

## Jóvenes en redes sociales: significados y prácticas de una sociabilidad digital

Las redes sociales online se han erigido como las plataformas de relación e interacción preferidas para una generación de jóvenes que ha crecido rodeada de aparatos tecnológicos. No sólo hacen un uso cotidiano y constante de ellas, sino que las consideran estrategias propias para relacionarse. Propongo una aproximación al fenómeno de las redes sociales online como fenómeno expansivo que constituye para los jóvenes una herramienta comunicativa e interactiva de primer orden. Partiendo de una metodología cualitativa, describiré las prácticas que los jóvenes, los nativos digitales, llevan a cabo a través de las redes sociales, prestando especial atención a sus rutinas digitales de relación y a los sentidos y significados de sus prácticas interactivas.

**Palabras clave:** juventud, nativos digitales, redes sociales, sociabilidad.

(1)

En este artículo retomo ciertos elementos de mi tesis doctoral titulada "Nativos digitales: una aproximación a la socialización tecnológica de los jóvenes" y dirigida por Javier Echeverría. El objetivo principal de la tesis consistía en conocer y analizar las prácticas cotidianas de los jóvenes con las nuevas tecnologías para llegar a plantear pautas de socialización tecnológica de los denominados *nativos digitales*. Partiendo de hipótesis que sitúan la vida cotidiana de la juventud en contextos tecnolizados, y destacando las prácticas y significados, la investigación plantea una aproximación al fenómeno de los nativos digitales

(2)

Sin embargo, también resultaba interesante hacer uso de los datos disponibles en las distintas bases de datos existentes para describir las prácticas de ocio, la dotación tecnológica, usuarios de nuevas tecnologías, etc. De esta forma, y paralelamente al análisis cualitativo, se realizó un estudio cuantitativo descriptivo de algunos aspectos relacionados con la vida cotidiana tecnológica de los jóvenes. En la medida en que el trabajo de campo se circunscribía al País Vasco, la principal fuente de datos fue el EUSTAT, aunque obviamente no se descartaron otras fuentes como el Injuve, INE o Eurostat. Este análisis cuantitativo descriptivo no se ha incluido en este texto para poder profundizar más detenidamente en el trabajo de campo cualitativo.

### Notas metodológicas para una investigación sobre jóvenes y nuevas tecnologías

A menudo, los estudios sobre jóvenes y nuevas tecnologías parten de planteamientos que distan de reflejar la realidad cotidiana de la juventud y su relación con lo tecnológico. Debiera ser necesario realizar el ejercicio de acercarse a los y las jóvenes y preguntarles por sus prácticas tecnológicas, ya que cuando así se hace, el/la investigador/a se encuentra con un entramado simbólico y relacional que, lejos de ser problematizado, es asumido como entorno natural en el que actuar e interactuar.

A nivel metodológico, acercarse al mundo de significados de la juventud implica analizar las prácticas arraigadas en su vida cotidiana. El objetivo metodológico de la investigación se centró concretamente aquí, en analizar el sentido y significado intersubjetivo que los y las jóvenes atribuyen a sus prácticas tecnológicas. En este sentido, se adoptó una mirada analítica cualitativa sobre la realidad social que se quería investigar(2).

Con la finalidad de construir un modelo interpretativo que permitiera seguir el proceso de producción de explicaciones de los y las jóvenes, la etapa etnográfica, que comienza con un cuestionario introductorio como toma de contacto con los y las jóvenes, se complementa con una fase de entrevistas en grupo. En esta segunda fase, el objetivo principal era que los y las jóvenes transmitieran su experiencia cotidiana con las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) y que debatieran en grupo su visión y experiencias para con lo tecnológico.

De cara a obtener indicadores para evaluar los usos y apropiaciones que de las nuevas tecnologías hacen los y las jóvenes, se construyó un cuestionario elaborado a partir de la definición de categorías pertinentes para el análisis. Dados los pocos estudios sobre el tema, se procedió a elaborar un

cuestionario *ad hoc* desde la descripción de las diferentes categorías que corresponden a cada una de las áreas temáticas a investigar:

Usos generales de las tecnologías (usos, preferencias, importancia, ubicación, etc.).

Uso de ordenador e Internet (objetivos, usos, preferencias).

Uso de telefonía móvil (usos, preferencias).

Uso de videojuegos (motivación, modalidades, usos, preferencias).

A partir de estas categorías se redactaron los ítems que dieron forma al cuestionario. El cuestionario se pasó a un total de 306 alumnos (27 en castellano y 279 en euskera), de entre 14 y 17 años, desde 3º de la ESO a 2º de Bachiller, de 3 centros de enseñanza secundaria y bachiller de Vizcaya que se mostraron voluntarios para participar en el proyecto<sup>(3)</sup>.

Este primer acercamiento a través del cuestionario no se planteó como un estudio representativo ya que en todo momento he sido consciente de que, siendo un primer acercamiento a la generación digital, no requería que el estudio fuese exhaustivo, sino que debía centrarse en hablar directamente con los y las jóvenes, en establecer una primera pauta de análisis del fenómeno objeto de estudio, a partir de la cual desarrollar posteriores investigaciones.

Si bien el propósito ha sido analizar los usos tecnológicos informales de la juventud, consideré que la mejor opción era ponerme en contacto con los propios jóvenes a través de la institución formal de la enseñanza<sup>(4)</sup>. A pesar de las limitaciones que impone un contexto formal, el entorno escolar como espacio y tiempo para los cuestionarios y las entrevistas permitió contrastar las diferentes prácticas tecnológicas que la juventud realiza dentro y fuera de la escuela, es decir, contrastar los usos formales e informales de las nuevas tecnologías. Asimismo, permitió realizar entrevistas grupales con una dinámica de socialidad previa, es decir, los y las jóvenes se conocían previamente con lo cual les podía resultar más fácil explicar los significados de sus prácticas tecnológicas conjuntamente.

Una vez obtenido los resultados del cuestionario, se planteó el guión de las entrevistas en grupo que, de entrada, iba a girar en torno a los siguientes ejes, con sus correspondientes categorías de evaluación:

- Usos tecnológicos generales:

- utilidad de las tecnologías
- habilidades tecnológicas
- apropiación tecnológica
- creatividad en los usos
- interacción online/offline
- rol de los padres

- Ordenador e Internet:

- propósito de uso
- tiempo de uso
- identidad y relaciones online

(3)

Los centros que, tras un contacto previo en el que se les expusieron tanto los objetivos de la investigación como las fases metodológicas de la misma, se ofrecieron voluntarios para tomar parte fueron Elorrio Institutua (Elorrio), Instituto de Fadura (Getxo) y Asti-Leku Ikastola (Portugalete). En el caso de los alumnos inscritos en modelo D-euskera (270 de un total de 306), los centros exigieron como condición que todo el trabajo de campo se realizara en euskera. Aquellos alumnos inscritos en modelo A-castellano (27) realizaron en castellano tanto el cuestionario como las entrevistas en grupo.

(4)

Tratándose de menores de edad, era la forma más adecuada de ponerme en relación con ellos para poder abordar los objetivos de la investigación, con el consentimiento previo de los padres

- Móviles:
  - propósito de uso
- Videojuegos:
  - propósito de uso
  - formas de juego

A partir de estas categorías se construyó un guión abierto para las entrevistas, que se pasó a 19 grupos de estudiantes de los tres centros escolares voluntarios<sup>(5)</sup>. Los grupos constaban de entre 5 y 7 integrantes. La elección de la muestra para el grupo no responde a criterios estadísticos, sino estructurales. Los integrantes de cada grupo fueron escogidos en base a altos perfiles de uso de las nuevas tecnologías, ya que lo que interesaba era extraer los significados que las tecnologías tienen para aquellos que hacen usos intensivos y construyen numerosas prácticas cotidianas a partir de lo tecnológico. En total fueron entrevistados en grupo 115 jóvenes.

Con las entrevistas en grupo se pretendió que los entrevistados nos transmitieran su experiencia cotidiana con las nuevas tecnologías y que debatieran en grupo su visión y sus experiencias para con lo tecnológico. Y creo que esta es la mejor forma de conseguir no sólo riqueza informativa, sino experiencias de primera mano llenas de significado.

Así, el planteamiento para abordar el estudio de los y las jóvenes y las nuevas tecnologías que debía reflejarse en mi propuesta metodológica debía enfatizar la importancia de los contextos cotidianos en los que la juventud se relaciona con lo tecnológico. Esto conllevaba, necesariamente, la asunción de planteamientos teóricos y metodológicos adecuados a esa visión, que pasaban por rechazar el etnocentrismo adulto, entender que la juventud es productora activa de lo social, rechazar las imágenes prejuiciadas sobre la juventud y rechazar la dicotomía (sobre todo posturas tecnofóbicas y tecnofílicas) como forma de investigación cuando se estudia la relación entre jóvenes y las nuevas tecnologías, en especial el determinismo tecnológico que tantas veces dificulta y sesga la investigación en este campo.

De esta forma, creo necesario apostar por comprender la relación entre jóvenes y nuevas tecnologías como binomio, asumiendo que lo uno no se entiende sin lo otro, y poniendo especial énfasis en el papel de los jóvenes como productores activos de prácticas y significados tecnológicos a través de los cuales buscan la afirmación de su ser joven y el desarrollo de su socialidad.

## La juventud, productora activa de lo social

A pesar de ser un concepto cuya construcción social es relativamente reciente, los estudios e investigaciones sobre la juventud han constituido un prolífico campo de estudio en sociología. La sociología clásica ha centrado su interés en la construcción cultural de la juventud y se ha focalizado en las dimensiones estructurales de la misma (escuela, familia, asociacionismo, etc.).

Sin tratar de soslayar la importancia de esa amplia dimensión, hoy en día resulta interesante y necesario postular otra manera de mirar al objeto, tal y como propone Feixa (2004b), haciendo hincapié en las formas mediante las

<sup>(5)</sup> 17 entrevistas se realizaron en euskera y 2 en castellano. Dado el bilingüismo, me pareció operativo, una vez realizadas, transcribir las entrevistas de euskera a castellano, y así queda recogido en las citas y explicaciones que a lo largo de la investigación se hacen del trabajo de campo.

cuales los y las jóvenes participan en los procesos de creación, producción y reproducción socio-culturales. Es decir, focalizando la atención sociológica en los procesos mediante los cuales los/las jóvenes contribuyen a las dinámicas sociales generales dotándoles del estatus que les corresponde como productores y reproductores de lo social.

Desde esta perspectiva, la juventud no es ningún concepto teórico abstracto, sino una realidad social que sólo existe en virtud del entramado simbólico-social que la constituye como tal. La juventud se ha llenado de significados y prácticas sociales que la dotan de una identidad propia. Tal y como propone Feixa (1994), en la medida en que hablamos de un conjunto de formas de vida, prácticas y valores, hablamos en términos de cultura juvenil. Ésta no es sólo la expresión de una etapa de la vida, sino la condición de una existencia que exige tener reconocimiento, tanto en su especificidad social como en sus producciones.

Por lo tanto, y en la línea de lo que propone Bourdieu (2002)<sup>(6)</sup> cuando analiza el concepto de juventud, habría que dejar de lado categorías de interacción estática y hablar en términos de cultura juvenil. La juventud como fenómeno social sólo puede ser definida en términos de cultura. Y hay cultura juvenil en la medida en la que ésta se sitúa como renovación de la cultura en la que se inserta.

En este sentido, Mannheim (1944) sostiene que hay que pensar la juventud en términos de una relación de reciprocidad social con el resto de la sociedad. “El problema sociológico consiste en el hecho de que si bien es cierto que los grupos más jóvenes representan el flujo continuo de las nuevas generaciones, sin embargo, de la naturaleza de una determinada sociedad depende que se haga o no uso de ellas. Como asimismo depende de la estructura sociológica de esa sociedad la forma que tome su utilización. La juventud pertenece a esas fuerzas latentes que cada sociedad tiene a su disposición y de la movilización de las cuales depende su vitalidad” (Mannheim, 1944: 51). De esta forma, se subraya la relación recíproca entre sociedad y juventud y la necesaria puesta en valor del potencial de la juventud.

Mannheim llega a afirmar que la función específica de la juventud es la de ser un revitalizador, es decir, un eje desde el que articular procesos y prácticas de renovación de la sociedad, un revulsivo que impele al cambio.

Para ello, la mayor ventaja que posee la juventud en su contribución a la renovación social consiste, aparte de su mayor espíritu de aventura, en que todavía no está implicada en el *estatus quo* del orden social, lo cual hace que la juventud sea el potencial iniciador de todo cambio social. Y este es el sentido sociológico con el que nos quedamos, ya que sitúa a la juventud y a las culturas juveniles en el punto de mira de las principales transformaciones sociales.

Las culturas juveniles se dotan de espacios y tiempos específicos en los que desarrollar sus identidades y prácticas propias. Y el primer gran factor estructurador de las culturas juveniles es la generación, como nexos que une biografías, estructuras e historia. Las culturas juveniles más visibles tienen una clara identidad generacional.

Más allá de la dimensión temporal, lo que resulta interesante es la referencia del concepto “generación” a los referentes simbólicos que identifican (vagamente) a los agentes socializados en unas mismas coordenadas

(6) Entrevista realizada a Pierre Bourdieu en 1978 por Anne Marie Metaillé y publicada en Bourdieu, P (2002) 'La juventud no es más que una palabra' en Sociología y Cultura (pp.163-173) México: Grijalbo, Conaculta.

temporales (Feixa: 2003). Es lo que Mannheim denomina situación generacional, punto en el que se unen tiempo histórico y las condiciones sociales e históricas de existencia (Ghiardo, 2004). El concepto estrictamente hace referencia al plano de las condiciones sociales y culturales en que viven los sujetos porque determinan modos de experiencia y conciencia posible.

Del planteamiento de Mannheim(7) se concluyen dos grandes aportaciones. Por un lado, la idea de que la coincidencia en el tiempo no hace que se forme una generación. Y, por otro lado, la cuestión del vínculo que da unidad a una generación. De esta forma, Mannheim subraya la importancia del contexto social, de la forma de producirse el “ser-con-otro”, porque permite que existan formas de conexión generacional.

Las generaciones se identifican sobre todo por la adscripción subjetiva de los actores, por un sentimiento de contemporaneidad expresado por recuerdos en común. En la actual generación de jóvenes, esa contemporaneidad está inevitablemente unida a las posibilidades que las nuevas tecnologías ofrecen. Así en la medida en que la juventud actual ha interiorizado lo tecnológico como contexto de socialización natural a través del cual pueden comunicarse y relacionarse, puede ser conceptualizada como generación digital(8).

## Cotidianeidad tecnológica y nativos digitales

Al acercarnos al análisis de la relación entre jóvenes y nuevas tecnologías, hay que tener en cuenta dos dimensiones del fenómeno que, en su interrelación, dan forma a los nativos digitales(9).

Por un lado, como decía, las culturas juveniles se dotan de espacios y tiempos específicos en los experimentar y construir sus identidades y prácticas propias, es decir, poseen espacios y tiempos propios en los que expresar su condición de jóvenes: la moda, la música, el ocio, las nuevas tecnologías...

Por otro lado, las nuevas tecnologías influyen de forma determinante numerosos procesos de la vida cotidiana, alterando la espacio-temporalidad clásica de las rutinas diarias e introduciendo nuevos elementos de análisis en la investigación sociológica. Esa influencia alcanza sus mayores niveles en el grupo social de los y las jóvenes, entre quienes lo tecnológico abarca numerosos procesos y prácticas del día a día, desde la educación hasta la organización de tiempo libre. De hecho, el informe “La sociedad de la información en España 2010” de la Fundación Telefónica apunta que el 94% de los/las jóvenes (menores de 24 años) son internautas.

La juventud de hoy parece ser algo más que parte de la cultura digital: parece ser nativa de la misma. En nuestro contexto occidental se considera que la actual generación de jóvenes es la depositaria natural del manejo y conocimiento del entorno tecnológico. En la medida en que para ellos las nuevas tecnologías forman parte de su cotidianeidad más próxima, se les considera nativos de la cultura digital.

Parece evidente que la vida cotidiana de la juventud está tendiendo cada vez más hacia la tecnologización de las rutinas diarias. Los aparatos tecnológicos (móviles, videojuegos, ordenadores, Internet...) ocupan cada vez más la espacio-temporalidad cotidiana de la juventud y conforman sus prácticas y

(7)

Mannheim elabora un concepto de generación que distingue dos condiciones fundamentales vividas por los contemporáneos: 1. la condición de coetaneidad, por la que las gentes que coexisten en la misma época constituyen un conjunto generacional sumido en las mismas experiencias; la continuidad cronológica es condición necesaria pero no suficiente para definir una generación. 2. la situación de unidad generacional lograda por el grupo adquiere conciencia de sí dentro del conjunto generacional; la conciencia de sí se obtiene gracias a la construcción colectiva de significados compartidos por la misma unidad generacional. Dentro de una generación real puede haber diferentes unidades generacionales.

(8)

Nota sobre la amplitud del fenómeno: si bien la generación digital y los nativos digitales constituyen un fenómeno social que tiende a la globalidad, la amplitud del fenómeno se reduce a un primer mundo digitalizado. Tal y como Bennett, Maton y Kervin (2008) sostienen, no se trata de una generación homogénea, por lo que hay que tener en cuenta los peligros de la generalización del concepto. Además, como apuntan Helsper y Eynon (2010), la edad no es la única variable que se debe tener en cuenta en el análisis de los nativos digitales. Hay que tener en cuenta otros factores que también delimitan esa amplitud, como las tasas de penetración tecnológica, el estatus socio-económico, etc. Esta distinción ha sido asumida como premisa desde el comienzo de la investigación.

(9)

Esta aproximación al fenómeno de los nativos digitales que se presenta en este texto ha tenido como variables de referencia la edad y los usos tecnológicos. Teniendo en cuenta el contexto al que se circunscribe el estudio, se realizó un análisis previo de datos de fuentes secundarias en torno a penetración tecnológica, usos tecnológicos, pautas de ocio, etc. que permitieron definir el marco de cultura digital en el que se contextualizó el estudio. El sexo, el estatus socio-económico y otras variables independientes no se han tenido en cuenta ya que se trata de una primera aproximación al fenómeno y requería de una visión panorámica.

rutinas cotidianas. Como señala Bernete (2010) cada generación y grupo social tiende a naturalizar las tecnologías que tiene a su alcance, de forma que acaba integrándolas en su vida cotidiana. Además, las relaciones sociales que a través de ellas establecen son significativas para ellos y les abren un enorme y variado abanico de posibilidades.

Las generaciones precedentes se han socializados en espacios sociales presenciales, espacios de ocio, espacios formales y espacios familiares. La juventud actual tiene, con las nuevas tecnologías, un espacio de socialización más en un doble sentido. Por un lado, las nuevas tecnologías y los espacios que éstas ofrecen se han domesticado hasta convertirse en contextos cotidianos a través de los cuales también se produce el desarrollo del proceso de socialización. Por otro lado, como se verá, el potencial interactivo de las nuevas tecnologías posibilita, en la adolescencia, un continuo flujo de relaciones e intercambios, que refuerzan constantemente la sociabilidad y el proceso de socialización con los pares.

Esta realidad implica que el posicionamiento de los nativos digitales frente a la tecnología sea de cercanía y conexión, mientras que para los adultos, habiendo sido socializados en contextos analógicos, las nuevas tecnologías resultan algo distante y básicamente funcional.

“Estamos acostumbrados, desde que nacimos ha habido móviles y de todo a nuestro alrededor” (Entrevista 1).

“Somos jóvenes, y claro, es fácil, si le preguntas a mi abuelo, no sabe nada, pero si a mi me traen un ordenador nuevo y más o menos ya se las funciones, como somos jóvenes estamos metidos en el mundo de la tecnología y se nos hace fácil controlar las tecnologías” (Entrevista 9).

Esa cercanía y conexión se traducen en un modo peculiar de apropiación tecnológica, de integración de la tecnología en la realidad cotidiana propia. Los nativos digitales se apropian de las nuevas tecnologías mediante su reinterpretación y reinención a través del uso cotidiano, un uso mayoritariamente lúdico. De hecho, los niños y jóvenes de esta generación han aprendido gran parte del conocimiento tecnológico que poseen jugando con los aparatos tecnológicos.

“Nosotros siempre somos más de ‘ah, vamos a tocar esto, que no importa’, los padres siempre ‘ten cuidado’, para nosotros es más como un juego” (Entrevista 18).

Según Rushkoff (citado en Buckingham 2002), los jóvenes poseen unas destrezas naturales que les permiten conocer solos el funcionamiento secreto de las nuevas tecnologías. Según el autor, esta generación de la pantalla defiende la discontinuidad, la turbulencia y la complejidad, y ha desarrollado nuevas destrezas cognitivas que les permiten procesar rápidamente la información. Prensky (2001a) también apunta cambios importantes en la generación digital, como por ejemplo, *multitask*, procesamientos en paralelo, gusto por la hipertextualidad, etc.

La cuestión merecería una consideración aparte ya que se plantea el debate acerca de hasta qué punto es posible hablar de tales cambios cognitivos. Lo que en este texto trato de exponer, sin embargo, tiene que ver con la dimensión social del fenómeno ¿Son los y las jóvenes de la Generación Digital conscientes de que sus prácticas, sus formas de hacer y de interacción son diferentes a las de generaciones precedentes?

Los nativos digitales han integrado de forma natural la tecnología en su ámbito cotidiano, dando por hecho que es lo normal, lo natural. Pensar sus repercusiones desde fuera nos puede dar una visión descriptiva del asunto, pero no significativa. Habría entonces que preguntar a los y las jóvenes cómo interactúan, cómo aprenden, cómo practican con lo tecnológico, y es éste el objetivo principal del trabajo de campo que me he propuesto: escuchar la voz de los y las jóvenes, saber cómo y a través de qué procesos integran las nuevas tecnologías en su vida cotidiana y qué significado otorgan a la misma.

La juventud se ha erigido como usuaria principal de los aparatos y herramientas tecnológicas. Y ello es porque su socialización tecnológica<sup>(10)</sup> ha sido primaria: desde que nacieron, los aparatos tecnológicos han formado parte de su entorno más próximo, han estado insertos en su vida cotidiana, de forma que han desarrollado estrategias naturales e intuitivas en su relación con lo tecnológico, tanto en lo que a domesticación tecnológica<sup>(11)</sup> como en lo que a alfabetización digital<sup>(12)</sup> se refiere. Y este constituye el principal elemento diferenciador de los nativos digitales.

“Nosotros hemos aprendido según hemos ido creciendo” (Entrevista 7).

A lo que hay que añadir otro factor importante: gran parte de esa socialización tecnológica ha sido lúdica. A través del juego, los niños y niñas han aprendido a moverse por mundos virtuales y a manejar todo tipo de mandos cual extensión de sus manos, lo cual dota de mayor naturalidad si cabe a la socialización tecnológica.

“No sé jugar a la peonza y sé jugar a la gameboy; yo lo cogí y empecé a dar a los botones, al principio juegas sin leer, al tun-tun, luego aprendes a leer...” (Entrevista 18).

(10)

Propongo el concepto de socialización tecnológica para entender los procesos de relación entre personas y nuevas tecnologías. El concepto hace referencia a los procesos mediante los cuales las nuevas tecnologías son incorporadas a la vida cotidiana y a través de los cuales se produce el dominio del manejo tecnológico.

(11)

Tal y como explica Haddon (2007) la metáfora de la domesticación aplicada a las nuevas tecnologías hace referencia a los procesos mediante los cuales éstas son incorporadas a las prácticas cotidianas de sus usuarios: cómo se introducen en el hogar, qué tiempos y espacios ocupan, como se apropian sus usuarios de ellas, cómo las objetifican, incorporan y convierten en el ámbito cotidiano.

(12)

La alfabetización digital consiste en dotar de conocimiento y habilidades a las personas para que puedan hacer uso de las nuevas tecnologías. Es decir, consiste en entender y adecuarse al funcionamiento de las nuevas tecnologías, así como de adquirir destreza en su uso para incorporarlas a la vida cotidiana, comprendiendo y evaluando de forma reflexiva ese proceso.

A medida que el niño/niña se convierte en joven, el grupo de pares cobra mayor importancia como agente socializador, lo cual también tiene su reflejo en el contexto digital y en la socialización tecnológica de la juventud. Los conocimientos, estrategias, prácticas etc. en relación a lo tecnológico son compartidos con los amigos. Además, la mayor parte del tiempo que los y las jóvenes están conectados a una herramienta tecnológica es para estar en contacto con sus amigos. Con el grupo de pares construyen de forma cotidiana su quehacer tecnológico: se comunican, comparten archivos, sugieren páginas web, se mandan sms, etc. Podemos, por lo tanto, decir que la mayor parte del tiempo que los y las jóvenes dedican al universo tecnológico constituye una práctica social clásica: la sociabilidad. Evidentemente se trata de una sociabilidad mediatizada por la tecnología, la cual imprime su sello en las relaciones que se establecen, pero, en cualquier caso, esto no empaña el hecho de que el principal objetivo de un/a joven cualquiera cuando se relaciona con lo tecnológico es la interacción con otros.

## Redes sociales: significados y prácticas de una sociabilidad digital.

Cuando uno/a se acerca a los/las jóvenes y les pregunta sobre su vida cotidiana se da cuenta de que las nuevas tecnologías constituyen herramientas estructurales en su día a día a través de las cuales juegan, se divierten, buscan información, etc. y sobre todo, se relacionan.

Los pares constituyen durante el periodo de la adolescencia y la juventud el principal agente socializador. Se trata de una socialización horizontal, muchas veces lúdica, con relaciones simétricas e igualitarias, y alejadas del control adulto. Las relaciones con los pares son además una vía abierta a la exploración y comprensión mutua, a la construcción individual y grupal de la identidad. Estar en contacto es una parte crucial del proceso dinámico de construcción de su identidad, y las nuevas tecnologías les permiten estar en constante contacto con sus amigos/as. “Las nuevas tecnologías son, para los y las adolescentes, un lugar “propio”, un espacio simbólico donde interaccionan y son reconocidos por otras personas de su misma edad, sienten que pertenecen a un grupo afín” (Serapio Costa, 2006). Es más, los y las adolescentes consideran que las nuevas tecnologías son estrategias propias que les acercan a sus pares (y les alejan del control adulto).

La concepción de lo tecnológico como medio de relación e interacción ha sido palpable a lo largo de todo el proceso de trabajo de campo. Preguntados sobre la tecnología que más utilizan, lo primero que los y las jóvenes mencionan es el ordenador, después el móvil y los videojuegos. Preguntados sobre el uso que hacen de ellas, responden que para estar en contacto con los amigos. A pesar de que el ordenador tiene otras muchas funciones, la que potencialmente más utilizan los y las jóvenes son las redes sociales y la mensajería instantánea.

“El objetivo es el mismo, hablar con los amigos” (Entrevista 1).

Durante el trabajo de campo pude comprobar que ese vínculo grupal y la interacción la realizan a través de las redes sociales y los servicios de mensajería instantánea. Los servicios de mensajería instantánea como el Messenger son ya una herramienta interactiva clásica para la juventud. Por su parte, las redes sociales como *tuenti* y *facebook*, aunque de más reciente aparición, se han convertido en la piedra angular de sus relaciones sociales tecnológizadas<sup>(13)</sup>.

Algunos de los y las jóvenes entrevistados establecen diferencias entre las distintas herramientas tecnológicas en función del objetivo comunicativo: si se trata de algo muy privado, mencionan que, si no es posible el “cara a cara”, lo mejor es utilizar el móvil. El *tuenti* y las redes social en general, al ser más abiertas, las utilizan para conversaciones más generales sobre todo en torno a fotos, posteos y *links* colgados en el tablón principal de sus perfiles en esas redes sociales. El *Messenger*, por su parte, es muy utilizado para conversaciones tanto individuales como grupales, y destaca por la posibilidad de utilizar emoticonos y otras herramientas icónicas comunicativas. Algunos de los y las jóvenes entrevistados/as opinan que el Messenger es más privado e íntimo que el *tuenti* para hablar con los amigos, de hecho lo utilizan con los amigos más próximos.

“Con el *tuenti* puede haber confusiones. Malinterpretas porque no sabes cómo lo dicen” (Entrevista 2).

“El Messenger es más rápido y puedes hablar con más gente a la vez; el *tuenti* es para las fotos y para cosas así” (Entrevista 18).

“Es que en el *tuenti* puedes tener 500 amigos, pero en el Messenger muchos menos, si sales una noche y conoces a alguien le das el *tuenti*, busca tu nombre y ya está, pero para la gente más conocida el Messenger” (Entrevista 8).

(13)

El informe “La sociedad de la información en España 2010” de la Fundación Telefónica apunta que el 78% de los adolescentes son usuarios de redes sociales.



Establecida así la diferencia en función del objetivo comunicativo, las redes sociales constituyen para los y las jóvenes de la generación digital una enorme ventana de acceso a su red de pares. El *tuenti* es la red social por excelencia de los adolescentes. El *facebook* lo consideran una red social de mayores, de forma que, aunque algunos tengan perfil en esta red social, apenas la utilizan. La principal red de amigos y pares está en *tuenti*.

“Es que todo el mundo tiene *tuenti*” (Entrevista 9).

“Al *tuenti* ya le tenemos pillado el truco” (Entrevista 1).

“Siempre hay gente en *tuenti*” (Entrevista 1).

Algunos antes tuvieron *fotolog*, pero desde la llegada del *tuenti* y su profunda difusión entre los adolescentes, es raro encontrar a alguien que no tenga un perfil en *tuenti*.

“Hubo una temporada que se utilizaba mucho el *fotolog*, jo, *fotolog*, ¿qué será del *fotolog*? Apareció el *tuenti* y *fotolog* quedó como olvidado” (Entrevista 5).

La dinámica es sencilla. Todos los días comprueban si tienen alguna novedad en su perfil del *tuenti*, es más, la mayoría lo hace varias veces al día. Muchos quedan con los/as amigos/as a través del *tuenti* poniéndolo en el tablón o mandando un mensaje privado. También crean eventos con una foto para organizar actos concretos, como cenas de clase.

“Es que en el *tuenti* tienes todo” (Entrevista 4).

“Hoy en día cuando te presentan a alguien te preguntan, ¿tienes *tuenti*? Y si no tiene piensas, ¡qué raro!” (Entrevista 5).

“Cuando sales los sábados no te piden el móvil, te agregan al *tuenti*” (Entrevista 5).

“El *tuenti* es mejor que el móvil porque no gastas” (Entrevista 6).

“Cuando mis padres me castigan sin poder utilizar el ordenador le llamo a mi amiga para que entre en mi *tuenti* y me cuente lo que hay” (Entrevista 16).

Las redes sociales online son para los y las jóvenes un espacio en el que todo puede ser mirado y todo puede ser mostrado; esto supone una fuerte satisfacción simbólica para ellos/as. En estos espacios interactivos los y las jóvenes asumen prácticas en las que quieren ver y ser vistos. Esto forma parte del nuevo fenómeno que se ha venido a llamar “extimidad”: la exposición de forma pública de aquello que se considera del ámbito privado. El espacio antes privado tanto de la habitación como del universo íntimo de la juventud se hace público, se expone a los demás, lo cual viene a difuminar las fronteras entre las esferas pública y privada.

Durante el trabajo de campo pude comprobar cómo la práctica de “colgar” fotos en *tuenti* es muy habitual. De hecho los y las jóvenes comentan que siempre alguien de su grupo de amigos lleva una cámara de fotos encima para poder sacar fotos y luego colgarlas y compartirlas.

“En el *tuenti* vemos comentarios, y comentamos, vamos cotillear. Cuando sales un sábado pues subes las fotos al *tuenti*, pero lo pones privado, pero tus amigos lo pueden ver. Al fin y al cabo es cotilleo” (Entrevista 6).

Además, existe la posibilidad de contabilizar las visitas que cada perfil del *tuenti* recibe, de forma que se ha creado una especie de *ranking* por ver el perfil de quién está más de moda o quién es más popular. Los y las jóvenes reconocen que hay un punto de exhibicionismo en este tipo de prácticas, pero no les importa porque es lo que todo el mundo hace.

De esta forma, la presencia física se complementa, continúa, en la electrónica. Ya no es necesaria la co-localización, la co-presencialidad. La reconstrucción de identidades y el establecimiento de relaciones sociales necesitan siempre de soportes simbólico-materiales referenciales de espacio-temporalidades de localización, visibilización y referencialidad. La juventud actual, mejor que cualquier otro grupo social, está familiarizada con las formas de identidad y de sociabilidad que plantean las nuevas tecnologías. Un espacio sin materialidad, pero con referencias en el que avanzan configurando relaciones con el entorno y los otros.

Esto se materializa en las relaciones que los y las jóvenes entrevistados mantienen a través de las redes sociales. Todos los agregados que tienen en el *tuenti* o en el *Messenger* son amigos o conocidos, de forma que este tipo de herramientas interactivas se ha convertido en una extensión de la forma relacional clásica: el cara a cara. Al no poder estar la mayoría del tiempo libre con sus amigos y amigas, interactúan con estos a través de las herramientas que Internet y/o el móvil les facilitan. El contacto se establece a través del perfil propio creado en la red social, en el que además de una o varias fotos de presentación, han incluido gustos y aficiones y otro tipo de información personal.

De hecho, el constante contacto es el potencial que la juventud más valora en las nuevas tecnologías. “Lo importante no es estar conectado, sino la posibilidad de estar siempre en contacto” (Gil-Juárez & Val-Ilovera Llovet, 2006: 242).

Al respecto, Madell y Muncer (2005) proponen el concepto de hipercoordinación: la práctica social de revisar constantemente los encuentros con los pares a través del uso de los aparatos tecnológicos, especialmente el móvil y las redes sociales. La hipercoordinación es una práctica latente en el quehacer cotidiano de los y las jóvenes, tal y como se pudo comprobar en el trabajo de campo. Llevan siempre consigo el móvil y revisan constantemente si han recibido alguna llamada o mensaje. Cuando están en casa el ordenador está encendido todo el tiempo, de forma que pueden consultar lo que quieran cuando quieran. Generalmente es para actualizar el *tuenti* y ver si tienen algún mensaje nuevo.

“Si estás en casa el *tuenti*, y luego si sales a la calle el móvil” (Entrevista 13).

Tully (2007) sostiene que este uso interactivo del móvil y de las redes sociales responde a la necesidad de buscar y encontrar un anclaje con el grupo de pares.

En definitiva, las redes sociales posibilitan a los y las jóvenes desarrollar una sociabilidad digital cuya práctica resulta de vital importancia ya que significa potenciar la interactividad y el constante fluir de relación con los pares y, en ese sentido, el anclaje social con ellos.

## A modo de conclusión: breve apunte en torno a la brecha generacional y las redes sociales

En el contexto de la cultura digital, la generación digital define su imaginario cultural, entre otras cosas, a partir de lo tecnológico. La juventud de hoy cree que las nuevas tecnologías son herramientas que le acercan a sus pares y le alejan de los adultos ya que las consideran estrategias propias del mundo joven.

Las nuevas tecnologías son para los adultos una realidad un tanto ajena, que requiere ser apropiada. Si bien han sido incorporadas a su vida cotidiana en menor o mayor medida, se trata de una incorporación básicamente funcional. Mientras los adultos se adaptan, los/as jóvenes absorben. Esta diferente forma de apropiación tecnológica viene determinada por la diferente fase de la socialización tecnológica en la que se ha producido la apropiación tecnológica. En el caso de los nativos, socialización primaria; en el caso de los adultos, socialización secundaria. La extrañeza que los adultos viven frente a las nuevas tecnologías ha sido palpable durante el trabajo de campo, cuando los y las jóvenes comentaban las diferencias en la relación con lo tecnológico de jóvenes y adultos.

“No tienen costumbre (los adultos) porque en su época no había nuevas tecnologías... les cuesta más aprender” (Entrevista 13).

“Nosotros hemos nacido con ello, para ellos es muy nuevo” (Entrevista 16).

Internet y en general el conjunto de tecnologías digitales plantean un desafío al orden existente en numerosos frentes. Una generación de adultos que se siente insegura frente a una generación de jóvenes que, por primera vez, entiende mucho mejor los nuevos medios tecnológicos y los acoge más rápidamente. Este desafío genera confusión e inseguridad en torno a la juventud, su cultura y su universo simbólico plagado de aparatos y aplicaciones tecnológicas, entre las que destacan las redes sociales.

“Los padres no entienden el significado que el tuenti tiene para nosotros, y nos dicen que utilicemos el teléfono” (Entrevista 13).

Para los adultos, esta forma de relación es distante, apartada, remota, lejana. Debido a esa percepción de distancia, les parece que la relación que se establece entre las personas rehúye el trato amistoso e íntimo que cualquier intercambio social válido requiere. Esta es una suposición que asume que el trato amistoso o íntimo tiene que ser necesariamente cara a cara.

Para los y las jóvenes, sin embargo, las vinculaciones que establecen a través de las nuevas tecnologías son de todo menos distantes. Las redes sociales constituyen estrategias propias que les acercan a sus pares, les abren un espacio-tiempo social para relacionarse que cada vez cobra más importancia dentro de sus prácticas cotidianas porque son materia y espacio de construcción de relaciones significativas.

Sería conveniente tratar de evitar posturas alarmistas, y acercarse comprensiva y reflexivamente a esta realidad tan importante para la juventud. La confusión que se genera en torno a las redes sociales y los nativos digitales no hace sino ocultar la cotidianeidad que para los y las jóvenes tienen las redes sociales. Si se han convertido en elementos estructurales de su día a día debemos preguntarles por qué, en vez de conjeturar sobre sus males. Y esto se hace especialmente relevante de cara a

afrontar un futuro en el que la Generación Digital 2.0 amplíe, respecto a los “actuales” nativos digitales, las pautas sociales y las prácticas interactivas para con lo tecnológico.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bennett, Sue; Maton, Karl; Kervin, Lisa** (2008). 'The "digital natives" debate: a critical review of evidence', en *British Journal of Educational Technology* vol. 39, nº 5 (pp. 775-786).
- Bernete, Francisco** (2010). 'Los usos de las TIC, relaciones sociales y cambios en la socialización de las y los jóvenes', en *Revista de Estudios de Juventud* nº 88 (pp. 97-114)
- Bourdieu, Pierre** (2002). 'La "juventud" no es más que una palabra', en *Sociología y cultura* (pp. 163-173). Grijalbo, Mexico.
- Buckingham, David** (2002). *Crecer en la era de los medios electrónicos*. Morata, Madrid.
- Feixa, Carles** (1994). 'De las bandas a las culturas juveniles', en *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas* vol. V, nº 15 (pp. 139-170).
- (2003). 'Generación @. La adolescencia en la era digital', en *Cuadernos de pedagogía* nº 320 (pp.52-55).
- (coord.) (2004a). 'Los estudios sobre culturas juveniles en España (1960-2003)', en *Revista de estudios de juventud* nº 64 'De las tribus urbanas a las culturas juveniles' (pp. 9-28).
- (2004b). 'Los jóvenes en la era digital'. En [www.e-barcelona.org](http://www.e-barcelona.org) (fecha de consulta: 04/09/2007).
- (2006a). *De jóvenes, bandas y tribus*. Ariel, Barcelona.
- Ghiardo, Felipe** (2004). 'Generaciones y juventud: una relectura desde Mannheim y Ortega y Gasset', en *Revista Última Década* nº 20 (pp. 11-46).
- Gil, Adriana; Feliu, Joel; Rivero, Isabel; Gil, Eva Patricia** (2003). '¿Nuevas tecnologías de la información y la comunicación o nuevas tecnologías de relación? Niños, jóvenes y cultura digital', artículo en línea de la UOC, en <http://www.uoc.edu/dt/20347/index.html> (fecha de consulta: 17/04/07).
- Gil Juárez, Adriana; Vall-Ilovera Llovet, Montse** (coords.) (2006). *Jóvenes en cibercafés: la dimensión física del futuro virtual*. Universitat Oberta de Catalunya, Barcelona.
- Gordo, Angel; Megías, Ignacio** (2006). *Jóvenes y Cultura Messenger*. Instituto de la Juventud y Fundación de Ayuda contra la Drogadicción, Madrid.
- Gros, Begoña** (coord.) (2004). *Pantallas, juegos y educación. La alfabetización digital en la escuela*. Desclée de Brouwer, Bilbao.
- Haddon, Leslie** (2007). 'Roger Silverstone's legacies: domestication', en *New Media and Society* vol. 9 nº1 (pp. 25-32)
- Helsper, Ellen Johanna; Eynon, Rebecca** (2010). 'Digital natives: where is the evidence?', en *British Educational Research Journal* vol. 36, nº 3 (pp. 503-520).
- Livingstone, Sonia** (2002). *Young people and new media*. Sage, Londres.
- Lorente, Santiago; Bernete, Francisco; Becerril, Diego** (2004). *Jóvenes, relaciones familiares y tecnologías de información y comunicación*. Instituto de la Juventud, Madrid.
- Lorenzo, Javier** (2005). 'La lectura en la Generación Red. Jóvenes, lectura e Internet', en *Revista de estudios de juventud* nº 70 (pp. 65-79).
- Madell, Dominic; Muncer, Steven** (2005). 'Are Internet and mobile phone communication complementary activities amongst young people?', en *Information, Communication and Society*, vol. 8, nº1. (pp. 64-80).
- Mallan, Ferry; Pearce, Sharyn** (ed.) (2004). *Youth Cultures. Text, images and identities*. Praeger, Westpoint.
- Mannheim, Karl** (1994). *Diagnóstico de nuestro tiempo*. Fondo de cultura económica, Mexico
- Mead, Margaret** (1980). *Cultura y compromiso. Estudio sobre la ruptura generacional*. Gedisa, Barcelona.

- Merino, Lucía** (2011) Nativos digitales: una aproximación a la socialización tecnológica de los jóvenes. Instituto de la Juventud, Madrid (en prensa).
- Navarro Kuri, Ramiro** (2000). *Cultura juvenil y medios. En Pérez Islas (coord.) (2000). Jóvenes: una evaluación del conocimiento. La investigación sobre juventud en México 1986 - 1999.* Instituto Mexicano de la Juventud, Mexico.
- Prensky, Marc** (2001a). *Digital games based learning.* McGrawHill Press, Nueva York.
- (2001b). 'Digital natives, Digital immigrants'. Revista *On the Horizon* vol. 9 n° 5, en (www.marc-prensky.com) (fecha de consulta: 16/09/2008).
- Rodríguez, Elena** (2002). *Jóvenes y videojuegos. Espacio, significación y conflictos.* Instituto de la Juventud, Madrid.
- Sanchez de la Yncera, Ignacio** (1993). 'La sociología ante el problema generacional. Anotaciones al trabajo de K. Mannheim', en *REIS* n° 62 (pp. 147-192).
- Sarena, Natalia** (2006). 'Los jóvenes e Internet: experiencias, representación, usos y apropiaciones de Internet en los jóvenes', en *UNIRRevista* vol. 1 n° 3 (pp.1-11).
- Serapio Costa, Ana** (2006). 'Realidad Psicosocial: la adolescencia actual y su temprano comienzo', en *Revista de Estudios de Juventud* n° 73 (pp. 11-23).
- Tapscott, Don** (1998). *Creciendo en un entorno digital. La generación Internet.* McGraHill, Bogotá.
- Tully, Claus J.** (2007). 'La socialización en el presente digital. Informalización y contextualización', en *Revista CTS* n° 8, vol. 3 (pp. 9-22).