

¿Jóvenes en peligro o peligrosos?. Alarmas y tecnologías sociales del “desarrollo” y gobierno digital

Las construcciones en torno a la infancia y juventud, las retóricas y prácticas tecnológicas asociadas a las mismas, son necesariamente políticas. Este artículo muestra el modo en que posturas de antaño que intentaron imponer relaciones de autoridad por medio de educaciones basadas en el respeto de la autoridad y las moralidades al uso, se entremezclan y abren paso hoy en día por medio de nuevas prácticas y discursos tecnológicos (además del back to basic y la educación por competencias). En este panorama, las nociones de riesgo y peligrosidad atribuidas a las relaciones entre adolescentes/jóvenes y las tecnologías de la información y el ocio (tecnologías sociales) fomentan un doble juego. Por una parte permiten que ciertos que se atribuyen a los más jóvenes de los móviles, el Messenger, Facebook, HI5 y otras tecnologías y redes sociales alimenten la alarma social acerca la violencia en los más jóvenes y los riesgos a los que están expuestos. Por otra parte incitan y allanan el camino para generar y difundir prácticas y tecnologías más factibles de control y regulación. Este proceso se discute en el contexto del desarrollo dispar de la sociedad de la información en España, sus asignaturas pendientes y horizontes.

Palabras Clave: Adolescencia, alarma social, desarrollo, identidad digital, gobierno digital, juventud, tecnologías sociales, redes sociales, violencia.

La prensa y los especialistas no dejan de hablar de vosotros-as: borracheras frecuentes y obesidades, depresiones, ansiedades e hiperactividades en aumento. Poco importa que la mayoría de vuestras quejas y malestar no tengan base orgánica. Lo mismo da, que da lo mismo; pastilla va, pastilla viene, eso sí, con el consentimiento de padres y madres ausentes. También jugáis a suicidaros, cada vez más y más temprano.

Antes de ser niños-as y de aprender a hablar o escribir, ya sois clientes: tenéis que llevar ciertas marcas o celebrar los cumpleaños en lugares suntuosos para no desentonar en la pandilla. Si salís por ahí, *nete tú a saber con quién iréis, qué tomaréis*; y si no salís, pues eso, que *no sabéis relacionaros, que pasáis demasiado tiempo con la Play, los videojuegos y en el “mesenguér”*. Google os hace más vagos, más tontos e incapaces de leer con detenimiento. Si años atrás pusisteis de moda los SMS, ahora con esa frialdad necesaria para grabar y difundir agresiones a vuestros iguales, quién sabe lo que seréis capaces de hacer en “la internet”. *La escuela de hoy no vale pa ná; necesitáis que os metan en cintura, que los maestros dejen tanta memez de educación gili-progre*.

Algunos de vuestros maestros afirman que *cualquier tiempo pasado fue mejor*. Tenéis más dificultades para aprender, atender y estaros quietos, aunque también mayor capacidad de trabajo en equipo y estáis muy puestos en las nuevas tecnologías. Pero si os organizáis a través de los

móviles y la red para encontrar zonas y formas de ocio alternativas, se os tacha de banda callejera o tribu urbana, aún más si procedéis de los extrarradios y de familias inmigrantes.

No aspiráis a ninguna profesión o vocación porque ni lo deseáis ni creéis que sea posible. Habéis dejado de preguntaros qué queréis ser de mayores. Sólo os preocupa saber qué curros pillareis, qué oportunidades se presentarán.

Y muchos son los especialistas en la materia y organismos que viven de vuestra supuesta infamia y peligrosidad. ¿Hacia dónde apuntan tan demonización, medicalización y sensacionalismo?

Estas representaciones “en negativo” de adolescencia y juventud reenvían a otros miedos y pánicos morales propios de épocas pasadas. Por ejemplo, la indignación acerca de la contratación de mano de obra infantil en la Revolución Industrial tuvo menos que ver con la explotación que con el temor a qué hubiesen hecho los “pequeños bárbaros” de haber disfrutado de independencia económica, por no decir, como señala Burman (2008), el miedo a que los salarios de la mujeres y de los niños, un binomio que suele ir asociado, pudiera competir con los salarios de los hombres. Cuando la Europa de la Revolución Industrial puede prescindir de la mano de obra infantil en las fábricas (Ley de la Prohibición del Trabajo Infantil de 1874), empieza a surgir un miedo hacia los hombres jóvenes merodeando en las calles de las ciudades.

El papel de la escuela a finales del siglo XVIII y principios del XIX redujo en parte el pánico moral asociado a la criminalidad e “irracionalidad” de los “pequeños monstruos”, ahora recluidos en las instituciones educativas. La escuela también impuso un modelo de infancia más próximo a las clases privilegiadas, entendido como un periodo de dependencia, necesidad y cuidado, y por tanto, de reproducción de tradiciones de autoridad. En fin, un dique de contención que de paso contrarrestaba las temidas insurrecciones de los jóvenes procedentes de clases obreras (Hendrick, 1990).

A mediados del siglo XIX las nociones de infancia y adolescencia, en parte administradas a través de la escuela, empiezan a impregnarse de valores de orden, respeto y amor, propios de la familia victoriana, dando paso a las relaciones y correspondencias entre la familia, el Estado y las políticas sociales que caracterizan a las democracias liberales occidentales del siglo XX (Álvarez-Uría, 2007; Gimeno Sacristán, 2008).

Las nociones de infancia, adolescencia y juventud han existido y existen en relación a modos de definir y entender a los adultos, las familias y el Estado. Eso es, son nociones mutuamente dependientes. Una idea que podría parecer obvia aunque con implicaciones prácticas que supone aceptar que cuando hablamos de la infancia o la adolescencia, su naturaleza o educación, a través de nuestras opiniones hablan modelos y tendencias de organización política (Burman, 2008).

Los más jóvenes, hoy en día, siguen siendo motivo de numerosas representaciones interesadas, desde las campañas de recogidas de fondos para ayuda a la cooperación y el desarrollo, la justificación de intervenciones bélicas, las campañas políticas (como la “niña” del candidato presidencial del Partido Popular en la campaña electoral de

2008 en España). Esta tendencia ha adoptado nuevas formas al amparo de la sociedad de la información.

Jóvenes y tecnologías sociales (1): mitos, miedos y proyecciones

Algunas personas están preocupadas por las horas que pasan los-as niños-as y adolescentes en el Messenger, en Facebook (y en Tuenti, HI5...), y lo que puede significar que establezcan sus relaciones afectivas de manera virtual; otras dan por hecho que los más jóvenes tienen habilidades “innatas” para el uso de las nuevas tecnologías, y que su uso es parte consustancial para desenvolverse y competir en la sociedad actual o sociedad red. ¿Qué hacer frente a los intereses que sustentan estos mitos y los efectos que conllevan?

En la literatura especializada que surge desde mediados del siglo XX aparecen dos enfoques bien diferenciados (Buckingham, 2000). El primero representa a los jóvenes con una predisposición “natural” hacia determinados medios de comunicación audiovisuales (televisión, multimedia) a diferencia de los medios en formato impreso. Estas explicaciones, como apuntamos en un estudio previo (Gordo López y Megías, 2006), atribuyen a los medios de comunicación un poder singular para explotar la vulnerabilidad, dismantelar la individualidad y destruir la inocencia de los más jóvenes. Defienden la idea de que el medio escrito fomenta la abstracción y el pensamiento lógico. Por el contrario, la televisión y, por extensión, gran parte de los audiovisuales y multimedia posteriores, no requieren habilidades especiales para interpretarlos, lo que supone a su vez una pérdida del control de los adultos sobre el ambiente simbólico del joven, así como una desviación en el tránsito a la edad adulta.

Desde comienzos de los años noventa otras visiones más optimistas o integradas¹ mantienen que la interacción de los más jóvenes con las tecnologías de la información conduce a la adquisición de nuevas funciones y estructuras mentales, o “tecnogénesis”⁽²⁾ y en los que nos detendremos, en sus manifestaciones más actuales, más tarde en este artículo.

(1)

Las aplicaciones que propician comunicaciones y usos más personales, más informales, como la mensajería instantánea, la telefonía por Internet y la creación de blogs se conocen actualmente como tecnologías sociales, software social o Web 2.0.

(2)

Esta línea de trabajo define “tecnogénesis” como “el proceso mediante el cual los humanos construyen, manipulan e interactúan con las tecnologías de la información, dando lugar a un proceso de desarrollo interactivo que de manera continuada condiciona nuestras representaciones y experiencias del mundo” (Sharman, 2004: 1718).

Tanto unos como otros recrean un determinismo tecnológico: la tecnología es la causante de todas las pérdidas (defunción de la infancia) y beneficios (liberación de la generación electrónica), independientemente de los entornos socioeconómicos y las diferencias de clase y educación. En efecto, los jóvenes se representan en posesión de un talento natural, de una creatividad espontánea, que es en cierta forma revelada a través de las tecnologías. Bien sea a través del televisor o del ordenador, la tecnología se presenta como agente transformador de las estructuras mentales y los rasgos psicológicos de los más jóvenes, de sus estilos de conocimiento y aprendizaje. También comparten un enfoque centrado en los-as niños-as.

En este escenario, como señalábamos en los breves apuntes históricos, se abren paso estrategias de protección y defensa basadas fundamentalmente en el regreso de nociones de familia “integrada” y nuevas moralidades (y consumos), más ahora incitadas a su vez por nuevas alarmas y miedos sociales en torno a las relaciones entre los-as jóvenes y las nuevas tecnologías. En muchos casos estas visiones compaginan los intereses sociales en tornos a los más jóvenes y los del lobby digital (que

incluye multinacionales, administraciones, agencias de marketing e investigación, organismos internacionales y sus áreas prioritarias de investigación – por ejemplo, la seguridad de los niños-as en las nuevas tecnologías de la información y sus redes--).

A pesar de acoger tendencias en un principio opuestas, este intrincado, como pasaremos a detallar, deja entrever un mismo principio lógico con efectos importantes sobre la incitación, construcción y gobierno de la identidad digital, siendo esta la asignatura pendiente para el tan ansiado “desarrollo formal” (banca electrónica, comercio electrónico, administración y gobernanza electrónica) de la sociedad de la información.

Tecnologías de integración familiar: la Generación Einstein

El libro de Jeroen Boschma (2008), titulado *Generación Einstein. Más listos, más rápido y más sociables. Comunicar con los jóvenes del siglo XXI* presenta una caracterización positiva, casi exultante, de los mismos adolescentes y jóvenes normalmente demonizados y/o medicalizados. El texto establece una sinergia entre las visiones optimistas o integradas que surgieron a principios de los noventa y los valores de familia y moralidad defendidos por las posturas “apocalípticas”. El texto es fruto de las investigaciones realizadas por el gabinete de estudios de marketing holandés Keesie Internacional, especializado en temáticas de juventud.

A partir también de un enfoque centrado en los niños-as y jóvenes, y en positivo, para la Generación Einstein, Internet es parte de la realidad diaria en la escuela y en casa, es, en primer lugar, “un centro de encuentro sin horario de cierre. Un multicentro donde el contacto no sustituye el trato personal de la vida real, como se temía hace algunos años, sino que ayuda a intensificar el vínculo con amigos y conocidos”.

Cuadro 1

Generación del Babyboom	Generación X	Generación Einstein
1945-1955	1960-1985	1988 hasta ahora
Contestatarios	Negativos	Positivos
Posguerra y reconstrucción	Depresión económica	Crecimiento, desarrollo y bienestar
Rebosantes de ideales	Vacío ideológico	Ideales tradicionales
No había marcas	Nacen las marcas	Marcas por doquier
Apasionados	Relativizan	Serios
Otro futuro	No hay futuro	Buen futuro
A la búsqueda de la personalidad	La personalidad se construye	La personalidad es auténtica
Identidad alejada de padres y autoridad	Identidad entendida como mimetismo	Identidad es ser sincero con uno mismo

(Tomado de Boschma 2008:39)

De los muchos rasgos con los que se dibuja esta supuesta nueva generación, resumidos en **cuadro 1**, destaca el papel central que juega la familia para este tipo “ideal” de jóvenes. Boschma plantea que tras varios decenios en los que la familia parecía relegada a un segundo plano, vuelven los ideales familiares: “En lugar del juego de la oca jugamos con Wii [...] El regreso de la familia ha sido tan significativo, que el concepto de marketing de familia se ha introducido de forma expeditiva. ¡Qué bonito, otra vez a hacer cosas juntos, tan en la intimidad y tan a gusto!” (Boschma, 2008: 76).

Poco después de que la versión holandesa de Generación Einstein viese la luz en 2006, *El País Semanal* publicó un reportaje acerca del nuevo reto de Microsoft para liderar la revolución de los hogares y el entretenimiento. Como afirma en el reportaje J. Allard, uno de los discípulos más prometedores de Bill Gate: “Microsoft lleva 30 años centrada en las actividades que se realizan entre las 9.00 y las 17.00. Nosotros, ahora, vamos a por el periodo de entre las 17.00 y las 21.00” (Fernández de Lis, 2006: 36).

El mensaje de Microsoft es de una claridad meridiana. Aún así resulta interesante reparar en las prescripciones sociales que acompañan la casa futura interactiva de Microsoft como se aprecia en la siguiente descripción que proporciona a la periodista del EPS Pam Heath responsable de la división de la casa digital:

Nada más entrar, por ejemplo, una pantalla táctil situada en la pared informa de dónde están los niños, después de localizarlos con un GPS (localizador por satélite). Heath cuenta que los padres, sin embargo, han decidido *desactivar* esa opción en el adolescente. Ya confían en él lo suficiente como para no seguirle los pasos. “Somos conscientes de la importancia de proteger la intimidad”, dice. [...] El lugar más importante de la casa lo ocupa, como en casi todas, la televisión, convertida en un auténtico centro de entretenimiento digital. Se pueden ver películas bajo demanda descargadas de Internet, escuchar música recomendada por amigos conectados al *Messenger* (que también es de Microsoft), jugar con miles de personas a un videojuego, hablar con la abuela por videoconferencia. Todo ello gracias a la consola Xbox 360, que, como una gigante piraña, ha devorado al resto de los habitantes del salón (el DVD, el equipo de música, el sistema de cien en casa, el teléfono...).

Para situarse en “el mismo centro de la vida urbana en el futuro digital”, así pues, Microsoft también divisa como condición indispensable recurrir a valores tradicionales de familia, en torno al entretenimiento y ocio compartido. No obstante esta imagen de familia futura recurre a nociones tradicionales de adolescentes cuidadosamente observados, o mercedores de confianza dependiendo de si infunden o no confianza a los adultos en control de su educación en la casa digital, sin por ello desprenderse de los buenos usos y hábitos asociados a valores tradicionales de familia, relaciones y educación, o al menos redefinirlos, a partir de procesos y técnicas que permiten “invisibilizar” o gestionar su mayor o menor presencia.

Estas representaciones de la casa digital de Microsoft, y el tipo de escenario familiar que perfila, encuentran similitudes con la siguiente

caracterización de la familia de la Generación Einstein a cargo de Boschma (2008: 77-78):

Cuando una familia de hoy decide jugar con la Wii o a otro juego un domingo por la tarde, lo hacen por una razón bien distinta que en los años cincuenta: porque tienen ganas. Libre y espontáneamente se ponen a jugar con una Nintendo GameCube y una PlayStation en la habitación donde está la televisión, donde están los DVD de Disney, el ordenador con conexión a Internet y el MSN y donde continuamente suenan los móviles. Una habitación calentita y acogedora donde es muy grato juntarse toda la familia a jugar. Nadie está obligado a nada. No. Elegimos esta juntos libremente y por propia voluntad.

No hemos de olvidar que esta noción de familia integrada supone un nuevo nicho de consumo colectivo (como ya podemos apreciar con en la disponibilidad actual de videoconsolas, *home-cinema*, la Wii...), que a la vez permite mantener las ya establecidas unidades de consumo individuales (como el móvil, el DVD, el mp3, PAD...). Ambos formas de consumo marcan las tendencias de la sociedad de la información en España durante los últimos años, junto con la personalización de los contenidos y lugares de acceso (Gordo y Megías, 2006).

Semejante representación de la familia también incita un acercamiento entre el salón familiar (sus padres y tecnologías) y “la habitación propia de los jóvenes”, un lugar, dentro del hogar familiar, en el que Internet brinda a los peques la posibilidad de relacionarse con otras personas sin salir de su microcosmos, organizado a su manera y sin excesivas injerencias de los padres (Feixa, 2005).

Una familia más integrada e integradora si cabe, si consideramos que el regreso de la familia acoge la familia nuclear tradicional, además de las familias monoparentales, las parejas homosexual con hijos, padres y madres divorciados, con o sin hijos, que forman una nueva pareja... Porque, como afirma Boschma (2008:80), más cercano al *desiratum* que a la realidad social: “Gracias a todos estos años de “desórdenes” en el terreno de la familia nuclear, hemos llegado finalmente a la conclusión de que los niños necesitan sobre todo seguridad y estructuras claras, tener en casa un puerto seguro desde el que partir para descubrir el mundo”.

Cuadro 2

Generación del Babyboom	Generación X	Generación Einstein
Escaparse de la familia	Desarraigo familiar	Desean la familia
Gran familia con padres únicos	Familias más pequeñas	Diversas formas de familia (monoparental, de varios padres)
Apenas divorcios	Primeros divorcios	Divorcios (son más la regla que la excepción)
Hijos, por supuesto	Hijos no deseados	Hijos deseados, nacidos del amor
Educación estricta y autoritaria	Riendas cada vez más sueltas	Deliberación y pacto

(Boschma, 2008: 87)

La llegada de este tipo de representaciones pone sobre el horizonte del marketing y estudios de la juventud la posibilidad de “acercar” esa “habitación de los hijos” tan incomprensible para muchos adultos. También permite ahuyentar esos miedos de aislamiento extremos de los más jóvenes, como las sonadas figuras del autismo de jóvenes que surgió desde finales de los noventa en la sociedad Japonesa, encerrados en sus habitaciones y con todo tipo de tecnología y conectividades. También permite disipar en parte los miedos asociados a la red (fracaso escolar, pornografía infantil, pederastia...), por no decir la pérdida de valores morales y de autoridad sobre los más jóvenes.

La llegada de la familia integrada, la de la Generación Einstein y la que vivirá en la casa digital de Microsoft, permitiría igualmente acortar las brechas generacionales actuales por medio de imágenes idílicas asociadas a ese espacio común, a ese salón, a esas tecnologías y nuevos patrones de ocio compartidos (**cuadro 2**). También permitiría maquillar la situación en esas casas compartidas durante más tiempo (los jóvenes están condenados a vivir más tiempo con sus padres que con sus futuras familias), más aún en el caso español, que lidera las tasas de paro juvenil en Europa, además de tener los menores niveles de conciliación laboral, y por tanto, uno de los países con padres y madres más ausentes, en un contexto social donde impera la anomia del consumo (Alonso, 2008).

Según la fotografía presentada por la Generación Einstein (cuadro 2) los jóvenes ya no están deseosos de abandonar el nicho familiar (entre otras cosas, porque no se lo pueden permitir). Puede que de este modo tampoco corran los peligros (o resulten peligrosos) asociados los espacios de autonomía que los más jóvenes buscan en la cultura de la noche, Internet... o la habitación propia.

Si la mayoría de los informes experto coinciden a la hora de estigmatizar y demonizar a los más jóvenes, ¿a qué es debido que esos mismos niños y jóvenes sean a su vez considerados los principales impulsores de la sociedad de la información y, ahora a su vez, baluartes de los nuevos valores de las nuevas familias reconstituidas al amparo de las nuevas tecnologías? ¿A qué es debido que estas mismas promesas y proyecciones depositadas en los más jóvenes y sus relaciones con las nuevas tecnologías de la información y el ocio compartan cartel actualmente con los miedos y las vigilancias que incitan a su vez el desarrollo de medidas y programas europeos centrados en la ciberseguridad y el control?

Alarmas y vigilancias tecnosociales

Las visiones positivas y conciliadoras promulgadas por las agencias de marketing especializadas, como la agencia Keesie, coexisten en el imaginario social con representaciones que asocian la violencia a las relaciones entre los jóvenes y las nuevas tecnologías. Así lo apreciamos en el reportaje titulado “El ciberacosador actúa en frío”. Según los autores del mismo (Aunión y Pérez, 2007), los especialistas han detectado nuevas modalidades de acoso entre los jóvenes en las que se mezclan formas de violencia tradicional y nuevas tecnologías. El “ciberacoso” consiste en “enviar insultos o amenazas en mensajes de móvil, de *chat*, o de mensajería automática”, en algunos casos, acompañado de la grabación y difusión en móviles e Internet de la agresión.

Aunque estos casos son muy pocos, alrededor del 0,1%, a los especialistas, en su mayoría psicólogos-as del desarrollo, les preocupa intervenir lo antes posible, antes de que el fenómeno se extienda. Para ello resulta imprescindible retratar perfiles psicológicos, por ejemplo, del ciberacosador, del que se destaca “la frialdad de los adolescentes para llevar a cabo todo el proceso, ya que no se trata sólo de la clásica violencia, con el acaloramiento del momento de por medio, sino que hay que tomarse la molestia, por ejemplo, de grabarlo, de llegar luego a casa para colgarlo en Internet”.

Las visiones “estigmatizadoras”, de jóvenes infames, en manos de la psicología, como de costumbre, dan paso a otras “intervenciones” de autoridades judiciales y policiales, como apreciamos en dicho reportaje. Los miedos y alarmas sociales que este tipo de visiones sensacionales alimentan, forman parte de un marco más amplio de investigaciones, programas y políticas sociales.

Coincidiendo con el inicio del Plan Avanza Europeo, se constata un creciente interés por fomentar y sufragar investigación acerca de los niños-as en el uso del móvil e Internet. Entre las investigaciones que se están llevando a cabo en esta dirección destaca el proyecto europeo, EU KIDS ONLINE (2006-09), desarrollado dentro del programa europeo SAFER INTERNET PLUS PROGRAMME, dirigido por la profesora Sonia Livingstone, presidenta de la International Communication Association, en colaboración con distintos equipos de investigación europeos, entre los que se incluye un grupo de investigación de la Universidad del País Vasco.

Estas políticas de investigación se remontan a lo que el Consejo de Europa acordó la Estrategia de Lisboa (2000) para conseguir que la economía europea se basara en el conocimiento para de este modo llegar a ser más dinámica y competitiva. La adaptación de estos objetivos a nuestro país quedó plasmada en el “Plan 2006-2010 para el desarrollo de la Sociedad de la Información y de Convergencia con Europa y entre Comunidades Autónomas y Ciudades Autónomas”, conocido también como Plan Avanza (eEspaña, 2007: 308).

Las cuatro áreas de actuación que incluye este Plan son: “ciudadanía digital”, “servicios públicos digitales”, “economía digital” y “nuevo contexto digital” (**cuadro 3**). Esta última área concede una importancia (y presupuesto) considerable a la supervisión de contenidos y la ciberseguridad como, parece ser, condición indispensable, para que el ciudadano de a pie se fie y anime a hacer un mayor y mejor uso de la administración, la banca y el comercio electrónico, para así llegar a incrementar los indicadores del desarrollo de la dimensión formal de la sociedad de la información en España.

No es de extrañar que el marketing de la familia integrada en torno o alrededor de la Wii o el Home Cinema, o los discursos centrados en los niños-a, se traduzcan en estrategias basadas en la sobreprotección y cada vez más el espionaje de los niños y niñas por parte de los padres y madres, educadores e incluso gobiernos.

En lugar de privar a los adolescentes de la alfabetización y socialización digital, como propone las posturas “integradas”, se les regula y supervisa por medio de nuevas técnicas proporcionadas por la gran multinacional, los organismos especializados y las administraciones supra/nacionales, lo que a su vez permite restablecer la jerarquía entre adultos y jóvenes promulgada por los expertos “apocalípticos” de décadas pasadas.

Cuadro 3. **Las Cuatro Áreas de Actuación del Plan Avanza (2006)**

Ciudadanía Digital	Servicios Públicos Digitales
<ul style="list-style-type: none"> - Convocatorias igualdad de género, mayores y discapacitados (11 M€). - Puesta en marcha de los Préstamos Ciudadanía y Jóvenes Universitarios (175 M€). - Convocatoria de dinamización (SM€). - Proyecto Soria TDT (10 M€). - Firma convenio con impulsa TDT (9 M€). 	<ul style="list-style-type: none"> - Lanzamiento del Programa Ciudades Singulares (Ayuntamientos Digitales) (77 proyectos en marcha, 24 M€). - Continuación del Programa Ciudades Digitales (+40 municipios, 13 M€) - Plataforma de Administración Electrónica (1,6 M€). - Enseña.es (6 M€). - Otras AA PP.
Economía Digital	Nuevo Contexto Digital
<ul style="list-style-type: none"> - Puesta en marcha de los Préstamos TIC e INTRO (425 M€). - Convocatoria del Programa ArtePyme (15,5 M€). - Firma de convenio PYMES-EOI (1 M€). - Elaboración de estudios PYMES (0,6 M€). - Convocatorias FORINTEL (27M€). - Convocatorias PROFIT (202 M€). - Puesta en marcha de acciones para proteger la propiedad intelectual (0,5 M€). - Impulso a la creación de Factorías de Software (1 M€). 	<ul style="list-style-type: none"> - Reutilización de la información del sector público (1 M€). - Supervisión de contenidos (1,6 M€). - Desarrollo del Programa de Extensión de Banda Ancha (3.700 municipios 10 M€). - Proyecto SETSI-ONU (0,011 M€). - Mejoras en la web del Plan Avanza (0,03 M€). - Lanzamiento del Centro Tecnológico del Plan Avanza (2 M€). - Elaboración estudio Ciberseguridad (0,03 M€). - Actuaciones de Seguridad INTECO (7 M€).

Fuente: MITYC (2007).

Este tipo de discursos resuena en otros textos como el libro de Monsoriu (2007) titulado *Cómo controlar lo que hacen tus hijos con el ordenador: técnicas de hacker para padres*. El texto plantea que la única alternativa que les queda a los padres cuando la comunicación con sus hijos falla es “convertirse en un verdadero espía informático. Al igual que los *hackers* buenos, el objetivo de los padres tiene que ser detectar las vulnerabilidades de sus hijos y protegerlos mientras les ayudan y enseñan a hacer un buen uso de Internet y las nuevas tecnologías”. El libro ofrece una serie de recursos entre los que se incluyen “ [...] controlar las relaciones nuevas que los niños y jóvenes establecen por la Red, vigilar todo lo que escriben en el Messenger y otros chats, correos electrónicos, foros, o blogs, como una forma de protegerles, ver lo que están haciendo los hijos en su ordenador, desde cualquier otro ordenador (acceso remoto), y en definitiva, poder controlar todo lo que los niños y adolescentes hacen con un ordenador o con un teléfono móvil” (Monsoriu, 2007, en contracubierta).

Conclusiones y “Desarrollos”

Los discursos centrados en el niño-a o adolescentes traen consigo visiones que alejan a esos mismos estudios de las estructuras y relaciones sociales que los hacen posible. Estos enfoques llevan inscritos a su vez estrategias de individuación que al tiempo que celebran patrones de desarrollo compatibles con el “progreso” de la sociedad de la información (tecnogénesis) y representaciones de familias tecnológicamente conciliadas (familia integrada), restauran valores morales y alarmas sociales con nuevas implicaciones para intervenciones sociales y tecnológicas.

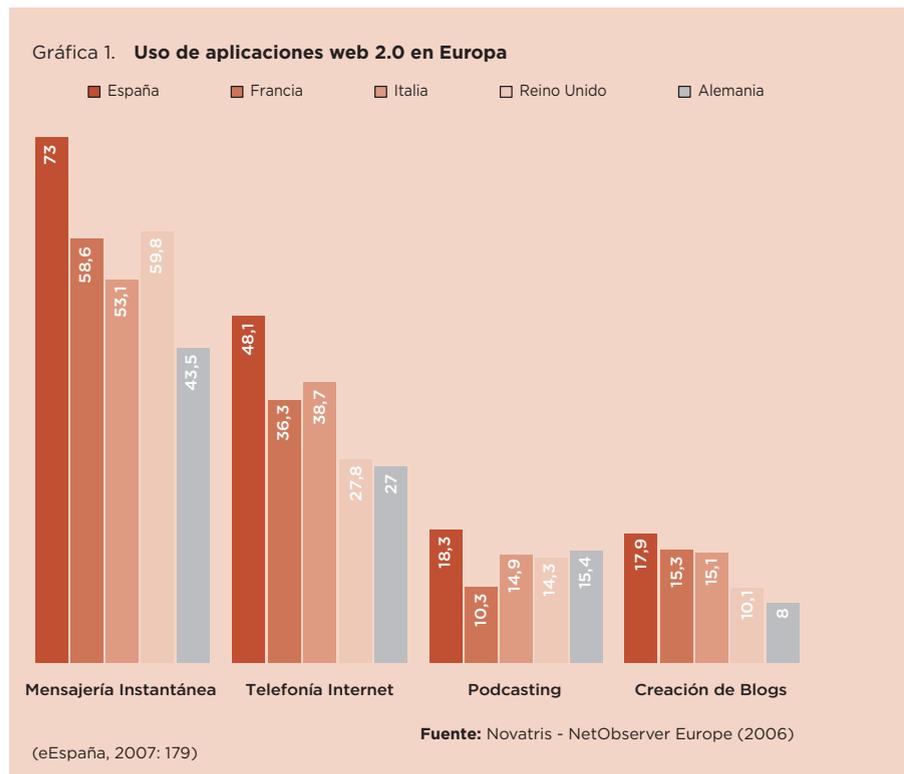
Si las campañas contra los centros sociales, los botellones y las tribus urbanas están conseguido deteriorar los movimientos y tejidos juveniles y sociales en muchas de nuestra ciudades (Delgado, 2008), la demonización

y psicologización de las tecnologías sociales está permitiendo adaptar e implementar determinadas relaciones entre el principal sector de usuarios de internet, jóvenes de clases medias, y los nuevos órdenes de gobierno digital. Un imaginario de la infamia y el riesgo que permite que la gran empresa y sus intereses penetren cada vez más en la esfera cotidiana.

Además de instauran mecanismo de regulación y gobierno, que incitan técnicas policiales, incluso hackers (véase el libro de Monsoriu, 2007), se da pie a una nueva perspectiva capaz de abrir las cajas negras de la adolescencia y temprana juventud.

De la mano de las nuevas tecnologías, de las nuevas redes sociales, aparece una necesidad imperiosa por reconstruir la identidad digital, por desarrollar mecanismos donde se confunden ocio, relaciones sociales y gobierno digital. Unos mecanismos, que en un principio, a través de tecnologías como los chats, el Messenger, y ahora, en plataformas más amplias y “transparentes” como las redes sociales, ofrecen pequeños laboratorios sociales para ensayar nociones y relaciones de ciudadanía digital, haciendo así verdad los objetivos de algunas grandes empresas y gobiernos, que por otra parte, llevan años apreciando los bajos índices, o índices desiguales, en el desarrollo de la información.

En este respecto, la sociedad española, y su desarrollo desigual de la sociedad de la información, es un caso de máximo interés. Como muestra la **gráfica 1** España ocupa uno de los primeros lugares en el ranking mundial en el uso de estas tecnologías sociales (Web 2.0), siendo claramente líder en el entorno europeo.



A pesar de la alta penetración de las tecnologías sociales, las puntuaciones en los índices generales de desarrollo de la sociedad de la información durante los últimos años indican un estancamiento, incluso un leve retroceso.

España ocupa una posición destacada a nivel mundial en los usos sociales de Internet, en especial, la mensajería instantánea, sin embargo obtiene puntuaciones medias en la administración digital y puntuaciones muy bajas en la compra y la banca electrónica, a pesar de contar con uno de los sistemas bancarios más eficientes del mundo (3).

Esta disparidad en los indicadores de desarrollo invita a indagar en el papel que juegan actualmente los jóvenes en relación a las tecnologías sociales, la alarma social en torno a las mismas, curiosamente, en un momento, como hemos indicado, en el cual empiezan a fraguarse nociones de familia integrada y en el que, como recuerda el informe eEspaña (2007:28), los principales desarrollos de la sociedad de la información “no surge[n] de la actividad premeditada de los ingenieros, sino como propiedad emergente de la propia red de redes. Y lo hace[n] para reflejar que —tal como se viene afirmando en numerosos foros desde principios de siglo— la verdadera *killer-app* [aplicación más exitosa] de Internet son/somos las personas”(4).

(3)

Según los índices de desarrollo publicados por el informe ISI 2004, España ocupaba la posición antepenúltima en la Europa de los 15 (EU-15) y la decimotercera en la UE-25, obteniendo la mejor posición en la dimensión social. Informes más recientes señalan que durante el último año se ha pasado del décimo tercer puesto al vigésimo en la UE-27 (eEspaña, 2007).

(4)

Si se considera la distribución poblacional por grupos de edad los datos plantean que más del 80% de los usuarios se encuentran entre las edades de 14 a 44 años. El grupo comprendido entre las edades de 14 a 34 años, más cercanas a nociones actuales de juventud, supera el 63% de los usuarios de Internet (Gordo y Megías, 2006). El progresivo rejuvenecimiento de los internautas españoles queda refrendado por los datos más recientes: en el período de 2004 al segundo semestre de 2006 la población infantil comprendida entre los 10-14 años que ha utilizado Internet en los últimos 3 meses ha pasado de un 60 al 71% (INE, 2007).

A estas circunstancias cabría añadir que en gran medida el auge actual de las tecnologías sociales, del énfasis que se pone en los propios usuarios, y especialmente en los jóvenes, los máximos pobladores de la red, es el resultado del debacle de las “empresas punto.com” en el año 2000. Como indican Arriazu et al (2008: 200) “aquellos que en los años noventa trataron de fijar el funcionamiento de la red en torno a las oportunidades de negocio que ese territorio aún virgen albergaba para su colonización empresarial estaban equivocados. El centro de internet no eran las empresas que deambularon cuesta abajo y sin frenos por las autopistas de la información, todo lo contrario, el nuevo “astro rey” era el usuario –el internauta”.

Sin embargo, como también nos recuerdan estos autores, desplazar al usuario-a al centro (del discurso y de las prácticas) no significa depositar en él/ella las capacidades de control. Pero, ¿qué significa realmente? En nuestra opinión significa fomentar estrategias de autoproducción y autorregulación, como un nuevo revulsivo para amortiguar los contrastes existentes entre los usos sociales y formales de la red, así como un activo importante para que la administración y las multinacionales fomenten el “desarrollo” de identidades digitales fiables y observables en red.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, L.E.** (2008). “De la norma de consumo al consumo sin norma: precariedad laboral, especulación inmobiliaria y nuevas formas de consumo en España”, ponencia en *X Foro sobre Tendencias Sociales, Juventud y Exclusión*. UNED. Madrid (marzo).
- Álvarez-Uría, F.** (Comp., tr.) (2007). *Karl Marx, Max Weber y Emile Durkheim: sociología y educación*. Madrid. Morata.
- Arriazu, R., Blanco, R., Caro, G. Estalella, A., y Gómez Cruz, E.** (2008). “¿Instalados en la cresta de la web 2.0? Cinco autores en busca de la “big.two.dot.zero”, en I. Sádaba y A. Gordo (coords.) *Cultura digital y movimientos sociales*. La Catarata, Madrid, 198-221.
- Aunión, J. A. y Pérez, F. J.** (2007). “El ciberacosador actúa en frío”, *El País*, 16 de noviembre.
- Boschma, J.** (2008). *Generación Einstein. Más listos, más rápidos y más sociables*. Planeta. Barcelona.

- Buckingham, D.** (2000). *After the Death of Childhood*. Polity Press. Cambridge.
- Burman, E.** (2008). *Deconstructing Developmental Psychology*, 2.a edición. Routledge. Londres.
- Delgado, M.** (2008). *La ciudad mentirosa. Fraude y miseria del "modelo Barcelon"*. La Catara. Madrid.
- eEspaña** (2007) *Informe anual sobre el desarrollo de la sociedad de la información en España*. Madrid: Fundación Orange.
- Feixa, C.** (2005). "La habitación de los adolescentes" en *Papeles del CEIC*, 16, Universidad del País Vasco: CEIC (Centro de Estudios sobre la Identidad Colectiva), <http://www.ehu.es/CEIC/papeles/16.pdf>.
- Fernández de Lis, P.** (2006) "Viaje al centro de Microsoft" en *El País Semanal*, Diario El País, 18 de enero.
- Gimeno Sacristán, J.** (comp.) (2008) *Educación por competencias ¿qué hay de nuevo?* Morata. Madrid.
- Gordo, A. y Megías, I.** (2006). *Jóvenes y cultura Messenger. Tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad interactiva*. INJUVE/FAD. Madrid.
- Hendrick, H.** (1990). "Constructions and reconstructions of British childhood: An interpretive survey 1800 to the present day", en A. James y A. Prout (Eds.) *Constructing and reconstructing childhood: Contemporary issues in the sociological study of childhood*. Basingstoke. Falmer, 35-59.
- INE** (2007) *Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de la Información y Comunicación en los hogares 2007 (Segundo semestre 2006)*. Instituto Nacional de Estadísticas. Madrid.
- Monsoriu, M.** (2007). *Cómo controlar lo que hacen tus hijos con el ordenador. Técnicas de hacker para padres*. Creaciones Copyright. Madrid.
- Sharma, D.** (2004). "Cultural pathways through the information age" en *New Directions for child and adolescent development*. (105), 3-24.

