

Profesorado

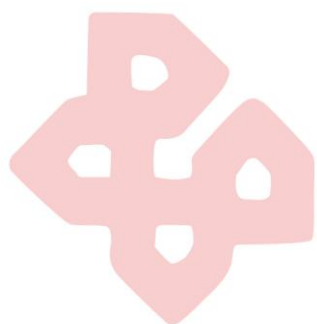
Revista de currículum y formación del profesorado



Nº Extraordinario (Julio, 2017)
ISSN 1138-414X, ISSNe 1989-639X
Fecha de recepción: 20/01/2016
Fecha de aceptación: 22/07/2016

LA SOCIALIZACIÓN DE LOS JÓVENES INTERCONECTADOS: EXPERIMENTANDO LA IDENTIDAD EN LA SOCIEDAD AUMENTADA

Socialization of interconnected youth: Experiencing identity in an augmented society



Eduardo Fernández Rodríguez
José Miguel Gutiérrez Pequeño
Universidad de Valladolid, Palencia, España
E-mail: malayo@soc.uva.es; edufern@pdg.uva.es

Resumen:

Este trabajo examina los procesos de socialización de jóvenes de la educación secundaria obligatoria en las redes sociales virtuales, a través de una doble estrategia de investigación social cualitativa que combina la metodología de los grupos de discusión con el uso de la etnografía virtual. Se desarrollan principalmente tres líneas de análisis. En la primera, se analizan los principales elementos que definen la incorporación de la juventud al ámbito de las tecnologías digitales. Un segundo marco de interpretación nos lleva a considerar el papel que juegan los social media en la construcción identitaria de los jóvenes y cuáles son las oportunidades y principales problemáticas asociadas a su gestión de la vida íntima, privada y pública. La tercera cuestión profundizará acerca de las diferencias en los usos, apropiación e incorporación de los jóvenes interconectados en función de determinadas categorías sociales como sexo, dieta mediática, capital político o trayectoria escolar, que funcionarían como mediadores sociales en su experiencia virtual. Finalmente, se elaboran una serie de conclusiones en las que se apuesta por asumir que los jóvenes hiperconectados viven de forma compleja su experiencia de socialización y construcción identitaria en la Red, afirmando no obstante que las redes sociales pueden ser una oportunidad para la construcción del lazo social y el desarrollo de sociedades democráticas

Palabras clave: calidad, competencias, emprendimiento, Formación Profesional, metodologías

Abstract:

This study examined the socialization processes of secondary students (compulsory secondary education) in virtual social networks, using a dual strategy of qualitative social research that combined the methodology of focus groups with the use of virtual ethnography. Three main lines of analysis were developed, the first of which was used to analyze the main elements defining the incorporation of youth into the sphere of digital technologies. The second interpretive framework looked at the role of social media in youth's construction of identity, and at the opportunities and main problems associated with their management of their intimate, private, and public lives. The third line of analysis looked in greater detail at the differences in use, appropriation, and incorporation of interconnected youth, based on social categories such as gender, media diet, political capital, or educational path, that would act as social mediators in their virtual experience. Lastly, a number of conclusions were drawn emphasizing that young hyperconnected individuals live their experience of socialization and identity construction on the Network in a complex way, noting, nonetheless, that social networks can be an opportunity for the construction of social ties and development of democratic societies.

Keywords: *Entrepreneur, competence, Agile Methodologies, Quality, Vocational Training*

1. Introducción. Estado de la cuestión

Con el desarrollo de la sociedad de la información, estamos asistiendo a una serie de fenómenos asociados con la emergencia de las redes sociales, la expansión de la “nube informática” y el desarrollo de dispositivos móviles inteligentes, cuyo efecto último pareciera llevarnos a un cambio de paradigma asociado con la forma en que las personas viven la experiencia de la hiperconectividad (Reig, 2013, Jenkins, Ito & Boyd, 2015), y que constituiría ya una tercera fuerza evolutiva de la humanidad (Malone & Bernstein, 2015) en tanto elemento mediador en las relaciones mutuas entre los seres humanos y la tecnología. Esta transformación, en el caso del colectivo de las y los jóvenes, es extraordinariamente significativa. Más allá de metáforas que intentan representar a los jóvenes interactivos desde una mirada etaria que atribuiría supuestas cualidades innatas de éstos en sus interacciones digitales (), parece conveniente situarles en el marco un contexto tecnocultural (Zallo, 2016) relacionado con el uso de las tecnologías virtuales de la información y la comunicación (TVIC) y su impacto en un proceso más o menos extendido de creación de redes universales digitales que afectarían tanto las estructuras neurobiológicas como los esquemas psico-sociales de las personas (Braidotti, 2015).

En este contexto, una de las transformaciones más relevantes ha sido que el desarrollo de este ecosistema informacional parece haber hecho evolucionar al ser humano a nivel cognitivo. Por un lado se habla de un cambio en los patrones de lectura y escritura, en el marco de individuos que viven inmersos como están en procesos de multialfabetización y televisiones conectadas (Ferrés, 2014; Scolari, 2016) como parte del proceso de participar del consumo y producción cultural de un entorno cada vez más creativo e innovador (Simon, 2016). En el caso de los videojuegos online, por ejemplo, observamos cómo se ha estudiado acerca de sus cualidades para el aprendizaje a lo largo de la vida (Aranda, Sánchez-Navarro, Martínez-Martínez, 2015), por no hablar de los efectos de los denominados *serious*

games en el aumento de la creatividad, la capacidad perceptiva y la toma de decisiones (Pérez Latorre, 2015).

Por otra parte, la abundancia de los datos disponibles en la infraestructura comunicacional de la sociedad de la información lejos de suponer un problema en términos de sobrecarga cognitiva, comienza a ser analizada y valorada en términos más positivos, implicando nuevas competencias en la gestión de la información (Boyd, 2014) y utilizando, además, estrategias inductivas, en un entorno de datos que fluye constantemente, evaluando el riesgo y la incertidumbre (Moravec, 2013; Pentland, 2014).

Otra cuestión importante es que con las redes sociales virtuales recuperamos la importancia de las interacciones que tenemos con nuestros pares para construir la realidad, construyendo una especie de sociedad aumentada (Reig, 2012) donde se incrementan exponencialmente la cantidad y variedad de relaciones sociales. Los datos no dejan lugar a dudas respecto del alcance de las redes sociales en número de usuarios, a la luz de la investigación realizada por la compañía Leverage New Media (2014): Pinterest (80 millones), Instagram (200 millones), LinkedIn (270 millones), Google+ (400 millones), Twitter (570 millones), Facebook (1.150 millones). Según un estudio reciente del Pew Research Center (2015), el 92% de los jóvenes estadounidenses entre 13 y 17 años, reportan estar en línea todos los días, y más de la mitad (56%) señalan hacerlo varias veces, todo ello favorecido por los servicios móviles (sobre todo, gracias a los *smartphones*). En el caso de España, según datos de *The Cocktail Analysis* (2015) un 90% de los usuarios de redes sociales tiene cuenta activa en, al menos, una de las principales redes sociales (Facebook, Tuenti, Twitter, Google+, LinkedIn, Instagram, Pinterest), situándose la media de cuentas activas en 2,5.

Todos estos datos nos hablan de una necesidad de crear comunidades, de generar vínculo social entre millones de personas que, a través de las redes sociales virtuales, sientan las bases para el desarrollo de una inteligencia colectiva a través de la que usuarios comparten información y contenidos online como forma de construir su identidad y reputación digital activando, por tanto, los mecanismos del reconocimiento social y/o profesional (Davis, 2014; Manago, 2015).

Observar las formas de participación de los jóvenes en este nuevo ecosistema interconectado, nos dice mucho respecto de cómo han ido evolucionando las propias tecnologías en su uso y apropiación. Investigaciones realizadas por Greenhow & Gleason (2012) o García (2014), nos señalan las posibilidades diversas de los nuevos medios digitales para transitar desde una concepción de lo tecnológico asociada al entretenimiento y el pasar el rato (*hangingout*), a reapropiaciones ligadas al aprendizaje (*messagingaround*) y el conocimiento experto (*geekingout*), para llegar a un uso más relacionado con el emponderamiento y la participación social y política.

En este sentido, son ya significativas en la literatura científica las investigaciones que se han realizado en torno a la e-participación y las relaciones entre jóvenes, internet y política (Equipo IGOPnet, 2014), señalando cómo el colectivo de jóvenes usa Internet en modo muy diferente de las formas comunicacionales de la política tradicional (), convirtiéndose en excelentes vehículos para la participación cívico-política (Banaji & Buckingham, 2010; Anduiza, Cristancho & Sabucedo, 2014), sobre todo en ámbitos menos convencionales del ejercicio de la política (acción colectiva, producción y gestión de recursos comunes, formas de ejercer la participación no delegada, etc.) donde los social media se convierten en auténticos catalizadores de la movilización de los jóvenes hacia la participación política y el cambio institucional del espacio público , como el caso de las movilizaciones globales del #15O y del movimiento 15M (Iwilade, 2013; DatAnalysis15M, 2013).

Otro tema especialmente relevante es el que señala preocupación por parte de las familias respecto de lo que sus hijos e hijas hacen en las redes sociales. Al igual que sucediera con la televisión, los temores van asociados con el peligro de que los jóvenes se aparten de sus relaciones más próximas, sobre todo de su núcleo familiar en tanto círculo esencial de socialización durante el proceso adolescente (Bosman, Bayraktar & D'Haenens, 2015). Por el contrario, algunas de las investigaciones realizadas apuntan hacia la idea de que es un mito el que los jóvenes oculten a sus padres y madres lo que hacen en Internet (Marsh, Hannon, Lewis & Ritchie, 2015). Respecto de la cuestión de los peligros socioemocionales, no está de más recordar la importancia que las tecnologías digitales entendidas desde el empoderamiento y la participación pueden tener para mejorar las expectativas de autoeficacia, autoestima y autoconcepto de la juventud (Connell, Lauricella & Wartella, 2015).

Una de las cuestiones que también ha tenido cada vez mayor presencia en la investigación científica es el de la construcción de la identidad en una sociedad-red, (Crovi Druetta, 2013) examinando el cambio en las condiciones de creación y recreación de la identidad a través de la Red, y las posibilidades de proyectar la imagen de nosotros mismos con las tecnologías digitales. Un buen ejemplo ocurre en estudios realizados con *bloggers* y donde se puede comprobar cómo afecta positivamente a su autoimagen el hecho de subir sus publicaciones en YouTube, haciéndolos más abiertos y extrovertidos (Wängqvist & Frisén, 2016).

En lo relacionado con los procesos de maduración de la identidad digital, la problemática gira en torno a tres problemáticas. La primera de ellas sería si la estructura actual de la web social supone una dificultad para la creación de características idealizadas (Back et al., 2010), lo que nos llevaría a situarnos en el debate entre identidad fingida vs identidad real en la opción de considerar que las redes sociales constituyen parte de un contexto social extendido en el que los internautas encuentran oportunidades para reflejar los aspectos de una personalidad que se escribe online (Michikyan, Dennis & Subrahmanyam, 2015).

La segunda problemática se relaciona con el asunto de si las redes sociales producirían nuevas generaciones más empáticas y solidarias. Ello nos llevaría al asunto de los efectos que estas nuevas formas de participación y colaboración tienen sobre la cristalización de una nueva ética de la cultura libre (), donde conceptos del capitalismo tradicional como propiedad o autoría son abiertamente cuestionados, pues el ecosistema mediático interconectado pareciera contribuir a la creación cultural y el cultivo de la generosidad y el reconocimiento social entre individuos que aprenden juntos en procesos de aprendizaje informal (Hu, Zhao & Huang, 2015).

La tercera problemática nos llevaría a analizar las confusas relaciones entre lo público y lo privado en el contexto de los medios digitales. Investigaciones como las de Boyd & Hargittai(2010) han mostrado cómo los jóvenes mantienen una mayor conciencia respecto de la gestión y modificación de la configuración de su personalidad en la Red. Todo esto dentro de un contexto en el que pareciera que la máxima aspiración del yo contemporáneo es el de ser visible dentro de un espacio tele-conectado en el que convergen el deseo de exhibición (a través de la cámara) y la exigencia de compartir (a través del ordenador), y cuyos efectos parecieran también recrear una especie de sociedad panóptica (Underwood, et al., 2012) en el que registros, observaciones, textos, imágenes, mensajería instantánea, mensajes de Facebook, etc., nos pertenecen a todos, en un proceso de disciplinamiento mutuamente asegurado (Jarvis, 2011) pero diferencial en categorías como clase social, etnia o género, por ejemplo. Un estudio de Madden & Pew(2012) demuestra cómo las mujeres son más responsables en la gestión de la privacidad de sus perfiles, frente a unos hombres que presentan valores superiores en la gestión pública, lo que pareciera mantener la reproducción de la esfera pública para unos hombres que exhiben sus logros en la red como forma de alimentar su reconocimiento y competitividad, mientras mantienen un mayor déficit en la gestión de la privacidad.

En todo caso, estas articulaciones y complejas relaciones entre lo privado y lo público nos llevarían a la cuestión de una intimidad que ante la existencia de una conexión permanente y ubicua integrada en los teléfonos inteligentes, podríamos denominar como de intimidad aumentada, al permitir las redes sociales virtuales oportunidades para el crecimiento emocional, el reconocimiento social y la expresión personal (Madden, Lenhart, Cortesi et al, 2013). Ello no nos debería alejar de considerar y estar alerta respecto del carácter patológico en el uso y apropiación de las redes sociales cuando éstas sean utilizadas como sustitutivo de las relaciones y posibilidades que las interacciones en la vida real ofrecen a las personas (Tsitsika, Tzavela, Mavromatí, 2013).

2. Metodología de la investigación

El diseño metodológico se ha desarrollado en base a los objetivos y metodología de un proyecto de I+D+I del Ministerio de Ciencia e Innovación. En el estudio realizado se pretendían identificar y caracterizar, desde marcos interpretativos, los imaginarios colectivos de los y las estudiantes de la ESO en torno

a sus experiencias y vivencias cívicas y ciudadanas, en sus contextos escolares y digitales, con el objetivo de descubrir sus interacciones mutuas y los efectos sobre la conformación del *ethos* democrático en los jóvenes. Para comprender la diversidad de “mundos de vida virtual” como una construcción social de los y las jóvenes a través de la red y cómo se construye la ciudadanía desde ahí, partimos inicialmente de los siguientes supuestos:

Por un lado, el que la práctica cívica se va construyendo a partir del contacto/inmersión/socialización de los estudiantes de ESO con el espacio virtual. El espacio virtual (posmoderno/neoliberal) no tiene las mismas claves que el mundo escolarizado (moderno/liberal). Puede ser útil el pensar cómo se configura dicho ecosistema virtual, para analizar si se reproducen las cosmovisiones, o si por el contrario, también se dan vínculos sociales ligados a otros órdenes sociales y bajo otras formas de solidaridad.

Por otro lado, el que los y las jóvenes construyen sus valores, actitudes y preferencias a partir del entorno digital, y conocer esa especie de “mundo de vida virtual” será necesario a la hora de diseñar propuestas de actuación desde la escuela. Históricamente, ha sido bastante común el desinterés de nuestra escuela moderno/ilustrada por conocer los mecanismos psicosociales y los códigos utilizados por los medios virtuales, aprovechando, si es el caso, dichos formatos para el trabajo docente. Así mismo, conoceremos en qué medida los y las jóvenes están creando de forma innovadora, autónoma y creativa en las redes (lo que pueden considerarse como *usos potencialmente transformadores*) o, por el contrario, cómo a través de las propias estructuras y diseño de las redes sociales se transmiten pautas de comportamientos socio-cívicos o políticos (*usos reproductores*).

Uno de los objetivos concretos del proyecto se centraba en explorar las formas de socialización y de comunicación que los estudiantes de Secundaria desarrollaban a través de las tecnologías digitales y, más en concreto, con las redes sociales virtuales. Los *issues* con los que hemos trabajado dentro de este objetivo han sido:

1. ¿De qué forma los jóvenes interactivos van incorporándose a la Red y cuáles serían los elementos más característicos del proceso de socialización en el ecosistema digital?
2. ¿Qué posibilidades ofrecen los *social media* para ampliar y renegociar ámbitos de actividad como son los de la gestión de la vida íntima, privada y pública de los jóvenes, y en qué modo el contexto tecnocultural afecta a su construcción identitaria?
3. ¿Podemos encontrar elementos diferenciadores en la propia experiencia de apropiación e incorporación que los jóvenes realizan en las redes sociales, de forma que actúen como mediadores sociales en las interacciones virtuales?

En el diseño metodológico se ha optado por una estrategia de investigación social cualitativa basada en el diseño, desarrollo y análisis de grupos de discusión (Ibáñez 1989; Gordo & Serrano, 2008, Barbour, 2013). Pretendíamos identificar la percepción por parte de diferentes perfiles o grupos poblacionales de las experiencias cívicas o de ciudadanía vividas en las redes sociales. El objetivo principal sería el de buscar la construcción del sentido común que uno o varios grupos sociales hacen respecto a su experiencia de socialización en la red, analizando los marcos de interpretación desde los que las y los jóvenes del estudio dan sentido a su experiencia virtual. A continuación representamos en la siguiente tabla las variables que se tuvieron en cuenta como dimensiones constitutivas de las prácticas cívicas en las redes sociales:

Tabla 1
Factores diferenciales en las prácticas cívicas de la juventud interactiva

ENTORNO	Rural//Urbano
GÉNERO	Mujer/Hombre
CLASE SOCIAL	Baja/Media/Alta
EDAD	14-15 años/16-17 años
FRECUENCIA USO REDES	Uso diario/Uso no diario
EXPERIENCIA EN LAS REDES	Más de un año/Menos de un año
USO DE TECNOLOGÍA DIGITAL	Más de diez horas/Menos de diez horas/Menos de diez horas
LUGAR DE ACCESO	Hogar/Fuera del hogar

La muestra de estudio parte de la constitución de doce grupos de discusión que pretendían representar a tres grandes colectivos: Familias (padres y madres), Profesorado y Alumnado. Básicamente, queríamos estructurar los grupos de discusión en torno a criterios de edad, clase social, género, entorno, acceso a internet, nivel de uso las mismas. Dentro de cada uno de estos ámbitos, los aspectos a tener presentes a la hora de conformar los grupos serían los siguientes:

Tabla 2
Criterios de homogeneidad y heterogeneidad presentes en el estudio

Factores de homogeneidad	Edad, clase social
Factores de heterogeneidad	Sexo, entorno, acceso a internet, uso tecnológico, experiencia en redes sociales virtuales, frecuencia de utilización de las mismas

El trabajo de campo se realizó a lo largo de los años 2012 y 2013 en cinco provincias españolas (Granada, Almería, León, Valladolid y Melilla). Se utilizaron protocolos de apertura de los grupos de discusión para situar los temas y dinámicas. Las dimensiones y características básicas que conformaron cada uno de los grupos quedan resumidas en la siguiente tabla:

Tabla 3
Criterios y características que conformaron los Grupos de Discusión

			Sexo	Uso TIC	Capital social y cultural	Rendimiento académico	
GD.1	1º ESO	Media-alta	4 chicas 4 chicos	Intenso/ Bajo	Alto/Bajo	Alto/Bajo	Urbano
GD.2	1º ESO	Media-alta	4 chicas 4 chicos	Bajo/ Intenso	Bajo/Alto	Alto/Bajo	Urbano
GD.3	2º ESO	Media-baja	4 chicas 3 chicos	Intenso/ Bajo	Alto/Bajo	Alto/Bajo	Urbano
GD.4	2º ESO	Media-baja	4 chicas 3 chicos	Bajo/ Intenso	Alto/Bajo	Alto/Bajo	Urbano
GD.5	4º ESO	Media-alta	3 chicas 4 chicos	Intenso/ Bajo	Bajo/Alto	Alto/Bajo	Rural-
GD.6	4º ESO	Media-alta	4 chicas 3 chicos	Bajo/ Intenso	Bajo/Bajo	Alto/Bajo	Urbano
GD.7	4º ESO	Media-baja	4 chicas 3 chicos	Intenso/ Bajo	Alto/Alto	Alto/Bajo	Urbano
GD.8	4º ESO	Media-baja	4 chicas 3 chicos	Bajo/ Intenso	Alto/Bajo	Alto/Bajo	Rural
GD.9	1º ESO	Baja	4 chicas 3 chicos	Intenso/ Bajo	Bajo/Bajo	Alto/Bajo	Urbano
GD.10	4º ESO	Baja	4 chicas 3 chicos	Bajo/ Intenso	Alto/Bajo	Alto/Bajo	Urbano
GD.11	Padres y Madres	Media	4 padres 4 madres	Bajo/ Intenso	Alto-Bajo/ Bajo-Alto		Urbano
GD.12	Docentes	Media	4 hombres 4 mujeres	Intenso/ Bajo	Alto-Bajo/ Bajo-Alto		Urbano

El proceso de análisis e interpretación de los datos se realizó siguiendo los *issues* propuestos. Los procedimientos de codificación, clasificación, mapeo conceptual y generación de temas nos permitieron organizar los datos para generar las conclusiones y una comprensión general de la investigación (Simons, 2009; Conde, 2009). Además, hemos tenido en cuenta una serie de criterios éticos en el trabajo de

campo como son la negociación, el consentimiento informado, la implicación de las y los participantes en la identificación y clarificación de los temas, la confidencialidad y anonimato. Asimismo, hemos utilizado las propuestas de Charmaz (2006) para evaluar la calidad de la investigación en términos de credibilidad y verosimilitud en el proceso de análisis e interpretación de los datos.

3. La socialización de los jóvenes en las redes sociales

La socialización juvenil a través de dispositivos tecnológicos como WhatsApp o redes sociales como Facebook, se caracteriza por un marcado proceso de *domesticación* (Silverstone, 2006; Yarto Wong, 2010) a través de la cual los jóvenes incorporarían los medios digitales a sus diferentes contextos de socialización. A continuación vamos a mostrar cómo se desarrolla este proceso, a la luz del estudio realizado.

La conectividad del individuo hiperconectado como antídoto frente al aislamiento

En un primer momento, que podríamos denominar como de *apropiación*, las y los jóvenes pasan a considerar las redes sociales como un objeto de su propiedad, atribuyéndoles un significado particular (y personal), abandonando el estatus que hasta entonces podrían tener de mercancía. Los usuarios toman conciencia de las posibilidades del dispositivo, anticipando el modo y los contextos en que será usado y el lugar que ocupará en sus vidas. Sin embargo, esta apropiación no está exenta de decisiones, conflictos, consensos y negociaciones, tanto a nivel personal como grupal.

A ver en Halloween, ¿no?, de este año, tenemos una asociación ,.. me mandaron a mí a trabajar y trabajé en ese día asando las castañas y me toca con un amigo mío de la asociación, y me presentó por Tuenti a un par de amigos y amigas... Pues total, él estaba con esa gente pues yo me acerqué y los saludé a ellos, los saludé, había dos niños y dos niñas, pues te acercas y saludas, ¿no?, pues una de esas niñas ahora es mi novia. (.) <risas>(Transcripción del Grupo de Discusión 10, Alumnado)

En el estudio realizado observamos que los dispositivos mediáticos funcionan como un potente antídoto contra el aislamiento (Winocur, 2009), ofreciendo un ecosistema comunicacional que, además de la búsqueda de apoyo, reconocimiento o canalización de las aspiraciones culturales, habilita acciones que aportan seguridad y sirven de bálsamo frente a la soledad que experimentamos en el contexto de crisis en el que vivimos. El uso de los nuevos medios digitales se convierte en un rito de paso para una cierta integración social a través de la conectividad y el consumo cultural:

“El Twitter hace que te promociones un poco...La semana pasada, me hice un Twitter y pa’ promocionar en parte los vídeos que yo cuelgo en el YouTube tocando la guitarra y cantando... Claro en Twitter te sigue todo el mundo

aunque no te conozca, a lo mejor no han visto ni mis videos, ni na' pero yo que sé, a lo mejor los tienes ahí y lo ve más gente. Luego que hagan con los videos lo que quieran...es mi riesgo” (Transcripción Grupo de Discusión 8 Alumnado, participante I.)

Tecnologías móviles para la experimentación identitaria

En un segundo momento y durante el proceso que denominaremos de *objetización*, los usuarios adscriben valores cognitivos y estéticos al dispositivo, de tal forma que éste adquiere un lugar y un significado específico en sus vidas. Estos valores cristalizan en diferencias de uso, género o edad, así como en la dimensión pública o privada que se le da a la aplicación. Es en este momento cuando la apropiación del dispositivo deviene en construcción y expresión de una identidad personal, una “extensión de sí mismo”, lo que legitima su adquisición y uso.

En el estudio realizado, constatamos el consenso respecto de las posibilidades de las redes sociales para el establecimiento de los primeros contactos, sin miedo al rechazo, lo que no resta para que esta percepción se sustente, sin embargo, en una vivencia un tanto mitificada de impunidad y de libertad en las interacciones con otros usuarios, sobre todo en el ámbito de las relaciones afectivo-sexuales, los ligues o flirteos amorosos:

“Por internet todo el mundo es diferente (.) Todo el mundo es capaz de decir muchas cosas por Internet, pero después a la cara al revés, te escondes...que no digo que sea en peleas, a lo mejor en amores y cosas de esas mucha gente es capaz de decirle muchas cosas a la niña o al niño y después a la cara pues es muy cortado. (.) Que es diferente” (Transcripción Grupo de Discusión 7 Alumnado, participantes E.)

Las redes sociales nos ofrecen espacios y lugares para transitar entre diferentes identidades, en una economía de flujos de emociones y afectos donde las y los jóvenes buscan validación social, clarificar sentimientos, evitar el aburrimiento o abrir oportunidades para la autoexpresión (Morduchowicz, 2012) en espacios de exhibición pública y privada en un proceso de “contagio viral”:

“Cuando va al perfil de redes sociales, lee, piensa, pero no se atreve a escribir, consulta también lo de los demás, y además verbaliza en el chat con su amiga que hasta que no escriba alguien ella no lo hará. En cada imagen, la observa, revisa lo que escribe el resto y luego escribe (pantalla c).”
(Transcripción Diario de Observación Análisis de Pantallas, Etnografía Virtual 1)

Por ejemplo, hemos visto en el estudio cómo en una red social como WhatsApp se han multiplicado la presencia y producción de auto fotos personales que guardamos en los móviles, que enviamos como mensaje multimedia, o que enseñamos y compartimos en nuestros perfiles (Lasén, 2012). Pareciera que utilizan esta aplicación para “documentar el momento”, generando fotografías con tipologías y finalidades muy diversas, desde las que cuentan “una crónica” (salidas de fin de semana, retratos de la vida doméstica), a quienes toman “fotos porque sí”

(reproducir un fenómeno social o natural), las que “muestran una personalidad y estado de ánimo” (exhibiendo que está mal o bien), o quienes las utilizan “para seducir, excitar o excitarse” (al mostrar la desnudez de sus cuerpos), incluso las fotos “de posado”, (con miraditas *sexies*, mostrando los tatuajes, o exhibiendo abdominales):

Renegociación de la vida íntima, privada y pública en la sociedad aumentada

El tercer proceso sería el de *incorporación* apunta a cómo la tecnología digital se integra en las actividades cotidianas de los sujetos de acuerdo a sus necesidades, conocimientos y preferencias. Esta fase también puede implicar que los usuarios descubran o desarrollen usos no previstos por la industria y los diseñadores del servicio. Volviendo al ejemplo de los autorretratos digitales, su uso y presencia en redes sociales las convierte en una práctica generalizada en la que, gracias a su inclusión en teléfonos móviles, permite un triple proceso de *presentación personal* (del cuerpo y de sí mismo), de *representación* (personal y para los demás) y de *encarnación* (pues estos cuerpos quedan inscritos *online* en pantallas y aplicaciones móviles, a través de fotos, intercambios y comentarios). Por tanto, observamos cómo los dispositivos en red se convierten en prácticas conformadoras de subjetividades en las que se renegocian permanentemente los límites entre lo público, lo privado y lo íntimo, o se (re)configuran las relaciones de género.

En el estudio que nos ocupa pareciera observarse inicialmente una separación entre lo que se “abre a la mirada” (público) a través de fotos personales, conversaciones en torno a vídeos o estados en los dispositivos móviles; y lo que se “cierra a la misma” (privado), en este caso por ejemplo a través de los servicios de mensajería o chats privados. Sin embargo, una mirada más profunda nos llevaría a considerar que esa apertura de lo que podríamos denominar como “espejos públicos de intimidad” se limita al ámbito del grupo de pares, descartando, por tanto, la posibilidad de un mayor diálogo o comunicación con el mundo de los adultos.

A: Yo es que cuando estoy estudiando o lo que sea no bloqueo a mi madre porque tiene un... (no se entiende) Yo cojo y a lo mejor estoy hablando... no sé..., con este muchacho... (señala a E., que dice algo pero no se entiende porque habla muy bajo), y cojo y... (se ríe) y..., me habla..., y me habla, quito el Internet, me conecto a whatsapp, le contesto, me salgo de whatsapp, pongo el Internet y me llega y no me sale que estoy en línea (Transcripción del Grupo de Discusión 6, Alumnado).

En este contexto, no deja de resultar sorprendente el escaso valor que se le da a lo visual (Dussel, 2011), quizás producto de una lógica posmoderna de la intimidad convertida en espectáculo (Sibilia, 2008), donde las vidas privadas como en el caso de Instagram, se ofrecen en un festival de miradas y exhibiciones corporales como parte del juego de la narración personal, el reconocimiento, o la aceptación de la crítica por parte del grupo:

M.: Yo subí una así (hace como que se hiciera una auto-foto de la cara) y no le da nadie a me gusta, yo la borro. Es que es penoso, tío.

V.: o estas nenas que suben fotos (simula una pose insinuante) así abiertas... Es verdad, y después todo el mundo critica... todo el mundo dice: ¡ay es que me han dicho que soy una no sé qué, soy una no sé cuánto! Vamos a ver, no subas esas fotos. (Transcripción del Grupo de Discusión 6 Alumnado).

Algunos de las y los jóvenes se interesan por personajes, famosos o celebridades. Gustarte un famoso o famosa y seguirlo por la red supone una aportación en la construcción de la identidad, pues las opiniones e interacciones vertidas les hace integrarlos una "comunidad" de aficionados y fanáticos del deporte, la música o el espectáculo (Jenkins, 2010; Busquet, 2012), lo que no exime de una cierta autocrítica respecto de su actitud hacia sus ídolos:

A.: Hombre, al que sigues es porque te interesa, ¿no?

C.: Hombre, ya claro... Yo no voy siguiendo gente por ahí... (se ríe)

M.: Si es famoso...

J.: Yo no sigo a ningún famoso.

Á.: Nosotros tenemos la culpa que somos los que lo ponemos. (M.: Claro) Es la verdad

A.: Por ejemplo, en el tema de "Mujeres y Hombres"..., estamos aquí poniéndolos finos a todos, y yo por lo menos no me lo pierdo. (Transcripción del Grupo de Discusión 6, Alumnado)

Los espacios digitales como redes intersticiales que transforman el ocio y los modelos familiares de crianza

Finalmente, la *conversión* señala cómo los medios digitales se integran en el terreno de lo público, transformando las condiciones y formas de socialización de los escenarios, tiempos de ocio, de estudio o clase y de descanso. Los tiempos para el estudio y el entretenimiento se entremezclan de forma y grado muy diferente al de generaciones anteriores, haciendo del ocio un asunto intersticial (Igarza, 2009) al fluctuar entre tareas académicas, tiempos de espera o cortos desplazamientos, generando una especie de burbujas temporales en las que adquieren un marcado protagonismo los nuevos medios digitales y las últimas tendencias en el consumo cultural:

"P.: Pero por ejemplo yo me canso del ordenador también, ¿no?, y yo me conecto al Skype y la hermana de mi novia, como tiene el ordenador, pues se les abre el Skype automáticamente y pregunto: "¿Hola? Noséqué" Y me dice: "No, no está se está duchando" "Ah, pues vale" Tarda la vida, yo a lo mío y me he cansado y me dice hola: "Hola, noséqué, nosécuántos" "Bueno, que me voy" digo yo, que tengo que hacer deberes o lo que sea, y dice ella: "Ah, ya está, hablas con mi hermana, pero conmigo no, noséqué" Y yo: "¡Dios!"(Transcripción chat grupal GD 10, Alumnado).

En el caso de las relaciones entre progenitores e hijos, nuestro estudio muestra también cómo los adultos mantienen cierto recelo con respecto a las tecnologías digitales y su impacto en los modelos familiares. En los grupos de discusión con las familias éstas asumen que la irrupción de las redes sociales implica una pérdida de control respecto de sus hijos e hijas, señalando al ecosistema virtual como una amenaza potencial para los modelos de crianza:

“Yo tengo un hijo que cuando llega a casa coge el iPad y se va a su cuarto, y también muchas veces, le digo, pero bueno, vente aquí con nosotros, ve un poquito la tele y es que dice, es que a mí la tele no me gusta mamá, lo que hay en la tele no me gusta, entonces se va a su cuarto y se pone a ver debates, diálogos, cosas que a él le interesen” (Transcripción Grupo Discusión 11 Familias, participante A1)

Las manifestaciones referentes al uso de las tecnologías y la interacción hijos-familia, se puede resumir en tres posiciones discursivas: una tendencia al aislamiento y fragmentación familiar; la emergencia de tensiones en el núcleo del hogar; y la reconfiguración del papel de padres y madres en relación con su papel como cuidadores. Sin embargo, también vemos de nuevo diferencias en cuanto al género, pues son las madres y no tanto los padres quienes reconocen las posibilidades de los dispositivos mediáticos para la comunicación y la interacción con el grupo de iguales y el temor de las repercusiones de los medios digitales dentro del hogar:

“Lo del re-twittear eso es del Twitter ¿no? [[E5. Sí]] Ahí ese, ese, ese tema, yo creo que le influye mucho en su autoestima, porque la mía muchas veces dice, ¡mamá, me ha retwitteado, no sé quién, y me ha seguido y me sigue no sé cuánto! Claro, o sea que... les enorgullece porque ven como que sus opiniones gustan,... o sea que ahí a lo mejor sí hay un poco menos de control... no sé (A1)” (Transcripción Grupo Discusión 11 Familias, participantes E5, A1)

En definitiva, las familias reflexionan frente a estos desafíos a partir de una especie de “memoria heredada” por la que piensan los problemas de sus hijos e hijas desde los recuerdos de lo que fue su propia educación. Todo ello les lleva a utilizar el mecanismo de la censura, el control y la prohibición para resolver las situaciones que van emergiendo en la relación de sus hijos e hijas con las tecnologías y dispositivos mediáticos, cuando no se utilizan formas de ejercer una autoridad parental que, bajo el pretexto de una mayor comunicación con sus hijos e hijas, tratan de acceder a una intimidad (mediática) que escapa a su control, construyendo lo que denominaremos como “micropolíticas del poder familiar”:

“Al mayor como no era responsable y como yo... lo vi en una época que iba muy mal, yo le cotilleaba el chat, porque así sabía cada día veía por el pie que cojeaba, sin embargo a la pequeña no se me ocurre mirárselo, pero es que yo sé... [[E5. El historial, el historial de internet, a ver... voy a ver el historial, un vistazo al historial a ver cómo va la cosa]] Claro, anda que no me enterado yo... no me he enterado yo <risas> Claro, por yo hacer eso he

sabido cómo llevarlo, sin decirle a él que lo había visto (A1)” (Transcripción Grupo de Discusión 11 Familias, participantes E5, A1)

4. Los “jóvenes interactivos”: una categoría a redefinir desde la heterogeneidad

En el estudio realizado vemos que los discursos de los jóvenes interactivos nos obligan a romper con la idea homogénea que tenemos sobre ellos y ellas, ya no sólo con respecto al intervalo de edad, sino también cuando incorporamos otras categorías socialmente diferenciadoras como pueden ser el grado de intensidad en el uso de tecnología digital o el distinto valor que la juventud le da al establecimiento de relaciones a través de las redes sociales. En este último caso, pareciera que los discursos producidos por los sujetos en los grupos de discusión defiendan y legitimen una especie de ideal de interacción comunicativa “verdadera” que surge de las relaciones y amistades en contextos que consideran naturales y fuera de la red, frente a unos dispositivos mediáticos que configurarían actos comunicativos precarios y artificiales:

“Bueno, yo opino también que, para relacionarse, no hace falta tener productos informáticos, por ejemplo móviles, ordenador, que sólo podemos relacionarnos quedando con los amigos, no hace falta utilizar estos productos” (Transcripción Grupo de Discusión 10 Alumnado, participante B.)

Este espectro diferencial en los jóvenes interactivos también se ve ampliado por la confrontación entre lo real y lo virtual (Levy, 1999). Frente a los problemas derivados del anonimato, superficialidad y ficcionalidad en las relaciones virtuales en la red, la investigación nos muestra también cómo hay grupos de jóvenes que ven oportunidades para el aumento de su capital relacional, experimentando modos de interacción útiles para la vida diaria:

“Tú estás hablando por ejemplo con una niña o un niño por Tuenti y os lleváis bien, habláis bien, (.) por ejemplo sales el sábado de fiesta o sales por el centro a caminar con tus amigos o a ir de compras y ves a esa persona y ni siquiera se gira a mirarte, te mira y después se da la vuelta y se va. ¿Por qué? Porque no tiene...no se relaciona mejor de cara que en el ordenador, a lo mejor tiene más facilidad comunicarse por el ordenador que comunicarse de cara, ese es el gran problema”. (Transcripción Grupo de Discusión 10 Alumnado, participante A.)

El espacio desde donde realizan sus inmersiones digitales también nos obliga a diferenciar entre unos/as jóvenes y otros/as. Efectivamente, ya sea porque las interacciones se producen desde el ámbito escolar, o bien porque se realizan en la casa, suceden en la calle, o a través de los dispositivos móviles; en cada uno de estos ámbitos se construye una manera de ser joven, de ejercer la autonomía, de ampliar los tiempos y espacios para la comunicación y el aprendizaje o, por el contrario, reducirlos, incluso de procurar relaciones más horizontales entre iguales, vinculadas a una mayor informalidad y ubicuidad en la construcción del conocimiento:

“Otra cosa es comunicarte con una persona, un familiar o una persona que esté lejos de ti, comunicarte por móvil o por una red social, que una persona que la tienes a 10 metros o a 20. Porque a lo mejor tú estás con el móvil por la calle hablando y tienes a tu amigo a 10 metros y estás hablando con él, y en la escuela lo mismo, tengo a la persona al lado y, en vez de hablar con ella, <risas> hablo con el móvil”. (Transcripción Grupo de Discusión 10 Alumnado, participante A.)

Otra dimensión en la que podemos ver cómo la categoría de “jóvenes interactivos” requiere de una aproximación heterogénea, es la relación que establecen entre el pasado (“antes”) y el presente (“ahora”), sobre todo en los jóvenes de mayor edad (15-16). Es normal ubicar en momentos pretéritos, relaciones con las tecnologías en términos de “enganche”, “consumismo”, “irresponsabilidad”. Sin embargo, cuando dichas interacciones virtuales se las examina a la luz del presente, en general tienden a ser consideradas y valoradas desde una mayor conciencia en el uso, menor dependencia y mayor responsabilidad. Los propios jóvenes son conscientes de su transición desde un momento vital de mayor independencia respecto de una tecnología usada de forma puntual, sin una clara intención de distinción u ostentación social, donde el vínculo intergeneracional era condición *sine qua non* para la inmersión en un medio tecnológico que requería de tiempos lentos y de mayor formalidad en su aprendizaje, a un tiempo presente en el que los y las jóvenes van cada vez siendo menos conscientes del nivel de dependencia alcanzado:

“Pero ahora ya, ya ni eso, me ponía, me metía a Tuenti, habría todo, ¿vale?, o sea, imagínate que había 260 Megas, pues me los chupaba todos(.) en todas las páginas que abría. Y por líos y por no complicarme la vida, pues pasé del Tuenti y ahora sólo me meto para ver qué pasa en el mundo y para hablar con mis amigos para quedar” (Transcripción Grupo de Discusión 10 Alumnado, participante C.)

En este sentido, cobra especialmente relevancia en la conformación identitaria de los (diferentes) jóvenes interactivos, la búsqueda a través del consumo de las tecnologías de relación de formas que les permitan alcanzar una mayor igualdad sociocultural, o todo lo contrario. Los diferencian y les permiten usar los bienes de consumo digital como forma de diferenciarse respecto de otros grupos sociales, o incluirse dentro de alguno, convirtiendo la relación con las redes sociales en una lógica en la que producen y manipulan significantes sociales como forma de diferenciación (y exclusión) social:

“Tu opinión es esa, que dices que 700 € no te los gastas, pero por ejemplo tú ves que la mayoría de tus amigos y de la gente que está alrededor tuyo tiene ese móvil o un móvil igual, pero un poco más inferior que él, un año o dos meses inferior que él, y tú dices: “Yo tengo este móvil que no me sirve, que no usa nadie y él tiene un móvil mejor que yo”. (Transcripción Grupo de Discusión 10 Alumnado, participante J.)

5. Conclusiones

Algunos de los imaginarios colectivos respecto de los jóvenes interactivos construyen una ecuación simplista en la que ser joven equivale a ser capaz de desenvolverse *per se* en el ámbito de la tecnología digital, restando valor u olvidando los complejos procesos en la gestión y optimización de su socialización, identidad y aprendizaje en un contexto tan cambiante y exigente como es el de la sociedad del conocimiento. El hecho de estar fuera de las redes sociales acentúa los procesos de incomunicación, marginalidad y desconexión respecto de las amistades, la familia, o vínculos sociales más amplios, convirtiendo los medios digitales en tecnologías de inclusión/exclusión.

En los procesos de socialización y conformación de la identidad juvenil digital, también observamos en nuestro estudio cómo no es tan relevante la dualidad entre la vida offline y la actividad online, entre otras cosas porque ambos espacios forman parte de la personalidad de los jóvenes haciendo posible y extendiendo algunas cualidades y formas de comunicación que los nuevos medios potenciarían. Las redes sociales en los jóvenes son consideradas como herramientas para ampliar o complementar diferentes áreas de su personalidad, consecuencia de procesos de mediación e hibridación conjunta entre los dispositivos tecnológicos, las personas y sus relaciones.

Sin perder de vista que los jóvenes parecen asumir de forma irreflexiva en ocasiones los procesos de participación virtual digital guiados por la lógica del entretenimiento y la diversión, aceptando los riesgos que conllevan la navegación y el uso de los social media, también vemos cómo todas estas cuestiones se asumen como parte de una cierta racionalidad práctica y asunción del riesgo, que convierte a los medios digitales en espacios de oportunidad para renegociar los ámbitos de lo privado y de lo publicado y la gestión de la intimidad.

En un contexto de modernidad líquida, también la juventud interactiva tiene dificultades para transitar por los escenarios digitales, pues ahí se le plantean problemas a nivel madurativo y de socialización para los que no hay respuestas preconcebidas.

Así, los medios digitales amplían las opciones para la gestión del yo contemporáneo, siempre y cuando permitan complementar y potenciar, nunca sustituir, las relaciones sociales. Vemos que se abren también horizontes en el acceso a la información, la comunicación y el entretenimiento sin que por ello se generen patologías ligadas a la dependencia, la incomunicación, el miedo al aislamiento o la necesidad de estar siempre conectados. Las y los jóvenes viven esos procesos de integración entre ocio y trabajo, gestión y relación, etc., entre las exigencias de individuación y las demandas de hiperrelacionalidad, lo que les lleva, por ejemplo, a tener que alternar lo presencial con lo virtual, o a gestionar sus diferentes *yoes*.

Las tecnologías digitales nos permiten mantener y afianzar el contacto con personas físicamente muy alejadas, y facilitar el roce y la presencia que asientan

afectos y sentimientos; pero también pueden desarrollar tendencias de enganche y dependencia que incidirían en la incomunicación, cambiando hábitos, rutinas y tiempos, aislándonos del entorno más cercano offline y estableciendo relaciones de baja intensidad superfluas o volubles. En este sentido, no deja de ser problemático el que los jóvenes puedan encontrar el equilibrio entre la necesidad de estar siempre presente en las redes sociales (para no perder oportunidades de relación, “por si acaso”...), y la de procurar que esa exposición personal no traspase los límites deseables de privacidad e intimidad.

En definitiva, pensamos que una de las líneas de trabajo futuras en el campo de las relaciones entre jóvenes y tecnologías pasaría por reconocer el potencial de estas prácticas digitales interconectadas que amplían las opciones del individuo, no sólo por su capacidad para inscribir afectos e interacciones, participando entonces en las formas de educación sentimental contemporáneas, sino también porque al mediatizar la experiencia, comunicación, expresión y exhibición de los usuarios de las redes sociales, contribuyen finalmente al mantenimiento y gestión del vínculo social, reinventando aspectos y estructuras de nuestra sociedad que periódicamente estamos viendo como disfuncionales.

Referencias bibliográficas

- Anduiza, E., Cristancho, C., y Sabucedo, J. M. (2014). Mobilization through online social networks: the political protest of the indignados in Spain. *Information, Communication & Society*, 17(6), 750-764.
- Aranda, D., Sánchez-Navarro, J., y Martínez-Martínez, S. (2015). *Ludoliteracy. Informe sobre la alfabetización mediática en el juego digital. Experiencias en Europa*. UOC. Recuperado de: <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/handle/10609/40821>
- Barbour, R. (2013). *Los grupos de discusión en la investigación cualitativa*. Madrid: Morata.
- Bosman, J., Bayraktar, F., & D’Haenens, L. (2015). Children’s Digital Media Practices within the European Family Home: Does Perceived Discrimination Matter? *Journal of Children and Media*, 9(1), 77-94.
- Boyd, D. (2014). *It’s complicated: The Social Lives of Networked Teens*. Yale University Press, New Have, CT.
- Braidotti, R. (2015). *Lo posthumano*. Barcelona: Gedisa.
- Charmaz, K. (2006). *Constructing Grounded Theory. A Practical Guide through Qualitative Analysis*. London: SAGE.
- Conde Gutiérrez del Álamo, F. (2009). *Análisis sociológico del sistema de discursos*. Madrid: CIS.

- Connell, S. H., Lauricella, A. R., & Wartella, E. (2015). Parental Co-use of media technology with their Young Children in the USA. *Journal of Children and Media*, 9(1), 5-21.
- Davis, J. L. (2014). Triangulating the self: Identity processes in a connected era. *Symbolic Interaction*, 37, 500-523.
- Dussel, I. (2011). *Aprender a enseñar en la cultura digital*. Buenos Aires: Fundación Santillana. Recuperado de: <http://www.oei.org.ar/7BASICOp.pdf>.
- Feijóo, C. (2014). Next generation mobile networks and technologies: Impact on mobile media. In G. Googin & L. Hjorth (Eds.). *The Routledge Companion to Mobile Media*. New York, London: Routledge.
- Ferrés, J. (2014). *Las pantallas y el cerebro emocional*. Barcelona: Gedisa.
- García, G. (2014). *Young People's Political Participation in Western Europe: Continuity or Generational Change?* Palgrave MacMillan.
- Gordo, A., Serrano A. (Eds.) (2008): *Estrategias y Prácticas Cualitativas de Investigación Social*. Madrid: PEARSON EDUCACIÓN, S.A.
- Greenhow, C. y Gleason, B. (2012). Twitteracy: Tweeting as a New Literacy Practice, *The Educational Forum*, 76(4), 464.
- Hu, C., Zhao, H., & Huang, J. (2015). Achieving self-congruency? Examining why individuals reconstruct their virtual identity in communities of interest established withing social networks platforms. *Computers in Human Behavior*, 50, 465-475.
- Ibáñez, J. (1989). *Más allá de la Sociología. El grupo de discussion: teoría y práctica*. España: Siglo XXI.
- Igarza, R. (2009). *Burbujas de ocio. Nuevas formas de consumo cultural*. Buenos Aires: La Crujía.
- Iwilade, A. (2013). Crisis as opportunity: youth, social media and the renegotiation of power in Africa, *Journal of Youth Studies*, 16 (8), pp. 1054-1068. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.1080/13676261.2013.772572>.
- Jarvis, J. (2011). *Public Parts: How Sharing in the Digital Age Improves the Way We Work and Live*. Simon & Schuster.
- Jenkins, H. (2010). *Piratas de textos. Fans, cultura televisiva y televisión*. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, H., Ito, M., Boyd, D. (2015). *Participatory Culture in a Networked Era: A conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*. Cambridge, UK: Polity Press.

- Lasén, A. y Casado, E. (2012). Mobile Telephony and the Remediation of Couple Intimacy". *Feminist Media Studies*, 12(4), 550-559.
- Levy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- Madden, M. (2012). *Privacy management on social media sites*. Pew Research Center's Internet & American Life Project. Recuperado de: <http://pewInternet.org/Reports/2012/Privacy-management-on-social-media/Summary-offindings.aspx>.
- Malone, T. W., Bernstein, M. S. (2015). *Handbook of Collective Intelligence*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Manago, A. (2015). Identity development in a digital age: The case of social networking sites. In K. C. McLean & M. Syed (Eds.), *The Oxford handbook of identity development* (pp. 508-524). New York: Oxford Press.
- Marsh, J., Hannon, P., Lewis, M., Ritchie, L. (2015). Young children's initiation into family literacy practices in the digital age. *Journal of early childhood research*, 15 (1), 47-60. doi:10.1177/1476718X15582095.
- Michikyan, M., Dennis, J., & Subrahmanyam, K. (2015). Can you guess who I am? Real, ideal, and false self-representation on Facebook among emerging adults. *Emerging Adulthood*, 3, 55-64.
- Morduchowicz, R. (2012). *Los adolescentes y las redes sociales. La construcción de la identidad juvenil en Internet*. México: Fondo de CulturaEconómica.
- Pentland, A. (2014). *Social Physics: How good ideas spread. The lessons from a new science*. London: The Penguin Press.
- Pérez Latorre, O. (2015). The Social Discourse of VideoGames. Analysis Model and Case Study: GTA IV. *Games and Culture*, 10(5), 415-437.
- Pew Research Center (2015). U.S. Smartphone in 2015. Recuperado de: <http://www.pewinternet.org/2015/04/01/us-smartphone-use-in-2015/>
- Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales: dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Buenos Aires: Ed. Santillana.
- Reig Hernández, D. (2013). Describiendo al hiperindividuo, el nuevo individuo conectado. En D. Reig. y L. F. Vilchez., *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas* (pp. 21-90). Madrid: Fundación Telefónica/Fundación Encuentro.
- Reig, D. (2012). *Socionomía. ¿Vas a perderte la revolución social?* Barcelona: Ediciones Deusto.

- Scolari, C. (2016). Alfabetismo transmedia. Estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación. *Telos*, 103, 13-23.
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Silverstone, R. (2006). Domesticating domestication. Reflections on the life of a concept. En T. Berker, M. Hartmann, Y. Punie & K. Ward (Eds.), *Domestication of media and technology* (pp. 229-248). Berkshire: Open University Press.
- Simon, J. P. (2016). La transformación digital. Nuevos agentes en la industria de los medios y contenidos. *Telos*, 103, 24-41.
- Simons, H. (2009). *El estudio de caso: teoría y práctica*. Madrid: Morata.
- The New York Times Insights (2011): *The Psychology of Sharing*. Recuperado de: <http://nytmarketing.whsites.net/mediakit/pos/index.html>.
- The Cocktail Analysis, TCA (2015). *Observatorio de Redes Sociales. Séptima Oleada*. Recuperado de: <http://tcanalysis.com>.
- Tsitsika, A.; Tzavela, E.; Mavromatí, F. (2013). *Research on Internet Addictive Behaviours among European Adolescents*. Athens: EU NET ADB Project. Recuperado de: <http://www.eunetadb.eu/en/reports-and-findings/publications/6-eu-net-adb-short-version>.
- Underwood, M. K., Rosen, L. H., More, D., Ehrenreich, S. E., Gentsch, J. K. (2012). The BlackBerry project: Capturing the content of adolescents' text messaging, *Developmental Psychology*, 48(2), 295-302.
- Wängqvist, M., Frisén, A. (2016). Who am I OnLine? Understanding the meaning of OnLine Contexts for Identity Development. *Adolescent Research Review*, 1(2), 139-152.
- Winocur, R. (2009). *Robinson Crusoe ya tiene celular*. México: UAM/Siglo XXI.
- Yarto Wong, C. (2010). Limitaciones y alcances del enfoque de domesticación de la tecnología en el estudio del teléfono celular, *Comunicación y Sociedad*, 13, 173-200.
- Zallo, R. (2016). *Tendencias en comunicación. Cultura digital y poder*. Barcelona: Gedisa.