

Brecha digital en Extremadura: la escisión entre la élite online y los parias offline

ALFONSO VÁZQUEZ ATOCHERO

Doctor en Antropología

www.alfonsovazquez.com y www.ciberantropologia.org

alfonso@unex.es

RESUMEN

El presente estudio trata de poner sobre el tablero la importancia de la brecha digital en una sociedad cada vez más tecnificada. Hasta ahora se ha venido hablando de la presencia de esta brecha entre dos sociedades hipotéticas, separadas por la frontera de la edad: por un lado los nativos digitales, jóvenes y adolescentes que han nacido en plena revolución tecnológica frente a los inmigrantes digitales, aquellos que no nacieron en esta revolución, sino que la vieron germinar y se integraron en ella.

Se tratará de explicar la otra brecha, aquella que se perfila entre los nativos digitales, entre grupos sociales de igual edad, y que generará, a medio plazo, una élite online, integrada en la cibernsiedad y los que quedarán fuera del reparto, los nuevos parias offline de la era Internet.

PALABRAS CLAVE: Brecha digital; Ciberantropología; Redes sociales; Comunidades virtuales; Cultura 2.0.

SUMMARY

This paper states the importance of the digital divide in the present highly-technological society. So far, it has been discussed the existence of a gap between two hypothetical societies divided by age: on one side, the digital-born people, teenagers and young men born in the middle of the technological revolution; on the other, the so called "digital immigrants", those born before such revolution, who witnessed it thrive and who, later became oart of it.

The paper wil also try to explain another divide, the one which originates among the digital-born, a gap between social groups of the same age. In the medium term, that division will create an online elite within the cybersociety apart from those left aside the new offline outcast.

KEYWORDS: Digital divide; Ciberanthropology; Social Networks; Virtual communities; Culture 2.0.

INTRODUCCIÓN

En la Edad Media la cultura se albergaba en los monasterios y la iglesia se convirtió en agente cultural de primer orden en este tiempo. El saber reside y se aloja en los monasterios donde los monjes no sólo educan y enseñan, sino que son los encargados de registrar y conservar la cultura escrita a través de la reproducción y creación de códices. Tanto el dispositivo de transmisión (el libro en papel) como su código de codificación-decodificación (el conocimiento de la escritura y lectura) está en manos de una élite muy restringida. Estos manuscritos servirían para nutrir las bibliotecas de los monasterios, pero también respondían a intereses y encargos de la nobleza. El mercado era muy limitado, ya que la población, totalmente depauperada, no tiene posibilidad para acceder a estos materiales, por no saber leer y porque la incultura es la mejor arma del poder para manejar a sus súbditos. Incluso muchos de los monjes copistas no tenían acceso a la lectura, simplemente se limitaban a reproducir símbolos. Esto también sirve a los intereses de la iglesia, ya que los libros prohibidos (aquellos que hablan de medicina interna o de sexo) podían ser reproducidos sin que los copistas pudieran divulgar lo que estaban reproduciendo. La reproducción de estos ejemplares podía prologarse hasta diez años. Un arduo trabajo que no favorecía la transmisión de la cultura.

Sin embargo, se conocía de manera aproximada la técnica asiática de impresión en serie, pero la alternativa utilizada en Europa no eran tan perfecta y satisfactoria como la utilizada en el lejano oriente, que se habría difundido por los viajeros a tierras lejanas. En nuestro continente se aplicaba un método de impresión más rudimentario que el oriental, consistente en hacer un negativo completo en hueco de cada página en madera. Esta impresión xilográfica no era la solución, pues cada plancha era muy laboriosa de realizar y padecía un desgaste considerable, por lo que aguantaba muy pocas copias. Se venía utilizando para panfletos de pocas páginas. Gutenberg, convencido de poder mejorar el proceso, europeizó el método que chinos y coreanos venían utilizando desde dos siglos antes y se empeñó en el desarrollo de una imprenta de tipos móviles con caracteres latinos. Habiendo sido herrero antes de embarcarse en esta aventura, diseñó tipografías móviles de metal, mucho más resistentes que la madera.

En 1449 aparece el *Misal de Constanza*, primer libro tipográfico del mundo. En 1452, Gutenberg da comienzo a la edición de la Biblia de 42 líneas, su baza comercial. El marketing utilizado fue contundente: muchos más ejemplares, en mucho menos tiempo y mucho más económicos que los manuscritos.

Sin embargo, el desarrollo y puesta en funcionamiento de la primera imprenta no fue una alternativa rápida, ni el invento llegó de la noche a la mañana, pues el perfeccionamiento de su método fue tedioso. Gutenberg murió en la miseria antes de verlo en todo su esplendor, aunque su socio y prestamista si disfrutó de su éxito. Sin embargo, un nuevo camino hacía la liberalización del conocimiento se acababa de abrir. En un primer momento los que dominaban el sistema tradicional arremeterían contra la nueva invención, aún más cuando observaron los primeros resultados, pero fue en vano, pues la suerte ya estaba echada, y la prueba está en la herencia que hemos recibido y que conservamos casi seis siglos después. Comienzan a aparecer imprentas en diversas ciudades europeas y el mercado editorial se diversifica. Los precios del material impreso bajan y los libros entran en las casas de los menos potentados. La floreciente burguesía ciudadana es la más beneficiada y tanto la oferta como a la demanda aumentan. El momento fue comparable a cuando en mesopotamia aparecieron las primeras tablillas, en Egipto los primeros papiros o en China la escritura sobre diversos objetos, ya que desde entonces, la palabra oral, que se la llevaba el viento, pasa a poder ser registrada y conservada. Tanto la imprenta como los primeros sistemas de escritura marcaron, con milenios de separación entre ambas, dos momentos de expansión sin marcha atrás. Es lo mismo que hemos venido viviendo desde finales del siglo XX con la expansión y digitalización del conocimiento.

El fenómeno digital crece a un ritmo imparable y no podemos quedarnos en la orilla como simples espectadores. Al igual que la escritura o la palabra marcaron una evolución sin tregua, no debemos ahora quedar desmarcados de esta nueva revolución socio-cultural. El dramaturgo romano Terencio decía *soy humano y nada de lo humano me es ajeno*. Y es que, efectivamente, lo digital se ha convertido en un componente más de la humanidad, en una faceta más dentro de la complejidad del ser humano moderno y, como tal, no podemos ignorarlo, no podemos quedarnos en la orilla. Se trata de una dimensión complementaria en cuanto que no tiene porque solaparnos, sino que nos permite crecer y explorar nuevas opciones; suplementaria, por cuanto aporta al ser humano nuevos cauces de comunicación y subsidiaria por cuanto es una creación humana de la cual somos responsables. Las formas de relacionarse, de trabajar, de divertirse, en definitiva, la vida, han encontrado en esta nueva dimensión una alternativa hasta ahora desconocida, apenas soñada *a priori*. No podemos (ni queremos) escapar de su influencia.

No obstante, hablar de nuevas tecnologías puede resultar paradójico y confuso, porque ¿cuándo es nueva una tecnología y cuando ha dejado de

serlo? ¿Es nueva hasta que su uso ha calado en la sociedad y su uso ha sido asimilado y superado o es nueva hasta que la siguiente versión sale al mercado, aunque sea sólo al cabo de unos días? La novedad es de vida efímera en estos dominios digitales. En este aspecto, la tecnología se asemeja a las campañas publicitarias de las tiendas de ropa, ya que con cada estación hay novedades que quedan obsoletas en las épocas de rebajas a los pocos meses, incluso, ciertos avances mueren antes de ser presentados en sociedad debido a que antes de su puesta en mercado, alguna innovación los hace desaparecer prematuramente: *¡ya es primavera en tu tienda de ordenadores!*. En los últimos decenios hemos vivido un despliegue socio-científico sin precedentes. La ciencia, más que nunca, se ha puesto al lado del ciudadano, o del comercio en todo caso, pero ha repercutido en la mejora de la vida del ciudadano medio (en el mundo occidental, se entiende). Si nos limitamos a estos once primeros años del siglo XXI y a los últimos once del pasado siglo, nuestras sociedades se encuentran casi en un estado de shocks debido al impacto producido por la gran cantidad de avances científico-tecnológicos y los cambios que están produciendo, de manera solidaria y subsidiaria, en las sociedades anfitrionas (a pesar de la conciencia planetaria, estos avances sólo repercuten en un limitado sector de la población de *homo sapiens*). Igual que los modelos agrarios tuvieron su tiempo, desapareciendo en beneficio de las sociedades industriales, estas están dejando paso a la sociedad del conocimiento, marcando, en cierto modo, el inicio de una nueva etapa de la humanidad.

Alvin Toffler, en su libro *la tercera ola*, defiende la aparición de esta nueva sociedad de la información. Si Toffler jugó a ser visionario, a día de hoy somos capaces de sentir en toda su dimensión sus palabras: vivimos rodeados de gadgets electrónicos (laptops, netbooks, portátiles, móviles, pda's, gps's, reproductores múltiples de video y audio, teléfonos móviles inteligentes...) y nuevas vías de comunicación y comercio a tiempo real con cualquier parte del planeta. El *savoir-être* digital nos ha cambiado. Para desenvolverse en con soltura en estas sociedades tecnológicas no basta con hacer las cosas que se hacían hace cincuenta años. Incluso han cambiado los modelos académicos: ahora no se valora tanto una inteligencia memorística, basada en la retención de datos, sino una inteligencia basada más en la adaptabilidad del individuo, una inteligencia digital, si se quiere. Daniel Bell, en 1976, nos habla de la *inteligencia técnica y profesional*, un nuevo concepto reinante en las sociedades complejas modernas donde *la habilidad técnica pasa a ser la base del poder, y la educación el modo de acceso a él, y donde lo que van a la cabeza son los*

*científicos*¹. Aunque tal vez porque nos encontramos a finales de los 70, en una época optimista tras la salida de una de las principales crisis del capitalismo, pueda parecernos demasiado positivista la visión de este autor respecto al papel de la ciencia (no deja de ser un elemento más de poder y monetización por parte de los grandes sistemas productivos e industriales).

Pero si Bell es optimista, no es oro todo lo que reluce. Esta expansión es viable, en parte, a un perverso sistema productivo colonialista que va allí donde es más barato producir, aun a costa del bienestar y la salubridad de ciudadanos que no viven en la burbuja occidental. El propio proceso productivo inicial se convierte en el punto de arranque de un mundo globalizado, si bien en un primer momento esta globalización no deja de ser una excusa de las grandes corporaciones transnacionales para ir a producir donde la mano de obra es más barata (y los derechos humanos y la conciencia medio ambiental pura anécdota) para vender en el espejismo de bienestar creado por el mundo occidental. Pero esta deslocalización de los capitales y de los medios de producción ha comenzado a *minar* el ideario colectivo de la humanidad, generando una conciencia transnacional, planetaria si se quiere, que ha forjado una nueva forma de actuar, donde los movimientos migratorios se han multiplicado de manera impensable, dejando de ser algo irreversible en la identidad del migrante. Los medios de comunicación se han estandarizado y liberalizado y las revoluciones sociales ahora se convocan y gestionan por Twitter. En otras palabras, si inicialmente la globalización pasa por ser una artimaña del mercado para producir barato y vender caro, con el paso del tiempo se da la vuelta a la tortilla y este movimiento se extiende también al tránsito de ciudadanos de un país a otro o de un continente a otro como algo no extraordinario. Este cambio social forma parte de un todo en el que las nuevas vías de comunicación, desarrolladas en Internet, juegan un papel primordial. El nuevo orden social mundial está en marcha. Y el ciudadano digital tiene un rol insoslayable en él.

¹ TEZANOS, J.F. (2001): La sociedad dividida. Estructura de clases y desigualdades en las sociedades tecnológicas, Biblioteca Nueva, Madrid, p. 61.

CIENCIAS SOCIALES Y SOCIEDAD DIGITAL

La sociedad de finales del siglo XX y de principios del XXI vive inmersa en una serie de cambios vertiginosos, una vorágine de transformaciones que de manera exponencial están permutando las formas de vida de todos los rincones del planeta. Estos procesos subyacen bajo una sociedad cosmopolita y moderna que aparentemente sigue su camino impasible ante estas cuestiones. El estudio de los fenómenos sociales solidarios y subsidiarios del avance tecnológico se han convertido en campo de estudio privilegiado para las ciencias sociales, y multitud de autores se han aventurado a dar su perspectiva. Algunos con ferviente admiración y otros con decidido rechazo. Patrice Flichy interpela si, ante tan variopintas posiciones, no cabría preguntarse: *¿Hay que denunciar a estos falsos profetas de corta memoria que se olvidan siempre de comparar la evolución de las técnicas actuales con su previsión de ayer? ¿Es necesario, por el contrario, tomar posición, unirse a la causa de los ideólogos, de los realistas o de los escépticos, separar el buen trigo de la cizaña en estos discursos que acompañan al nacimiento de las nuevas técnicas de comunicación?*². Este discurso de opuestos ya lo anticipó Umberto Eco, con sus apocalípticos e integrados, donde unos autores demonizaban el advenimiento de la sociedad de la información frente a entusiastas que difundían las bondades de una red universal y lo redimensionó Negroponte al dicotomizar entre átomos y bits, los valores de una sociedad de contenidos intangibles frente a una cotización clásica de aquello que se podía ver, oler y sentir, en el sentido más estricto de los cinco sentidos del ser humano.

Autores como Weber ya estudiaron este cambio continuo e impasible que desde dentro va transformando las sociedades. Sin embargo, según Weber esos cambios se producían de manera ordenada y paulatina. Si la sociedad ha venido ha evolucionado de manera aritmética, los procesos tecnológicos lo están haciendo de manera exponencial. Las transformaciones no aparecen de manera homogénea, y hay momentos de cambios muy rápidos y momentos más pausados o estables. Así, si la Edad Media, época con la que iniciábamos este bloque, vivió durante siglos una aparente calma conservadurista, en otros momentos de la historia de la humanidad se han venido registrando revolucio-

² FLICHY, P. (2003) *Lo imaginario de Internet*, Madrid, Tecnos (original, *l'imaginaire d'Internet*, La Découverte & Syros, Paris, 2001), p. 11.

nes que han marcado la sociedad venidera y su posterior desarrollo. Son momentos que culminan en largas temporadas de latencia y que suponen una mejora o un salto en la evolución cultural humana. Estos momentos que vivimos se caracterizan por multitud de cambios rápidos, orientándonos hacia una nueva sociedad que necesitamos estudiar para poder comprender.

Podemos añadir otro mecanismo sociológico del que nos habló Mercier: la aceleración del tiempo social en los últimos años del siglo XX y, por ende, en lo que llevamos de siglo XXI. Si en épocas anteriores los avances se producen de manera más espaciada en el tiempo, en los últimos decenios el avance en ciertos campos, entre ellos la tecnología en general y la informática y comunicaciones en particular, ha crecido de manera exponencial. Si buscamos un paralelismo con el mundo del transporte y analizamos el desplazamiento terrestre, marítimo y aéreo, tal vez sea más evidente esta imagen. El transporte terrestre ha disfrutado de unos avances muy lentos: desde la revolucionaria invención de la rueda, los medios de locomoción basados en este dispositivo han sido bastante conservadores, y no han experimentado una renovación conceptual. De hecho, el mundo del automóvil nació casi a la par que la aviación y los avances de la segunda frente a la primera son innegables. Mientras el coche no ha traspasado el concepto de sus predecesores (según la RAE el término coche procede de la voz búlgara *kocsi*, que quiere decir carruaje) la aviación ha sido capaz de progresar desde un vuelo de poco más de 200 metros (el vetusto aparato de los hermanos Wright) hasta llegar a la Luna en poco más de medio siglo. El transporte marítimo tampoco ha sido mucho más precoz que el terrestre, y necesita de complicados sistemas vía satélite para navegar con la misma fiabilidad que lo hacían fenicios o griegos hace más de 20 siglos orientándose por los astros. Ha habido evolución en los diseños, en los rendimientos, pero no ha habido ideas revolucionarias que hayan significado un punto de inflexión, tal como ha ocurrido en la transmisión de la información desde que Internet se convirtió en un objeto de consumo masivo al alcance de cualquiera.

La evolución de la transmisión de la información ha sido espectacular. A lo largo de la segunda mitad del siglo XX han caído barreras y tabúes, y la estandarización y difusión de las redes de ordenadores ha permitido que la información sea accesible para todos, y no quede reservada a unas pocas élites. Esta accesibilidad ha supuesto un hito en la historia de la humanidad y un referente sin igual desde la invención de la imprenta. Montañas de información al alcance de un clic, que son mostradas en la pantalla de nuestro ordenador en un abrir y cerrar de ojos, después de haber dado la vuelta al mundo en milésimas de segundo. Estos mecanismos están generando una serie de cam-

bios en la humanidad, una transformación en las pautas de comportamiento. Como en todo acto humano hay defensores y detractores, posturas añorando el antes y composturas preguntándose cómo habrían podido vivir antes sin Internet. La red se convierte en amiga, en aliada, en un dispositivo dispuesto a transformar (normalmente mejorar, a veces empeorar) nuestras vidas. Si una famosa sentencia de Arquimides afirmaba *dadme una palanca y moveré el mundo*, podemos avanzar y afirmar sin equivocarnos, que en nuestros tiempos lo correcto sería *dadme un acceso a Internet y moveré el mundo*. Internet ha llegado para quedarse y, salvo una catástrofe de dimensiones imprevistas, será un instrumento que nos acompañará en nuestros quehaceres cotidianos y que, al estar en una fase inicial, seguirá desarrollando más y más utilidades que irán transformando la vida cotidiana a un ritmo inaudito en la historia de la humanidad. La red está presente en nuestro día a día, y no podemos escapar de su influencia. Salir de su fuerza gravitatoria nos desterrará del sistema social. Como afirmaba Leonardo Da Vinci, *no estamos viviendo una época de cambios, estamos viviendo un cambio de época*. Por ello, sin negar lo que ha supuesto en el plano tecnológico, las ciencias sociales no deben dejar pasar por alto este fenómeno y estudiar lo que sucede a escala humana, estudiar esas implicaciones de las personas en la red, que no deja de ser una artefacto cultural, un subproducto más de la humanidad, aunque a la vez sea una cultura en sí misma donde conviven especímenes diversos con sus inquietudes e intereses. Es por lo tanto un fascinante laboratorio social donde conviven diferentes constructos y nociones que son herencia de la vida offline, junto a nuevos conceptos y dimensiones que han sido gestados por y para la vida conectada. Podemos encontrar, por lo tanto, transferencias de la vida física a la vida digital, acciones con una amplia solera en el conjunto de costumbres de la humanidad, reformadas y adaptadas al uso digital, pero también dimensiones o pautas totalmente originales ignotas hasta ahora. Estas serán más divergentes mientras más profunda sea la inmersión del propio internauta.

Nos encontramos ante una investigación que se mueve en terrenos resbaladizos, inestables, donde se mira hacia el avance y lo que mañana será novedad, hoy se ha quedado obsoleto. En una sociedad tan compleja y cambiante, se tenderá, que duda cabe, a la creación de nuevas élites sociales: los tecnócratas. Quien sepa dominar el complejo conjunto de maquinarias y sistemas que conforman el complejo entramado que se ha dado en llamar las nuevas tecnologías, ocupará las capas de poder y de toma de decisión o, al menos, estará más cerca de las oportunidades. Y quien las deje pasar se irá anclando cada vez más en un pasado analógico que irá lastrando su condición y minando

sus posibilidades de inmersión y desarrollo en un presente y futuro inmediato de orientación claramente digital. Ya que aunque siga evolucionando este escenario que acaba de llegar, lo que venga será fruto de lo que se está gestando en estos momentos.

MUESTRA Y POBLACIÓN DIANA

En este momento de la investigación se ha entrevistado, de manera presencial y guiada, a 446 jóvenes de la Comunidad Autónoma de Extremadura, estudiantes de centros públicos dependientes de la Consejería de Educación y Cultura. Además de las entrevistas en papel, una veintena de alumnos, dividida en dos grupos (2º y 3º de la ESO) han participado en entrevistas grupales registradas con grabadora. De igual manera, medio centenar de profesores han participado en una entrevista escrita y una decena han sido entrevistados con grabadora. Las entrevistas se han realizado generalmente en horas de tutoría, aprovechando la ocasión para atender a un doble objetivo: por una parte, garantizar la correcta realización de las mismas. Y por otra, concienciar a los entrevistados sobre la necesidad de uso responsable de Internet, debido a la importancia que en el futuro tendrá esta faceta, insoslayable en su inminente vida laboral y, donde por muchas excusas que puedan argüir los contrarios a este nuevo modelo social, supone un proceso sin vuelta atrás. Como escribía Alvin Toffler en 1994, *somos la última generación de una antigua civilización y la primera de una nueva civilización*³.

El cuestionario semiestructurado ha buscado por un lado sondear las opiniones acerca del uso de las comunidades virtuales para, de esta manera, realizar una aproximación a la formación de la identidad digital de los jóvenes. Por otra parte, buscaba profundizar en aspectos más técnicos de los sistemas informáticos, para comprender el grado de conocimiento y madurez mas allá de la simple utilización e interacción como consumidor de recursos en red, ya sea a través de la presencia en comunidades virtuales o de la utilización de cualquiera de los diversos recursos disponibles en la red. De esta manera podremos comprobar si cabe hablar de una brecha digital entre iguales. La flexibilidad y versatilidad de esta técnica de recogida de datos ha permitido tomar una serie

³ Citado por BALLESTERO, F. (2002): *La brecha digital. El riesgo de exclusión en la Sociedad de la Información*, Fundación Retevisión, Madrid, p. 27.

de informaciones de manera cuantitativa, como los porcentajes de usuarios en cada comunidad o los perfiles del usuario medio. Por otra parte, permite recoger en las preguntas abiertas las opiniones del informante que no tienen cabida en tablas o porcentajes, recurriendo, como en las escuelas antropológicas más puristas, a la interpretación holística y la dimensión estrictamente cualitativa del problema. Se ha procurado tomar una muestra lo más representativa y diversificada posible, por lo que los cuestionarios se han aplicado en tres institutos en la ciudad de Cáceres (IES Hernández Pacheco, IES Al-Qazeres e IES Ágora), tres en la ciudad Badajoz (IES Bárbara de Braganza, IES San Roque e IES Ciudad Jardín) y cinco en localidades de menos de 10.000 habitantes (IESO Dulce Chacón, de la Garovilla, IESO Cuatro de Abril, de Zahínos, IES Alba Plata, de Fuente de Cantos, IES Maestro Juan Calero, de Monesterio e IESO Mariano Barbacid, de Solana de los Barros). Las entrevistas han sido realizadas durante el año 2011.

Por otra parte, durante este proceso y para complementar lo recogido en las encuestas, se ha mantenido una actividad paralela de investigación participante. Consideramos que para una mejor comprensión del fenómeno y un ajuste lo más fiable posible entre las dimensiones emic y etic⁴ de todo constructo social, se hace necesaria esta técnica, que aporta el aspecto cualitativo a esta tesis. Esta faceta, más alejada del cuestionario y del dato estadístico, trata de etnografiar y describir la realidad y los límites de este fenómeno social en que se ha convertido la vida digital, al estilo antropológico de las primeras etnografías de Malinowski o Boas. Para ellos, el estudio directo de los pueblos investigados requería el trabajo de campo, el traslado del investigador al hábitat de la cultura investigada y la inmersión en sus propios hábitos comunitarios. Además de las conclusiones a las que se llega por estas técnicas de investigación social, a menudo se pueden establecer relaciones con la investigación defendida en diciembre de 2008 para la obtención del Diploma de Estudios Avanzados (DEA) en la Universidad de Extremadura y publicado por la Universitat Ouverta de Catalunya bajo el título de Ciberantropología: Cultura 2.0⁵.

⁴ La descripción emic es aquella completada en términos significativos, el punto de vista de quien realiza la acción. La etic es una descripción de los hechos observados por un agente externo al proceso ritual.

⁵ VÁZQUEZ ATOCHERO, A. (2008): *Ciberantropología. Cultura 2.0*, OUC, Barcelona.

Tal como se preveía a priori a partir de los datos del Instituto Nacional de Estadística, el gráfico I muestra como la proporción de mujeres ha sido ligeramente superior a la de hombres. El gráfico II analiza la misma variable pero matizada por el lugar de residencia, lo que arroja que la variación en la proporción es muy ligera en Cáceres (37 hombres/41 mujeres) y en Badajoz (57 hombres/63 mujeres) y más marcada en zonas rurales (108 hombres/140 mujeres), debido por una parte al importante número de chicos que abandona los estudios incluso antes de cumplir la edad reglamentaria y por otra la mayor responsabilidad e interés que muestran las chicas por el estudio, hecho más observable a medida que avanzamos en los niveles del sistema educativo.

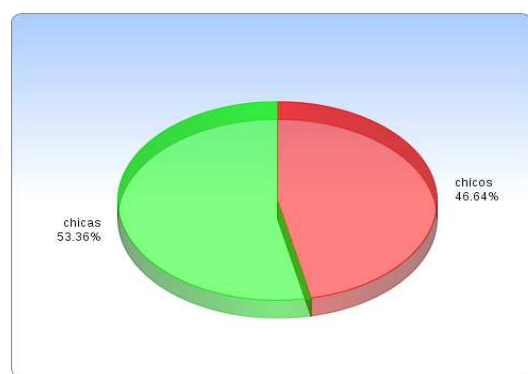


Gráfico I: Porcentaje de entrevistados por sexo

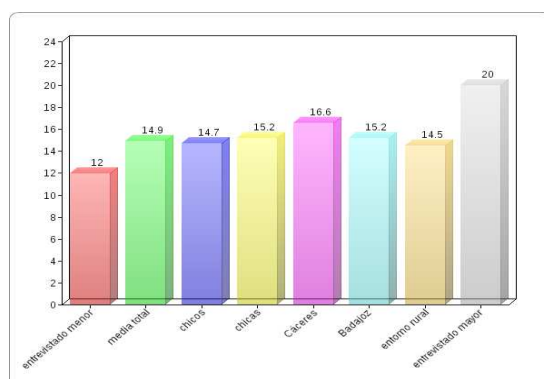


Gráfico II: Reparto de entrevistados por sexo y lugar de residencia

* En rosa: área urbana (para la versión digital)

* En verde: área rural (para la versión digital)

Sin embargo, es importante resaltar que mientras en el padrón de zonas urbanas como Cáceres (45.286 hombres/48.893 mujeres) o Badajoz (73.064 hombres/77.312 mujeres) el número de mujeres es sensiblemente superior al de hombres, (hecho que se reproduce en la distribución por sexos de los estudiantes de las mismas áreas geográficas), en el caso de los pueblos de dónde hemos extraído los informantes, el número de hombre censados es, aunque de manera anecdótica, superior al de mujeres, mientras que el porcentaje de chicas en las aulas es significativamente superior al de chicos, sobre todos por encima de 16 años.

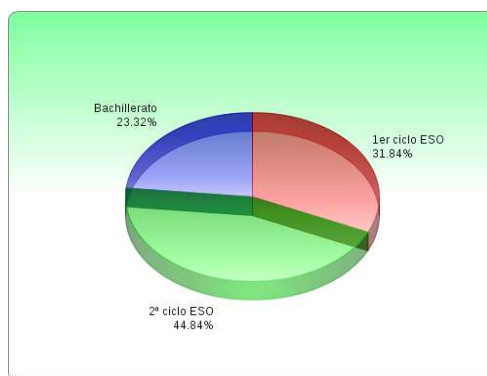


Gráfico III: Rango de edad y medias por sectores

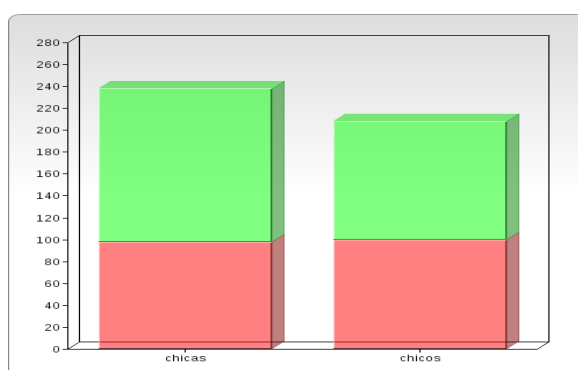


Gráfico IV: Reparto de entrevistados por nivel de estudios

	Población total	Hombres	Mujeres
Badajoz	150.376	73.064	77.312
Cáceres	94.179	45.286	48.893
Fuente de Cantos	5.048	2.480	2.568
Garrovilla (La)	2.490	1.241	1.249
Monesterio	4.414	2.265	2.149
Solana de los Barros	2.795	1.399	1.396
Zahínos	2.888	1.437	1.451
Total zona rural muestra		8.822	8.813
Provincia Badajoz	692.137	343.363	348.774
Provincia Cáceres	415.083	206.358	208.725
Extremadura	1.107.220	549.721	557.499

Cifras según el padrón de enero de 2010

El rango de edad de los entrevistados ha oscilado entre un mínimo de 12 y un máximo de 20 años. La edad media es de 14,7 para los chicos y de 15,2 para las chicas. La edad media de los cacereños es de 16,6, la de los badajocenses de 15,2 y la de los informantes de entorno rural de 14,5 años, como se recoge en el gráfico III. En el gráfico IV se representan las encuestas realizadas por ciclos educativos. Casi el 32% estudiaba el primer ciclo de IESO, un 45% segundo ciclo y algo más de la 5ª parte cursaba bachillerato.

COMUNIDADES VIRTUALES: DEL CONOCIMIENTO A LA MEMBRESÍA

Partiendo de este perfil de usuario concreto, pasamos a analizar la presencia en comunidades virtuales del alumnado entrevistado, datos que consideramos extrapolables al resto de la región. Se han propuesto veinte espacios sociales populares y, como categoría abierta, el epígrafe de juegos en red. El informante debía marcar en una columna los espacios que conocía y en la segunda columna aquellos en los que es usuario registrado. El gráfico V muestra lo conocidas que son las comunidades propuestas entre los entrevistados (columna verde) y su membresía (columna rosa), es decir, si son o no usuarios registrados (aunque YouTube y Blogspot permiten acceder a contenidos aún sin ser usuarios registrados, lo que genera un poco de confusión a la hora saber si somos o no usuarios. Aceptamos la opción más amplia, es decir aceptamos como usuarios a aquellas personas que disfrutaban de los contenidos de estos espacios aún sin hacer uso de los servicios sociales de los mismos)

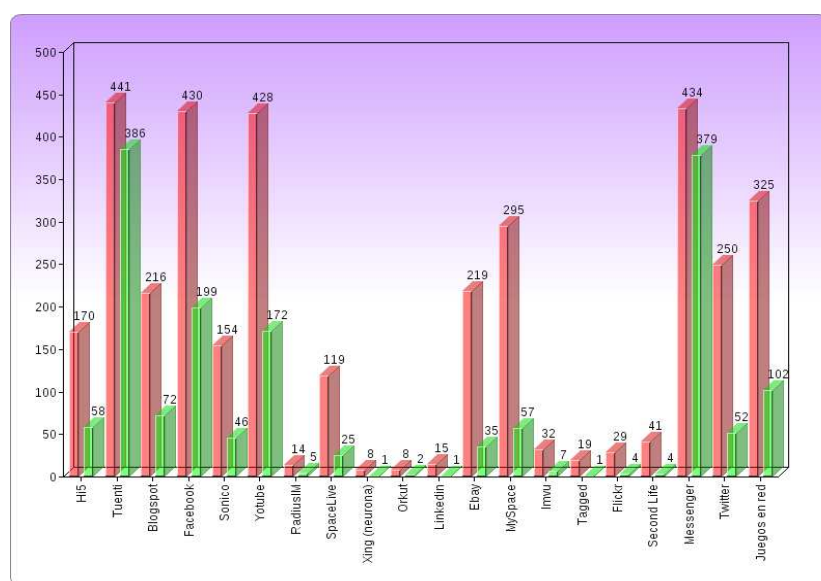


Gráfico V: Distribución según fueran usuarios (verde) o conocedores (rosa)

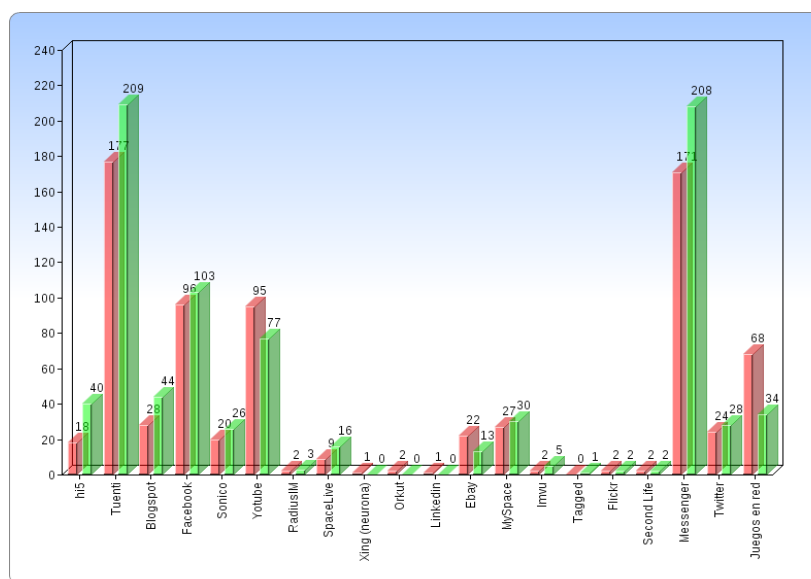


Gráfico VI: Distribución de usuarios por sexos: chicas(verde), chicos (rosa)

Al delimitar las comunidades más populares, destacan, por este orden y con diferencia, en las cuatro primeras posiciones, Tuenti, Messenger (en abril de 2013, Messenger desaparece fagocitada por Skype), Facebook y Youtube, conocidas cada una de ellas por más del 95% de los informantes. A continuación, los juegos en red, MySpace y Twitter, son conocidos por un 73%, 66% y 56% respectivamente. A partir de la 8ª posición, cada uno de los espacios son conocidos por menos del 50% de los usuarios, cerrando la lista comunidades como Tagged, Linkedin, RadiusIM, Xing y Orkut, con menos de un 5% de popularidad.

En cuanto a la membresía, las cifras caen de manera abrumadora, y sólo Tuenti, con un 86% de los informantes con cuenta de usuario, y Messenger con un 85%, mantienen posiciones. Llama la atención como Facebook y YouTube, siendo espacios que gozan de popularidad y siendo conocidas por un 96% de los informantes, sólo captan la suficiente atención como para que un 44% y 38% respectivamente, dediquen cinco minutos para crear una cuenta de usuario. Ambas ocupan la 3ª y la 4ª posición en la lista de comunidades con más usuarios entre la muestra de este estudio. En el resto de las comunidades,

el porcentaje de informante-usuarios continúa decreciendo, destacando especialmente, por su relativa popularidad frente a un porcentaje reducido de altas como usuarios, comunidades como MySpace, Ebay, los juegos en red y Twitter, tal y como se observa en los gráficos V, VII y VIII.

Estas consideraciones son a partir de observaciones generales. Si fijamos la atención por sexos, pero sin enfocar aún en la variable de la edad (gráfico VI), veremos como hay comunidades para chicas y comunidades para chicos. En Tuenti y Messenger, la proporción de usuarias es ligeramente superior, aunque a primera vista sugiera que la diferencia es mayor, el gráfico está expresado en valores absolutos, y hay más informantes femeninos que masculinos. Twitter y Facebook también son bastante igualitarias, sin embargo, Blogspot y, más claramente, Hi5, son comunidades femeninas, mientras que YouTube, Ebay o los juegos en red captan más la atención de los chicos.

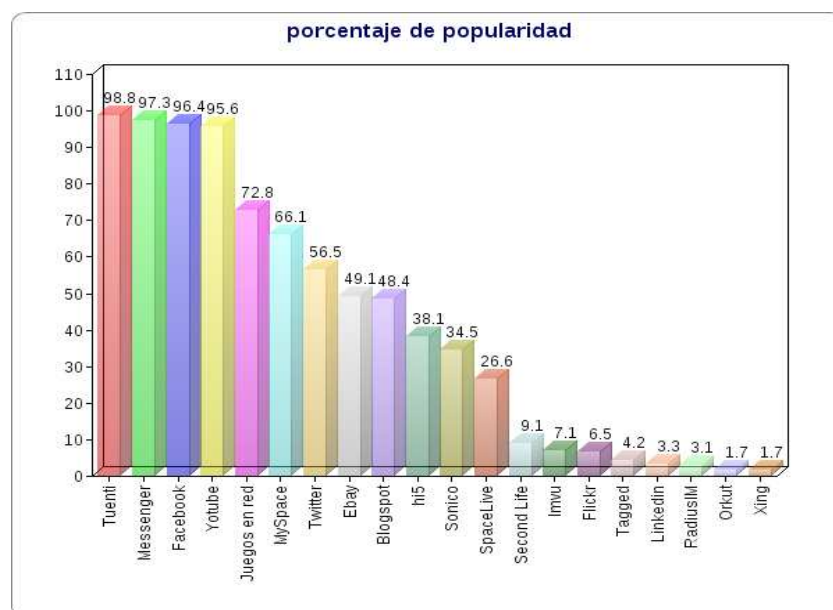


Gráfico VII

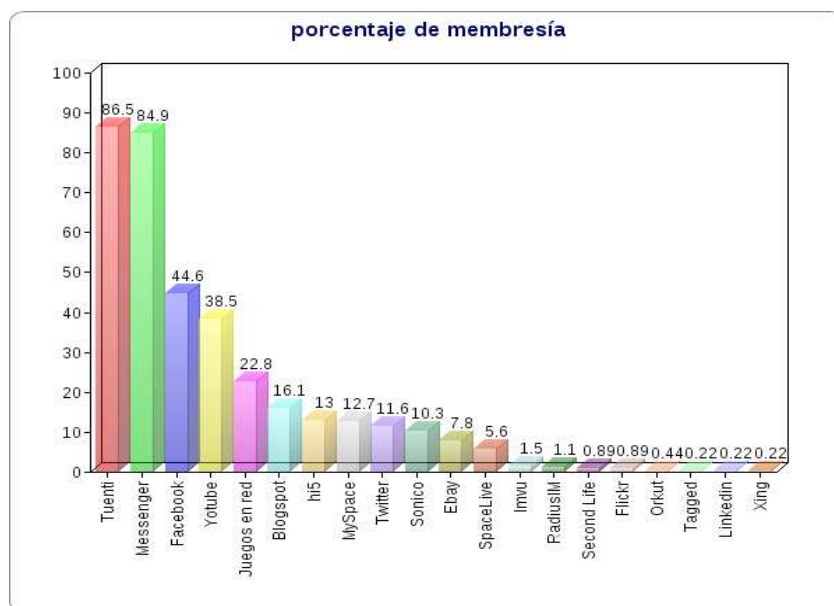


Gráfico VIII

Si atendemos al factor edad, los más pequeños, 12 años, conocen por igual Tuenti, Facebook, Youtube y Messenger, aunque casi toda la membresía se concentra en Tuenti y Messenger. Esta tendencia se repite en toda la muestra, pero a medida que aumenta la edad, Facebook gana adeptos, sobre todo a partir de 16-17 años. Sin embargo, en ningún caso alcanza más de la mitad de los porcentajes de Tuenti, que se establece como la red con más adeptos.

Hasta ahora hemos hablado sobre todo de las comunidades con más usuarios, pero ¿Qué ocurre con el resto? ¿Qué tipo de usuarios se inscriben en estas comunidades menos masivas? Como datos generales, podemos adelantar que el usuario conoce por término medio ocho comunidades y está dado de alta en cuatro, sin matizaciones importantes por sexos (chicos usuarios en 3,6 comunidades, chicas en 3,5), y el 40% es usuario simultáneamente de Tuenti, Facebook y Messenger, lo que podría ser una *tríada social*.

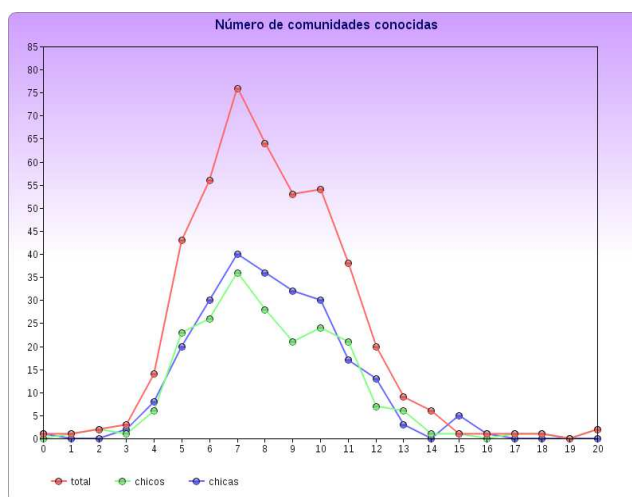


Gráfico IX: Abscisas: comunidades conocidas
Ordenadas: informantes (valores absolutos)

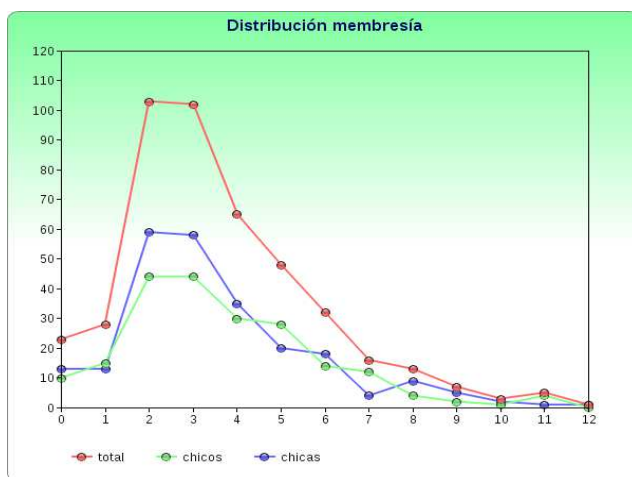


Gráfico X: Abscisas: membresía en comunidades
Ordenadas: informantes (valores absolutos)

Sólo una persona ha afirmado no conocer ninguna comunidad y sólo dos han afirmado conocer las veinte propuestas. Una ha afirmado que sólo conoce una comunidad y dos han afirmado conocer dos comunidades. A partir de esta cifra, las respuestas se hacen más diversificadas y las combinaciones podrían ser innumerables. Visualmente lo representamos en el gráfico IX, dónde en el eje de las abscisas se representa el número de comunidades conocidas y en el eje de las ordenadas se representa el número de usuarios que ha elegido cada frecuencia, es decir, el número de comunidades conocidas. Se han trazado tres líneas, para diferenciar entre chicas, chicos y una tercera que representa el total de los entrevistados. El gráfico X sigue la misma filosofía pero nos indica la membresía. En ambos casos, se aprecia una ligera predisposición hacia la participación social en la red por parte de las chicas.

Sin embargo, si tomamos como factor de digitalidad o de inmersión digital la pertenencia a estas veinte comunidades propuestas, vemos como la distribución normal se diluye, desplazándose hacia la izquierda y alejándose peligrosamente tanto la moda (percentil 35 para redes conocidas y percentil 10 para membresía) como la media (8 sobre 20 para redes conocidas y 3,5 sobre 20 para membresía) de la mediana. Todo esto agravado por el condicionante de que las redes propuestas son principalmente lúdicas, y que ningún entrevistado ha añadido comunidades extras, lo que revela la falta de conocimiento sobre sitios sociales de recursos de formación o profesionales (SlideShare, Issuu, Scribbr...).

Con estos datos, nos podemos atrever a plantear, como elemento principal del reparto del tiempo de conexión, un uso básicamente lúdico por parte de la mayoría de los encuestados, limitando en lo cotidiano el acceso a Internet a navegar por comunidades tipo Tuenti o Facebook, a chatear con otros contactos o a jugar on-line. A partir de esta apreciación cuantitativa podemos comenzar a cuestionarnos si el planteamiento de Presnky sobre nativos e inmigrantes digitales estaba errado y si este nativo digital no es más que un mito, ya que, como hemos comentado previamente, disponer de una tecnología no es suficiente para aprovechar todos sus recursos.

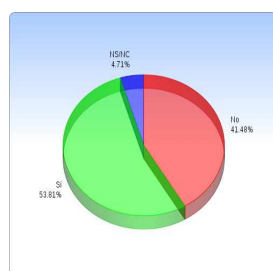
COMUNIDADES VIRTUALES: EL PAPEL DE LA FAMILIA

Decía un caldeo anónimo del 2000 a.C que *nuestra juventud es decadente e indisciplinada. Los hijos no escuchan ya los consejos de los mayores. El fin de los tiempos está próximo*. 4000 años después las cosas no han cambiado mucho, y parece ser que estas diferencias entre las generaciones y sus predecesoras son uno de los motores de desarrollo de la sociedad. Esta brecha generacional no es sólo una línea imaginaria, ya que cada generación tiene un

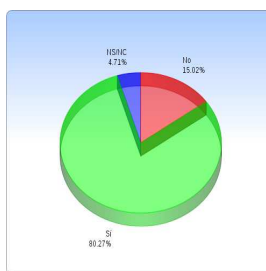
contexto social, un pensamiento y una educación que la hace diferente de la predecesora y la sucesora. Últimamente, debido a la aceleración del tiempo social, estas diferencias son cada vez más acuciantes. En el ámbito que nos afecta, que es la formación de las identidades digitales a través de los espacios digitales de comunicación social y el rango de conexión o desconexión de cada individuo con el entorno tecnológico que le rodea, la brecha generacional es un aspecto importante. Por una parte, puede ayudarnos a comprender un factor estructural favorecedor de la aparición de la brecha digital. Por otra parte, puede ayudarnos a dirimir una vía de escape, un nuevo escenario, donde jóvenes y adolescentes desarrollan una serie de interacciones al abrigo de la observación de sus progenitores ¿Puede llegar a influir esta brecha generacional en la percepción que los jóvenes construyan de la red, por ende de su sociedad contemporánea-futura? ¿Y podría, por otra parte, llegar a conformar la visión que los adultos tengan de los jóvenes y adolescentes?

Vamos a analizar en este epígrafe el papel de la familia, teniendo en cuenta variables como el uso o no de Internet por parte de sus progenitores, el conocimiento por parte de estos del fenómeno de las redes sociales y su alcance y la interactividad en escenarios digitales entre los adolescentes y otros miembros de su familia. En la página siguiente, el gráfico múltiple XI representa las respuestas dadas a las cuestiones ¿Usan tus padres Internet? ¿Conocen la existencia de las comunidades virtuales? ¿Habláis sobre cómo funcionan, sus ventajas e inconvenientes? En cada columna, de arriba abajo, se representan los porcentajes globales, de chicos, de chicas, de informantes entre 12 y 14 años y de informantes entre 12 y 19 años.

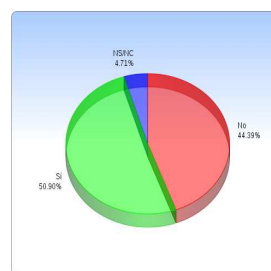
¿Usan tus padres Internet?
ventajas



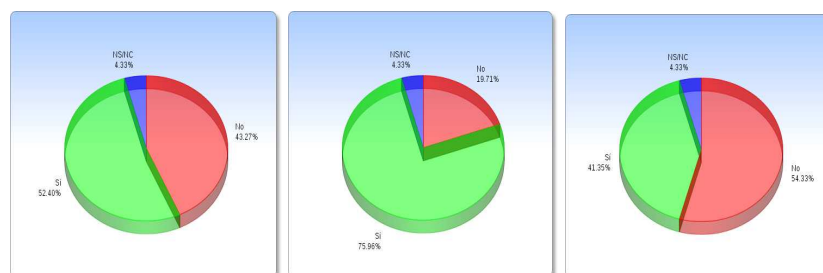
¿Conocen la existencia
de las comunidades virtuales?



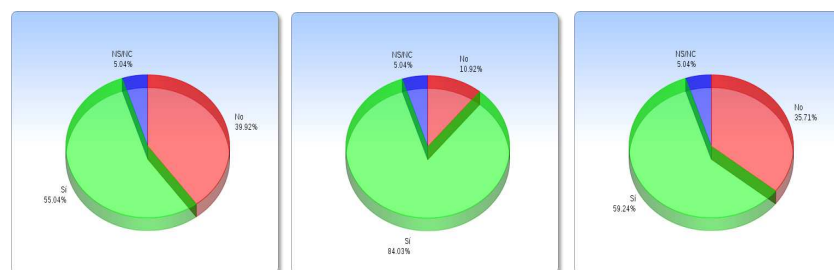
¿Habláis sobre sus
e inconvenientes...?



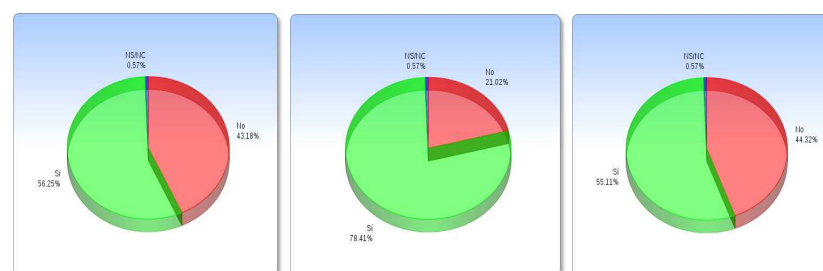
Padres y redes sociales: visión mixta



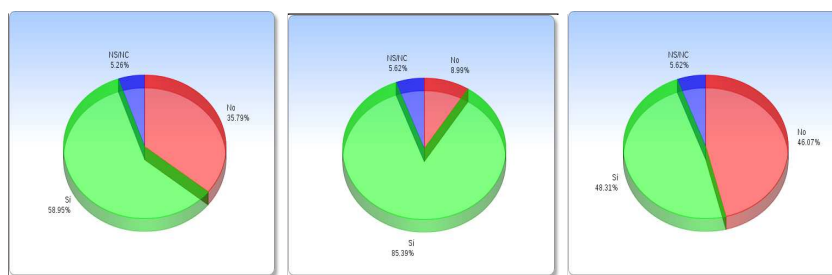
Padres y redes sociales: visión masculina



Padres y redes sociales: visión femenina



Padres y redes sociales: visión según informantes de 12-14 años.



Padres y redes sociales: visión según informantes de 17-19 años.

Gráfico XI

Si la hipótesis de partida de este estudio era la existencia de una brecha digital entre grupos de iguales, este gráfico puede delimitar una de esas causas, y es la escasa incidencia del uso de Internet por parte de los progenitores de los entrevistados. Atendiendo a la totalidad de la muestra, poco más de la mitad reconocen que sus padres acceden a Internet con cierta frecuencia, lo que puede derivar en dos consecuencias: por una parte que los jóvenes vean como Internet como su propio territorio, fuera del alcance de los adultos, y otra es que por el propio ambiente familiar, el joven crezca desmotivado por el uso de Internet. Ambas consecuencias podrían llevar al usuario adolescente a una interpretación errónea de la red. La primera sería tomar Internet como una actividad exclusiva para su uso y disfrute, dejando de lado la funcionalidad de servicios que le podría proporcionar en su vida adulta y derivando, por tanto, en una falta de interés una vez satisfechas las necesidades más lúdicas propias de la edad adolescente (juegos, chateo o navegación por comunidades virtuales). La segunda estaría basada en las consecuencias del aprendizaje por imitación: si sus progenitores no usan ni saben cómo usar Internet, el joven puede considerar este recurso como algo suplementario, sin percatarse de que aunque en la actualidad es una cualidad imprescindible en un amplio espectro de profesiones (pero no es un factor excluyente en todos los sectores), en un futuro medio-próximo en que los entrevistados deberán embarcarse en el mundo laboral, será un requisito imprescindible que producirá una fuerte exclusión social entre los capacitados para manejar un ordenador, aunque sea a nivel usuario, y aquellos que no saben.

Curiosamente, este porcentaje de progenitores acostumbrados al uso de Internet aumenta ligeramente a medida que se incrementa el rango de edad de los entrevistados, pero sin llegar a alcanzar el 60% las respuestas afirmativas de

los jóvenes entre 17 y 19 años. Además, son también los entrevistados de esta edad aquellos que más se retraen a la hora de responder a este primer grupo de preguntas, con un 6% que no contestan. Podemos añadir que también destaca como la ubicación geográfica es otro condicionante de primer orden. Sólo el 40% de los padres de los informantes en zona rural utilizan Internet, frente al 62% en zona urbana. Para apoyar esta cifra, podemos indicar que las conexiones a Internet son mejores mientras más cerca de zonas urbanas nos encontremos, incluso dentro de las ciudades, hay variaciones de calidad de conexión a medida que nos alejamos de los nodos de las compañías de telecomunicaciones, siendo más lentas las líneas en las periferias que en el centro. Es decir, a parte de la propia idiosincrasia de cada cual, la infraestructura tecnológica, con una lógica base empresarial, puede ayudar o perjudicar el desarrollo social de un área geográfica concreta.

En cuanto al conocimiento de las redes sociales, un 80% de los entrevistados afirma que sus padres conocen la existencia de las comunidades virtuales, aunque no sean miembros. Al igual que en la cuestión anterior, la franja de mayor edad es la que contesta afirmativamente en un mayor porcentaje, aunque no muy abultado (siete puntos porcentuales). En este caso, sin embargo, merece la pena fijarse en las respuestas por sexos, ya que las chicas responden afirmativamente en un 84% frente al 76% de los chicos. Podemos enlazar este dato con la siguiente cuestión (¿Habláis sobre su funcionamiento, sus ventajas e inconvenientes?) y el tema del ciberacoso, que trataremos en el siguiente apartado, donde las chicas son las más afectadas. De nuevo volvemos a la barrera campo/ciudad, siendo los padres de alumnos de ciudad los que tienen más sensibilidad respecto a la existencia de estas comunidades, incluso de su pertenencia.

Sobre la comunicación entre padres-hijos, destacamos que es más fluida cuando se trata de chicas. Sólo el 41% de los chicos habla con sus padres sobre las redes sociales, su funcionamiento, sus ventajas e inconvenientes, frente al 60% de las chicas que afirman hacerlo. Si bien las chicas suelen ser más comunicativas en general, también debemos añadir que pueden recibir más amenazas y acosos a través de la red, lo cual puede, y debe, ser un tema tratado por los padres. Igualmente se aprecia que a medida que aumenta la edad, la comunicación entre padres e hijos en este aspecto se va reduciendo, toda vez que, como afirmábamos anteriormente, aumentaba también el número de progenitores usuarios de Internet. Esto implica, por otra parte, la posibilidad de un mayor temor de los padres respecto de sus hijas, temor que se diluye en el caso de los chicos. Igualmente, cabe destacar también que en el caso de la pobla-

ción urbana la comunicación en este sentido es más fluida, siendo las chicas de zonas rurales menos comunicativas en este aspecto, que las adolescentes de ciudad, quizá por ser la vida más relajada en zonas menos pobladas y, aunque el peligro en un escenario digital no hace distinciones en cuanto al lugar de residencia de las posibles víctimas, la falta de concienciación lleva a pensar que “si en el pueblo nunca pasa nada”, tampoco le va a pasar nada a la “niña” en su cuarto navegando por Internet (y volvemos a poner en valor el dato: sólo el 42% de los padres de zonas rurales disponen conexión o acceden a Internet)

Esta comunicación se reduce a la hora de compatibilizar vínculos en redes sociales con parentesco y sólo un 22% del total de la muestra reconoce tener a sus padres como contactos, eso sí, preferentemente en Messenger, y mucha menor proporción en Tuenti o Facebook. Messenger funciona como sistema de mensajería a tiempo real, donde si los dos usuarios están on-line al mismo tiempo, se establece una comunicación, ya sea en modo texto o por video-chat. Algunos entrevistados destacan la importancia de comunicación con familiares que están fuera. Sin embargo, en Tuenti las andanzas digitales quedan registradas, con comentarios y fotos que no todos están dispuestos a compartir con sus progenitores. De ese 22%, casi un 60% son chicas, con lo que se vuelve a confirmar esa mejor comunicación entre las chicas y sus padres. En zona rural baja al 16% mientras que en ciudad sube a un 25%, lo cual es consecuencia lógica de que en zona urbana hay más padres con conexión que en zona rural.

Sin embargo este porcentaje se eleva de manera exponencial hasta un 82% cuando se pregunta si hay familiares de mayor edad en su lista de contactos. Se trata, en su mayoría, hermanos y tíos. Si se trata de chicas el porcentaje sube a un 85% y en el caso de chicos decae ligeramente hasta un 80%. Si nos centramos en el ámbito rural sube a un 87% mientras que en zona urbana baja al 70%. Igualmente, a medida que la edad aumenta, disminuye la proporción, sobre un 50% para los jóvenes de entre 17-19 años y aumenta en los más pequeños, 12-13 años hasta un 85%. Tener a otro familiar que no sean los padres puede dar sensación de seguridad sin sentirse cohibidos.

Las respuestas dadas arrojan que un 27,5% cree tener a sus padres en su lista de contactos puede ayudar a mejorar las relaciones con sus padres, frente a casi un 68% afirma tajante que no. Los que afirman que no defienden la necesidad del cara a cara en estas relaciones, además de considerarlo innecesario por compartir, generalmente, el mismo techo: *No creo. Un padre tiene que hablar con sus hijos cara a cara, no por Internet* [informante 355, chico, 14 años]. A otros no le apetece la idea de que sus padres tengan acceso a su vida

privada, a los intercambios de comentarios que se realicen a través de los muros y a las fotografías del último botellón o la sesión dedicada al novio: *No creo que sea bueno porque ningún hijo quiere que su padre vea su intimidad* [informante 406, chica, 17 años].

Hay otros que consideran que es una buena oportunidad de compartir más tiempo, sobre todo si los tiempos comunes son pocos por motivos laborales o cuando los padres están separados y el progenitor que no tiene la custodia y vive en otra ciudad: *Es bueno porque así puedo pasar más tiempo con ellos* [informante 204, chico, 15 años]. *Desde que mis padres se separaron, mi padre vive en Barcelona y sólo nos vemos en navidades y en verano. Al menos con skype podemos hablar y vernos* [SP, chico, 14 años, en grupo de discusión]. También hay quien piensa que es bueno, porque así hay un conocimiento mutuo, y los padres podrían quedar más tranquilos al conocer a los amigos de sus hijos y los ambientes que frecuenta, aunque otros afirman que esto es un arma de doble filo que puede volverse en su contra. También hay quien cree que el estar en la misma red puede ser una excusa para hacer alguna actividad juntos: *los hijos pueden enseñar a los padres como funcionan las redes y así se crea un vínculo más fuerte. Yo intento mostrarles el lado positivo pero ellos siempre ponen inconvenientes* [informante 209, chica, 15 años]

Por lo tanto, aunque la tendencia generalizada sea que padres y contactos nos son un binomio perfecto, en condiciones concretas se valora esta opción como elemento facilitador de comunicación. Sin embargo, son las distancias temporales o espaciales las que facilitan estas relaciones telemáticas ante la ausencia física del referente paterno.

COMUNIDADES VIRTUALES: UN NUEVO ESPACIO, UNA NUEVA IDENTIDAD

La actitud de rebeldía de los adolescentes proviene, en cierta medida, de su búsqueda de identidad, de su necesidad por abrirse camino en la sociedad en la que va a desarrollar el resto de su vida y de la que, inicialmente, renegarán y en algunos casos se autoproclamarán estar al margen, aunque participen activa y plenamente del aparato consumista de la misma. El fin de la infancia, época caracterizada por la hiperprotección paternal, generará un shock identitario cuando llegue el momento de comenzar a generar unas pautas de comportamiento y una serie de interacciones fuera del entorno placentario que supone el hogar. La red supone un nuevo escenario donde desarrollarse como persona. A veces, las menos, se genera una doble personalidad, una especie de doctor Jekyll y mister Hyde. Sin embargo, la mayoría de las veces la red será una

extensión o nueva oportunidad, es decir, un espacio nuevo donde desarrollar la vida de la calle y en otros casos la posibilidad de generar una vida sustitutoria que no tendría en la vida física cotidiana. Pero el punto de partida para la presencia en la red es tener visibilidad, generar una cuenta de usuario que permita acceder al mundo virtual, independientemente del valor que se le dé, y allí desarrollar una presencia que condicionará el estatus digital.

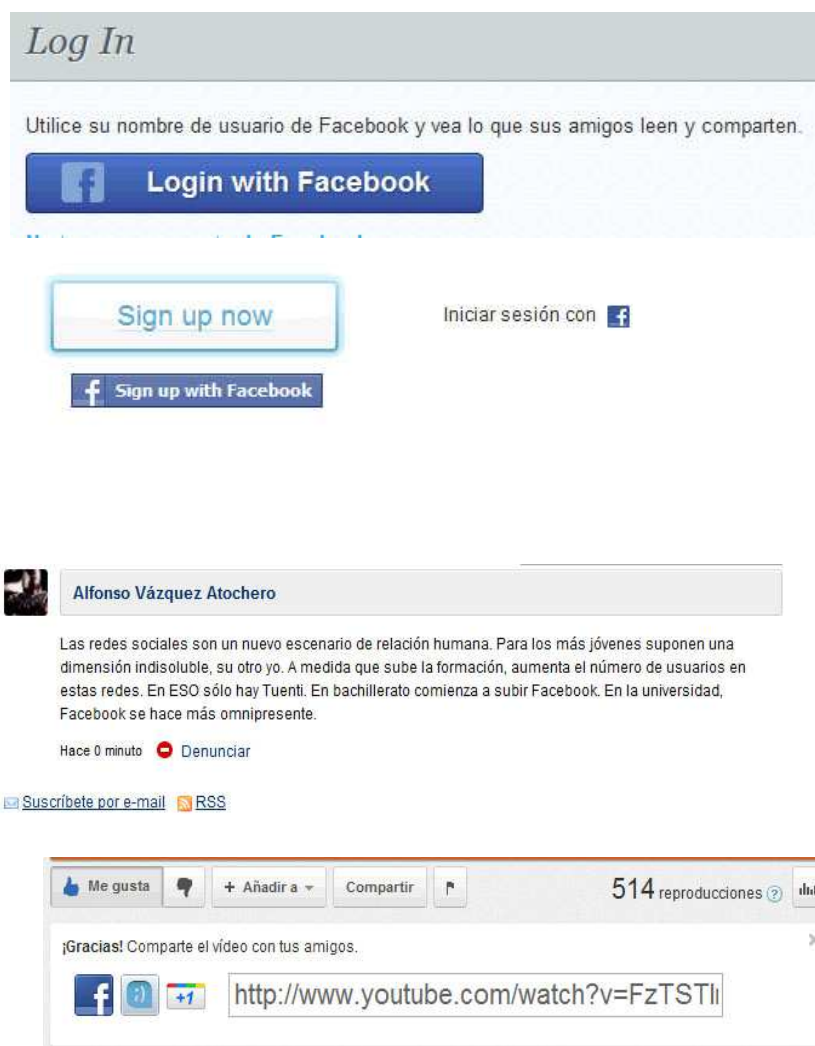
Una vez que accedemos a un medio social en la red, la identidad digital se encarna, si podemos utilizar este verbo al hablar de un entorno digital, en el avatar, elemento que varía de una comunidad a otra y que inicialmente era una imagen para los usuarios de foros y juegos de rol⁶. En las comunidades más actuales, orientadas hacia una dimensión menos jugable y con más interacción social, además de la foto, el avatar lleva un nombre de usuario por el que poder ser localizado y una frase o estado. La progresión en la manera de identificarse ha ido evolucionando al mismo tiempo que lo ha hecho la propia red, y si en un primer momento bastaba con un nick para acceder a una sala de chat, que más bien servía para ocultar la verdadera identidad del usuario y mantenerlo en el anonimato mientras adquiría una personalidad ficticia, los avatares actuales suponen una tarjeta de presentación en pocos caracteres, que algunos usuarios se esfuerzan en mantener actualizada. Esta presencia en la red es preciso mimarla, a la manera de cada cual. En el caso de las comunidades más importantes, el avatar trasciende fuera de la misma y se exporta a interacciones en otros espacios. Así, los usuarios de Facebook pueden comentar en periódicos, etiquetar vídeo en Youtube o subir documentos a scribd o slideshare con el mismo perfil. Una vez realizada la acción, todos los contactos en Facebook pueden seguirla y acceder a ella desde el muro de su “amigo”. Por otra parte, los que accedan directamente al medio concreto, podrán ver los datos del creador del comentario o documento, pudiendo comunicarse con él en los términos que haya definido en Facebook. Por lo tanto, el avatar de Facebook se convierte en una especie de pasaporte que permite a sus usuarios navegar por los medios sociales con una sola identificación, sin necesidad de crear múltiples cuentas de usuarios y perfiles. Esta unificación, peligrosa y monopolista si se quiere, ha simplificado y homogeneizado la tendencia de crear múltiples perfiles como ocurría hace unos años tras la expansión de las comunidades virtuales.

⁶ En el marco del hinduismo, un avatar es la encarnación terrestre de un dios, en particular Visnú.

Los jóvenes son conscientes de la importancia del avatar, y a medida que la vida digital se va convirtiendo en otra dimensión del ser humano, se va dotando progresivamente de más realismo y se transforma, como comentábamos en párrafo anterior, en un IDD⁷, en un pasaporte para la experiencia digital. Evidentemente, existen las identidades fingidas, creadas por aquellos usuarios que por uno u otro motivo prefieren permanecer anónimos, de las que nos ocuparemos más adelante. Sin embargo, nos interesa la primera opción, la de la universalidad de la identidad digital por el cambio paradigmático que suponen. Como representamos en el gráfico XII, algo más de un 79% de la muestra afirma que se fija en los avatares de sus contactos, cifra que aumenta hasta un 90% cuando se pregunta si lo consideran importante. Un 34% cambia su estado a diario y un 50% semanalmente. Sólo una persona afirma cambiarlo con menor frecuencia. Los porcentajes están extraídos sobre el total de la muestra, con lo que el 7% de NS/NC corresponde a informantes sin conexión.

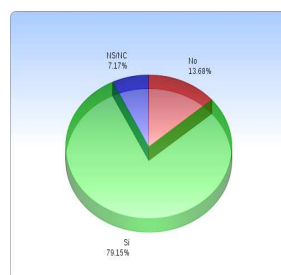
⁷ ID: Identity Document (siglas de uso frecuente).

IDD: Identity Document Digital (siglas propuestas para esta nueva dimensión humana).

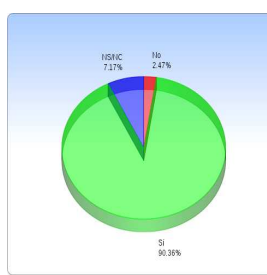


Un perfil de Facebook es el pasaporte a la vida digital. Con él se puede participar en numerosos medios sociales sin necesidad de crear multitud de perfiles, generando una convergencia identitaria que simplifica la navegación por la web 2.0.

¿Sueles fijarte en el
avatarde tus contactos?



¿Crees que es
importante el avatar?



¿Con qué frecuencia
cambias el avatar?

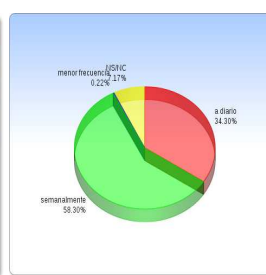


Gráfico XII

Estos datos se acentúan entre las chicas, que suelen cambiar su avatar con bastante más frecuencia y dan más importancia a la imagen digital. Pero ¿Qué se expresa en un avatar? Las chicas suelen poner como imagen de perfil fotos de ellas o con alguna amiga. Los chicos, además de poner sus fotos, suelen poner fotos de futbolistas, actores o el escudo de su equipo de fútbol. También abundan los perfiles con fotos de muñecos y animales. En cuanto a las frases de los estados, los temas más recurrentes -no olvidemos que analizamos jóvenes y adolescentes- son el (des)amor y la amistad:

- *Quiero confesar qe mi viida eres TU. 29(L)*
- *Quiero gritarle a este mundo que sin tí no soy yo*
- *Última semana sin ti :-) TE QUIERO!!!*
- *gran mediodía/tarde la que he pasado contigo! te quiero!*
- *princesita ke soy jo ke te kiero muxisimo y ke eres lo mejor te amo*
- *Te doy las gracias por ser así Elena*
- *con mi mejor compañía ;)*
- *No hay peor remedio que la soledad.*

Mezcla entre la amistad y el amor, a veces se localizan estados melancólicos, dedicados a quienes se echan de menos:

- *Cuando perdemos a alguien, su recuerdo, su amor y su esencia permanece con nosotros aun cuando haya pasado mucho tiempo tras su partida. Son ángeles que desde el cielo velan nuestros sueños y nos*

ayudan a convertirlos en una realidad. En espera de esa reunión con ellos en el cielo, viviremos aquí en la tierra bajo su eterno resplandor.

También los usuarios aprovechan para exponer sus quejas, ya sean contra su entorno próximo, sus amigos, contra sí mismo o contra el mundo:

- *een eStaa Viiidaa sOlaamenTee aii Geentee FALSA...quee ses lee va aseR.//Gentee vosotr@ss (L)..//*
- *Tanto esfuerzo para nada :S*
- *asta los.....no pdo mas kon esto.....*
- *vaya puta mierda de vidaa..... pero bueno aver qe se le ace a vivirla qe son 2 dias y qe le den a los problemas*
- *Dicen que las mujeres necesitan venir con manual de instrucción; pienso que los hombres también, pero de devolución :)*

No sólo sirve para quejarse, y hay quien agradece o comunica sus buenas noticias:

- *impotente solo espero algo de justcia...muxas gracias a tofos los k me habeis apoyado*
- *ya soy prima jejje Isaac deseando ver tu carita TeQiier*

Cuando no hay nada urgente que transmitir, hay quien utiliza este espacio para alojar sus reflexiones que, a veces son originales y otras son tópicos de tiempo atrás. A veces son más serias, y en otras ocasiones, van en clave de humor:

- *Imposible es volver a cambiar cuando ya lo has echo.*
- *COMO EN CASA ... EN NINGÚN SITIO!!!!*
- *Compartir el tiempo y la felicidad no tiene precio :)*
- *Lo más inofensivo es lo que más daño hace en la vida*
- *Hoy me han dicho que cuento las cosas estilo mono (saltando de historia en historia) aunque yo creo que es estilo internet (enlazando unas cosas con otras) jejejejeje*

Las reflexiones también pueden contener un marcado carácter social

- *al cortar el ultimo árbol,secar el ultimo río,atrapar el ultimo pez...Nos darems cuenta d qe el dinero n se puede comer!!debemos cambiar ya!*

- *Hay cosas que nunca me creeré: la existencia de los unicornios; la llegada del hombre a la luna y la muerte de bin laden*

También sirve para mostrar el entusiasmo ante la llegada de fiestas, romerías o ante la proximidad del fin de semana:

- *SAN BLAS DESFASE TOTAL!!!!!!*

- *esto hay que celebrarlo,no??? =)*

- *faltan 11 dias para mi cumpleaños y 8 pa la caldereta trankaso trankaso i mas trasnkaso la basmos a liar i bien lia*

- *Hoy de tranqui en casa,como las niñas buenas :D*

- *aaai k resakon llevo encima. Find esperam k voy a por otro cubatilla jajajaja*

Y si decíamos que el deporte ocupaba un lugar importante en los perfiles masculinos, no podían faltar alusiones al respecto:

- *La cancion de moda en las discoteca del Bernabeu es [Shqip Crackovia] Pepe Ai si eu te pego*

- *Toomaaa 4-1 !!!!!*

- *Me parece que hoy me voy a ir a correr (pero tengo que ir antes a ver a mi niña que sa roto un dedo...) a ver si con el ejercicio se me quita el dolor de cabeza y la alergia (esto es una guerra, o ellos o yo!!!)*

Asimismo hay quien utiliza el estado para hacer publicidad de sus eventos o para intentar vender algo:

- *Pinto zapatillas, camisetas, gorras y cualquier cosa que sea de tela, interesad@s por privado*

- *Esta noche @ Paradise (Aceuchal). Mi sesion será de 2 a 4. Alli os espero !*

En otras ocasiones, el estado es un reto en sí, aportando un aspecto lúdico:

35T3P3QU3Ñ0T3XT05IRV34P3N45P4R4D3M05TR4RC0M0NU35TR4
C4B3Z4PU3D3H4C3RC05A51MPR3510N4NT35!P0N4T3NC10N!4L
PR1NC1P1035T4B4M3D10C0MPL1C4D0,P3R03N35T4L1N345U
M3NT3V4D3C1FR4ND03LC0D1G0C4514UT0M4T1C4M3NT3,S1M

P3N54R MUCH0, C13RT0? PU3D3 QU3D4R B13N 0RGULL050 D3 35T0!
5U C4P4C1D4D M3R3C3 uN45 F3L1C1T4C10N35!⁸

En general, la ortografía y la gramática no son muy respetadas, y en ocasiones, cuesta creerse lo que transmite el estado:

- *bchillerato aprova0 aora a por selectividad, te kiero xati*

Tras el avatar, hay dos factores a tener en cuenta: los álbumes de fotos y el número de amigos. Ambos son importantes para obtener visitas. Por ello, los diferentes álbumes de fotos se convierten en auténticos books de modelos, en guías de viajes o exhibiciones. Las fotos pueden reubicarse en carpetas, pero el sistema⁹ discrimina por defecto dos carpetas principales, unas con las fotos donde aparece el usuario (*fotos en las que salgo*) y otras las fotos que ha subido (*subidas por mí*). En las fotos se pueden añadir tags o etiquetas de las personas que aparecen en ella. Así, cada persona etiquetada en una foto subida por un contacto, acumulará esa foto en la carpeta «*fotos donde salgo*». No tiene que ser necesariamente una foto personal, ya que se suelen subir fotos de actores, cantantes o deportistas. Además se suben fotos de hobbies (caza, caballos...) o fotos con mensajes en texto. Los chicos suelen subir menos fotos que las chicas. Ellas son más propensas a subir sesiones de fotos, todo es válido con tal de atrapar visitas. De todas maneras, cuando un usuario – más frecuentemente usuaria- sube 11.000 fotos debidamente clasificadas en carpetas, y se toma la molestia de etiquetar (taggear) a sus contactos, espera que esas fotos sean vistas.

Otra tendencia generalizada es tener cada vez más amigos, con lo que los usuarios aceptan indiscriminadamente las peticiones de amistad que llegan, o lanzan ellos mismos peticiones a amigos de amigo. La identidad permite forjarse una reputación. No basta con subir fotos o conectarse a diario. Es necesario

⁸ Este pequeño texto sirve apenas para demostrar como nuestra cabeza puede hacer cosas impresionantes! Pon atención! Al principio estaba medio complicado, pero en esta línea su mente va descifrando el código casi automáticamente, sin pensar mucho, cierto? Puede quedar bien orgulloso de esto! Su capacidad merece unas felicitaciones!

⁹ En este caso hablamos de Tuenti. Cada portal tiene sus peculiaridades.

tener amigos o, al menos, visitas. Una de las medidas del estatus de cada usuario es el número de visitas recibidas. En Tuenti, comunidad estrella para los adolescentes extremeños donde se dan cita casi el 90% de los informantes, justo debajo del nombre de usuario y al lado de la foto, aparece el número de visitas del perfil. Como el contador es privado y sólo lo ve el usuario, cuando se rebasan cifras simbólicas -1.000, 5.000- los usuarios suelen hacer capturas de pantalla y subirlas como foto en la que se etiquetan sus amigos. A más amigos más prestigio. A pesar de las opciones de privacidad que ofrecen estos espacios sociales, muchos usuarios aún no bloquean el acceso a sus páginas, lo que hace aumentar el contador de visitas como hemos comentado anteriormente. Mas de la mitad de los entrevistados afirman tener entre 200 y 300 contactos y algunos llegan a más 500, aunque otros prefieren andar con más precaución en el ciberespacio: *tengo 45 amigos, no más, porque no agrego por agregar como muchos hacen. Soy prudente* [informante 428, chico, 18 años]. Un 75% declara que suele conocer en persona a todos sus contactos, pero algo más de la mitad defienden que se pueden hacer buenos amigos a través de las comunidades virtuales. *Yo creo que sí puedes hacer buenos amigos por Internet. De hecho yo conocí a mi novio por Messenger. Me pasó su mail un amigo común. Charlamos mucho y después decidimos conocernos y ya llevamos dos años juntos* [SP, chica, 18 años, en grupo de discusión].

Pero subir fotos, ver las de los contactos, comentar, buscar amigos... requiere un esfuerzo ¿Cuánto tiempo es necesario para mantener activa la vida digital? Casi la mitad de los informantes se conecta a Internet a diario, y entre estos, la mayoría lo hacen con varias conexiones al día. La frecuencia de conexión por parte de las chicas es ligeramente superior. Los que no se conectan a diario, suelen hacerlo semanalmente, y un pequeño grupo no suele conectarse a Internet (Gráfico XIII). ¿Y cuánto tiempo hay que pasar en las sesiones de las comunidades virtuales? (Gráfico XIV) Partimos de que el pequeño grupo de no conectados aumenta. Antes nos interesábamos por las conexiones a Internet, y ahora especificamos accesos a comunidades virtuales, con lo que el número aumenta ligeramente ya que *a toda la gente no le gusta el Facebook y el Tuenti* [informante 11, chico, 15 años]. La mayor parte de los *online* pasa sobre una hora en sus conexiones y un grupo nutrido pasa dos horas. En estos parámetros hay igualdad entre chicos y chicas, pero cuando aumentan las horas, las chicas se hacen las dueñas de la red, hasta tal punto de que en 4 horas hay un solo chico frente a siete chicas y en 5 horas tenemos a dos chicas. Es curioso que en el grupo de no conectados también haya más chicas, lo que nos lleva a pensar en dos fenómenos que enfrentan los datos gráficos: por un lado las chicas tienden a estar más protegidas por sus padres, de ahí su mayor

representación en no conectados y por otra parte las chicas suelen ser más comunicativas que los chicos, lo que explica la gran cantidad de tiempo que pasan en entornos digitales. *Yo paso mucho tiempo charlando y viendo fotos en Tuenti. Para que no se enteren mis padres, pongo el despertador a las 2 o a las 3, cuando ya estén dormidos, y me paso toda la noche conectada* [MC, chica, 16 años, en grupo de discusión]

No podemos establecer diferencias significativas entre ciudad y pueblo, excepto la tratada anteriormente que nos dice que hay un menor número de conectados en entornos rurales respecto a las áreas urbanas. Sin embargo, la descripción que hemos realizado en cuanto a frecuencia y duración de las conexiones se puede aplicar indistintamente a los *online* de ambos entornos de población.

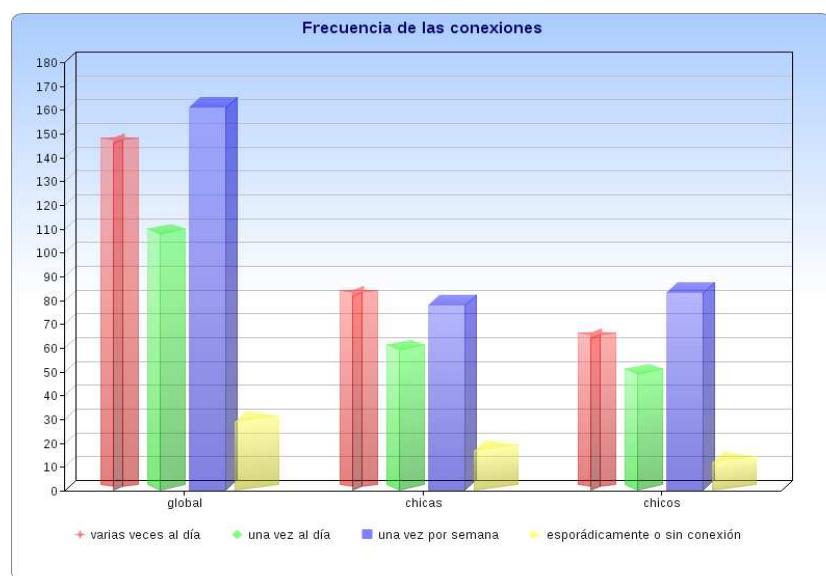


Gráfico XIII

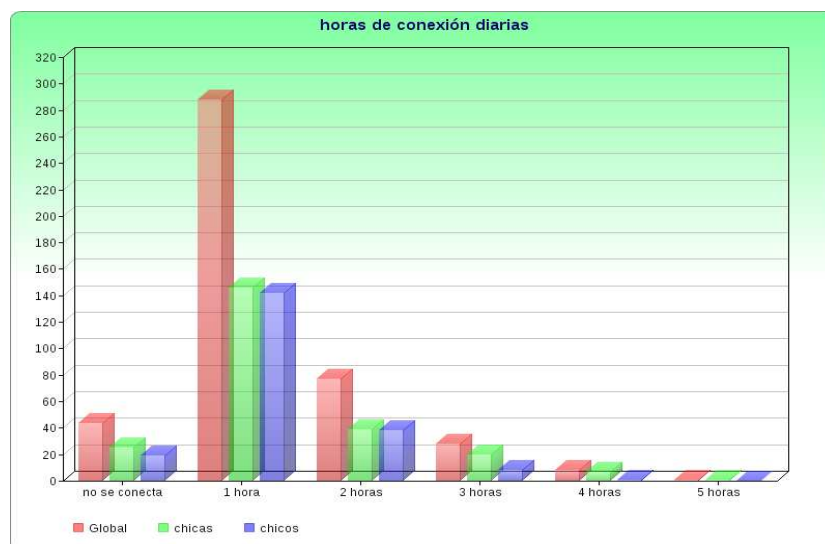
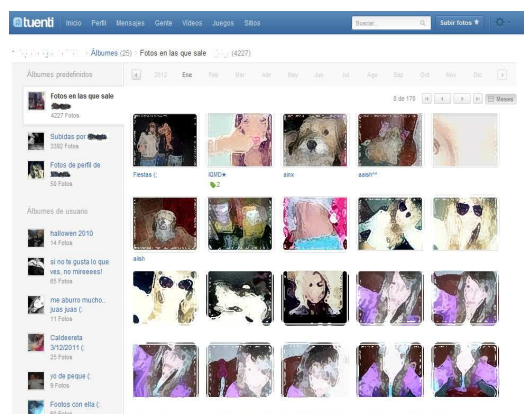


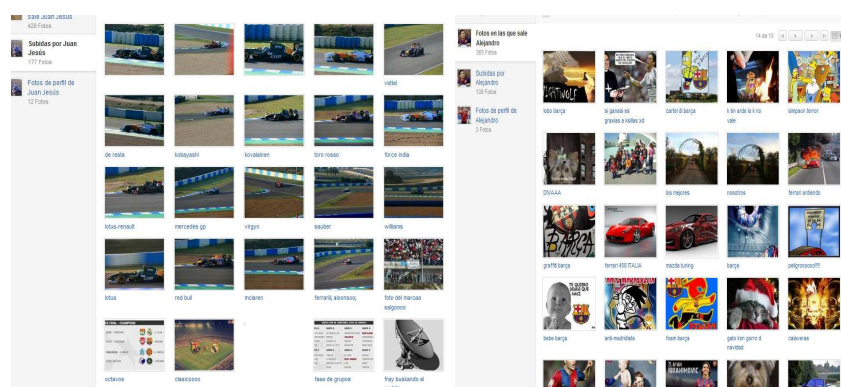
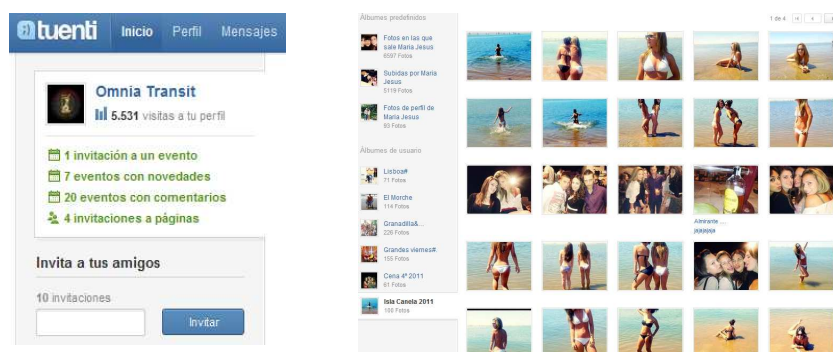
Gráfico XIV

Hemos visto que los jóvenes pasan bastante tiempo en medios sociales, pero ¿Dónde es más fácil hacer amigos? ¿Puede Internet sustituir el *vis-à-vis*? Un 60% prefiere los métodos tradicionales, ya sea por desconfianza o por miedo a la falta de sinceridad de quien se oculta -al tiempo que se muestra- al otro lado de la pantalla: *Internet no me gusta para hacer amigos porque nunca sabe con quien estás hablando* [informante 263, chica, 17 años]. *Prefiero la vida real, en Internet se dicen muchas mentiras* [informante 229, chico, 17 años]. Un 20% afirma moverse sin problemas en los dos espacios, puesto que *Internet es un buen medio de comunicarse. Hacer nuevas amistades, tener novia-o y hacer nuevos colegas. Tener buen perfil para que te acepten, pero eso sí, tal y como eres* [informante 23, chico, 12 años]. La red también ofrece la oportunidad de mantener contacto con gente que está fuera o conocer gente que está lejos: *conozco a mucha gente que está muy lejos y gracias a Internet puedo seguir contactando con ellos* [informante 141, chica, 13 años]. El 20% restante se muestra optimista con las nuevas tecnologías a la hora de relacionarse, ya que la pantalla puede dar seguridad en según qué casos: *dentro de Internet no tienes vergüenza* [informante 284, chica, 14 años]. Lejos de mentir,

como expresaban los informantes 263 y 229, este otro yo que genera la pantalla es la faceta que, por timidez, muchos no son capaces de mostrar en otros espacios menos acogedores: *a mi me gusta conocer a gente por Internet porque en la calle o en clase me cuesta más relacionarme. Cuando estoy delante de la pantalla tranquilo en mi casa me siento más cómodo que en el instituto o haciendo botellón* [AL, chico, 18 años, en grupo de discusión]. ¿Puede esta calma tecnológica convertirse en un espejismo que nos aleje de la vida en carne y hueso? Un 55% cree que Internet puede llegar a crear aislamiento y una separación con el mundo real. Este porcentaje sube a un 60% en ámbito urbano y decae a un 48% en entorno rural. Una informante que afirma pasar de cuatro a cinco horas al día en Internet nos previene de un uso excesivo: *Internet es bueno para mantener contacto con las personas de forma gratuita, como forma de entretenimiento y herramienta para buscar información. Pero no hay que abusar de él, pues resulta muy adictivo* [informante 31, chica, 15 años]. Mientras otros prefieren liberar a la red de toda culpabilidad, achacando la problemática a la persona, y no a la máquina: *el aislamiento depende de la persona y de la situación que viva* [informante 277, chica, 17 años].



Hay usuarios que trasladan su vida a la red y suben miles de fotos trasladando su cotidianeidad a la red.



El número de visitas se convierte en elemento de estatus. Los chicos suben más fotos de deportes y otras aficiones. Las chicas prefieren subir fotos propias. Las fotografías ayudan a conformar la imagen digital.

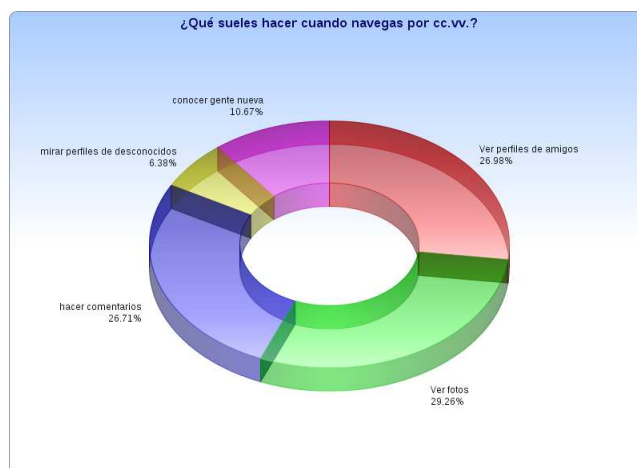


Gráfico XV

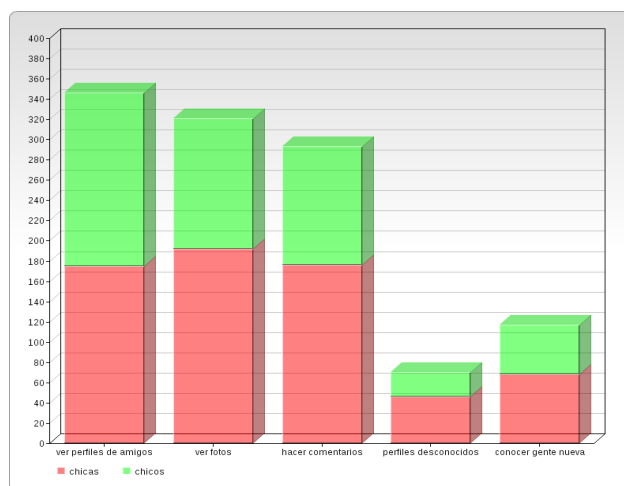


Gráfico XVI

¿Qué ofrecen las comunidades virtuales para que una persona pueda pasar cinco horas al día delante de la pantalla o levantarse a escondidas de madrugada para conectarse? ¿Cuál es ese componente tan atrayente al que no podemos renunciar? Hay gente que no puede resistirse a la tentación como una chica que afirma que *soy una friki de Internet. Llevo tres años sin salir de casa* [informante 150, chica 16 años]. Ante un conjunto de cinco acciones propuestas, la actividad favorita es *ver fotos*, seguida de cerca por *ver los perfiles de los amigos* y *hacer comentarios o chatear*. Menos populares son *conocer gente nueva* y *mirar perfiles de gente desconocida* (Gráfico XV).

La distribución por sexos (Gráfico XVI) apunta de nuevo a un uso más generalizado de los medios sociales por parte de las chicas, que llega al extremo en *ver perfiles de gente desconocida*, donde duplica a la cifra de chicos aficionados a la misma actividad. De nuevo vuelve a repetirse esa faceta social más marcada en ellas, más dispuestas a utilizar la red como escenario social que trasciende la representación digital del entorno inmediato. Pero si buscáramos resumir estas cinco tendencias, podríamos decir que la red ofrece, a través de una interfaz única, uno de los aglutinantes básicos del ser humano según Robín Dumbar: el cotilleo. Es decir, a fin de cuentas, no es nada nuevo. Es una actividad frecuente en los homínidos desde los tiempos de la sabana que ha sabido adaptarse al marco digital. Además, ahora es más fácil, pues los estados, secretos a voces, permiten expresar sentimientos, pero también saber cómo están y qué piensan los contactos. Y todo ello sin necesidad siquiera de preguntar, basta con mirar los perfiles, de tal manera que las redes se convierten en un escaparate, en una proyección digital del yo. A veces una proyección real o ajustada a lo que es la vida fuera de la pantalla. Otras veces, permitiendo la creación de un yo alternativo. Nos encontramos, pues, frente a un espacio que permite al usuario tener su momento diario de fama, haciendo un ejercicio de narcisismo y, en cierta manera, un exhibicionismo de la vida privada. Pero una gloria evaluable al momento por cientos de “amigos”.

El poder del teclado y la pantalla al servicio de la cotidianeidad, al servicio de cotilleo. Por ello, si tuviéramos que dar una respuesta a la pregunta que encabeza esta página, podríamos responder con un nuevo acrónimo: **teclllear**, el arte de **teclear** y **cotillear**.

Y tras hablar en este epígrafe sobre la identidad y la amistad, vamos a concluir con un tercer punto: las amenazas externas. No nos ocuparemos ahora de la dependencia de Internet, al considerarla una amenaza interna, sino de los peligros que puedan proceder desde el exterior, ya lleguen directamente a través de la red o ya sea esta un espacio que facilite información a terceros que sea

utilizada para perjudicar a un usuario. A pesar de que la legislación española, en línea con la europea, no permite que lo menores de 14 años tengan acceso a las comunidades virtuales, lo cierto es que esta normativa se incumple claramente. De hecho, la mayoría de los padres desconocen esta normativa y el alcance que tiene, como nos recuerda Miguel Comín, director de la Fundación Alia2¹⁰: *los padres se sorprenden, no saben que en España es ilegal que un niño menor de 14 años esté en una red social sin autorización, y que ellos son los responsables*¹¹. Por mucho que Tuenti o Facebook se empeñen, siempre habrá formas de saltarse los controles de edad establecidos. Facebook, por ser abierta y porque cada persona podría crear tantos perfiles como quisiera, lo tiene más complicado. Pero Tuenti, más orientada al consumo adolescente y en la que sólo se puede entrar por invitación -cada miembro tiene diez invitaciones- tampoco ha encontrado el método eficaz para cumplir escrupulosamente la ley. Chicos y chicas con 12 y 13 años, incluso menores, aunque no recogidos en esta investigación, campan a sus anchas por esta última (Facebook, si sigue existiendo, les interesará cuando crezcan).



Internet cambiará motivaciones, actuaciones y respuestas, porque no es sólo un puñado de información. Internet es una manera de vivir el tiempo que tenemos. La cantidad de vida que guarde Internet dependerá del grado de socializabilidad que consiga.

Imagen: Revista *Anestesia*. Semanario de humor de *La Mañana de Córdoba*

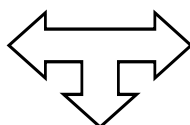
<http://www.lmcordoba.com.ar>

¹⁰ <http://www.alia2.org>

¹¹ ¿Son seguras las redes sociales para los menores?, por Cecilia Jan | 01 de julio de 2011 <http://blogs.elpais.com/mamas-papas/2011/07/son-seguras-las-redes-sociales-para-los-menores.html>, consultado en octubre de 2011.

AMENAZAS EXTERNAS

- * Suplantación de identidad
ocultación de identidad
- * Ciberacoso o cyberbullying
- * Child Grooming
- * Sexting



AMENAZAS INTERNAS

- * Dependencia
- * Procrastinación
- * Analfabetismo
digital (Brecha)

PERCEPCIÓN

- * ¿Cómo perciben los usuarios su experiencia digital?
- * ¿Son consecuentes de su vulnerabilidad?
- * ¿Toman las medidas pertinentes para un uso fructífero de la red?

Como hemos visto en las páginas anteriores, los usuarios de estas comunidades pasan bastante tiempo online, llegando a tener, en algunos casos, una vida paralela. Al ir conformando una identidad digital, los usuarios depositan en las redes gran cantidad de información entre comentarios y fotos, sin ser conscientes del alcance de lo que están haciendo. Enrique Múgica, el que fuera defensor del pueblo, afirma que *los usuarios de las redes proporcionan numerosos datos de carácter personal sin conocer en muchas ocasiones a ciencia cierta ni el destino final de esa información ni los peligros reales que su difusión conlleva*¹². ¿Por qué puede llegar a ser peligroso es esta tendencia de subir y subir cosas a la red? Cualquier información albergada en los medios sociales toma vida propia y deja de ser controlable desde el primer momento, y pasa de ser privada a ser dominio casi público. Muchos jóvenes, a pesar de los controles de privacidad de las comunidades, no activan ninguno de estos filtros y cualquiera puede navegar por sus perfiles. Pero es que incluso aunque estén activados, una foto en la que se etiqueta a un contacto pasa a poder ser vistas por todos los contactos de ese contacto y así sucesivamente. Se produce por lo tanto una retroalimentación de etiquetado que hace que ese documento sea fácilmente accesible por una cantidad impredecible de gente.

¹² *Tuenti borra 35.000 perfiles de menores*, EL PAÍS - Barcelona - 23/06/2010
http://www.elpais.com/articulo/tecnologia/Tuenti/borra/35000/perfiles/menores/elpepatec/20100623elpepatec_3/Tes, consultado en octubre de 2011

Pero ¿Cuál es el problema de que estos documentos circulen libremente? Los usuarios, sobre todo femeninos, tienden a subir gran cantidad de fotos. Como a medida que se usa se va cogiendo más confianza y tranquilidad con el nuevo entorno digital, poner cada vez más fotos se convierte en algo cotidiano. Para que un usuario llegue 11.000 fotos, es necesario subir una veintena diaria, algo fácil para alguien que pasa 3-4 horas al día en la red, sobre todo si se dispone de teléfonos inteligentes con conexión a Internet. Esto llega a generar un rastro totalmente definido en la red, fácilmente descifrable por cualquiera que se interese por ello. El dejar esta huella en la red comienza a ser peligroso en sí mismo, al haber personas que podrían utilizarlos para fines ilícitos, pudiendo llegar a poner en riesgo al usuario. Además se suele añadir la circunstancia agravante de que en muchos casos los padres nos son conscientes del alcance de estos nuevos medios, que no conocen ni dominan. Por ello, y ante la imposibilidad de mantener un control exhaustivo sobre las conversaciones y movimientos de los adolescentes, la mejor opción, tal vez la única, es educar, concienciar y enseñar a usar el sentido común.

Falta de esta formación, si observamos cualquier periódico, veremos que este tipo de amenazas están cada vez más extendidas, tanto entre menores como en adultos. De igual manera, también podemos diferenciar entre adultos y menores al estudiar al ente generador o emisor de la amenaza. Podemos intentar clasificar estas amenazas externas en cuatro categorías, suplantación y ocultación de identidad, Ciberacoso o ciberbullying, Grooming y sexting:

Suplantación de identidad: Se usurpa la identidad de una persona para después desprestigiarla, utilizando su cuenta de usuario, para cometer acciones deleznales, desde autoataques (para dañar la imagen de la víctima), a insultos a terceros a actos delictivos con el fin de arrojar la culpabilidad sobre el usuario usurpado (como el ciberacoso, el grooming y hasta robo de datos bancarios). Esta segunda variante de ataque a terceros también se lleva a cabo con la ocultación de identidad, o creación de un perfil falso. Se prescinde de la dificultad de robar una identidad existente y se diseña una a partir de cero, con las características deseadas. Este es el caso de 'Laura', quien a través de Tuenti contactaba con adolescentes. Tras enviarles fotos desnuda, solicitaba lo mismo a los chicos. Si no lo conseguía, los amenazaba y coaccionaba. Tras una investigación policial, Laura resultó ser un hombre de 24 años¹³, con lo que

¹³ Detenido un hombre por corrupción de menores tras una denuncia en Badajoz, redacción, 1/2/12

además estaríamos hablado de *child grooming*. A veces, los infractores son menores, como el caso en que un menor robó la cuenta de un compañero de clase y la utilizó para calumniar a terceros en nombre de la víctima¹⁴. Aquí además nos encontraríamos con una situación de ciberbullying. Y a veces, son también menores que actúan contra adultos, normalmente contra docentes, como ocurrió en un instituto de Huelva, donde dos alumnos robaron los datos de acceso a varios sitios web de algunos de sus profesores¹⁵. No obstante, no todos los perfiles falsos son ilícitos y malintencionados. Jimena es un personaje ficticio en Tuenti, creado por dos chicas como pasatiempo. *Nos hemos inventado el perfil para charlar con tíos de otros lugares. Subimos fotos que llamen la atención, un poco subidas de tono, y conseguimos muchos amigos. Jugamos, chateamos y les damos caña. Cuando nos piden el teléfono o quieren quedar con nosotras, les damos largas* [MM, chica, 17 años y SC, chica, 17 años en grupo de discusión].

Ciberacoso o ciberbullying: Consiste en la digitalización de una práctica ya usada en entornos físicos. El típico abusón ahora no tiene que insultar o golpear físicamente a su víctima: puede ofenderlo online o subir fotografías comprometedoras a la red y así hacer pública su dominación sobre el acosado. Este caso, víctima y verdugo suelen pertenecer a grupos de edad próximos, como nos cuenta la orientadora de un centro de un pueblo de 7.000 habitantes entre Sevilla y Badajoz: *M es un chico muy tímido. No se relaciona casi con nadie y en casa está sobreprotegido. Sin embargo la comunicación con los padres no es buena, el chico se encierra en sí mismo. Sus compañeros lo perciben como el elemento más débil y han fijado su ira en él. No tenemos pruebas, pero a veces los han grabado en el patio o en la calle y lo suben a Internet y lo insultan*. [MM, orientadora de instituto, 37 años, en entrevista].

<http://www.hoy.es/20120201/local/badajoz/detenido-hombre-corrupcion-menores-201202011056.html>, consultado en febrero de 2012.

¹⁴ La Policía esclarece en Badajoz un caso de “ciberacoso” entre menores, Badajoz, 10 agosto 2011 (EFE).

http://www.hoy.es/agencias/20110810/local/badajoz/policia-esclarece-badajoz-caso-ciberacoso_201108101313.html, consultado en enero de 2012.

¹⁵ Detenidos dos alumnos por espiar a sus profesores con un programa informático, Europa Press, Huelva, 6/feb/2012

<http://www.europapress.es/andalucia/huelva-00354/noticia-detenidos-dos-alumnos-riotinto-acusados-espiar-profesores-programa-informatico-20120206150814.html>, consultado en febrero de 2012.

*Child Grooming*¹⁶: En este caso es un adulto el que se hace pasar por un menor e intentar tomar confianza para una acercamiento progresivo. El *grooming* se apoya en una usurpación de identidad o en una falsificación previa de una cuenta por parte del victimario, con la que poder iniciar una trama que le permita ocultar sus intenciones. Es el caso de una chica de Conil, de 16 años, que entabló «amistad» con uno de sus contactos en Tuenti. Aunque todo comenzó bien, terminó acosándola y extorsionándola bajo amenaza de hacer públicas imágenes comprometedoras que había obtenido ganándose su confianza, si no acudía a una cita. Su contacto, un hombre de 33 años, la agredió sexualmente en la cita¹⁷.

Sexting: La palabra es un neologismo, contracción de *sex* y *texting*. El término ha comenzado ya a españolizarse con el vocablo sexteo. Inicialmente era el envío de contenidos eróticos o pornográficos por sms. Con la evolución de los dispositivos móviles, se ha ido sustituyendo el texto por imágenes y, posteriormente, por vídeo. Inicialmente el sexting no es delictivo, pero el mayor problema que presenta esta práctica, es la pérdida de control del fichero una vez enviado. Si el fichero es colgado en Internet, puede propagarse con gran velocidad, pasando a dominio público en cuestión de segundos. Si la relación se rompe, el amante despedido puede utilizar los documentos con fines de desacreditar al otro. Una chica nos cuenta la mala experiencia de una de sus amigas y que conmocionó a los vecinos de la localidad donde vivía, un pueblo de unos 15.000 habitantes del sur de Badajoz. *Ella conocía a MS desde hacía años, pero comenzaron a salir hace dos. A nosotras no nos caía bien, era un poco bobo. Les gustaba calentarse por teléfono y ella le envió un video en el que aparecía desnuda. Él lo reenvió a dos amigos. Después se fue extendiendo por todo el instituto y después por todo el pueblo. Lo pasó muy mal. Sabía que medio pueblo la había visto desnuda, se sentía vigilada y humillada*

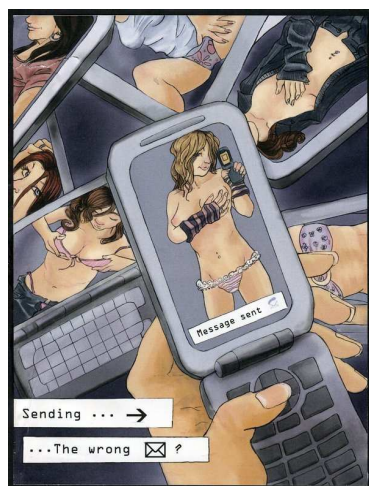
¹⁶ Es un termino que se presta a confusiones ya que su uso principal se refiere al acicalado social de los animales. En inglés, para diferenciarlo del significado original se suelen utilizar los términos *child grooming* o *internet grooming*.

¹⁷ *Detenido un hombre acusado de violar a una menor que conoció por Internet*, P. E. - Cádiz - 09/02/2010

http://www.elpais.com/articulo/sociedad/Detenido/hombre/acusado/violar/menor/conocio/Internet/elpepusoc/20100209elpepusoc_4/Tes, consultado en enero de 2012.

cada vez que salía a la calle. Al final sus padres decidieron mudarse a otro sitio para ver si podía rehacer su vida [MM, chica, 17 años en grupo de discusión].

Pero además de clasificar estos peligros, nos interesa conocer la percepción de los jóvenes ante ellos y saber si cuentan con herramientas y estrategias para solventar una situación de peligro. Las chicas, más partidarias del uso de las comunidades virtuales y más presentes en estos espacios, son las que más peligro pueden correr. Remitiéndonos al total de la muestra, un 8% afirma haberse sentido amenazado alguna vez, y cabe suponer que, del 7% que prefiere no contestar, una parte importante habrá tenido, al menos, alguna experiencia desagradable, como nos cuenta este chico, aunque él no se incluya en este 8%: *Hay veces que engañan, aunque a mí nunca me ha pasado, te insultan si no les pones la cam o le enseñas algo por la cam* [informante 254, chico, 14 años]. Entre aquellos que se han sentido amenazados, la mayoría, un 72%, son chicas y, entre ellas, las más afectadas tienen entre 16 y 17 años, aunque también las hay con 12, 13 o 14 años en la misma situación. El lugar de residencia no condiciona el hecho, que afectan igualmente a las cibernautas de ciudad y de zonas rurales. En el caso de los chicos, de igual manera la edad de los acosados se sitúa principalmente entre los 16-17 años. Sin embargo, aquí el lugar de residencia sí es condicionante, y un 60% de los afectados viven en zona urbana.



Las redes sociales han revolucionado Internet, y el sexo es un motor con fuerza en las comunidades virtuales. El sexting es una tendencia en alza. Inicialmente era el envío de contenidos eróticos o pornográficos por sms. Con la evolución de los dispositivos móviles, se ha ido sustituyendo el texto por imágenes y, posteriormente, por vídeo. El objetivo era claro: alcanzar un climax virtual que propiciara un encuentro físico.

Imagen:

<http://www.laurenbriedenbaugh.com/color-illustrations/digital/5226154>

No es que la red sea más peligrosa que la calle. Como un producto social que es, cada uno de sus usuarios puede aportar lo mejor de sí, pero también lo peor. Por lo tanto, dentro y fuera de la red, lo mejor es aplicar el sentido común, aunque el conocimiento es la mejor opción para una navegación segura. Por ellos, cabe plantearse la cuestión de si nuestros jóvenes sabrían a quien acudir en caso de ayuda. Un 80% afirma saber donde recurrir, respondiendo la mayoría que acudirían primero a sus padres. Otros afirman que apelarían directamente a las fuerzas de seguridad (Guardia civil /policía nacional). Unos pocos se conformarían con hablar con sus amigos e intentarían solucionarlo de manera individual.

Pero ¿Es común ese sentido al que nos referíamos anteriormente? Voltaire afirmaba que era un sentido nada común. Y a esa conclusión podríamos llegar al reflexionar sobre las respuestas de nuestros informantes. Un 25% afirma haber quedado con alguien que ha conocido en una comunidad virtual, aunque la mayoría afirman que lo hacían habiendo avisado antes a sus amigos de la cita. El 60 % de los que acudirían a una cita a ciegas son chicos, mayoritariamente de 15 a 16 años. Entre las chicas, las osadas que asistirían a este tipo de citas tienen entre 16 y 17 años y son más propensas las de ciudad que las de zona rural, factor que también se repite en los chicos.

Algunos informantes no dudan en mostrar su temor por estas amenazas, como esta chica, que afirma tener pocos conocimientos de informática y que nos dice que *Tuenti lo podrían quitar, porque sólo trae problemas. Ni tengo ni quiero ni me interesa. El tuenti y eso son cosas muy malas.* [informante 142, chica, 12 años]. Igualmente radical y ajustado al axioma popular que afirma que quien evita la ocasión evita el peligro, este chico nos dice que *nunca me conecto a ccvv y creo que así nunca pasará nada. Y si me conecto es con precaución* [informante 332, chico, 13 años]. Otros, más concienciados, a pesar de no estar interesados por los sitios sociales, son conscientes del problema que podría suponer la usurpación de identidades: *Pues que no me parece bien que se metan personas que no conozcas y se hagan pasar por tus amigos. Además, no me gusta para nada el ordenador* [informante 126, chica, 16 años].

Sin embargo, la mayoría apuesta por un uso moderado, al menos sobre el papel, ya que una cosa es la proyección del pensamiento y otra es la acción. Hay quien aboga por la precaución y el sentido común: *Internet es un buen medio para comunicarse aunque en cierto modo también es peligroso por los engaños. Hay que saber utilizarlo con cabeza y no confiarse demasiado con personas que no conocemos o que acabamos de conocer en alguna página. También es bueno para buscar información y hacer trabajos* [informante 222,

chica 18 años]. Otros se muestran animados con las potencialidades que ofrece la red aunque condenan el uso no transparente de la misma, proponiendo limitaciones para aquellos que hagan un uso ilícito para que el conjunto de usuarios no se vea perjudicada por sus acciones: *Internet es genial e interesante, pero hay mucha gente rara, mentirosos y depravados y a esa gente se le debería de poner un tope* [informante 151, chico, 17 años]. Una chica nos concreta una posibilidad para el tope citado por el anterior: el cierre de los perfiles sociales en aquellos usuarios que molesten o perjudiquen a otros: *Internet es muy eficaz, pero habría que quitarle el tuenti a mucha gente que se hace perfiles falsos* [informante 152, chica, 18 años].

Otra chica cuenta que es necesario un cierto control, aunque reconoce que es complicado encontrar un método que satisfaga a todos, por lo que anticipa que quizás el primer filtro sea el propio uso responsable de cada usuario: *sólo creo que deberían controlar Internet de alguna manera (aunque creo que es bastante difícil). No hay que intentar controlar a los niños/as, y que en verdad, si quieren entrar en ciertos sitios, entrarán. Realmente estamos adentrándonos en un gran problema social, cambiará la forma de pensar y actuar de los jóvenes. Crea mucha adicción, lo peor es que pocos lo reconocen. Nos creemos que es algo seguro, mandamos fotos todos los días, damos datos... algo que no sólo está mal, sino que es muy peligroso, y aunque muchos lo sabemos, lo hacemos* [informante 378, chica, 17 años].

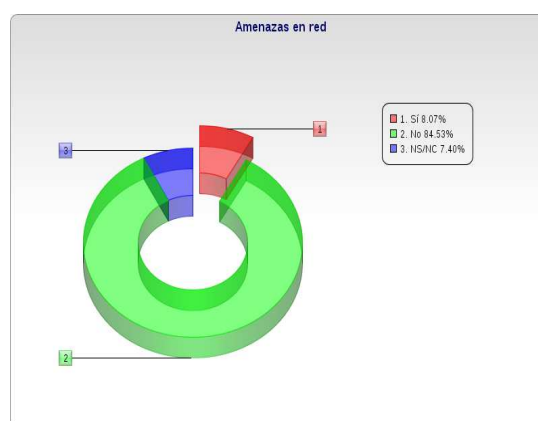
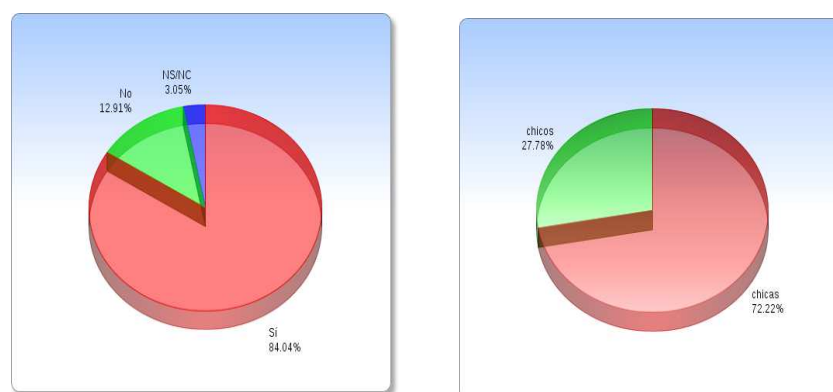


GRÁFICO XVII: ¿Te has sentido amenazado alguna vez?



XVIIbis: distribución de acoso por sexos

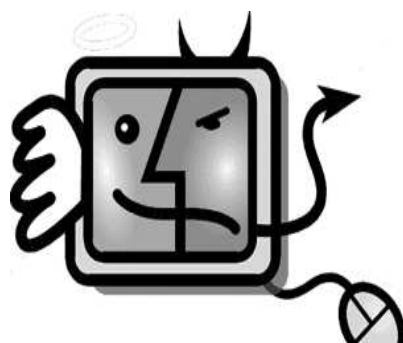
GRÁFICO XVIII: ¿Sabrías a quién recurrir?

En el otro extremo están los apasionados de las comunidades, que creen que nada le puede pasar, como esta chica que afirma que *hay que ser algo corto para dejarse acosar por Internet las estafas que cuentan* [informante 235, chica, 19 años]. Aunque es cierto que se pueden encontrar peligros en el ciberespacio, no por ello podemos prescindir por temor de las ventajas que nos ofrece. La mejor arma para navegar seguros es, lejos de creerse por encima del bien y del mal, un uso responsable.

Para concluir con las amenazas que podemos encontrar en la red, citaremos a la psicóloga clínica Elizabeth Cari, quien presentó un estudio durante la convención anual de la American Psychological Association¹⁸ en el que se preocupaba por el alcance que tenían las amenazas en el ciberespacio, debido a su desterritorialización. En un acoso tradicional, siempre quedan espacios para cobijarse, mientras que Internet no descansa y un acoso digital está en marcha 24 horas al día, 7 días por semana. *Los síntomas relacionados con el acoso cibernético y electrónico pueden ser más intensos que el acoso en*

¹⁸ <http://www.apa.org/convention/>

persona, ya que el impacto es más devastador debido a la naturaleza de la comunicación 'on-line', la imposibilidad de escapar a un lugar seguro, y el acceso global de la información¹⁹.



“Las redes sociales, en esencia, no han generado nuevos riesgos en Internet pero sí han aumentado la intensidad y prevalencia de algunos de ellos, especialmente en lo referente a privacidad y convivencia. Nos incitan, en ocasiones de forma poco recomendable o transparente, a compartir. Esto siempre significa pérdida de privacidad y, en muchos casos, conflictos. Las etiquetas tienen la facultad de potenciar esos riesgos y, por ello, es muy importante saber cómo usarlas de manera adecuada”.

Jorge Flores, Fundador y
Director de PantallasAmigas

<http://www.ciberbullying.com/cyberbullying/>

CONSUMO DE MEDIOS: EL PAPEL DE LA TELE Y LA PRENSA, DEL MAS-MEDIA AL SELF MEDIA

Hablar de medios de comunicación entre adolescentes es hablar de tele, poca prensa y menos radio, excepto si de deporte se trata. Decía Bruce Springsteen que en la televisión hay cientos de canales, pero nada dentro. Hasta ahora la televisión ha venido siendo un medio de comunicación donde el consumidor engullía todos los contenidos que se le proponían. Internet sin embargo es un medio interactivo, donde el usuario puede decidir qué papel juega. Dominar Internet da poder a la hora de elegir. Los sistemas p2p o medios streaming como Youtube permiten ver series o películas sin publicidad. Las principales cadenas de televisión han incluido estas técnicas de streaming en sus web, permitiendo ver contenidos ya emitidos, televisión a la carta, dando la

¹⁹ *El acoso 'online' genera más estrés y trauma que el acoso en persona*, Europa Press, 08 de agosto de 2011

<http://www.periodistadigital.com/tecnologia/internet/2011/08/08/las-personas-que-sufren-acoso-on-line-experimentan-niveles-mas-altos-de-estres.shtml>, consultado en enero de 2012

posibilidad al televidente de elegir la franja horaria en la que desea ver su emisión favorita. ¿Cómo interpreta o consume televisión el usuario de Internet cuestionado en este estudio? ¿Podemos encontrar diferencias entre cómo consumen televisión los jóvenes y cómo lo hacían sus padres? Para acercarnos a este fenómeno hemos indagado sobre el tiempo de permanencia delante de la pantalla, las cadenas más vistas, el uso de Internet como sustitutivo de la televisión y cómo ven el futuro de los medios de comunicación tradicionales.

La televisión sigue manteniendo el tipo frente a Internet. El 86% de los entrevistados declara ver la tele a diario y sólo 3 personas, chicos, afirman no verla, mientras que las chicas son más dadas a matar su tiempo libre frente a la pantalla. No obstante, un 46% dice que consume menos de una hora al día y el 50% se reparte entre la franja que va de 2 a 3 horas diarias. El caso más extremo es un chico que atestigua pasar 7 horas diarias y que su canal favorito es La 1. Este mismo informante afirma no tener ordenador y dice pasar muy poco tiempo en comunidades virtuales. Antena 3 se proclama como la cadena más seguida entre los jóvenes de ambos sexos gracias a las series destinadas a esta franja de edad, como el Barco o el Internado. La televisión pública no tiene mucho tirón: la 1 se ve poco, pero la 2 es casi una desconocida para los adolescentes. Cuatro y la Sexta tienen una cifra de audiencia similar a la 1, y son cadenas que interesan mayoritariamente a chicos, mientras que Telecinco tiene mayoría de público femenino. En el apartado otras se cifran mayoritariamente cadenas como Disney Chanel, Neox, TeleDeporte, 40 latinos, Nova o Clan.

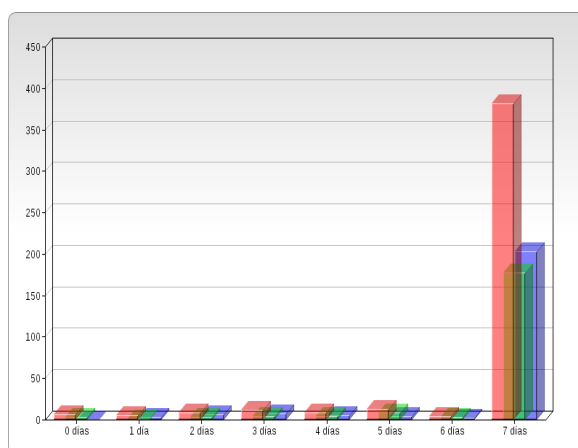


Gráfico XIX: ¿Cuántos días por semana ves la tele?

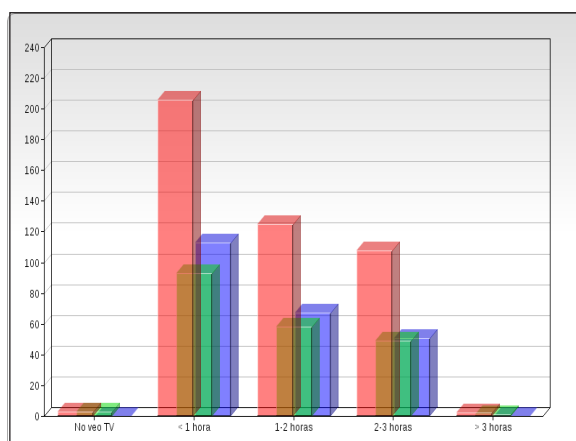


Gráfico XX: ¿Cuántas horas al día ves la tele?

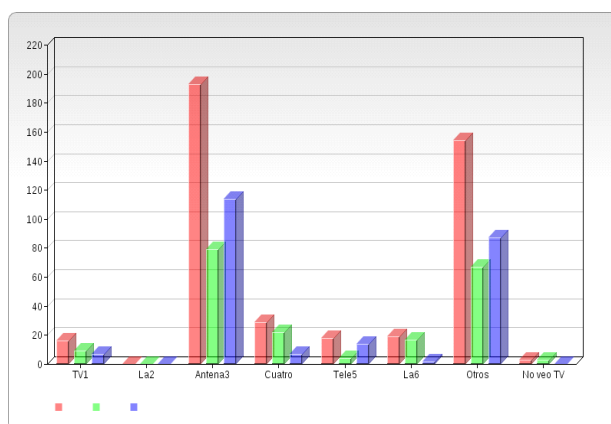


Gráfico XXI: ¿Cuál es tu canal favorito?
Código de colores para los gráficos de esta página:
Rosa: global. Verde: chicos. Azul: chicas

¿Y que podemos decir de la simultaneidad del evento televisado y de la tiranía del *audímetro*, el *rating*, el *share* o el *prime time*? Hace unos años, cuando las cadenas generalistas copaban el consumo de televisión, el seguir

una serie o ver una película era un acto social, que al día siguiente era comentado en el lugar de trabajo, en la calle, en la tienda... La sincronización del acto era un rito casi sagrado. Las emisiones se esperaban con impaciencia y esa reflexión a posteriori un elemento imprescindible. Con la llegada del satélite y la TDT los canales se multiplicaron, y la gente tenía más posibilidad de elegir. Esta diversidad hacía que el acto social se privatizara, y se crearan grupos que siguen tal o cual televisión o serie. Hay una dispersión de gustos. Sin embargo se seguía manteniendo la fidelidad a un horario, que se comenzó a desmoronar con la llegada de los pay per view (PPV) y la televisión por taquilla. Pero nada dura para siempre y el propio proceso evolutivo del medio es quien ha marcado su próxima desaparición o, más bien, reencarnación. La tecnología actual y la expansión y estandarización de las tecnologías ADSL ha permitido un cuarto paso en esta secuencia lógica, y ha supuesto un revulsivo, pues permite eliminar el factor horario. Legado de esta secuencia se puede percibir una fuerte tendencia a un consumo selectivo de televisión, gracias a Internet. Ésta no es una actitud que favorezca a las cadenas, deudoras de la publicidad, ya que a menos televidentes, menos ingresos. El consumo responsable de su medio no interesa.

No obstante, la batalla para transformar ésto ha comenzado. El 46% de los entrevistados reconoce seguir series por Internet a través de webs oficiales como televisión a la carta, Antena 3 directo o la SextaOn. En algunos casos, como Antena3, es posible ver sus series en «preestreno» en la web previo pago vía SMS. Además, los jóvenes son más avisados a la hora de encontrar alternativas como seriesyonkis.com o seriesyestrenos.com. También ven películas generalistas en webs como cinetube.com, o webs más específicas como naroutouchiha.com que ofrecen sólo manga. ¿Cuál es la razón de que los hábitos empiecen a cambiar? Sobre todo la flexibilidad y la comodidad de poder elegir dónde, cuándo y cómo. *Prefiero ver series online para evitar los anuncios y escoger la hora a las que las veo* [JC, chico, 17 años en grupo de discusión].

La mayoría de los participantes en este estudio reconoce la gran mejora que supone Internet a la hora de consumir televisión, y un 54% asegura que los medios de comunicación no tardarán en desaparecer o evolucionar. Algo antes la prensa escrita y la radio que la televisión: *la radio y los periódicos sí, la televisión no creo* [informante 3, chica, 15 años]. Otros buscan una postura conciliadora, con la coexistencia de los medios físicos y digitales: *No hace falta sustituir, se pueden tener ambas cosas* [informante 115, chico, 18 años]. Mientras, hay quien especifica que este doble soporte es necesario a modo de una cierta nostalgia: *No creo que desaparezcan porque hay gente que prefiere ver,*

leer y escuchar [informante 342, chica, 12 años]. Aunque hay quien tiene claro que los que sepan aprovechar las ventajas que ofrecen los medios digitales, deben comenzar la migración a esta nueva etapa lo antes posible: *Yo no veo televisión, porque tengo ordenador en el cuarto, y ahí veo lo que quiero. No me gusta la televisión, nada más que dan tonterías* [informante 13, chico, 15 años]

Una barrera importante es que aún hay gente que no tiene ordenador ni sabe manejarlo, como trataremos en próximos apartados. El factor facilidad e inmediatez también juega a favor de la televisión tradicional, que aún ocupa un lugar físico destacado en los hogares, presidiendo los espacios de interacción familiar. Es más fácil conectar el televisor con el mando a distancia que conectar el ordenador y buscar una emisión concreta. Este «pequeño» detalle juega a favor de la pervivencia de la tele, ya que sentarnos delante del televisor predispone a un consumo acrítico. A favor del cambio tecnológico hay que decir que cuando comenzaron las emisiones de televisión pasaron muchos años antes de que su uso se convirtiera en algo cotidiano, mientras que el despliegue de productos informáticos ha sido vertiginoso, y en poco más de cinco años las líneas ADSL se han convertido en un servicio generalista, aunque de momento infrautilizado. No obstante, ya se prevé un cambio cualitativo en cuanto al uso crítico de los medios de comunicación, y sin obsesionarnos con los porcentajes, hay jóvenes que defienden la necesidad de mirar más allá de los medios que nos rodean: *Todos los canales de televisión, radio y periódicos son manipulados a diario. En Internet es imposible la censura, lo cual es una ventana a la verdad* [informante 234, chico, 18 años]

CONSUMO DE MEDIOS: PIRATERÍA Y DERECHOS DE AUTOR

Un tema muy controvertido, en cuanto a consumo de medios se refiere, es la vigencia de los derechos de autor en el mundo digital como herencia directa del mundo analógico. Desde siempre se han compartido libros, que se intercambiaban con amigos y familiares una vez leídos. Incluso con desconocidos, como en la iniciativa bookcrossing²⁰, en la que se dejaba a criterio del que

²⁰ BookCrossing o BC es la práctica de dejar libros en lugares públicos para que los recojan otros lectores, que después harán lo mismo. La idea es liberar libros “en la jungla” para que sean encontrados por otras personas.

<http://www.bookcrossing-spain.com/>

tomaba el libro dejar uno a cambio en el mismo lugar para que otra persona lo disfrutara. Un medio ecológico y multiplicador de cultura, si bien al mercado no le resultara interesante. Con la música pasaba algo parecido: una persona compraba un disco o cd y otra persona otro diferente, ambos intercambiaban sus discos y obtenían una copia en cassette.

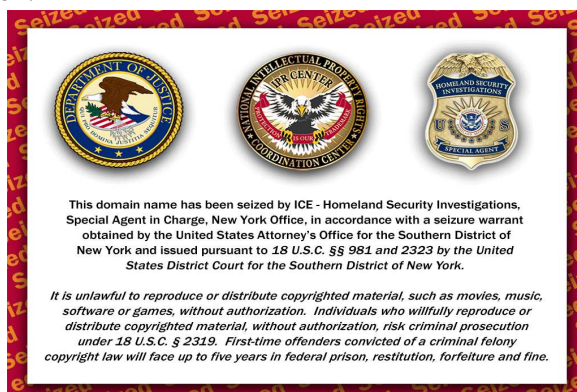
Sin embargo, con la llegada de los ordenadores domésticos y los mecanismos de reproducción digital, todo este proceso cooperativo se haría más sencillo. Podemos establecer una metáfora entre esta costumbre con el escrito de G. B. Shaw²¹ cuando afirma que *“si tú tienes una manzana y yo tengo una manzana, e intercambiamos manzanas, entonces tanto tú como yo seguimos teniendo una manzana. Pero si tú tienes una idea y yo tengo una idea, e intercambiamos ideas, entonces ambos tenemos dos ideas”*. Y es que, efectivamente, la reproducción digital permite obtener instantáneamente duplicidades exactas de una fuente y un tratamiento y un transporte inmediato. Desde este mismo momento en que la digitalización se pone a disposición de cualquier hogar medio en el mundo occidental, se está abriendo una puerta para compartir infinitud de recursos. Cuando las redes digitales no estaban tan extendidas, el intercambio se realizaba en discos ópticos o cd's. Pero al comenzar Internet a entrar en los hogares, el proceso se sobredimensionó, ya que el medio deja de ser físico, lo que hace que la velocidad del proceso de copiado y distribución se optimicen. Napster, desarrollada por Sean Parker en 1998, era una aplicación que una vez instalada en el ordenador, permitía compartir ficheros entre usuarios. Cuando fue denunciada y cayó, una nueva dimensión se había iniciado y ya no habría marcha atrás y programas como Emule o Ares tomaron el relevo. Todo era sencillo, cada usuario tenía una carpeta de compartidos en su ordenador y cualquier otro, cuyos resultados de búsqueda se aproximarán, podría tener acceso a estos datos.

Megaupload y otros espacios de almacenamiento masivo online vinieron a facilitar el proceso. Entre otros usos, los usuarios comenzaron a albergar material audiovisual y de texto que era presentado desde blogs o compartidos por enlaces, acelerando el proceso. Ya no era necesario hacer búsquedas, la web lo ofrecía todo, sin necesidad de esperar a que el usuario que tenía el libro

²¹ George Bernard Shaw (Dublín 1856-Hertfordshire 1950) fue un escritor irlandés, ganador del Premio Nobel de literatura en 1925 y del Óscar en 1938.

que queríamos estuviera conectado. Ahora estaba en la red a tiempo completo. Megaupload nos hizo más perezosos pues ofrecía de manera sencilla lo que antes teníamos que buscar. Pero fue otro paso más de lo que Napster inició en su día.

La SOPA (Stop Online Piracy Act) o Acta de Cese para la Piratería Online propuesta en Estados Unidos, la ley Hadopy en Francia o la ley Sinde en España, son propuestas gubernamentales para intentar atajar el supuesto problema de la descarga masiva de contenidos o la piratería digital. A raíz de ello el lobby video-discográfico ha logrado la intercesión por parte de la Casa Blanca, y los servidores más populares como Megaupload, Megavideo, Megapix, Megalive y Megabox han ido cayendo desde principios de 2012. Sin embargo, legalmente no todo está tan claro, y hay juzgados que afirman que no hay delito en compartir información en Internet, como el tribunal que ha declarado sobreseído el caso contra cinetube al considerar el juez, y la sentencia no admite recurso, que enlazar no vulnera la propiedad intelectual. Este tipo de sentencias supone un revés para la denominada popularmente como ley Sinde, cuyo reglamento fue aprobado a finales de 2011 y entrará en funcionamiento el 1 de marzo con el objetivo de borrar enlaces y cerrar páginas web que se dediquen a tal actividad²².



Las páginas cerradas por el FBI muestran este anuncio, como ocurre con www.rojodirecta.com o las páginas de la familia de www.megaupload.com

²² La sentencia del caso Cinetube confirma que enlazar es legal, redacción, 13 de febrero de 2012. <http://www.20minutos.es/noticia/1306906/0/sentencia/cinetube/enlaces>, consultado en febrero de 2012.

Vamos a tratar ahora de establecer la visión que los jóvenes tienen de esta problemática, puesto que, a diferencia de los adultos, ellos no han conocido el mercado de la música en soporte físico como lo vivieron sus progenitores, cuando los discos eran casi objetos de culto. Ellos han conocido directamente las descargas y, a lo sumo, el comercio electrónico (como itunes) y las descargas de temas a celulares con pago mediante SMS como alternativas más extendidas. El 76% afirma haber descargado películas y música en el último mes. De ese 24% que no descarga hay que tener en cuenta a aquellos que no tienen Internet, con lo que las descargas están a la orden del día en la población joven. La mayoría utiliza programas de P2P, sobre todo Ares y en segundo lugar Emule. Un porcentaje más reducido recurre a blogs de enlaces y servidores masivos de descarga directa y sólo un 17% afirma que es malo descargar. Aunque la diferencia es mínima, hay más chicos que descargan de manera ilegal. Igualmente, en una proporción 45-55, hay más chicas que reconocen que está mal.

Los que afirman que no es problemático esta manera de consumir cine o música, se basan en diferentes argumentos. Algunos se apoyan en que por el mero hecho de estar disponible, se puede hacer: *lo de bajarse lo veo bien, porque todo lo que hay en Internet está bien* [informante 23, chico, 12 años] *No es malo descargar porque así podemos disfrutar de ella* [informante 339, chico, 14 años]. Otros se quejan del precio de los soportes originales, dejando una puerta abierta a la esperanza de las discográficas: *Si los precios fueran más asequibles no sería necesario descargar* [informante 228, chica, 16 años]. Otros se aferran a la situación económica de las familias y, por ende, la suya propia: *No es malo descargar porque hay gente que está muy mal económicamente* [informante 276, chica, 17 años] *La vida está muy cara como para comprar discos y películas* [informante 269, chica, 16 años]. Por otra parte hay quien deriva el pago del servicio de Internet como pasaporte hacia las descargas: *No considero que sea malo descargar, cuando ya estamos pagando por Internet* [informante 400, chico, 18 años]. También hay quien nos hace pensar en un nuevo hábito de consumo, y es que si en otros tiempos las ventas de *singles* no eran lo frecuente, en una sociedad como la actual, donde la inmediatez es un factor predominante, no todos tienen paciencia para escuchar un disco entero y se valora el escuchar un tema concreto frente al conjunto de la obra completa: *Los originales cuestan demasiado, y además, si de un disco te gusta sólo una canción, es absurdo comprar el disco entero* [informante 402, chico, 17 años].

En el otro plato de la balanza encontramos a los que comprenden, o al menos sopesan, lo perjudicial de las descargas. Algunos se muestran indeci-

sos, a medio camino entre el bien y el mal balanceando los pros y los contras: *¿Es malo descargar? Pues sí y no. Para nosotros es más barato, pero para los cantantes y proveedores es peor, ya que baja la compra* [informante 246, chico, 16 años]. *Por una parte es malo, porque sus creadores, autores y músicos o directores, pierden parte de sus beneficios que deberían obtener. Por otro lado no, y es que es más económico, aunque me decanto por la primera* [informante 405, chica, 17 años]. También están aquellos que tienen dudas pero no por el daño a los autores, sino por los problemas derivados que pueden acarrear las descargas: *por un lado no es malo, pero por otro te pueden entrar virus en el ordenador* [informante 4, chica, 17 años] o también por sentirse contrariados al descargar material erróneo: *muchas veces te quieres descargar una cosa y te bajas otra* [informante 14, chica, 14 años]. Igualmente hay quienes afirman tajantemente que es un hábito perjudicial: *Es ilegal descargar música y películas* [informante 238, chica, 18 años]. *Creo que descargar es malo porque se pierden muchos derechos de autor* [informante 401, chica, 18 años].



Sony es una gran discográfica, pero también un gran fabricante de tecnologías y consumibles de grabación ¿Hay un equilibrio que satisfaga a ambas partes?

BRECHA DIGITAL: INTERNET: ELEMENTO ARTICULADOR, ELEMENTO DIVISOR

Hace unas décadas el gran problema de la educación, y por ende de la sociedad en general, era el analfabetismo. La gente que no sabía leer ni escribir interpretaba el mundo de otra manera. Para ellos era ajena la magia que un texto puede aportar a un letrado. Además eran excluidos del proceso cultural, y en el

ámbito laboral eran ubicados en puestos extrarradio. En nuestra época hemos creado una nueva forma de analfabetismo, el tecnológico, y con el paso de las dos últimas décadas, verdadera transición entre la sociedad analógica y la sociedad digital, se ha convertido en una gran preocupación. Hasta tal punto que el fenómeno genera y seguirá generando dos estamentos sociales postmodernos: los integrados y los parias de Internet, y en entre ellos la Brecha Digital, un escollo que en algunos casos se convierte como insalvable.

Internet se presenta como un elemento articulador en torno al cual se construye la cultura de las sociedades postmodernas: ocio, trabajo, política, comunicaciones... todos los aspectos básicos tienen su hueco en la red. Y a veces, sólo lo tiene en la red, con lo que puede resultar inútil buscarlos fuera, por lo que la Internet se puede llegar a convertir en un elemento divisor. Una división, un sesgo, que va a conseguir que queden al margen de este proceso de cambios aquellos que se resistan a comulgar con este nuevo sacramento social.

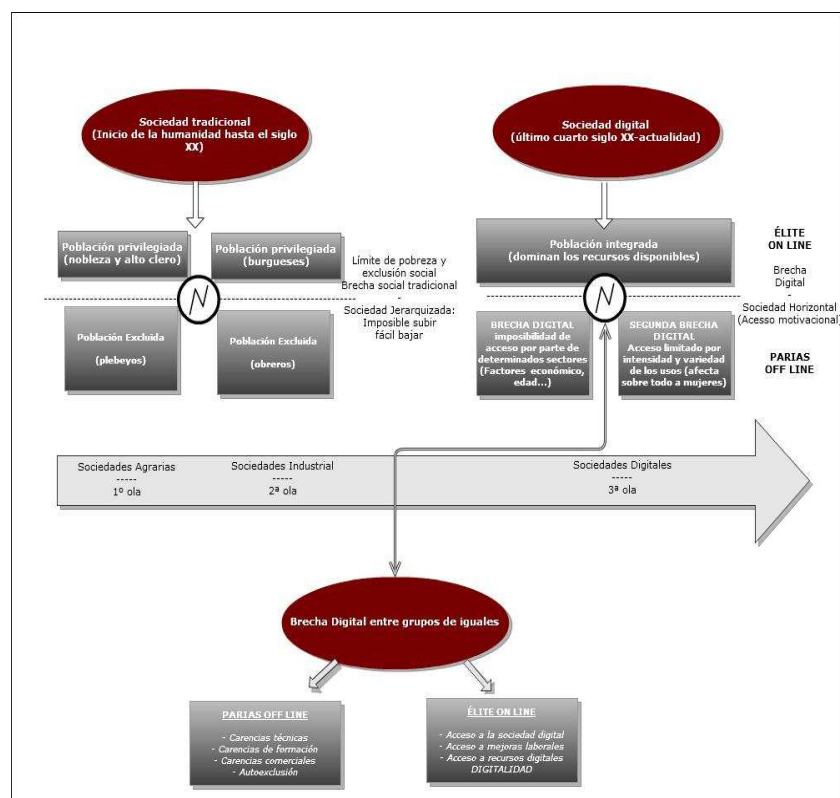
¿Crea más sesgo la Brecha Digital del que creó la Brecha Analógica? ¿Será tan trágico el futuro para aquellos que no se integren en la «nueva moda»? Es más ¿Podrán oponerse al cambio y salir bien parados de este enfrentamiento? En la Inglaterra de la revolución industrial apareció un movimiento llamado ludita, que agrupaba a un grupo de personas que rechazaban las nuevas maquinarias y abogaban por su destrucción. Sin embargo la revolución continuó avanzando de manera exponencial. A finales del siglo XX aparece el neoludismo, que se opone a la inteligencia artificial y a todo progreso basado en la informática. El matemático Theodore John Kaczynski llegó a difundir el Manifiesto Unabomber, máxima expresión de todo este odio a la tecnología, por considerar que era la degradación y una nueva forma de enajenación del ser humano. Sin embargo, la evolución tecnológica, evitemos el comprometido término de progreso, no espera a nadie y ha seguido su imparable trayectoria. Por mucho que haya gente que pretenda aferrarse a un espejismo de nostalgia, Internet es el futuro, y el futuro no se concibe sin Internet.

La red se ha convertido, sin lugar a dudas, en una herramienta vehicular de primer orden en las sociedades occidentales, donde, según la teoría de Maslow, las necesidades biológicas y básicas ya están cubiertas y sus ciudadanos buscan la autorrealización. La autorrealización depende de factores sociales, económicos y culturales y podemos afirmar que no todos los individuos con las necesidades básicas cubiertas la buscan y que por el contrario es anhelada por muchos individuos cuyas preocupaciones más perentorias les impiden su búsqueda y disfrute. Internet, a pesar de su breve desarrollo temporal, se ha conformado como una necesidad en el ideario colectivo, aunque por

otra parte, cabe preguntarnos si este fenómeno está generando demasiadas expectativas en el ámbito global como motor económico y, a escala individual, como catalizador de posibilidades profesionales. La primera propuesta, sin duda, es un hecho, pero en el caso de la segunda, las elevadas expectativas en el plano individual, no sabremos si se cumplirán. William James, filósofo norteamericano fundador del pragmatismo, decía que *toda idea sin consecuencias es inútil y sin sentido*. Internet ha sido una de las ideas más revolucionarias de la segunda mitad del siglo XX, con unas consecuencias tremendas, tan útil como lo pretendamos y con todo el sentido que le queramos dar.

Por ello, vamos a reflexionar en las próximas páginas sobre la incidencia y consecuencias que dotan de utilidad a la red en el colectivo que en los próximos años irá tomando el relevo y ocupará posiciones en el mercado laboral y el plano social, en el sentido más amplio de la palabra. Para analizar el grado de inmersión o exclusión e intentar establecer los patrones de la brecha digital entre iguales, vamos a comenzar analizando el acceso a medios informáticos, como punto de partida inexcusable, puesto que si tenemos un ordenador a nuestra disposición, podremos o no acceder, pero si no lo tenemos, difícilmente podremos usarlo y, por lo tanto, tarea imposible sería iniciar un aprendizaje eficaz de estas herramientas. A continuación trataremos de aclarar la percepción que los jóvenes tienen sobre Internet, acercarnos a lo que piensan de la red y, subsidiariamente, cuáles son las justificaciones para quedar al margen de la misma.

Posteriormente ahondaremos en sus competencias tanto en el plano técnico como en el comercial a partir de la familiaridad con ciertos dispositivos y técnicas básicas que un usuario avanzado debería conocer. A continuación analizaremos el plano funcional, es decir, cuáles son los usos que los entrevistados dan a Internet y cuáles los servicios más utilizados cuando están conectados. Seguiremos con los aspectos formativo y laboral, analizando si los jóvenes reciben una formación de acuerdo a sus expectativas y viendo como valoran la posibilidad de manejar material informático en su próxima vida laboral y, quizá más comprometido, qué opinan de aquellos que se quedarán descolgados de este movimiento. Tras repasar todos estos conceptos, intentaremos valorar la posible exclusión social que podría aparecer entre aquellos que han aceptado el reto de dominar las tecnologías de la información y aquellos que han decidido quedarse fuera de su onda expansiva. Porque como nos cuenta una informante, *Internet es el futuro, y no podemos luchar contra ello. Abre muchas puertas hacia el futuro... además de ayudarte en tu día a día* [informante 378, chica, 17 años]



BRECHA DIGITAL: DADME UN PUNTO DE ACCESO Y MOVERÉ EL MUNDO

Como decía nuestra informante anterior, *Internet es el futuro, y no podemos luchar contra ello*. Pero cabe preguntarse si el futuro está al alcance de todos. Esta claro que a escala internacional podemos hablar de zonas más desfavorecidas, en las que acceder a la red es una utopía, pero, enfocando en una sociedad occidental como la nuestra ¿Cuál es el umbral de hogares conectados a la sociedad de la información? Un 38 % de los entrevistados afirma tener ordenador para uso propio en su cuarto, cifra que asciende a un 58% si admitimos un equipo compartido. Sin embargo, hay un dato preocupante, y es

que un 6% aún no tiene acceso a un equipo informático en su hogar, casi la mitad entre 12 y 14 años. No hay discriminación por sexo en estas cifras, con lo que en un principio no se aplicaría en población adolescente la segunda brecha digital de la que nos habla Castaño²³

En cuanto a la percepción que tienen de la red, la mayoría de los entrevistados distribuye sus respuestas entre un pasatiempo o una herramienta. Llama la atención que las chicas, que como hemos visto hasta ahora pasan más tiempo conectadas, se inclinan más por un pasatiempo, mientras que los chicos se lo ven prioritariamente como herramienta. Sin embargo, en las respuestas que han quedado como residuales, ellas opinan que si no estás en Internet no existes mientras que ellos valoran más la opción de que no tiene que interesar a todos. Y a la hora de valorar por qué no se está en la red, casi un 60% afirma que no tiene que gustar a todo el mundo. La segunda respuesta, con diferencia, es por falta de medios. Queda como residual la falta de conocimiento, tal vez respuesta evasiva si nos fijamos en las respuestas a la hora de valorar la pericia, tanto comercial como práctica, en el manejo de las herramientas informáticas.

Si realizamos una valoración cualitativa, podemos encontrar posturas entusiastas, actitudes moderadas y, aunque más escasas, posiciones de rechazo. En la primera encontramos incondicionales como una informante que asegura categóricamente que *si no estás en Internet no existes* [informante 140, chica, 13 años]. Otros aducen la enorme fuente de recursos que es la red: *Internet es un sitio donde puede encontrar lo que quieras al momento* [informante 278, chica, 17 años]. Dentro de los entusiastas, encontramos también posturas, dentro del positivismo tecnológico, más contenidas que, aún valorado las potencialidades de la red, le dan un uso responsable: *Internet no sólo se usa para redes sociales, sino para buscar y saber sobre algo que te interese, también para hablar y opinar en foros, dando cada uno su punto de vista* [informante 435, chico, 15 años]; *Internet es una forma de culturizarse y formarse de muchas cosas si se usa correctamente* [informante 212, chico, 15 años].

En el segundo caso encontramos opiniones que concilian la tecnología disponible con una vida más «tradicional»: *Me gusta Internet, pero se puede vivir sin él perfectamente* [informante 223, chico, 19 años]. Otros hacen un llamamiento a la responsabilidad y la utilidad: *Es solo una ayuda para cuando*

²³ CASTAÑO, C., coord.. (2008): *La segunda brecha digital*, Ediciones Cátedra, Madrid

lo necesites y para descargar cosas [informante 245, chico, 14 años]. Por otra parte, hay quien reivindica la complementariedad: *Creo que es un medio tecnológico que no debe influir mucho en nuestra vida, sino que es necesario como herramienta y como algo imprescindible que nos ayuda. Nunca debe sustituir algunas tradiciones o convenciones de amigos* [informante 339, chico, 14 años]. Otros, a pesar de defender las múltiples facetas de la red, advierten de los peligros que pueden acechar, dentro y fuera del propio internauta: *creo que Internet es una herramienta bastante útil para difundir cultura, pensamientos, información... pero también puede ser una manera de aprovecharse de la gente de forma anónima, estafar, engañar... depende de las manos en las que caiga. También puede ser una adicción que además de sobrepeso te vuelva un poco insociable* [informante 221, chica, 20 años].

Entre los que rechazan su uso, en algunos casos es por falta de motivación o porque perciben que no lo van a utilizar en su futuro. En otros casos, es la propia falta del recurso lo que genera rechazo, tal vez como mecanismo de defensa. Y es que en esta situación, carecer de ordenador o de conexión, la reacción del adolescente puede ser o desearlo y conformarse con utilizarlo fuera de casa, o crear un escudo emocional evitando la tentación, como una informante que sin acceso en el hogar, se conecta esporádicamente en el instituto: *Internet para mí es un pasatiempo, sólo lo puedo utilizar en clase* [informante 81, chica, 12 años]. Otra chica afirma que *si alguien no está en las redes, es porque no le dejan lo padres* [informante 85, chica, 12 años]. En ambos casos, las dos informantes carecían de ordenador, Internet y no disponían de cuentas en comunidades virtuales.

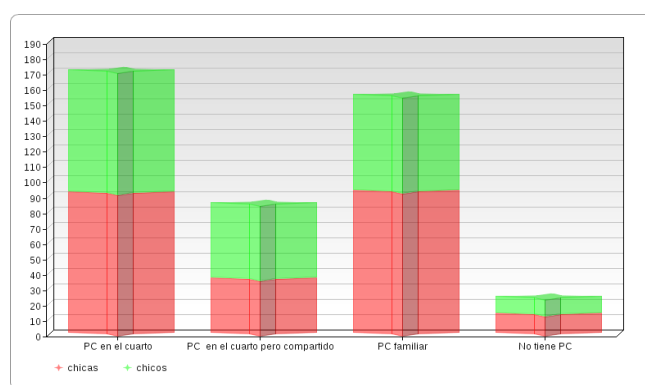


Gráfico XXII: ¿Tienes PC?

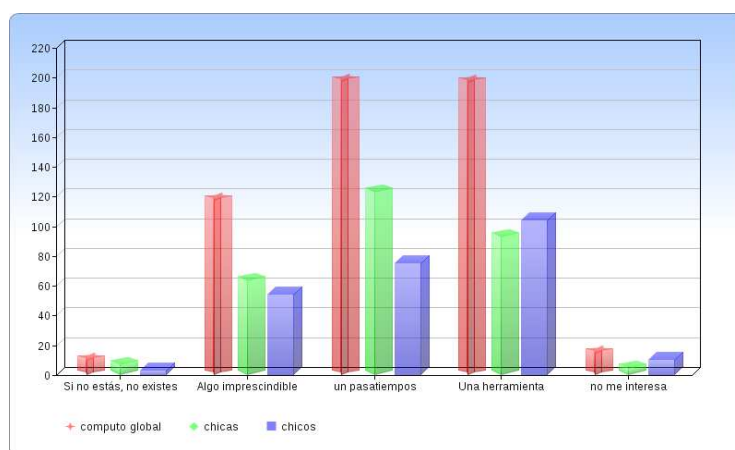


Gráfico XXIII: ¿Qué significa Internet para ti?

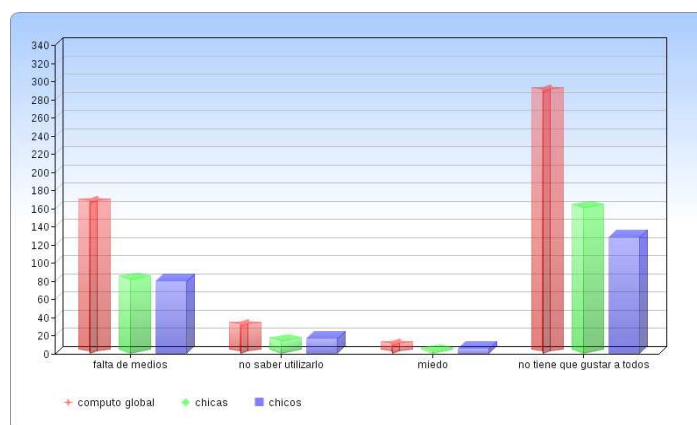


Gráfico XXIV: Si un joven no está en Internet es por...

BRECHADIGITAL: TANTO SABES, TANTO VALES

Antes de iniciar este epígrafe, cabe preguntarse si Internet es lo que es de forma natural o lo que es se debe en mayor medida a la necesidad de irrupción de nuevos modelos económicos, es decir: se acerca la persona de forma natural a él o nos lo meten por los ojos a toda costa. Dependiendo de la respuesta a esta pregunta, podremos interpretar la red como un catalizador puro de revolución social o como subproducto de una actividad mercantil. Vamos a valorar unidos los conocimientos en el plano técnico y comercial, por dos motivos: la red es un enorme mercado donde los precios fluctúan vertiginosamente y donde una marabunta de cacharrería y software aparecen cada día. Conocer la arquitectura y prestaciones de los aparatos que son la puerta de entrada física al ciberespacio así como las características principales de los soportes lógicos que nos ofrecen los proveedores de servicios de acceso es un paso básico para una vida digital satisfactoria. De tal manera, una interminable serie de palabras y marcas como megas, gigas, teras, bytes, herzios, usb, firewire, chrome, script, mozilla... han conformado una jerga tecnicista que es preciso dominar para no perderse en el ciberespacio.

Por ello hemos propuesto a nuestros informantes una batería de acciones básicas de mantenimiento y un conjunto de terminología comercial, pretendiendo indagar en el alcance y profundidad de sus conocimientos. De aquí extraemos datos como que el 80% sería capaz de instalar una impresora y entonces al 67% sabrían actualizar un antivirus, instalar un DVD o configurar una conexión a Internet. Los datos parecen positivos, sin embargo conviene no perder de vista a ese 20-30% que está quedando al margen de un mundo que les ha tocado vivir y que condicionará, como poco, su entorno laboral. Además, las cifras caen hasta un 5% cuando aumenta la dificultad de la tarea, como puede ser formatear un disco duro o instalar un sistema operativo y, curiosamente, en estos dos últimos casos minoritarios, casi todos los que afirman saber, son chicos, mientras que en los otros tres aspectos la proporción está más reñida, aunque las chicas suelen quedar un poco rezagadas.

Casi todos los entrevistados saben qué es un puerto usb, aunque un 7% aún no lo ha descubierto, lo cual es problemático a estas alturas. El porcentaje baja hasta las cercanías del 50% cuando se trata de la memoria ram, el sistema operativo Linux y se derrumba hasta el 8% cuando hablamos de los puertos firewire, entrada y salida de datos en serie a gran velocidad que suele utilizarse para la interconexión de dispositivos digitales como cámaras digitales y videocámaras presente en cualquier ordenador portátil. Las chicas quedan un poco por detrás en los aspectos más técnicos (tarjeta gráfica y ram) y andan a

la par a la hora de discriminar qué es Linux y un puerto firewire. Los más pequeños tienen más dificultades para reconocer estos elementos y a medida que avanza la edad aumentan los conocimientos.

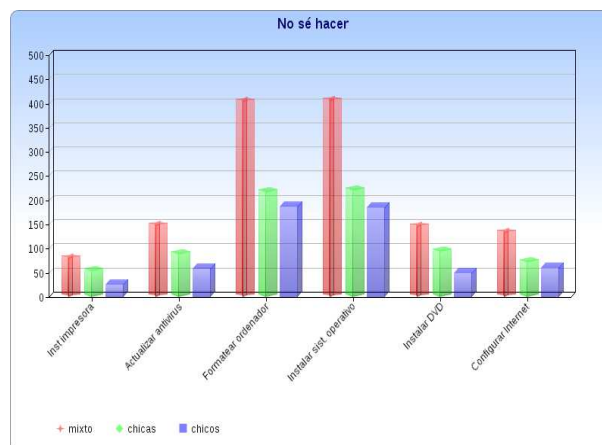
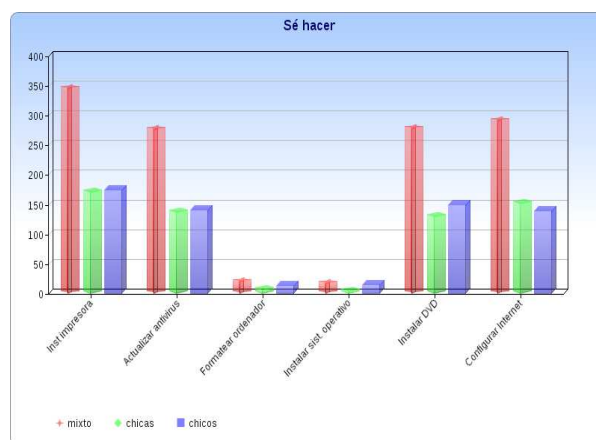


Gráfico XXV: ¿sabrías...?

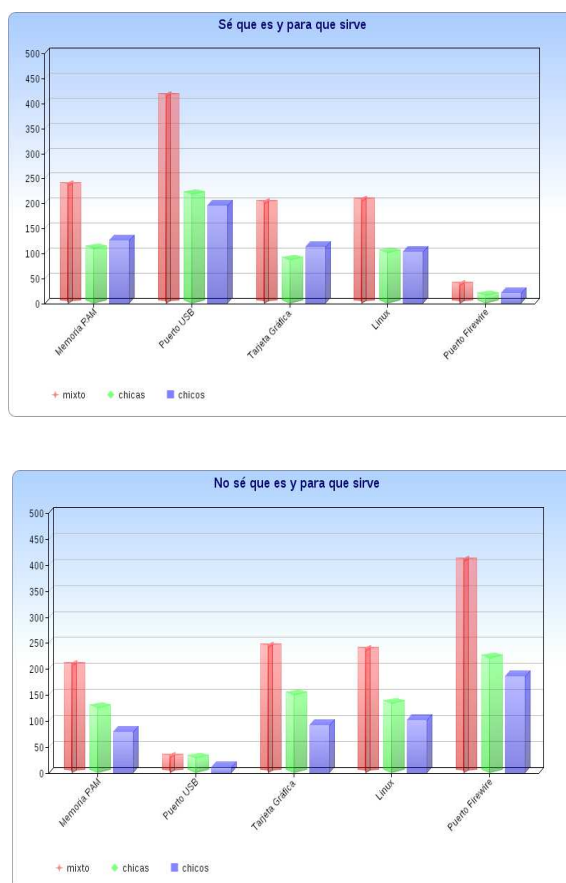


Gráfico XXVI: ¿sabes...?

A parte de la navegación por las comunidades virtuales, que ya vimos en apartados previos, las tareas más frecuente, en este orden, son localizar información a través de motores de búsqueda –googlear– (93%), consultar el correo electrónico (77%), descargar música y películas y chatear (75%). Es preciso añadir que en muchas ocasiones consultar mail y chatear se realizan desde los servicios ofrecidos por las redes virtuales (Tuenti y Facebook). Estas tareas son ligeramente, en torno a un 15%, “más femeninas”. A continuación, bastan-

te distanciados de las tareas más habituales, se sitúan el uso de blogs (26%), con un reparto igualitario por sexos y la lectura de prensa (24%), sobre todo deportiva, más habitual en los chicos. La participación en foros (18%) es más del gusto de los chicos, así como la participación en grupos de discusión, que queda como una actividad minoritaria (2%).

Edad	Em@il	prensa	descargas	buscadores	grupos	blog	chat	foros
12	70	17,5	63,2	89	0	11	68	7
13	66	18,8	70,3	89	0	20	78	20
14	64	21,8	74,5	93	1,8	16	78	20
15	82	31	80,3	93	5,6	30	73	24
16	83	26,3	80,8	93	1	29	73	22
17	82	21,3	80,3	98	1,6	39	77	28
18	97	38,2	73,5	91	2,9	38	88	18
19	100	50	75	100	0	25	100	0

Tabla: Porcentajes de servicios consumidos por grupos de edad
Resaltados en negrita la primera y segunda actividad más valorada en cada franja

Un poco menos de la mitad de los informantes sabría definir qué es un blog, a pesar de ser unos de los pilares de la sociedad 2.0. Sólo un 13% conoce la diferencia entre el software libre y el de propietario y el porcentaje se reduce a un 5% para quienes saben en qué se distingue Microsoft Word de OpenOffice Writer, a pesar de que sus equipos domésticos suelen contar con programas comerciales y en los centros educativos hay instalado software libre. Nos hay distinción por sexos en estos datos y, en general, ayudan a comprender la perspectiva de los informantes respecto a la problemática de los derechos de autor que describimos unas páginas atrás. En cuanto a otras aplicaciones informáticas, el 68% afirma haber realizado manipulación de imágenes con aplicaciones como photoscape, photoshop, gimp, picnik o magix, siendo las chicas mucho más dadas a esta actividad.

Vemos a partir de este bloque de preguntas como los usuarios tienden a centrarse exclusivamente en las herramientas básicas más usuales, no profundizando en otros recursos o mecanismos que tienen a su alcance en los dispo-

sitivos más habituales. Las tareas preferidas en Internet son, con diferencia, navegar en redes sociales donde, como veíamos en el apartado pertinente, la mayor parte del tiempo es dedicado a *teclillear* a ver fotos y perfiles de otros usuarios. Fuera de las redes sociales, se sigue explotando el factor lúdico de la red, como usar el correo electrónico y descargar material audiovisual. En general podemos decir que la red es un pasatiempo, si bien es innegable que las destrezas adquiridas de esta manera podrían ser convalidadas a la hora de un uso más “profesional” de la red.

BRECHA DIGITAL: ¿NO ERES LO QUE BUSCÁBAMOS O CUÁNDO EMPIEZAS?

Para Benjamin Franklin había tres tipos de personas en el mundo: los inamovibles, los movibles y los que se mueven. El ritmo acelerado de las sociedades occidentales y, por extensión, del resto de la aldea global que habitamos, necesita de ciudadanos flexibles que sean capaces de adaptarse y formarse continuamente, personas «que se muevan» según el axioma de Franklin. Está formación continúa en el mundo digital no puede ser un listado de conceptos teóricos sino más bien un conjunto de aptitudes y actitudes ante un mundo en constante cambio y evolución. No basta con dominar una tecnología, un software, ya que tras versión 2.0 vendrá la 2.1, la 3, la 7... en una sucesión exponencial de innovaciones. Estar al día supone enfrentarse a esta situación con disposición de estar. Podríamos intentar resumir estas habilidades bajo el término único de digitalidad, cualidad imprescindible en el futuro que se nos avecina en el que es necesario estar preparado. La digitalidad no sólo se refiere únicamente a la capacidad para manejar una determinada máquina, es más bien una actitud ante el cambio. También es la adaptación ante las necesidades de una sociedad digital y post-industrial que va a ser su anfitriona.

Pero ¿están preparados nuestros jóvenes y adolescentes para el reto que se les ha propuesto? Algunos informantes se muestran críticos con el nivel y con la formación recibida. *Creo que la gente, o niños, o incluso mayores, deberían estudiar informática, cursos aunque sean de pago. Es lo que tienen que hacer porque seguramente ahora pones a muchos de mi edad y lo saben hacer es meterse en el Tuenti, Messenger, correo, Keteke... Yo creo que 97% no sabrían utilizar ni el Publisher, Photoshop, PhotoScape, Open Office, Word, Outlook, Power Point, Movie Make... Yo creo que eso no lo sabrían utilizar [informante 18, chico, 14 años].* El 48% de los entrevistados afirma estar recibiendo formación para utilizar Internet y equipos informáticos y el 42% cree que es suficiente. En cuanto a quién debería ocuparse, la mayoría

hace referencia al sistema educativo, en la figura del informático y, en gran parte, rechazando la figura de otros profesores, porque *es que vosotros no sabéis. Tienes que aceptar que esto se nos da mejor que a vosotros* [MB, chica, 16 años, en grupo de discusión]. También se valora, en menor medida, la ayuda de hermanos, primos o amigos. A medida que aumenta la edad, comienzan a valorar más la faceta autodidacta. De estas conclusiones se puede extraer un discurso crítico que nos haga plantearnos la actualidad y pertinencia del currículo escolar, no preparado aún ni dispuesto para formar en los contenidos y habilidades que van a ser requisito fundamental para sus educandos una vez salgan al mercado laboral y a la sociedad.

No obstante, estiman esta formación en tecnología porque saben que condicionará su futuro laboral. Un 88% acepta que una vez terminados los estudios, el saber informática les ayudará a tener un mejor puesto de trabajo. *Actualmente saber manejar un ordenador es esencial, en cualquier trabajo se utilizan* [informante 37, chica, 15 años]. Otros valoran los conocimientos informáticos y de idiomas como rasgo diferenciador a la hora de obtener un puesto de trabajo: *evidentemente, alguien que sepa inglés o informática tendrá que ocupar mejores puesto y tendrá mejora salario* [informante 14, chica, 14 años]. Por supuesto, aquellos que aspiran a continuar sus estudios interpretan que su esfuerzo debe ser recompensado: *la cultura y la competencia personal debe ser premiada* [informante 372, chico, 16 años], mientras que los que ni dominan un ordenador ni tienen interés en aprender, no lo ven tan claro: *yo no necesito para nada el ordenador, voy a ser ATS – a por los tomates- y voy a trabajar en el campo y allí no hay enchufes* [informante 295, chico, 13 años]. El 70% dice que preferiría trabajar con un ordenador, siendo más aceptado y deseado el trabajo con material informático por parte de las chicas. Más peliaguda es la cuestión siguiente, cuando un 57% reconoce que es justo que alguien que sepa informática ocupe mejores puestos y tenga mejor sueldo. De nuevo la proporción de chicas que han respondido afirmativamente, como cabía esperar, es mayor que la de chicos que, sobre todo en entornos rurales, donde se mantienen las expectativas de que la revolución digital no vaya a interferir en el modo de vida tradicional: *la informática no me va a ayudar a tener un mejor puesto de trabajo porque voy a ser maestro ecuestre* [informante 341, chico, 13 años].

Un 33%, y aquí sí hay una paridad casi absoluta, opina ya que puede llegar a generarse una división que margine a las personas que no controlen los ordenadores frente a aquellas que sí lo dominen: *con el paso del tiempo les va a costar encontrar trabajo* [informante 3, 15 años, chica] y *tendrán que apren-*

der [informante 9, chico, 16 años]. Algunos son consecuentes con la necesidad que tendrán, antes o después, de aceptar que la informática es necesaria: *más adelante tendrán problemas* [informante 12, chico, 14 años] mientras que algunos siguen confiando en que la formación orientada a las nuevas tecnologías no es imprescindible y que es más necesario otro tipo de enseñanzas: *hay muchos trabajos donde no hay tecnología. Habría que aprender antes otras cosas* [informante 86, chica, 13 años]

En la siguiente tabla se recogen los porcentajes de respuestas a cada una de las preguntas, representadas por franjas de edad. Llama la atención como los más pequeños, 12-13 años, están más predispuestos a trabajar con un ordenador y son los que aceptan en mayor medida la posibilidad de una brecha digital. Por el contrario los más pequeños son más reacios a aceptar que alguien con más formación tenga mejor sueldo, cosa que ven mejor los de 17-19 años, a pesar de ser menos propensos ellos a trabajar con un ordenador. Resulta también llamativo el bajo nivel de satisfacción respecto a su formación tecnológica.

Edad	a)	b)	c)	d)	e)	f)
12	53	54,4	86	81	49	40
13	52	48,4	85,9	80	42	31
14	44	43,6	90,9	60	62	36
15	55	38	93	70	61	37
16	46	39,4	88,9	72	65	31
17	49	31,1	86,9	69	54	34
18	38	38,2	85,3	68	59	26
19	50	50	100	0	75	25

Tabla: Porcentajes de Sí por grupos de edad.

- a) ¿Consideras que estás recibiendo formación?
- b) ¿La consideras suficiente?
- c) ¿crees que saber informática te ayudará a tener un mejor puesto de trabajo
- d) ¿Te gustaría trabajar con un ordenador?
- e) ¿Es justo que tenga mejor trabajo quien domine la informática?
- f) ¿Crees que la gente que no sepa informática

LA EXCLUSIÓN SOCIAL: LA CONSECUENCIA MÁS GRAVE DE LA BRECHADIGITAL

¿Es una opción estar o desconectar? ¿Podemos elegir realmente nuestro futuro? Para bien o para mal vivimos en un sistema social con un juego de poderes y contrapoderes, de obligaciones y deberes, una serie de premisas básicas que condicionan y determinan nuestro posible rol en relación con la globalidad del sistema. Es difícil encontrar vías alternativas y, en el tema de las nuevas tecnologías, no queda más remedio que participar o quedar excluido. La formación tecnológica no se convierte en un plus asociado, sino que se interpreta como una dimensión básica del ciudadano del siglo XXI. El general Sun Tzu al escribir el arte de la guerra se planteó que *no sólo es necesario evaluar las condiciones del propio comando sino también las del comando enemigo*. Tomando como punto de partida esta reflexión oriental, podemos intentar recoger en una matriz DAFO las variables básicas que afectarían a la sociedad digital, donde las Debilidades y Amenazas conformarían al sector en riesgo de exclusión, *parias offline*, en oposición a las Fortalezas y Oportunidades, que desembocarían en la aparición de la *elite online*.

DEBILIDADES		AMENAZAS	
PARIAS OFFLINE	- Falta de formación	↔	- Desaparición del trabajo tradicional
	- Desconocimiento y falta de interés por adaptarse al cambio		- Riesgos por exclusión social - Asociar <i>Novedad</i> a perjuicio
BRECHADIGITAL			

FORTALEZAS		OPORTUNIDADES	
ÉLITES ON LINE	- Dominio de herramientas tecnológicas		- Mejores opciones laborales
	- Adaptabilidad a las nuevas situaciones		- Aparición de nuevos nichos de expansión
	- Digitalidad		- Reseteo del punto de partida: ruptura del proceso tradicionalista

Tabla: Matriz DAFO de la Sociedad 2.0 o digital.

Entre los sectores de población blandos, con menor capacidad de adaptación y los ágiles, con disponibilidad para asimilar las consecuencias de la evolución, surge un punto de fractura sin retorno, que podremos denominar brecha digital. Diferentes autores han hablado de una brecha en el sentido más amplio de la palabra, afectando al total de la población. Cuando esta división se basa en el factor edad, estaríamos más cercanos al concepto del abismo generacional, estudiado desde hace tiempo por la antropología y caracterizado porque la replicación de las pautas culturales de una generación a la siguiente nunca es completa, ya que las antiguas pautas no siempre se repiten con exactitud en las siguientes generaciones, que añaden pautas nuevas. Otros, como Castaño, han hablado de la segunda brecha, donde se hace significativa la *intensidad y variedad de los usos, determinada por las capacidades y habilidades de los propios individuos*²⁴ Nosotros defendemos que la problemática se halla en la brecha digital entre iguales, en nuestro caso, jóvenes y adolescentes pertenecientes al mismo grupo cultural. No podemos comparar los usos que harán de Internet una persona de 40, de 70 o de 15 años. No podemos comparar las posibilidades de acceso a Internet que pueda tener un joven español con las de un joven en EE.UU, en Noruega o en el Congo. Nos interesa reflexionar en la brecha que surge en un joven que vive en una localidad media española y su vecino, de la misma edad, porque ellos van a ser herederos del constructo social en el que están creciendo y en el que uno se desenvolverá mejor que otro por un problema coyuntural de base: una formación más completa. En el siguiente cuadro analizamos la relación causa-efecto que se establece al hablar de brecha digital.

CAUSA	EFFECTO
- Legado histórico	- Creación de nuevos estamento
- Determinismo estadístico	sociales (Parias offline . Élite online)
- Falta de formación, interés y motivación	➔ - Dependencia tecnológica
- Neoludismo	- Factor multiplicador
	- Componente globalizador

Tabla: Relaciones causa-efecto de la Brecha Digital.

²⁴ CASTAÑO, C., coord.. (2008): *La segunda brecha digital*, Ed. Cátedra, Madrid, p. 9.

YA SOMOS DIGITALES ¿Y AHORA QUÉ?

Aceptamos pues la existencia de esta brecha digital que separa a la élite on-line de los parias off-line. Es decir, a pesar de haber puesto en relieve la presencia de esa brecha que separa y que articula una nueva forma de exclusión, somos partidarios de la existencia de una sociedad digital que trae consigo una serie de transformaciones, un corolario de pautas y modelos de comportamiento que suponen el cambio social más marcado y más acelerado de la historia de la humanidad. Precisamente es este optimismo digital lo que nos ha llevado a analizar las causas y dimensiones de la brecha en una sociedad occidental que institucionalmente ha apostado por el manejo de las nuevas tecnologías, ya que consideramos que la integración en las nuevas estructuras supone una nueva dimensión, una faceta de plenitud, en el ciudadano del siglo XXI.

Por eso, una vez tratada la problemática de la exclusión, dedicamos las últimas páginas de esta investigación a la *élite online*, al *ciborg*, a aquellos que han aceptado la inclusión en este nuevo mundo que se nos antoja imprescindible e ineludible. Un nuevo escenario donde el ser humano desarrollará su sociable insociabilidad en el sentido kantiano de la palabra.

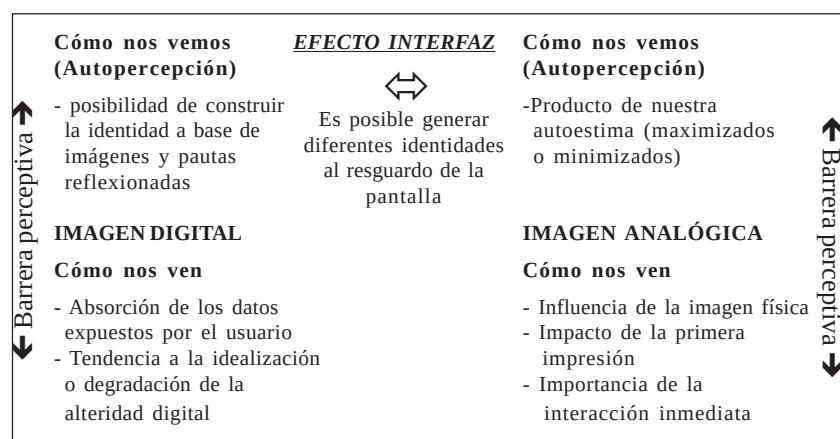
No obstante, no pretendemos apoyar fehaciente ni dogmáticamente esta nueva utopía ni nos sometemos a la metáfora de un indiscutible mundo feliz, sino, y a pesar de considerar imprescindible la necesidad de la evolución humana, dar en cierta medida una idea acrítica de progreso, que no es lineal ni viene directamente marcado por el «progreso» de la técnica», en este caso de las nuevas tecnologías de la información. Por ello también trataremos en esta parte, más ensayística si se quiere, algunos aspectos como el control orwelliano o el pan y circo que en algunos casos ha llegado a convertirse la red. No es oro todo lo que reluce. Internet amplifica lo que el hombre es pero, como medio de comunicación, es un instrumento del poder, con lo que deberíamos estar alerta para no caer en un espejismo de libertad como el denunciado por Róża Luksemburg cuando afirmaba que *quien no se mueve no se siente sus cadenas*. Cadenas que, en occidente, no serán de acero, sino que estarán basadas en otros medios de represión y control más sutiles, ejerciendo, como anticipaba Bourdieu, una violencia simbólica que lleve al ciudadano del siglo XXI a una asfixia social.

EFFECTO INTERFAZ

Las redes sociales se convierten en un espacio donde los límites de la intimidad se diluyen. Si bien los jóvenes han aprendido a ser más consecuentes

con las configuraciones de privacidad de sus cuentas, y se activan algunos de estos filtros, la mayoría de los perfiles son fácilmente accesible. La máxima clásica de los amigos de mis amigos son mis amigos convierte los perfiles sociales en una barrera totalmente franqueable, donde una persona con 500 contactos, puede llegar en segundo grado a 3.000 o 4.000 con pasmosa facilidad. ¿Esto puede ser un problema? Pues depende del sentido común de cada persona. Y es que el principal problema es que cualquier documento, ya sea gráfico, texto o audiovisual, quedará errante en el ciberespacio. Una vez en la red, estará disponible para cualquiera que lo busque o, simplemente, lo encuentre, pueda reproducirlo y reubicarlo donde considere oportuno. De ahí la necesidad de ser consecuentes con lo que se coloca en un espacio público, ya que, en el ámbito técnico, será imposible deshacer un error a nivel humano. Para bien o para mal, ese rastro que dejamos en la red puede conformar una identidad que los demás pueden encontrar.

En esta nueva forma de interpretar la imagen y la identidad, se genera un curioso efecto duplicador cuando estamos delante de la pantalla: por una parte generamos una imagen digital pública con personalidad propia, visible por el resto de los internautas, y por otra parte tenemos una imagen, llamémosla analógica, que es la que nos acompaña fuera de la red. En cada una de ellas encontramos la oposición entre aquello que creemos que ven los demás y lo que realmente ven. Además, podremos encontrar también, y es el hecho que queremos demostrar en este epígrafe, una disfunción, a veces elaborada y a veces espontánea, entre el yo analógico y el yo digital, que nos puede convertir en personas diferentes en uno u otro lado de la pantalla.



Conducir un coche transforma al conductor. Quien en la calle es una persona tranquila y sosegada, en frecuentes ocasiones al volante se convierte en alguien irritable y violento en cierta medida. Lo mismo ocurre con Internet. El teclado y la pantalla nos permiten comunicarnos con el mundo exterior desde el confort de nuestro hogar. Podemos acceder a otros foros de comunicación sin la barrera que en algunos casos puede suponer la presencia física. Es lo que podemos denominar *efecto interfaz*. En algunos casos, la persona más tímida en la calle, puede convertirse en un descarado en la red. Pero, lejos de los extremos, la pantalla nos permite mostrar exactamente lo que queremos de nosotros, al tiempo que nos ayuda a encontrar una imagen idealizada de lo que estamos buscando. Todo ello, como comentábamos anteriormente, desde la tranquilidad del hogar. En el caso de una persona tímida, con dificultades para enfrentarse a gente desconocida o ante grandes auditorios, esconderse tras la pantalla puede ayudarle a dar el primer paso hacia una interacción que trascienda, o no, a la dimensión digital, porque *dentro de Internet no tienes vergüenza* [informante 284, chica, 14 años]. ¿Sirve Internet como una nueva vía de contacto? ¿Es un complemento? El hecho es que cada vez más gente amplía sus relaciones, o incluso sale de una soledad espacial gracias a la red. Tal vez se presente como un escenario más atractivo. Tal vez la timidez no sea obstáculo en este mundo virtual. En los espacios tradicionales de contactos, los personajes que trascendían respondían a perfiles determinados. El anonimato de la pantalla permite también que esas personas «no trascendentes», esas personas que encontraban más dificultades en el mundo real, ahora tengan a su alcance una vía que les permita relacionarse.

El ser y el deber ser, el como soy y como me ven, el como soy y como me veo... son diatribas presentes en el ser humano. Hemos visto que la materialización de las amistades virtuales, a día de hoy, no está generalizada, a pesar de que se produzcan. Sin embargo, gran parte de los usuarios investigados reconoce que es posible encontrar buenos amigos a través de estos canales, hasta tal punto que *este verano he hecho uno de mis mejores amigos y lo conocí a través del tuenti de un amigo* [CG, chica, 16 años, en grupo de discusión]. Otros dan valor a la sinceridad y a la coherencia entre el yo virtual y el yo real: depende de cada persona y si se muestra realmente como es tanto en Internet como en la vida real. Asimismo es importante tener en cuenta que cuando conocemos a alguien en la red, la pantalla se convierte en un filtro que depura los prejuicios: debiera ser por esa razón de no ver y que te lleva a «no juzgar» a no sentirse vigilado, lo virtual tiene como objetivo idealizar por eso debiera ser que se conozcan personas de forma más sencilla y por ende cuando se haga contacto cara a cara sea más sencillo.

Y no podemos dejar de lado la posibilidad de reflexión que deja la atemporalidad de la que antes hablábamos. A tiempo real hay personas que tienen más problemas al mantener una conversación fluida, al menos las primeras veces, y el ágora digital diluye esta barrera, al dejar turno en la reflexión del mensaje porque es más fácil escribir que hablar. Por otro lado también hay personas que piensan que no es el canal idóneo, precisamente para evitar ese efecto interfaz que tamiza la personalidad de los interlocutores: *para mí es básico conocer en persona a alguien para llegar a tener un nivel de confianza grande* [NS, chica, 18 años, en grupo de discusión]. En palabras de Diego Levis²⁵ *a veces, esa pantalla que comunica el mundo real con el virtual, el mundo del átomo con el del bit, es una falsa ventana, que actúa como filtro entre nosotros y la realidad, como un biombo, que en demasiadas ocasiones, nos impide percibir lo que nos rodea. Acostumbrados a ver el mundo a través de una pantalla, cada vez nos cuesta más ver a nuestro lado, mirar a nuestros semejantes. En la pantalla, como si fuera el espejo de la bruja de Blancanieves, buscamos respuestas sobre aquello que somos y deseamos ser, sin darnos cuenta que lo que nos devuelve es una imagen deformante que sólo nos dice lo que creemos ser. Nos conmueven los refugiados de todas las guerras y hambrunas que nos muestran las pantallas, pero le damos la espalda al sufrimiento que tenemos en nuestro entorno inmediato. Las pantallas nos asedian y nos atrapan, y hay a quienes les sirven de refugio ante una vida que les resulta poco atractiva y, a veces también, amenazante*²⁶.

SINO ES COLECTIVO NO ES INTELIGENCIA

¿Dónde está el poder de Internet en general y, de una comunidad virtual en particular? En que independientemente de la acción individual de cada uno de sus componentes, la suma del todo va a trascender y va a ser superior a la suma de las partes. Para metaforizar al respecto, podemos comparar una red social con un pastel de chocolate. Hay numerosos ingrediente en diferentes proporciones, al igual que en una red hay numerosos usuarios con mayor o menor participación e influencia. Sin embargo, el sabor final del bizcocho supe-

²⁵ <http://diegolevis.com.ar> consultado en febrero de 2012.

²⁶ http://diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/adiccion_5-00.pdf, consultado en febrero de 2012.

ra a cada uno de sus ingredientes, no notamos el sabor del huevo, del aceite, de la harina o de la levadura, sino el del producto final, que nada tiene que ver con cada uno de ellos por separado. Cuando navegamos por Internet, buscamos información en Google, vemos videos en Youtube o DailyMotion o consultamos Wikipedia, no vemos a cada uno de los internautas que han hecho que ésto sea posible, sino que nos admiramos de la gran cantidad de información que tenemos a nuestra disposición con sólo teclear unas instrucciones a través de un teclado sentados cómodamente en nuestro sillón. De igual manera, si aportamos algo a la comunidad y generamos una información que pueda ser utilizada por el resto de la comunidad, lo realizamos de manera altruista, sin necesidad de recompensa pecuniaria, pero tampoco lo hacemos pensando que este granito de arena es parte del fenómeno expansivo de la red. La magia del prosumidor²⁷, concepto generado en los años 70 por Alvin Toffler.

Tomando las palabras de Eduard Punset en su entrevista a John Dylan Haynes²⁸, podemos comparar el funcionamiento del sistema nervioso humano con la red, donde el cerebro, al igual que Internet, está formado por pequeños componentes (neuronas / internautas). Los pequeños y multitudinarios componentes funcionan por sí mismo y para sí, sin tener en cuenta que su trabajo, coordinado con el resto de sus iguales, genera un totum que supera a la suma de las partes y que es lo que trasciende, creando entidad propia. Afirma Punset que *ninguna de tus neuronas sabe quién eres, ni le importa*. A este aforismo, Dylan Haynes²⁹ responde que *es absolutamente cierta. Y es absolutamente cierta porque tu mente no es algo que tenga que ver únicamente con neuronas individuales, sino con todo el cerebro. Es una propiedad de todo el cerebro. Necesitas el sistema entero. La neurona individual, evidentemente, no sabe nada de lo que hacen las demás o sabe muy poco. Pero tu mente, tus capacidades mentales son algo realizado por todo el cerebro, no solo por neuronas individuales*³⁰.

²⁷ La palabra prosumidor, o también conocida como prosumer, es un acrónimo formado por la fusión original de las palabras en inglés producer (productor) y consumer (consumidor). Igualmente, se le asocia a la fusión de las palabras en inglés professional (profesional) y consumer (consumidor).

²⁸ Redes - *Las decisiones son inconscientes*, 13 de febrero de 2011
<http://www.rtve.es/television/20110213/redes-decisiones-son-inconscientes/406109.shtml>

²⁹ John Dylan Haynes es profesor en el Bernstein Center for Computational Neuroscience de Berlin, <http://www.bccn-berlin.de/People/haynes>

³⁰ *Ibíd.*

La inteligencia colectiva toma como punto de partida que el todo es más grande si se constituye de pequeñas partes. El modelo bazar frente al modelo catedral de Eric Raymond, que pretende poner en valor la importancia de las pequeñas acciones (el bazar) frente a una fuente unidireccional y todopoderosa (la catedral). Si hacemos un guiño a la física, podemos extraer el modelo del sistema complejo y el sistema complicado. El primero es un conjunto de varias partes interconectadas o entrelazadas entre sí cuyos vínculos contienen información adicional y oculta al observador. Cuando se dan interacciones entre elementos, surgen propiedades nuevas que no pueden explicarse a partir de las propiedades de los elementos aislados. El segundo también está formado por varias partes pero los enlaces entre éstas no añaden información adicional, y comprendiendo las partes se comprende el todo. Para entender un sistema complejo hay que conocer el funcionamiento de las partes, pero más importante es conocer cómo se relacionan entre sí. Tienen dos características principales:

- El todo es más que la suma de las partes
- Comportamiento difícilmente predecible

De esta manera, Internet, las redes sociales, la interacción que se genera en las mismas, la inteligencia colectiva en sí, son sistemas complicados donde cada uno de sus vínculos añade más poder al conjunto final.

EL MITO DEL NATIVO DIGITAL

Marc Prensky hizo famosa la distinción entre los nativos y los inmigrantes digitales. Lo hizo en un ensayo publicado en 2004 bajo el título *The death of command and control* (La muerte del mando y control). Para este mediático autor el nativo digital es aquel que nació cuando ya existía la tecnología digital. La tecnología digital comenzó a desarrollarse con fuerza en 1978, por lo tanto, se considera que los que nacieron después de 1979 y tuvieron a su alcance en el hogar, establecimientos de estudio y de recreación computadoras o celulares pueden considerarse Nativos Digitales. La frontera entre unos y otros queda reducida a la variable de la edad.

Sin embargo, Prensky estableció una fecha ¿Por qué? ¿El hecho de haber nacido en una época donde comenzaban a explotar las tecnologías digitales es suficiente para dominarlas?. Nos encontramos más bien ante un problema de actitud, en una nueva sociedad donde habrá gente adulta totalmente entusiasta y apasionada por las tecnologías de la información y encontraremos jóvenes y adolescentes recelosos y apáticos frente a este nuevo mundo que se les avecina. Con la diferencia de que una persona de 50 ó 60 años, si no quiere

entrar en el mundo 2.0, no le ocurrirá nada, y uno de 15, quedará excluido de la sociedad en la que le tocará vivir. Un problema de actitud que, una vez superado, hará que los jóvenes integrados tengan una perspectiva horizontal generada por haber nacido en una época con unos avances técnicos consolidados, pero igualmente, permitirá que los no tan jóvenes, aquellos nacidos antes de la fecha establecida por Prensky, se muestren igualmente integrados debido a su perspectiva vertical, conocedores de proceso histórico y evolutivo del proceso. Por ello, podemos defender y agradecer que el fenómeno digital haya permitido la entrada de los jóvenes en áreas de tremendo impacto social, y empresarios como Mark Zuckerberg (27 años) sean reconocidos en el mundo entero. Sin embargo, en el ámbito tecnológico encontramos gurús como Steve Jobs (fallecido en 2011 con 56 años) que a pesar de doblar la edad del presidente de Facebook, ha colaborado en igual medida a la revolución del mercado y la cultura digital.



¿Nativo digital?



¿Inmigrante digital?



Nativo digital: estímulo e inquietud

DIGITALIDADE INTELIGENCIADIGITAL

Si aceptamos pues que la idea de Presnky queda desbordada por los números que hemos ido exponiendo a lo largo del análisis cuantitativo, al menos debemos intentar ofrecer una alternativa. Porque está claro que, por pura inmersión, una persona asimila e interioriza mejor aquello que ha vivido desde su infancia, pero no por el mero hecho de pertenecer a este grupo de edad, el dominio tecnológico va a llegar por ciencia infusa o no por el hecho haber nacido rodeado de *gadgets*, tiene que gustar a todos este aparataje. Por falta de medios, los menos, y por falta de interés, lo más, una minoría considerable de jóvenes está creciendo de cara a la red y a las ventajas que ésta les puede ofrecer. Por decisión propia o por una coyuntura desfavorable, entendemos que este grupo de jóvenes está condicionando su futuro laboral próximo, puesto que no reunirán las capacidades para poder acceder a los puestos de trabajo más cualificados y, dentro del contexto de un panorama económico poco optimista como el que espera a nuestro país en los próximos años, es una decisión doblemente preocupante.

Ante esta pereza intelectual o desidia a la hora de adquirir nuevos conocimientos, presente en jóvenes y en adultos y que no es exclusiva de nuestra época, nos atrevemos a afirmar que más que aferrarnos a una fecha que marque el límite entre los que están y los que se quedan fuera, es más certero hablar de una serie de cualidades, que pueden ir desde la pericia a la autodisciplina y el esfuerzo. Algunas personas tienen más facilidad a la hora de progresar y adquirir nuevos conocimientos y otros suplen esa “agilidad intelectual” con un poco más de esfuerzo o tiempo. Este cambio de época, caracterizado por ser una época de cambios, las cualidades quizá más necesarias para no sucumbir ante la avalancha de novedades que nos rodean a diario es la flexibilidad.

¿Tenemos más ideas sobre cuáles pueden ser esas perspectivas de asimilación y de integración en una sociedad cambiante? Antoine de Saint-Exupéry afirmaba que *un montón de rocas deja de ser un montón de rocas en el momento justo en el que alguien puede ver en ellas la imagen de una catedral*. De una manera menos poética y más pragmática Carlos Barrabés, innovador y presidente de Barrabés³¹, afirma que *la innovación tiene cuatro palancas: el conocimiento, la tecnología, la visión global y el diseño*³². Y quizá debamos

³¹ <http://www.barrabes.com/>

³² <http://es-es.facebook.com/Emprendedoresvcom> (Fundación Banesto), consultado en enero de 2012.

aceptar estos cuatro puntos como pilares de la ciudadanía digital. Porque flexibilidad y capacidad de adaptación son dos valores imprescindibles en una sociedad moderna compleja, tecnológica y cambiante como la que estamos viviendo.

En pocos años hemos ido pasado del ciudadano offline, porque vivía en una sociedad desconectada, al ciudadano 1.0, que consumía recursos de la red, al 2.0, o prosumidor, que consume y tiene, al menos, la opción de producir información que, ahora se distribuye y clasifica de manera diferente a como se hacía en sociedades pre-digitales. En estos momentos avanzamos hacia la sociedad 3.0, la sociedad de la web semántica, donde se pretende alcanzar un nivel en el que el usuario acceda a la red de una manera más natural, sin limitaciones por dificultades del propio código tecnológico y con interfaces más intuitivos. En una época de constantes cambios, lo importante no es dominar la tecnología dominante en un momento, sino mostrar una perspectiva de aprendizaje continuo y una disponibilidad a ir aceptando los cambios tecnológicos según van llegando.

Si en el tema del sonido nos hubiéramos limitado al vinilo, ya llevaríamos perdidas dos décadas de música; si en el caso del cine nos hubiéramos restringido al VHS, nos habríamos perdido innumerable filmografía así como espectaculares avances técnicos en los medios audiovisuales, como el sonido envolvente o la imagen 3D; si nos hubiéramos circunscrito al libro, hubiéramos tenido que seguir semanas esperando la traducción del último best-seller USA o una edición chilena de una divulgación de la que necesitaríamos un ejemplar *ipso facto*, en lugar de obtener el documento digital y leerlo cómodamente en nuestro ebookreader; si nos hubiéramos confinado al periódico en papel, no hubiéramos tenido acceso a la información a tiempo real ni a otros puntos de vista que los que monopolizadamente nos ofrecería un determinado lobby mediático.

Esta disposición hacia el cambio, el saber aceptar esta fluidez social, es una característica de éxito en el nuevo modelo socio-laboral: es necesario, si queremos estar al día en nuestro entorno cultural y permanecer activos laboralmente, asimilar esta tendencia que, bajo un sustrato evidentemente comercial, cada vez está más disponible. Y no podemos limitar estos criterios a la faceta digital, sino que tendemos, por propia inercia del sistema, a generar un nuevo discurso actitudinal y holístico frente a esta época cambiante. En un mundo económica, política y socialmente globalizado, el ciudadano tiene, por primera vez en la historia, la posibilidad de ser participe de este cambio.

Por lo tanto, más que una serie de conocimientos determinados, nos referimos a una actitud que, de manera más amplia, nos permita acceder y disfrutar de esta serie de innovaciones. Una actitud abierta que no es privativa de nuestros días, sino que ha estado presente en la conciencia humana desde largo tiempo atrás y que ha llevado a la humanidad en su conjunto a avanzar sin pausa hasta llegar a nuestros días: cuando Colón llegó a América muchos navegantes mostraron su envidia intentando restarle importancia a la hazaña, afirmando que cualquiera podría haber ido. Sin embargo, fue el marino italiano el primero en hacerlo, y abrió un camino al resto.

Concretando, defendemos pues la existencia de una actitud, que podemos detallar como digitalidad o inteligencia digital en nuestros días, que lleva a una parte de la ciudadanía, independientemente de su edad, a disfrutar de los avances tecnológicos y sociales que se están produciendo en los últimos años. Aquellos que están dentro y saben desenvolverse en esta nueva sociedad, podemos denominarlos, como ya hemos definido previamente, *élites online*. A los que están quedando fuera, podemos designarlos *parias offline*. En el siguiente cuadro pretendemos recoger esta transición en algunos ámbitos.

Ámbito	Pre-digital	Transición	Diógenes digital	Generación streaming
Música	Cassette LP	CD		Radio On Line Spotify
Video	Tele VHS	DVD BR		YouTube /DailyMotion Televisión a la carta
Cine	Sala de Cines	Home Cinema	Almacenamiento y descarga masiva en todos los formatos (la mayoría de ellos nunca serán visionados)	Visualización on-line
Foto	Foto en papel	Escaneado de foto en papel		Álbumes on-line Fotos etiquetadas en CCVV (tags)
Texto (libros, prensa)	Soporte físico			Lectura en web o ebook Titulares RSS Blogsfera Tweets de información

PROCRASTINACIÓN, EL ARTE DEL ESCAQUEO

Procrastinación es una palabra que procede del latín procrastinare y que la RAE define como diferir, aplazar. Si tuviéramos que adjudicarle un refrán a este hábito, el más adecuado sería no dejes para mañana lo que puedas hacer hoy. Según la web procrastinacion.org *es un complejo trastorno del comportamiento que a todo el mundo nos afecta en mayor o menor medida. Consiste en postergar de forma sistemática aquellas tareas que debemos hacer, que son cruciales para nuestro desarrollo y que son reemplazadas por otras más irrelevantes pero más placenteras de llevar a cabo. Es asumida popularmente como simple "pereza"*³³.

El vocablo se ha popularizado en los últimos años haciendo referencia sobre todo a las dependencias que algunos dispositivos digitales (Internet, consolas, videojuegos...) provocaban en cierta tipología de usuarios. Pero en último extremo, la red es una herramienta, y su uso se somete a la voluntad de cada persona. *Internet no es malo, depende de lo que tú hagas* [informante 118, chica, 18 años]. Hay jóvenes conscientes de este problema y reconocen el peligro de la adicción, como afirma esta informante que no tiene ordenador ni acceso a la red: *Internet sirve para comunicarse con la familia, pero también es una adicción para casi miles de personas, como jóvenes o niños. Pueden quedarse más tiempo en Internet que en cumplir con sus deberes de estudio* [informante 85, chica, 12 años]. Pero ¿es fácil detectar cuando comienza a haber un problema? *Puede que Internet provoque adicción, pero no es problema si sabes controlarte* [informante 86, chica 13 años] nos cuenta esta chica que tiene cuentas de usuaria en siete comunidades diferentes y pasa 3-4 horas al día en Internet sesiones discontinuas o unas 3 horas delante del televisor. Sin embargo, no es fácil ya que como cuenta otra informante *a la gente de mi edad, si estás un día sin tuenti es como si nos quitasen algo* [informante 144, chica, 12 años] o *hay gente que no vive sin tuenti* [informante 148, chica, 13 años]. Otra chica de 15 años que afirma pasar cuatro a cinco horas al día reconoce que *no hay que abusar de él, pues resulta muy adictivo* [informante 31, chica, 15 años]. Adicción que llega hasta el punto de realizar conexiones a escondidas a horas insospechadas, como esta chica, que a medida que se enganchaba más, hacía que sus notas descendieran vertiginosamente, *pongo el despertador al dos de la mañana, cuando en mi casa duermen. Así navego tranquila sin que*

³³ http://procrastinacion.org/index.php?option=com_content&view=article&id=52&Itemid=57&lang=es, consultado en diciembre de 2011.

me molesten [MCS, chica, 16 años, en grupo de discusión]. Llegado este punto, podemos afirmar que estamos ante un problema, sobre todo cuando no se es consciente del mismo: *crea mucha adicción, y lo peor es que pocos lo reconocen* [informante 378, chica, 17 años].

Retomando el análisis cuantitativo, el 40% considera que Internet puede causar aislamiento social y el 33% cree que el problema puede llegar hasta aislarse de familiares y amigos. Las chicas, que pasan más tiempo conectadas, son más proclives a esta opinión en una proporción de 60-40. En la misma proporción, un 60% considera que la red crea adicción. El 37% afirma que Internet puede llegar a ser una pérdida de tiempo, aunque ahora son los chicos, en 70-30 los que mayoritariamente se descantan por el sí. El 58% cree que podría llegar ser a víctimas de engaños, y de nuevo opinan así sobre todo las chicas.

Sin embargo, no hay una relación directa entre fracaso escolar, la asocialización y el uso intensivo de Internet. A veces, se convierte en un modelo de ocio en un espacio donde no hay otras alternativas ¿Qué diferencias existen entre pasar 5 horas delante de la televisión o delante de un ordenador? Al menos, el uso del ordenador es más crítico que cambiar canales con el mando a distancia. Y, por otra parte, quizá sea el aprovechamiento del tiempo un elemento sobre el cual reflexionar en cuanto a potenciador de la brecha generacional. *Internet es el futuro, y no podemos luchar contra ello. Abre muchas puertas hacia el futuro... además de ayudarte en tu día a día. Dicen que te quita tiempo, pero, con ese tiempo que ganamos ¿qué hacemos? Pues seguir conectados. Yo seguiré conectándome, y no creo que lo deje.* [informante 378, chica, 17 años].



A veces la dependencia absoluta de algunos de los servicios que nos ofrece Internet obliga al usuario a posponer sus tareas cotidianas.

INTERNET: SUMIDERO DEL ABURRIMIENTO

Miguel Ángel, el gran artista renacentista, afirmaba que *nuestro principal riesgo no es fijarnos una meta demasiado alta a la que no podamos llegar, sino ponernos una demasiado baja que sí podamos alcanzar*. A pesar de todas las ventajas que Internet pueda proporcionar, el acceso a la red, que no deja de ser una herramienta, está condicionado por el uso que cada usuario pueda o quiera darle. Y ponemos de manifiesto aquí esta doble dimensión que hemos venido discutiendo a lo largo de este estudio, el poder y el querer. La formación es necesaria, pero no por ello un usuario con potencial para un uso responsable tenga que desarrollarlo por el sólo hecho de poder, ya que el mero acceso al mundo digital es un arma de doble filo en sí mismo: por un lado encontramos un torrente de información, pero al mismo tiempo es una imponente herramienta de dispersión hasta el punto de generar dependencia o, al menos un uso meramente lúdico.

Si por un lado supone una fuente casi inagotable de información, paralelamente es un repositorio de abundantes recursos cuya utilidad es, cuando menos, discutible. Vivimos en una sociedad hedonista donde la búsqueda del placer individual es un axioma indiscutible. En este orden de asuntos, la red se está convirtiendo en un sumidero del aburrimiento, capaz de absorber nuestro tiempo libre con una importante tasa de consumo acrítico que, en el caso de los más jóvenes, está sustituyendo y desplazando a la televisión. Consumir Internet se está transfigurando, en muchos casos, en modo de ocio pasivo donde se acepta todo lo que pasa por la pantalla. Rompiendo el argumento eufórico que defiende que la red es la nueva oportunidad de la sociedad para reinventarse y un escenario donde encender la mecha del cambio, debemos denunciar también esa faceta adormecedora que la convierte en un elemento de alienación y alineación. *Se nota que no saben nada de los jóvenes, pero están haciendo mal. El futuro de los niños se malogra con las consolas estúpidas que están a la venta y son malas, muy malas. Ganan mucho dinero, pero no les importa lo que les pase a los niños y les perjudican, porque en vez de estudiar, aprender música o informática, sólo se juega. Los vendedores de consolas son unos monstruos, ojalá desaparecieran las consolas, que perjudican a los jóvenes* [informante 77, chico, 12 años].

¿Es Internet la Lola Flores del siglo XXI? ¿El nuevo pan y circo que mantiene sumisa a la ciudadanía occidental frente a una pantalla? ¿Es un espejismo de libertad donde creernos paladines de la libertad cuando en realidad no somos más que una generación más sumisa que las precedentes? Lo que es innegable es que estamos ante una fuente de ocio que permite estar horas

conectados, transformando los hábitos de actividad y generando una sociedad más sedentaria, que ahora dispone al otro lado de la pantalla de una y mil maneras de entretenimiento con el agravante de que ahora no hay que salir a buscarlos fuera. Redes sociales que permiten estar en contacto con gente que conocíamos y otras que nos ofertan un catálogo de potenciales amigos «o lo que surja», portales de video y televisiones a la carta que permiten visionar videos de cualquier tiempo, radios online que nos permiten acceder a música y noticias de cualquier lugar del mundo.



La omnipresencia de la red y la ubicuidad de los dispositivos logran que cualquier lugar sea bueno para estar conectados. El mercado habló y el consumidor respondió. Parece no haber marcha atrás en esta nueva carrera hacia el *estado online non stoping*.

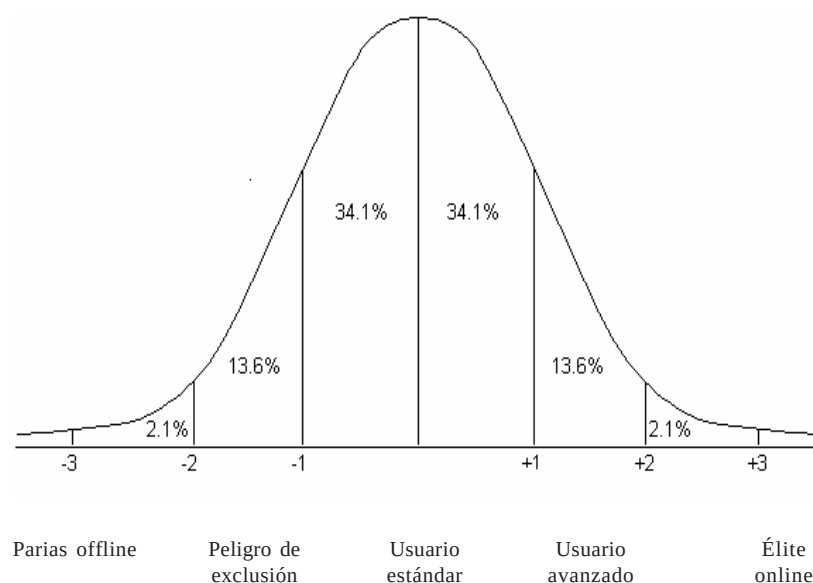
CONSTATACIÓN DE HIPÓTESIS: LIGGET SE', LA TIRANÍA DE GAUSS

Nuestra hipótesis de partida era la existencia de una brecha digital entre grupos de jóvenes, lo que a medio plazo (tras el inicio de su vida laboral) crearía dos conjuntos diferenciados, los que dominan las nuevas tecnologías y los que no, hecho que condicionará sus oportunidades y calidad de vida. Nos correspondía *a posteriori* intentar establecer su veracidad. Casi medio millar de entrevistas y una observación participante entre más de 3.000 comuneros virtuales así como el trabajo directo con centenares de adolescentes da constancia de su existencia. Pero por amplia que sea la muestra, nunca podríamos haber abarcado el universo total. Por ello, tal como especificamos en la metodología y técnicas de investigación, nos remitimos al dilema de Goldstein, quien afirma que *no es más efectiva una investigación con una muestra muy amplia que un análisis en profundidad de un pequeño número de ellos*. Además de la disyuntiva propuesta por este autor, nos remitimos a unos de los pilares básicos de la estadística inferencial: la distribución normal o campana de Gauss. Para Gauss³⁴ *“la Matemática es la reina de las ciencias y la Aritmética es la reina de las Matemáticas”*. La función gaussiana es una función gráfica con forma de campana, conocida como campana de Gauss o distribución normal. Esta distribución se aplica en numerosos contextos de las ciencias naturales, ciencias sociales, matemáticas e ingeniería. Cuantiosos comportamientos se acercan a esta distribución, y el aumento del grado de cumplimiento es directamente proporcional al incremento de la población. La teoría de la probabilidad refuerza esta idea con el teorema del límite central, que garantiza una distribución normal cuando *n* (la muestra) es suficientemente grande.

Por lo tanto, si partimos de que cualquier tendencia se aproxima a la distribución normal siempre y cuando la muestra sea lo suficientemente grande, estamos condenados por pura probabilidad a la normalidad. De esta manera, igual que hay nativos digitales puros, totalmente integrados en los medios informáticos, debemos aceptar la ineludible existencia en mayor o menor proporción de disidentes a la norma tecnológica. A pesar de nuestro propio error muestral ante la imposibilidad de acceder a la población completa, se aprecia la tendencia a la distribución normal en los resultados arrojados de la encuesta, y representados en diferentes los gráficos. Aunque hayamos hablado de la necesidad de formación y de motivación, por mucho empeño que se ponga, por pura estadística, estamos condenados a la distribución normal, a la tiranía de Gauss.

³⁴ http://es.wikipedia.org/wiki/Carl_Friedrich_Gauss consultado en diciembre de 2011.

Así es el mundo, y así somos los humanos, animales sociales que no podemos escapar a la norma y a la jerarquía y orden establecidos.



No por ello debemos arrojar la toalla ni rendirnos ante la adversidad, simplemente aceptar esta tendencia, tan natural como la vida misma y presente en la existencia humana, en la naturaleza y en el cosmos, e intentar paliar sus consecuencias. El orden lógico de la humanidad no puede escapar al sistema al que pertenece y, por lo tanto, siempre habrá una parte de la población que destaque por defecto y otra por exceso. Sin embargo, el único elemento para modificar significativamente los parámetros establecidos y poder empujar la moda y la mediana hacia la derecha del gráfico es la formación y la accesibilidad. La existencia de dobles raseros y de discursos populistas no son solución, sino parte del problema. Corresponde a la sociedad y a las instituciones decidir qué hacer con el problema y qué esperan para el futuro de los adolescentes, portadores del legado de la humanidad. Porque es ahora cuando comenzamos a conformar los modelos sociales que ellos enarbolaban cuando tomen el relevo y es ahora cuando comenzamos a decidir, en su lugar, si quere-

mos una sociedad tecnológicamente polarizada y socialmente dicotomizada o si decidimos dar oportunidades a aquello que se encuentran, todavía sin saberlo, en la barrera de la exclusión que les descartará cuando alcancen su vida adulta.

NOCIONES EN 140 CARACTERES: ETNOGRAFÍA EN LA ERA TWITTER

Para concluir esta investigación, vamos a exponer una serie de resultados de manera breve, dentro de la propia lógica del discurso predominante en la sociedad 2.0. Al estilo Twitter, con mensajes claros y concisos de menos de 140 caracteres, vamos a sintetizar las principales nociones extraídas de esta investigación y tal vez las más anecdóticas. Son *tweets* de información que permitirán al lector recordar los principales aspectos tratados y conformarse un resumen ajustado de todo lo expuesto. De hecho, una tendencia viral en Twitter invita a los usuarios a resumir todo el documento en un único tweet bajo el hashtag # tweetyourthesis. Internet está vivo y esta tesis, que pretender referir lo que pasa en esta noosfera digital, no puede ser una historia cerrada y completa, sino una biografía abierta y flexible.

- Internet es el futuro, y el futuro no se concibe sin Internet. El mundo digital es un mundo en constante cambio y evolución
- El ser y el deber ser, el cómo soy y cómo me ven, el cómo soy y cómo me veo... son diatribas presentes en el ser humano.
- La vida en red y las comunidades virtuales es un tema que afecta a la mayoría de los jóvenes
- La aparición de Internet ha supuesto una revolución en la transmisión de la información.
- Vivimos rodeados de gadgets electrónicos (laptops, netbooks, portátiles, móviles, pda's, gps's, smartphones...) El *savoir-être* digital nos ha cambiado.
- Las redes sociales tienen mayor proporción de chicas. Su actividad favorita es ver fotos y chatear.
- Tuenti es la red más popular entre los adolescentes y a continuación Messenger. Facebook queda de lejos en 3º posición.
- A medida que aumenta la edad aumenta el número de usuarios en Facebook, aunque no llega a desbancar a Tuenti.

- El usuario promedio está dado de alta en dos-tres comunidades. Dos comunidades acaparan todo el interés.
- Lo importante no es estar en muchas comunidades, sino en comunidades donde estén muchos conocidos
- La mayor parte del tiempo que los jóvenes pasan en Internet es con una finalidad lúdica.
- Internet se convierte en sumidero del aburrimiento. Algunos pasan 7-8 horas al día conectados.
- El Teclilleo (el arte de **teclear** y **cotillear**) es una de las principales de actividades en red.
- Hay usuarios procrastinadores, que postergan sus obligaciones y no saben como despegarse del ordenador.
- No es habitual aceptar a los padres como contactos, aunque sí a otros familiares de mayor edad(hermanos, primos, tíos...)
- La red permite genera una nueva identidad: algunos se liberan de su timidez, otros se transforman y para otros es una extensión de lo que son fuera.
- La pantalla genera un efecto interfaz: nuestro comportamiento físico tiende a divergir del digital.
- La imagen digital no es cuestión baladí: desarrollar una buena imagen y recibir visitas favorece la reputación digital.
- En algunos casos la red se convierte en un mundo paralelo. No es raro encontrar usuarias con más de 10.000 fotos subidas.
- Con Facebook el perfil se convierte en un pasaporte digital que permite acceder a multitud de servicios externos.
- La frase de estado sirve para critica, denunciar, quejarse y transmitir sentimiento (un secreto a voces)
- La mayor parte se conecta a diario, y de éstos, más de la mitad varias veces al día.
- En condiciones normales, Internet no supone aislamiento, sino que se convierte en un espacio más, y lo que puede llegar a aislar es quedarse fuera.

- Aunque el porcentaje de acoso es escaso, suelen ser las chicas las que lo han padecido.
- A pesar de que la legislación española lo prohíbe, hay muchos menores de 14 años con perfiles en redes sociales.
- El sentido común y un poco de concienciación son los mejores instrumentos para navegar seguros: no hacer en Internet lo que no se haría fuera.
- Hay que saber que una vez que un documento salga del ordenador, el usuario pierde el control sobre el mismo.
- La televisión a la carta sustituye cada vez más al consumo tradicional de este medio.
- Quien más tele ve, navega menos. Quien navega más ve menos tele, Antena 3 es la tele preferida por los jóvenes. Los que prefieren Tele5, pasan más tiempo delante del televisor.
- En general los jóvenes no son conscientes de la problemática de los derechos de autor y ven la descarga como algo normal.
- Internet es a la vez un elemento articulador y un elemento divisor: casi un 10% de los jóvenes no dispone de ordenador en casa.
- El nativo digital no existe, es un mito. Una fecha de nacimiento no es el factor de inclusión-exclusión en la sociedad red.
- Haber nacido en una época donde la tecnología esta presente en la vida cotidiana, no es sinónimo de dominar esta tecnología
- El sistema educativo no proporciona una formación sólida en materia informática.
- No saber informática imposibilitará el acceso a los mejores trabajos y favorecerá el desplazamiento hacia el extrarradio social.
- La brecha digital generará dos segmentos de población: la élite online frente a los parias offline.
- Por pura estadística estamos condenados, para bien y para mal, a los extremos. La Brecha digital se acentuará a medida que se consolide la sociedad digital.

