguez, Carmen

**Homo loquens, homo virtualis** / Carmen Galán Rodríguez

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 93 (junio 2011); p. 11-26.

ISSN 0211-4364

En la primera parte de este trabajo se analizan los efectos cognitivos de las nuevas formas de comunicación juvenil sobre las actividades intelectuales de la lectura y la escritura. La segunda parte estudia la influencia de las redes sociales (especialmente el proceso de elección del nombre o nick) en la creación de la identidad personal.

<http://www.injuve.es/sites/default/files/RJ93-04.pdf>

**Identidad, cultura, equidad... y redes sociales: En busca del equilibrio** / Sergio Sánchez... [et al.]

En: Telos: Cuadernos de Comunicación e Innovación. -- n.º 91, abril-junio 2012. -- Dossier. ISSN: 0213-084X



El desarrollo de las TIC ha modificado radicalmente el concepto de identidad, que ahora congrega diferentes planos sociales del individuo: familia, trabajo y amigos. La identidad digital se construye ya no solo a partir de lo que somos, sino también de qué hacemos y de cómo nos relacionamos. Se abordan los conceptos, la influencia de las redes sociales en la identidad digital, la percepción de los jóvenes nativos sobre su intimidad y sobre lo público y lo privado.

[http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/TELOS/SOBRETELOS/Nmerosanteriores/DYC/TELOSONline/SOBRETELOS/Nmerosanteriores/Nmero91/seccion=1282&idioma=es\\_ES.do](http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/TELOS/SOBRETELOS/Nmerosanteriores/DYC/TELOSONline/SOBRETELOS/Nmerosanteriores/Nmero91/seccion=1282&idioma=es_ES.do)

Ponce, Liliana

**Identidades del siglo XXI: Los nuevos modos de “estar en el mundo”** /

Liliana Ponce. -- [s.l.]: Observatorio para la Cibersociedad, 2009

Ponencia presentada al IV Congreso Online OCS. Grupo de trabajo F-33: Identidades y relaciones en línea.

Las tecnologías digitales configuran no sólo un nuevo espacio público, nuevas formas de sociabilidad, nuevas formas de intercambios simbólicos con los otros y nuevos modos de ser sujetos, sino que posibilitan adscripciones identitarias.

Analiza la noción de “identidad” en relación con el existenciaro “ser-en-el-mundo” tematizado por Martin Heidegger para dar cuenta del “modo de ser” propio del hombre.

<http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/identidades-del-siglo-xxi-los-nuevos-modos-de-estar-en-el-mundo/889/>

Varas Rojas, Luis Enrique

**Imaginario social que van naciendo en comunidades virtuales:**

**facebook** / Luis Enrique Varas Rojas. -- [s.l.]: Observatorio para la Cibersociedad, 2009

Ponencia presentada al IV Congreso Online OCS. Grupo de trabajo F-31: Redes sociales. Participación ciudadana y construcción social del conocimiento.

Presenta un estudio cuyo objetivo es describir los escenarios posibles en la construcción de imaginarios sociales virtuales a través de las tecnologías de la información y las comunicaciones, especialmente en las comunidades virtuales como Facebook.

<http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/imaginarios-sociales-que-van-naciendo-en-comunidades-virtuales-facebook/709/>

Martínez Rodrigo, Estrella

**Jóvenes digitales: La dinámica de las emociones en el uso de tecnologías** / Estrella Martínez Rodrigo, Rosario Segura García

En: Jóvenes interactivos: nuevos modos de comunicarse. -- La Coruña: Netbiblo, 2011. -- p. 17-36. ISBN 978-84-9745-465-0. R.L. 09940

Partiendo del término comunicación, pasando por el núcleo de la comunicación digital que es la interactividad, y apoyándose en distintos estudios neurológicos y psicológicos, se analiza como se desenvuelven las emociones y sentimientos en las redes sociales.

Fumero, Antonio

**Jóvenes e infotecnologías: Entre nativ@s y digitales** / Antonio Fumero, Óscar Espiritusanto. -- Madrid: Instituto de la Juventud, 2012  
73 p.: fig.; 24 cm. -- (Estudios)

Además de ofrecer datos sobre la realidad de los medios sociales en la Red, se ha trabajado a partir de cinco rasgos estructurales relevantes -a saber, capacidad cognitiva personal, socialización primaria, inteligencia social, inteligencia cooperativa y acción social- y una segmentación en tres tramos de edad -preadolescentes, adolescentes y jóvenes- en cada uno de los cuales se analizan los elementos y las evidencias de los rasgos más destacables.

ISBN 978-84-96028-99-9

<http://www.injuve.es/sites/default/files/Jovenes%20e%20infotecnologias.pdf>

**Jóvenes interactivos: Nuevos modos de comunicarse** / Estrella Martínez Rodrigo, Carmen Marta Lazo (Coords.). -- La Coruña: Netbiblo, 2011  
173 p.; 24 cm.

Texto colectivo que analiza las formas en que los jóvenes se relacionan con los nuevos medios y que están generando un escenario de representación dominado por la cultura participativa, activando las relaciones interpersonales a distancia en tiempo real y en modo reticular, e influyendo en las formas de consumo de los medios, de la cultura, del ocio, del trabajo, tanto en la esfera individual como en la grupal y social. Los jóvenes interactivos fomentan la organización en redes sociales desde donde se está construyendo la nueva ciudadanía digital más informada, pero a la vez más necesitada de reflexión y crítica.  
ISBN 978-84-9745-465-0

**Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales: prácticas emergentes en las artes, las editoriales y la música** / Néstor García Canclini, Francisco Cruces, Maritza Urteaga Castro Pozo (Coordinadores). -- Madrid: Fundación Telefónica; Ariel, 2012  
X p., 301 p.

Los jóvenes emprendedores de los entornos urbanos e interactivos están abriendo nuevas oportunidades de formación no reglada y de empleo. En este estudio, que se ha desarrollado en la Ciudad de México D.F. y en Madrid durante dos años, han participado una veintena de investigadores para conocer más en profundidad las nuevas formas y estilos de producción cultural de los jóvenes, tomando como referencia la figura del emprendedor, trendsetter o creador de tendencias, así como la relación que mantienen con el entorno económico al poner en marcha lo que los expertos denominan "economía creativa".  
ISBN 978-84-08-00743-2

[http://www.fundacion.telefonica.com/es/que\\_hacemos/conocimiento/publicaciones/detalle/164](http://www.fundacion.telefonica.com/es/que_hacemos/conocimiento/publicaciones/detalle/164)

Martínez Rodrigo, Estrella

**La comunicación digital: nuevas formas de lectura-escritura** / Estrella Martínez Rodrigo, Ana M.<sup>a</sup> González Fernández

En: Revista Quaderns Digitals. -- n.º 63, 2010. ISSN 1575-9393

Las nuevas tecnologías revolucionan los modos de interrelación, especialmente de los jóvenes que han nacido en la era de Internet y de los dispositivos móviles. Algunos estudios empíricos refutan la pobreza intelectual de los nativos digitales, a pesar de que su producción escrita y comprensión lectora parece insuficiente. Se analiza el lenguaje específico de los chats y SMS, manteniendo una visión global de los procesos tecnológicos y sociológicos que han derivado en las nuevas formas de lectura y escritura.

[http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloU.visualiza&articulo\\_id=10942](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloU.visualiza&articulo_id=10942)

Pérez-Díaz, Víctor

**La cultura de la innovación de los jóvenes españoles en el marco europeo** / Víctor Pérez-Díaz, Juan Carlos Rodríguez. -- Madrid: Fundación Cotec para la Innovación Tecnológica, 2010  
193 p.: gráf.. -- (Informes sobre el Sistema Español de Innovación)

Hoy día la forma de entender la innovación trasciende el ámbito de las empresas, para involucrar a toda la sociedad en la superación de los retos socioeconómicos a los que se enfrenta. Con este informe se pone de manifiesto la relación existente entre ciertos rasgos culturales de la juventud, asentados tanto en conocimientos como en hábitos, y la innovación tecnológica, comparando la situación en España con la de otros países europeos.

ISBN 978-84-92933-02-0

[http://www.madrimasd.org/empleo/documentos/doc/la\\_cultura\\_de\\_la%20innovacion\\_de\\_los\\_jovenes\\_espa%C3%B1oles-cotec.pdf](http://www.madrimasd.org/empleo/documentos/doc/la_cultura_de_la%20innovacion_de_los_jovenes_espa%C3%B1oles-cotec.pdf)

**La evolución de internet: Cinco premisas para el futuro, tres ejes de incertidumbre, cuatro escenarios para internet del 2025** / CISCO, Global Business Network (GBN). -- Madrid: Fundación Telefónica, 2010  
46 p.: Il., gráf.

Este informe incluye un análisis de fuerzas motrices e incertidumbres claves alrededor de Internet y cuatro escenarios sobre su posible evolución hasta el año 2025. El objetivo es contribuir al debate actual sobre cómo aprovechar el gran potencial que Internet tiene para el desarrollo económico y social en todo el mundo.

<http://www.fundacion.telefonica.com/es/debateyconocimiento/publicaciones/index.htm>

Luengo Chávez, Gemma

**La movilización social en Internet: Eventos organizados a través de la red: ¿fenómeno lúdico o ciberactivismo?** / Gemma Luengo Chávez. -- [s.l.]: Observatorio para la Cibersociedad, 2009

Ponencia presentada al IV Congreso Online OCS. Grupo de trabajo C-18: Movimientos sociales y redes tecnológicas Analiza los diferentes eventos convocados a través de internet, su utilidad y repercusiones, a la vez que la capacidad de las redes sociales para impulsar la creación de movilizaciones en la red con transcendencia fuera de ella. Asimismo, estudia la diferente aceptación e interés que suscitan los eventos con fines socio-políticos de aquellos con motivos lúdicos o de ocio mediante una encuesta realizada a más de 100 internautas.

<http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/la-movilizacion-social-en-internet-eventos-organizados-a-traves-de-la-red-fenomeno-ludico-o-ciberactivismo/515/>

Imbert, Gérard

**La tribu informática: Identidades y máscaras en internet** / Gérard Imbert  
En: Revista de estudios de juventud. -- n. 92 (marzo 2011); p. 123-131.  
ISSN 0211-4364

Tal y como ocurre en la televisión, internet es el lugar de un cierto transformismo identitario, mucho más turbulento aquí. Es el reino de la máscara, la del yo (los blogs como escenificación del yo dentro de un nuevo "contrato autobiográfico"), la de otro (los chats como evasión del yo, nueva versión del juego del ratón y del gato). Carnaval posmoderno, Internet posibilita todos los juegos de rol.

<http://www.injuve.es/sites/default/files/RJ92-09.pdf>

Sacaan Maturana, Soraya

**Las redes sociales y la inteligencia colectiva: Nuevas oportunidades de participación ciudadana** / Soraya Sacaan Maturana. -- [s.l.]: Observatorio para la Cibersociedad, 2009.

Ponencia presentada al IV Congreso Online OCS. Grupo de trabajo F-31: Enseñanza de competencias digitales a colectivos específicos Muestra cómo las redes sociales han absorbido herramientas que potencian la inteligencia colectiva y la participación ciudadana, proporcionando las claves necesarias para entender el origen de las nuevas oportunidades de participación.

<http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/las-redes-sociales-y-la-inteligencia-colectiva-nuevas-opportunidades-de-participacion-ciudadana/879/>

Anthoine, Geoffrey

**Las Redes Sociales: ¿las nuevas tecnologías de comunicación para la educación y sensibilización ambiental del mañana?** / Geoffrey Anthoine. -- [Segovia]: Ceneam, 2011: 14 p.

Las redes sociales e internet en general son un producto más de esta sociedad globalizada y consumista, y a la vez un instrumento social, económico y político potencialmente interesante para contribuir al reto de transformar un mundo difícil de cambiar. Así, habría que entenderlas y aprovecharlas como un paso más para lograr una sensibilización ciudadana y una educación ambiental desarrollada.

[http://www.marm.es/es/ceneam/articulos-de-opinion/2011-07-geoffrey\\_tcm7-165397.pdf](http://www.marm.es/es/ceneam/articulos-de-opinion/2011-07-geoffrey_tcm7-165397.pdf)

García Canclini, Néstor

**Lectores, espectadores e internautas** / Néstor García Canclini. --

Barcelona: Gedisa, 2007

136 p.; 19 cm.. -- (Visión 3x)

Los museos, las editoriales y los medios de comunicación ya no pueden ser como eran antes desde que interactúan bajo la convergencia digital. Se indaga, sobre todo, los nuevos hábitos culturales para redefinir cómo son ahora los ciudadanos y hacia dónde van la piratería, el zapeo y los usos del cuerpo.

Reflexiona, asimismo, sobre los mecanismos de interacción social emergentes y las consecuencias que tiene sobre el ciudadano la multiplicidad de mensajes que recibe.

ISBN 978-84-9784-238-9

### **Medios digitales y participación política**

En: Disertaciones. -- Vol. 5, n. 1 (enero-junio 2012); 228 p. ISSN 1856-9536

Monográfico

La relación medios-política-sociedad ha cobrado renovado auge en el inicio de la segunda década del Siglo XXI con el impacto que ha tenido el uso de las redes sociales y los medios digitales en las demandas de cambios políticos, hechos observados tanto en el Medio Oriente, como en Europa, América Latina y en Estados Unidos. En todas estas movilizaciones, el protagonismo de los ciudadanos enlazados a través de Internet ha sido destacado.

<http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones/issue/current/showToc>

Merino Malillos, Lucía

**Nativos digitales: una aproximación a la socialización tecnológica de los jóvenes** / Lucía Merino Malillos; director: Javier Echevarría Ezponda. --

País Vasco: Universidad, 2010

355 p.: Gráf.; 30 cm + 1 Disco

Tesis doctoral de la Universidad del País Vasco.

Primer Premio Injuve para Tesis Doctorales.

Partiendo de la hipótesis de que la actual generación de jóvenes puede ser considerada nativa de la cultura digital, analiza los procesos mediante los cuales los jóvenes construyen significados y desarrollan prácticas cotidianas vinculadas a lo tecnológico.

<http://www.injuve.es/observatorio/tesis-doctorales/nativos-digitales>

Pearson, Matt

**Novelty Waves: navigating the emergent art-forms of the 21st century** /

Matt Pearson. -- [S.l.]: Leanpub, 2013

1 vol.: fot.

Publicado a través del sistema "lean" que consiste en aplicar a la publicación un sistema de desarrollo típico de una startup o de una empresa informática que va actualizándose y sufriendo transformaciones a lo largo de los meses y los años. El libro nunca está terminado. Uno de los temas que trata es el del código creativo o el de hacer arte con las nuevas tecnologías. Hay que disfrutar del arte digital en sí mismo, sin fijarnos en todo lo que hay detrás.

<https://leanpub.com/noveltywaves>

Marchán, Juan

**Nuevas tecnologías: choque de generaciones y teatro científico** / Juan Marchán

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 92 (marzo 2011); p. 165-186.

ISSN 0211-4364

Reflexiona acerca de la globalización y las ciber-relaciones que sin duda están dando origen a un nuevo ser humano, a unos nuevos jóvenes (tecnó-juventud). El otro razonamiento está enfocado hacia la tecnología aplicada y, en concreto, empleada en el teatro como arte total a través del cual el ser humano se manifiesta y retrata desde la antigua Grecia, y que ahora debe afrontar un giro obligado por las nuevas tecnologías, pasando del teatro artesano al tecnó-teatro.

<http://www.injuve.es/sites/default/files/RJ92-12.pdf>

Montenegro, Marisela

**Nuevas tecnologías y agenciamiento juvenil: aproximación desde el ciberfeminismo** / Marisela Montenegro y Joan Pujol

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 89 (junio 2010); p. 221-234.

ISSN 0211-4364

Bibliograf.: p. 231-234

Estudia las nuevas tecnologías como espacio particularmente relevante de agenciamiento y subjetivación para jóvenes, explicando el proyecto Generattech, donde se analizan y desarrollan prácticas que emplean las nuevas tecnologías para promover transformaciones críticas de los modelos de género y sexualidad hegemónicos.

[http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/35/publicaciones/revista89\\_11.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/35/publicaciones/revista89_11.pdf)

**Posthumanismo en las Ciencias Sociales** / Fernando J. García Selgas...

[*et al.*]

En: Política y sociedad. -- vol. 45, n. 3 (2008)p. 7-175.

ISSN 1130-8001

Monográfico

Contiene: Posthumanismo(s) y ciencias sociales: una introducción / Fernando J. García Selgas. - Humanismo, sociedad y sociología: una perspectiva sistémica / José M.ª García Blanco. - El tamaño importa: política multiescar en entornos post-humanos / Iñaki Martínez de Albeniz. El humanismo ha sido una pieza clave en la construcción de las ciencias sociales modernas. Actualmente se ha desarrollado una visión de la sociedad humana dependiente de actores no-humanos (formas de vida tecnológicas, desarrollo de culturas, teoría del Actor-Red). Se muestra que no se niega al ser humano sino que se le considera desde otra perspectiva más compleja y diferente del humanismo estructuralista y del hermenéutico.

Sotelo González, Joaquín

**Si McLuhan levantara la cabeza...: La computación en la nube y el nuevo paradigma socio cultural** / Joaquín Sotelo González

En: Revista de estudios de juventud. -- n. 92 (marzo 2011); p. 111-121.

ISSN 0211-4364

Con la Red, la revolución tecnológica en marcha está modificando aceleradamente las bases materiales y espirituales de la sociedad. Vivimos en la actualidad un proceso de cambio que invita a revisar las obras de algunos autores para tratar con su ayuda de describir y entender los nuevos entornos en los que ya nos encontramos e intentar predecir otros escenarios futuros.

<http://www.injuve.es/sites/default/files/RJ92-08.pdf>

Núñez, Manuel

**Sociedad digital, sociedad de paradojas** / Manuel Núñez. -- [s.l.]:

Observatorio para la Cibersociedad, 2009

Ponencia presentada al IV Congreso Online OCS. Grupo de trabajo C-18: Movimientos sociales y redes tecnológicas  
Describe la sociedad digital como una sociedad de paradojas: el crecimiento absoluto de la desigualdad pese al crecimiento absoluto de la riqueza, la dualización de los mercados de trabajo pese al incremento absoluto del capital humano, el incremento de la inseguridad subjetiva pese al aumento objetivo de la seguridad, el no incremento de la sensación subjetiva de felicidad pese al incremento del bienestar material absoluto, la sensación de aislamiento pese a las oportunidades de conexión que han hecho posibles las redes digitales.  
<http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/sociedad-digital-sociedad-de-paradojas/814/>

Ródenas Pastor, Mercedes

**Software libre educativo: Control de aula ITALC v.2.0.** / Mercedes Ródenas Pastor

En: Revista Quaderns Digitals. -- n.º 70, 2011; 13 p.  
ISSN 1575-9393

Introducción al concepto de software libre, lo que implica y las ventajas de su uso en la escuela. Después se pasa explicar las aplicaciones del control de aula, para posteriormente explicar paso a paso la instalación del programa y su posterior configuración.

[http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo\\_id=11116](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=11116)

Kahne, Joseph

**The civic and political significance of online participatory cultures among youth transitioning to adulthood** / by Joseph Kahne, Nam-Jin Lee, Jessica Timpany Feezell. -- [S.l.]: DML Central Working Papers; Youth & Participatory Politics, 2011

34 p.: tabl. -- (Online participatory culture; 2)

Resultados de dos estudios de gran tamaño indican que la participación juvenil en línea puede servir como puerta de entrada a la participación, en aspectos importantes de la vida cívica y política, incluyendo el voluntariado, la resolución de problemas de la comunidad, las actividades de protesta, y la política.

<http://ypp.dmlcentral.net/sites/all/files/publications/OnlineParticipatoryCultures.WORKINGPAPERS.pdf>

Dans, Enrique

**Todo va a cambiar: Tecnología y evolución: adaptarse o desaparecer** / Enrique Dans. -- Barcelona: Deusto, 2010

277 p.; 23 cm

Explica los cambios que la tecnología provoca a tres niveles diferentes: las personas, las empresas y la sociedad en su conjunto, con las transformaciones que ha supuesto la irrupción de Internet en los modelos de negocio de sectores relacionados con el entretenimiento y la cultura, y describe cómo y en qué medida las disrupciones tecnológicas van a seguir manifestándose en los próximos años. Asimismo, analiza la política y la legislación que debe aplicarse a la propiedad intelectual.

ISBN 978-84-234-2763-5

Siri, Laura

**Un análisis de You Tube como artefacto sociotécnico** / Laura Siri. -- [s.l.: s.n.], 2009

14 p.; 30 cm

Bibliografía: p. 14

Estudio del popular portal de intercambio de videos en su faceta de medio sociotécnico, en el que participan aspectos sociales y tecnológicos, y que está definido por un conjunto de diseñadores, administradores, redes de ordenadores y decisiones políticas. El análisis describe cada uno

de los componentes de este entramado y el uso real que los usuarios dan a esta herramienta.

<http://www.dialogosfelafacs.net/77/articulos/pdf/77LauraSiri.pdf>

**Un mundo conectado: las TIC transforman sociedades, culturas y economías** / Editor Ejecutivo Bart van Ark. -- Madrid: Fundación Telefónica, 2011

241 p.: gráf., tabl.

Este estudio establece cómo los avances en las Tecnologías de la Información y de la Comunicación han conducido a mejoras en los niveles de vida y provocado cambios sociales y culturales en todo el mundo. Identifica igualmente las formas en que las políticas gubernamentales, las estrategias empresariales y el comportamiento de los consumidores facilitan o limitan el pleno desarrollo de estas tecnologías.

ISBN 978-84-08-10329-5

[http://www.fundacion.telefonica.com/es/debateyconocimiento/eventos/eventos/2011/julio/pdf/Un\\_Mundo\\_Conectado\\_COMPLETO.pdf](http://www.fundacion.telefonica.com/es/debateyconocimiento/eventos/eventos/2011/julio/pdf/Un_Mundo_Conectado_COMPLETO.pdf)

Candón, José

**Usos de Internet para la organización de los movimientos** / Jose

Candón. -- [s.l.]: Observatorio para la Cibersociedad, 2009

Ponencia presentada al IV Congreso Online OCS. Grupo de trabajo C-18: Movimientos sociales y redes tecnológicas.

Los movimientos sociales se organizan en Internet adquiriendo formas de organización horizontales, descentralizadas, participativas o globales. La tendencia hacia estas formas de organización y el uso y apropiación de Internet por parte de los movimientos cuestiona el propio papel de las organizaciones como protagonistas de la acción colectiva.

<http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/usos-de-internet-para-la-organizacion-de-los-movimientos/918/>

Martínez Pacheco, Alfredo

**Valores y miedos heredados de las culturas de Internet: Jóvenes y redes sociales** / Alfredo Martínez Pacheco

En: Telos: Cuadernos de Comunicación e Innovación. -- n.º 93, octubre-diciembre 2012. ISSN: 0213-084X

Al hablar de jóvenes y redes sociales, se asocian frecuentemente una serie de peligros y problemas relativos a la privacidad o los riesgos de relacionarse con desconocidos, en parte heredados de los estereotipos sobre culturas anteriores imperantes en Internet. El presente artículo aborda esta herencia y el interrogante de hasta qué punto se cumplen estos temores.

[http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/TELOS/SOBRETELOS/Nmerosanteriores/DetalleAnteriores\\_93TELOS\\_ANALISIS3/seccion=1268&idioma=es\\_ES&id=2012102310430001&activo=6.do](http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/TELOS/SOBRETELOS/Nmerosanteriores/DetalleAnteriores_93TELOS_ANALISIS3/seccion=1268&idioma=es_ES&id=2012102310430001&activo=6.do)

Llorca Díez, María Ángeles

**Videojuegos del futuro, jóvenes e interactividad** / María Ángeles Llorca Díez

En: Jóvenes interactivos: nuevos modos de comunicarse. -- La Coruña: Netbiblo, 2011. -- p. 71-84. ISBN 978-84-9745-465-0. R.L. 09940

Caminando hacia una prometida realidad virtual que supere las expectativas de los más exigentes, los avances técnicos, las imágenes 3D o los sonidos digitalizados permiten a los videojugadores adentrarse en un mundo paralelo diseñado por ellos mismos. El elemento audiovisual se convierte en protagonista.

Hain Cea, Julieta Andrea

**Vincular y fortalecer: la participación ciudadana activa: recursos sociales en medio de la técnica** / Julieta Andrea Hain Cea. -- [s.l.]:

Observatorio para la Cibersociedad, 2009

Ponencia presentada al IV Congreso Online OCS. Grupo de trabajo C-20: Recursos socio-técnicos para la participación política. Presenta el uso de las NTICs como un proyecto político cultural y técnico, que busca sentar las bases para diseñar e implementar experiencias y proyectos de incorporación de la tecnología a la práctica comunitaria. Analiza cómo las tecnologías, y específicamente Internet, pueden colaborar para los propósitos de transformación social, participación y democratización de las comunidades, desde una forma "contracibercultural".

<http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/vincular-y-fortalecer-la-participacion-ciudadana-activa-recursos-sociales-en-medio-de-la-tecnica/202/>

Walzer, Alejandra

**Visiones, saberes y placeres: Sobre cultura visual y educación /**

Alejandra Walzer. -- Madrid: Universitas, 2011

227 p.: gráf., tabl.;

El propósito de esta investigación es poder inferir si la ciudadanía tiene suficientes conocimientos y capacidad para desempeñarse, analizar, participar y valorar diversos aspectos relacionados con el contexto multimediado en el que habitan. Se presentan aquí los resultados obtenidos en Madrid. Además, el texto está compuesto por tres ensayos sobre la presencia de lo icónico, la enseñanza en este contexto y el cine que trata el ámbito escolar. Concluye que la educación en medios no puede seguir teniendo un lugar marginal o aleatorio en la concepción de lo educativo.

ISBN 978-84-7991-335-9