

# Jóvenes conectados. Las experiencias de los jóvenes con las nuevas tecnologías

## Young people connected. Young people's experiences with new technologies

EVA ESPINAR RUIZ

Universidad de Alicante (España)

eva.espinar@ua.es

M<sup>a</sup> JOSÉ GONZÁLEZ RÍO

Universidad de Alicante (España)

mj.gonzalez@ua.es

### RESUMEN

Las nuevas tecnologías ya no son un tema novedoso para la comunidad científica. La trascendencia del fenómeno ha generado una importante labor investigadora, centrada, fundamentalmente, en el estudio cuantitativo de su utilización. Sin embargo, y a pesar de los estudios realizados, todavía existen importantes lagunas de conocimiento. En esta nota abordamos lo que consideramos es una de tales lagunas: el análisis cualitativo de las relaciones que los jóvenes establecen con las nuevas tecnologías. Así, se presentan algunos de los principales resultados de una investigación sobre la influencia de las nuevas tecnologías en la vida cotidiana de los jóvenes; un estudio cuyo objetivo era analizar, no únicamente el grado de disponibilidad y uso de determinadas tecnologías (sobre todo ordenadores, Internet, telefonía móvil y videojuegos), sino, fundamentalmente, cómo éstas se incorporan a la vida cotidiana de los jóvenes y cómo percibe este colectivo su relación con ellas. Nos interesan, por tanto, tanto los posibles cambios en la forma de estudiar, de cubrir el tiempo de ocio o de relacionarse con familiares y amigos, como la manera en que los protagonistas explican e interpretan tales cambios.

**Palabras clave:** jóvenes, adolescentes, nuevas tecnologías, comunicación, vida cotidiana.

### ABSTRACT

*Today, new technologies are not a new topic for the scientific community. The importance of the phenomenon has generated a considerable volume of researches, focused, basically, on the quantitative study of their utilization. Nevertheless, and in spite of the studies carried out, there are still important lagoons of knowledge. In this note we approach what we consider*

*as one of such lagoons: the qualitative analysis of the relationship between young people and new technologies. In this sense, we present some of the main results coming from the research about the influence of new technologies on young people's daily life; a study which objective was to analyze, not only the availability and use of certain technologies (particularly, computers, Internet, mobile phones and videogames), but, fundamentally, how these technologies join to young people's daily life and how this social group perceives the relationship with them. Therefore, we are interested, not only in the possible changes in the way young people and teenagers study, have fun or mix with family members or friends, but also we analyse how this changes are explained and interpreted.*

**Keywords:** *young people, adolescents, new technologies, communication, daily life.*

## 1. INTRODUCCIÓN<sup>1</sup>

Internet y, en general, las nuevas tecnologías ya no son un tema novedoso para la comunidad científica. La trascendencia del fenómeno ha generado, en los últimos años, una importante labor investigadora, centrada, fundamentalmente, en el estudio cuantitativo de su utilización. Desde universidades y centros de investigación, la propia Administración Pública o fundaciones y empresas del sector se vienen analizando algunos de los principales aspectos relacionados con esta cuestión. No podemos olvidar que estamos ante un ámbito de conocimiento donde confluyen intereses variados e incluso antagónicos: el interés público de la Administración con el interés de las empresas privadas, y lo comercial con lo social.

Sin embargo, y a pesar de las investigaciones realizadas, aún hoy, persisten importantes lagunas en el estudio del desarrollo, utilización y apropiación de las TIC. Uno de esos vacíos tiene que ver con la juventud y su relación con las nuevas tecnologías. Santiago Lorente (1999: 8) afirmaba, en la *Revista de Estudios de Juventud*, que no existe un cuerpo teórico, de doctrina sociológica, que relacione juventud con sociedad de la información, especialmente en el caso español. Es cierto que hizo tal afirmación en 1999 y, desde entonces, se han realizado numerosos estudios, pero no es menos cierto que las investigaciones de carácter cualitativo centradas en la intersección entre tecnología y jóvenes son, todavía hoy, escasas.

Concretamente, el colectivo de menores de dieciocho años ha permanecido ausente de las estadísticas de forma habitual. Sin embargo, desde hace unos años, se han convertido en el objeto de deseo de las empresas dedicadas a la venta de ordenadores, móviles, consolas y todo tipo de aparatos. Tal vez por esta razón, proliferan los estudios que ofrecen información sobre la penetración de Internet, telefonía móvil y otras tecnologías en este sector de población. Una información útil para conocer la extensión del tema, pero limitada, de forma general, a los aspectos más comerciales del fenómeno.

En este sentido, el trabajo realizado para cuantificar la incidencia de las tecnologías de la información y la comunicación en la vida cotidiana y en las relaciones sociales de los jóvenes aporta datos valiosos que sirven como punto de partida de cualquier investigación. Pero, al mismo tiempo, las evidentes limitaciones de estos estudios dan pie a un campo de análisis alternativo que permita comprender el fenómeno. Las estadísticas proporcionan la posibilidad de conocer la evolución y las perspectivas de futuro, pero no facilitan un conocimiento global de la relación de los jóvenes con las tecnologías. Por ello, una aproximación únicamente cuantitativa al tema es, de todo punto, insuficiente.

## 2. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

En sociedades como la nuestra, prácticamente todos nos hemos convertido en usuarios de unas u otras tecnologías, por ello, su influencia sobre nuestros hábitos y estilos de vida es innegable. Tal hecho nos sitúa ante una realidad nueva y compleja, de gran interés para la

<sup>1</sup> Este texto recoge algunos de los principales resultados del proyecto de investigación «Juventud y nuevas tecnologías. El impacto de Internet en la vida cotidiana de los jóvenes», financiado por el Ministerio de Educación y Ciencia (SEJ2004-66651/SOCI) y dirigido por María José González Río.

investigación sociológica, que requiere para su conocimiento de la aplicación de distintos enfoques epistemológicos y metodológicos.

En este artículo se presentan algunos de los resultados de la investigación titulada «La influencia de las nuevas tecnologías en la vida cotidiana de los jóvenes»; un estudio que pretende analizar, no únicamente el grado de disponibilidad y uso del ordenador, Internet, teléfono móvil y otras tecnologías, sino, fundamentalmente, cómo estas tecnologías se incorporan a la vida de los jóvenes y cómo éstos las perciben. Con tal fin, optamos por la técnica de la entrevista en grupo, que permite recoger las palabras de los protagonistas, incluyendo sus argumentos e interpretaciones.

El discurso de los jóvenes fue completado con entrevistas a madres y padres, en las que se atendía tanto a sus experiencias personales con las TIC como, sobre todo, a las percepciones sobre el uso que hacen sus hijos de estas nuevas tecnologías y los efectos observados sobre la vida cotidiana: en la familia, con los amigos, en los estudios, etc. En resumen, unas relaciones que los padres contemplan con esperanza, interpretando que el futuro pasa por el dominio de estas herramientas; pero, también, con preocupación por cuestiones como la cantidad de tiempo que sus hijos dedican a entretenerse con las pantallas y los peligros a los que pueden estar expuestos cuando entran en el ciberespacio.

Finalmente, también se llevaron a cabo entrevistas con profesores de secundaria, en las que plantearon sus puntos de vista y experiencias sobre cuestiones relacionadas con los cambios que las TIC están introduciendo en las formas de enseñanza-aprendizaje, su influencia en el desarrollo académico y personal de los alumnos, los efectos beneficiosos y nocivos de estas nuevas tecnologías y los posibles conflictos relacionados con su uso.

La investigación se apoya en el marco teórico construido por David Buckingham (2002: 54-70), autor que resume en dos posiciones las tesis que, a lo largo del tiempo, se han ido desarrollando para explicar la relación que mantienen los niños, adolescentes y jóvenes con las tecnologías. En primer lugar, estarían aquellas que ponen el acento en los efectos perversos que las TIC pudieran tener sobre esta población (como D. Elkind, 1981; M. Winn, 1981; N. Postman, 1982); en segundo lugar, aquellas otras que, por el contrario, las ven como un instrumento favorecedor de la creatividad y la realización personal (D. Tapscott, 1998; J. Katz, 1997; D. Rushkoff, 1996). Buckingham advierte de las limitaciones de ambas orientaciones y critica, de manera especial, el mundo feliz en el que parecen desarrollarse las tesis más optimistas. Desde su planteamiento, es preciso abandonar los esquemas simplistas y realizar un análisis de la relación entre los jóvenes y las nuevas tecnologías considerando el fenómeno en toda su complejidad. Un análisis riguroso que tenga presente el contexto social en el que se usan, las diferencias sociales que las caracterizan y, por su puesto, las distintas formas en que son utilizadas.

Aunque la información recogida y analizada en el citado proyecto de investigación es muy amplia, en este artículo nos centraremos en exponer los resultados del análisis de las entrevistas en grupo. De esta forma, a partir de las palabras de los propios jóvenes, es posible analizar las relaciones que éstos mantienen con el ordenador, Internet, la consola o el teléfono móvil; así como la forma en que organizan y desarrollan su tiempo de estudio, ocio y relaciones sociales.

Los resultados que aquí se muestran han sido obtenidos gracias a la colaboración de más de 100 chicos y chicas, estudiantes de bachillerato y ESO con edades comprendidas entre los

doce y los dieciocho años, a través de once grupos de discusión, realizados en diferentes localidades españolas.

### 3. LA OMNIPRESENCIA DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA VIDA DE LOS JÓVENES

Un primer análisis nos permite constatar que el uso de las tecnologías está ampliamente generalizado entre adolescentes y jóvenes, chicos y chicas. Retrasan la hora de acostarse para chatear con sus amigos a través del Messenger. Se levantan de la cama utilizando como despertador sus teléfonos móviles. Andan por la calle aislados del ruido gracias a los auriculares de sus *iPod*, escuchando música que previamente han «bajado» de Internet. Continuamente revisan su móvil para ver la hora, comprobar si han recibido alguna llamada perdida o algún SMS. Publican sus experiencias en un *blog* como si se tratara de un diario personal y, con la misma naturalidad, publican sus fotos en un *fotolog*. Tienen un trato familiar con YouTube y MySpace, espacios a los que acuden para colgar sus vídeos o ver los que han colgado otros. Se trata de adolescentes y jóvenes que han incorporado las nuevas tecnologías con extraordinaria rapidez a su vida cotidiana.

Tal descripción, así enunciada, puede resultar excesivamente generalizadora de la forma en que los jóvenes hacen uso de la tecnología. Frente al discurso común, también se puede constatar que, a nivel individual, cada uno de ellos emplea estas herramientas de forma diferente para satisfacer sus propias necesidades; cada joven es un mundo. Aunque en este artículo hablaremos de forma genérica, no puede olvidarse que, para analizar la diversidad de conductas en relación con las nuevas tecnologías, es preciso atender a diferentes variables. Así, el origen social y el nivel formativo de los padres tienen, en este contexto, un papel clave, ya que las personas adultas que conviven con los jóvenes son quienes estimulan o castigan determinados hábitos de comportamiento. Ellos, con sus actitudes y conductas, refuerzan unas u otras formas de utilizar las tecnologías. También es necesario considerar otras variables como la realidad socioeconómica y el hábitat rural o urbano en el que se desarrolla la vida cotidiana. Ambas circunstancias condicionan la posibilidad de disponer de un hogar más o menos equipado tecnológicamente y el lugar que ocupa en la vida de cada joven el ordenador, Internet o el teléfono móvil frente a la calle, los bares, los amigos, etc.

Los jóvenes han interiorizado el discurso dominante según el cual el futuro depende, en gran medida, del progreso tecnológico y del control de las nuevas tecnologías. Saben que su porvenir social y profesional les exigirá ser competentes en el uso de estas herramientas. Al mismo tiempo, son conscientes de la preocupación que genera en sus padres y profesores el uso que ellos hacen del ordenador, Internet, el teléfono móvil, etc.; especialmente en relación al tiempo y a los efectos que pueden provocar en la buena marcha de sus estudios. Por esta razón, al describir para qué utilizan estas tecnologías elaboran un discurso en el que, con toda claridad, distinguen entre el tiempo de estudio y el tiempo de ocio. El primero (de lunes a viernes) es un tiempo en el que lo fundamental es el estudio y las TIC apenas se utilizan (salvo el ordenador para realizar trabajos escolares). Por el contrario, el segundo (fines de semana y vacaciones) es un tiempo propio, y, en éste, sí que las utilizan ampliamente para comunicarse y divertirse.

Como señala Javier Elzo (2005), ésta es la idea, tantas veces repetida en los últimos años, de la ruptura del tiempo cronológico, que se ha impuesto, tanto en jóvenes como adultos; es decir, entre el tiempo normativo y el tiempo supuestamente libre: «Habría un tiempo normativo, el de los días laborables o de estudio y un tiempo de fiesta, pretendidamente no normativo cuando en realidad es un traslado de la normativa vertical de padres a hijos o de profesores a alumnos a otra horizontal entre pares que, aunque menos visible y, sobre todo mejor tolerada, puede ser aún mayor en la consecución de sus comportamientos».

Sin embargo, resulta fácil percibir, en este punto, la contradicción entre el discurso y la práctica. La disociación que establecen entre unos tiempos y otros en cuanto al uso de las TIC es, frecuentemente, más teórica que real. En el caso del ordenador, por ejemplo, muchos jóvenes admiten que, mientras están en casa, aunque estén estudiando, mantienen el ordenador conectado a Internet; así, a la vez que realizan otras actividades, pueden estar pendientes de los amigos conectados al Messenger:

Siempre que enciendes el ordenador lo primero que haces es abrir el Messenger.  
Si no hay nadie, apagas el ordenador, pero siempre lo abres por si te hablan.

Lo mismo sucede con el teléfono móvil, que, convertido en un elemento más de su indumentaria, permanece siempre encendido, incluso cuando están estudiando o en aquellos lugares donde está expresamente prohibido utilizarlo, como, por ejemplo, los centros escolares.

Internet es una herramienta por la que sienten una gran fascinación. Las horas que por término medio se pasan enganchados son un buen indicador de esa atracción. La razón estriba en que es un medio con el que están familiarizados, pero, al mismo tiempo, siempre les ofrece nuevas posibilidades por descubrir y controlar. Para manejarlo no tienen que estudiar, aprenden utilizándolo. Además, se trata de una tecnología «multiusos», que les permite satisfacer gran parte de sus necesidades sin hacer el esfuerzo de salir de casa. Como afirma uno de los estudiantes entrevistados, «en Internet lo encuentras todo».

Con el ordenador realizan sus trabajos. Así, Google es, para ellos, un buscador de información indispensable, al igual que el conocido Rincón del vago o la popular Wikipedia (en la práctica, muchos no conocen otra enciclopedia). Del mismo modo, el diccionario es para ellos una página web donde escriben una palabra y consiguen automáticamente en la pantalla su significado o el mismo término traducido a cualquier idioma. Prácticamente, parecen haber dejado de leer y se limitan a ver, cortar y pegar. Según sus propias palabras:

Busco el tema, lo selecciono, cambio el tipo de letra y alguna que otra cosilla y lo presento tal cual y si cuela, cuela.

A veces hay que elegir entre hacer esto o no entregar el trabajo.

También hay que tener cuidado con las palabras, por si el profesor te pregunta y no sabes qué significan.

Sin embargo, el ordenador e Internet son herramientas que utilizan los adolescentes y jóvenes consultados para la relación entre pares y el ocio mucho más que como instrumento de información, formación o estudio. Tal hecho no deja de resultar curioso, ya que, precisamente, la idea de que los ordenadores son una ayuda esencial para el estudio y el

trabajo tiene un papel clave a la hora de animar a los padres a adquirir uno. «De hecho muchos de ellos fueron a la tienda con el mismo espíritu con el que tiempo atrás pudieron ir a comprar una enciclopedia» (G. Murdock, G. Hartmann y P. Gray, 1996: 224).

#### 4. TODO EN EL MISMO ESPACIO

La distinción que establecían los jóvenes en cuanto a los usos de las tecnologías entre el tiempo de ocio y el tiempo de estudio, se vuelve a presentar en referencia al espacio, al lugar de conexión.

Al hablar del uso del ordenador y de sus conexiones a Internet, los participantes en las entrevistas en grupo hacen referencia, espontáneamente, a las actividades que realizan desde sus casas y, en muchas ocasiones, desde sus propias habitaciones. Prácticamente no hablan de las conexiones a Internet desde el centro de estudios o desde lugares públicos como los cibercafés. Parecen demostrar, así, que la relación satisfactoria con el ordenador la tienen en casa y en su tiempo de ocio. Se trata de un dato que hemos recogido en las entrevistas y que viene avalado también por otros informes (A. Gordo, 2005) y encuestas que sobre estos temas se realizan en España. El lugar preferido de conexión es el hogar. Así, el Informe del INJUVE correspondiente al año 2004 concluye que «la frecuencia de uso de Internet por los jóvenes desde el lugar de trabajo, centro de estudios o cibercafés es muy reducida, por no decir casi inexistente» (A. López Blasco, et alii, 2005: 63).

Como algunos autores plantean, el dormitorio se ha convertido para los jóvenes en su santuario personal. Cuando Virginia Woolf escribió, en 1929, *Una habitación propia*, reivindicaba la necesidad de las mujeres de tener dinero y un espacio propio para poder escribir novelas; un espacio no compartido, en el que poder construir una identidad autónoma emancipada de sus padres y maridos. La reivindicación de una habitación propia respondía, según la autora, a la necesidad de conceder ritos y espacios al imaginario femenino. Pues bien, en los últimos años, la reivindicación que Woolf hiciera en su ensayo parece recuperada por los adolescentes; si bien se trata de una habitación que ha experimentado una importante metamorfosis como consecuencia de la cultura digital (C. Feixa, 2005).

La habitación se convierte en un territorio privado para gran parte de los jóvenes pertenecientes a las clases medias y altas. Un búnker en el que cuentan con la tecnología suficiente para satisfacer sus necesidades de ocio y comunicación: ordenador conectado a Internet en el que también pueden escuchar música y ver películas que previamente se han bajado de la red, teléfono móvil, reproductor de MP3, incluso televisión y videoconsola. Todo ello disponible en el reducido espacio de su habitación.

Con tantos recursos a su alcance, no resulta extraño que el principal destino del tiempo libre haya pasado de los espacios públicos a los ambientes familiares (la sala de estar de casa) y a los espacios privados (la habitación propia). La preocupación por el peligro exterior ha impulsado a los padres a preparar la casa, y en particular la habitación de los hijos, para ser una opción entretenida, ante los riesgos que pueden existir en la calle.

Sin embargo, y aunque es clara y general la preferencia por conectarse desde casa, los cibercafés se han hecho muy populares entre los jóvenes y constituyen una forma de llenar

el tiempo de ocio, especialmente en vacaciones y los fines de semana. Son lugares que, sobre todo, frecuentan los chicos, siendo la presencia de chicas casi anecdótica. Ellas, en las entrevistas, nos dicen que es en verano, cuando están de vacaciones y no tienen la posibilidad de conectarse desde su casa, cuando van al cibercafé para comunicarse con sus amigos a través del Messenger o el correo electrónico.

Para muchos jóvenes, los cibercafé son un lugar facilitador de la comunicación. Desde sus ordenadores pueden entrar en contacto virtual con otras personas para jugar o mantener una conversación *on-line*. Pero, sobre todo, son lugares de encuentro físico con otros jóvenes. Como dicen ellos: «Quedamos aquí y, después de jugar un rato, nos vamos a tomar algo o ya nos vamos a casa».

Por otro lado, la relación con el ordenador e Internet desde el centro de estudios se limita a las sesiones específicas de docencia relacionada con conocimientos informáticos o, en todo caso, al horario lectivo, y su uso se circunscribe a la realización de trabajos o la búsqueda de información. Es una relación dirigida por el profesor, una experiencia que consideran interesante pero percibida como una obligación escolar más.

## 5. EL JUEGO EN LAS PANTALLAS

En los discursos analizados encontramos que es habitual iniciarse en el uso del ordenador a través de los juegos electrónicos. En la era de la virtualidad, el juego permite adquirir competencias básicas para moverse en el mundo digital (B. Gros, 2005: 64). Las habilidades desarrolladas en el manejo de una tecnología pueden aplicarse con facilidad a otra ya que la lógica de funcionamiento es semejante, por ello, a los jóvenes les resulta fácil el tránsito de un soporte a otro.

La iniciación en los juegos electrónicos suele comenzar con consolas portátiles (destaca la Game Boy de Nintendo), después le siguen las videoconsolas (con especial protagonismo de la Play Station de Sony y una utilización preferiblemente grupal junto a amigos o familiares) y los juegos por ordenador (con un uso frecuentemente solitario, si bien, en ocasiones, a través de Internet, pueden competir con otros jugadores, ya sean amigos o desconocidos). También, el teléfono móvil, a pesar de los inconvenientes que supone el reducido tamaño de su pantalla, es un soporte que está gozando de enorme popularidad, porque les permite jugar en cualquier momento, mientras esperan la llegada de un amigo, del transporte público o cuando están en el recreo.

El éxito de estos juegos entre los jóvenes y adolescentes es abrumador. A pesar de ser una industria joven, los videojuegos constituyen ya un universo inabarcable. En España, se venden al año catorce millones de videojuegos (sin contar la circulación a través del pirateo), siendo el juguete más regalado. De esta forma, el 78% de los niños de entre once y dieciséis años juegan habitualmente con videojuegos<sup>2</sup>.

Al contrario de lo que sucede con la televisión, los jóvenes, ante los videojuegos, no tienen un papel pasivo, ésta es una de las razones que explica la fascinación que sienten por

<sup>2</sup> Fuente: Gfk Emer Ad Hoc Research, *Estudio de Hábitos y usos de los videojuegos*, N<sup>o</sup> 4665.

ellos. Los videojuegos son el escenario para la acción simulada. El joven entra en el mundo de los héroes de Nintendo, se convierte en actor y vive la aventura. No está al otro lado de la pantalla, sino que forma parte del escenario, participa en la acción, toma decisiones y determina qué hace con los personajes de ficción, que son títeres en sus manos (J. A. Gabelas, 2005: 280).

A la dimensión placentera del juego se añade la simulación, la emoción por descubrir su lógica y las reglas que lo rigen. Las imágenes en 3D, tarjetas gráficas cada vez más potentes, el lenguaje interactivo, la posibilidad de jugar con amigos o con personas que se encuentran en cualquier parte del mundo, la reducción de precios, todo ello explica gran parte de su éxito a la hora de conseguir que la retina de niños, adolescentes y jóvenes permanezca pegada a la pantalla y sus dedos, anclados al teclado.

Al igual que sucede con el manejo del ordenador o del teléfono móvil, para jugar con los videojuegos no tienen que leer complejos manuales de instrucciones; tienen que jugar para saber cómo se juega y éste es otro de los aspectos que les atrae del juego.

Los más jóvenes prefieren los juegos de deportes, motos, coches, «de tiros», juegos que exigen rapidez de reflejos: «Sí, pero no de pensar. Los juegos de estrategia me aburren, tienen que leer letras». Los mayores, sin embargo, prefieren los de estrategia y simulación.

El manejo de los videojuegos es una práctica más común entre los chicos. El primer argumento que utilizan las chicas para explicar por qué no juegan es que «sus contenidos no les divierten». Tal vez por esa razón, en muchas ocasiones, ellas, cuando hablan de los videojuegos, señalan que son «una pérdida de tiempo». La mayoría de los videojuegos están elaborados para un imaginario masculino y responden a lo que desde la representación social serían las aficiones de los hombres. Por eso, son los chicos los que más juegan; si bien, todo apunta a que se trata de una práctica que se está extendiendo progresivamente y, de hecho, ellas han empezado a engancharse con juegos como los *Sims* y los *Nintendogs*.

## 6. LA COMUNICACIÓN EN LAS PANTALLAS

El Windows Messenger es el sistema de mensajería instantánea más popular. Todos los chicos y chicas que han participado en las entrevistas lo utilizan con mayor o menor frecuencia. Para ellos, supone una importante herramienta de comunicación, que les mantiene en contacto con sus amigos. Frente a los chats, la gran ventaja del Messenger es que los usuarios saben quién está detrás de cada *nick* y pueden elegir con quién quieren hablar. De hecho, aunque casi todos ellos han entrado alguna vez en un chat, en general sienten una gran desconfianza hacia ellos. Creen que, en los chats, nadie se presenta tal cual es: «Todos mienten», «No sabes con quién estás hablando», «Hay gente muy rara» son expresiones repetidas con frecuencia en los grupos:

Está claro que nadie dice quién es y todo el mundo va a lo que va.

Enseguida te preguntan si tienes cámara y tú les dices que no, aunque tengas dieciocho en casa.

A través del chat, la gente se conoce, incluso hasta se enamora, pero no creo que sea una buena forma de conocerse porque son sólo palabras, y todo el mundo trata de aparecer mejor de lo que es.

El éxito del Messenger queda corroborado a partir de los datos disponibles. Así, por ejemplo, Nielsen/Netratings<sup>3</sup> destaca que el entusiasmo con el programa se produce de manera singular entre los más jóvenes. Los usuarios de entre 12 y 24 años suman 2,4 millones en España, más de un tercio de la población comprendida en esta franja de edad. Puede considerarse que estamos ante un auténtico fenómeno social. De hecho, uno de cada cinco minutos consumidos en Internet se emplea en el Messenger. Precisamente, España es uno de los países del mundo con mayor proporción de usuarios de Internet conectados a los servicios de mensajería instantánea: el 62,6% de los que se conectan a la red, por delante de Francia (60,3%), Reino Unido (51,9%) y EE UU (48%).

Dentro de la habitación, el Messenger se convierte en su mundo particular, en cierta forma equivalente a la calle u otros espacios en los que pueden encontrarse con sus amigos. Millones de jóvenes en todo el mundo se comunican a través de este sistema de mensajería (con o sin cámara), para intercambiar escritos, fotos, música y otro tipo de materiales. Se trata de una herramienta comunicativa, que apenas utilizan los adultos, con la que hacen y dicen lo que quieren y a quien quieren. Encender el ordenador y entrar en el Messenger para comprobar qué amigos están en línea es una rutina que comparten cotidianamente muchos jóvenes.

La mayoría tiene listas interminables de contactos organizados en grupos distintos. Con algunos de estos contactos no suelen intercambiar mensajes, han tenido acceso a ellos a través de otras personas, pero los mantienen en la lista, por si fuera necesario utilizarlos. La comunicación diaria tiene lugar entre los amigos, los compañeros del colegio, del instituto; es una forma de mantener el contacto después de haberse visto. De hecho, suelen despedirse con la expresión: «quedamos en el Messenger».

Se trata de un sistema de comunicación regido por reglas propias. Utilizan un *nick* para participar y aceptan o no la invitación a chatear dependiendo de quién la realice. Pueden mantener charlas simultáneas con varias personas a un mismo tiempo. Además, mientras tienen el programa abierto, pueden mostrarse como «ausentes» y observar, sin ser vistos, quiénes de sus contactos están conectados:

Siempre hay colegas conectados con los que chatear. Colegas que aparecen y desaparecen, pero siempre hay alguno en línea con el que contactar.

Para conversar, utilizan un lenguaje propio, con códigos, abreviaturas y emoticones. Se trata de una forma de potenciar el sentimiento de pertenencia al grupo de usuarios, empleando unos códigos compartidos. Usan este lenguaje porque les resulta fácil de manejar, cómodo, simple, económico e inmediato y, a la vez, responde al deseo de preservar su intimidad frente a los mayores. Es más, podemos entenderlo como una forma de apropiación del espacio de comunicación<sup>4</sup>.

<sup>3</sup> Fuente: Nielsen /NetRating, mayo 2005.

<sup>4</sup> Dentro de este campo de investigación, un estudio recientemente publicado por el Instituto de la Juventud describe cómo median las TIC en la comunicación entre los jóvenes y cómo éstas influyen en su lenguaje: véase F. Bernete (2007).

El Messenger les permite también crear sus páginas personales, con ellas satisfacen la necesidad de contar tanto lo vivido como lo soñado, los pensamientos más íntimos y sus fantasías, a través de relatos (*blogs*), de fotografías (*foto logs*) o de cualquier otro material audiovisual, con el morbo añadido de que todo el mundo puede leerlo. La realización de estas páginas no requiere grandes conocimientos técnicos, ni tampoco desembolso económico alguno, razones que explican gran parte de su éxito. A través de ellas, comparten cosas, realizan intercambios y, de este modo, se mantienen cerca de sus amigos cuando no pueden estar físicamente en contacto. En este sentido, cabe destacar que, puestos a elegir entre el Messenger, el móvil o los amigos, todos eligen, sin lugar a dudas, a los amigos:

Lo que más me gusta es estar con los amigos.

Prefiero mil veces más estar con los amigos que con los juegos [...] Los juegos no son una parte importante de la vida, los amigos sí.

El tiempo que paso con los amigos no lo cambio por nada. De los amigos siempre tienes recuerdos, de matar a un monstruo no tienes ningún recuerdo. El juego no llena aunque te pongas a jugar hasta las siete de la mañana. Con los amigos pasan cosas, con los juegos no.

Hemos de recordar, en este punto, que el adolescente no tiene sentido sin el grupo. En él, encuentra la aceptación social que necesita. La definición de su propia identidad y la comunicación con el grupo de iguales son, seguramente, las dos preocupaciones que más les caracterizan.

## 7. EL MÓVIL: OBJETO IRRENUNCIABLE

Ahora bien, no es tanto Internet, sino la telefonía móvil la tecnología que más rápidamente han adoptado los jóvenes. El móvil representa la constante posibilidad de estar conectados, definiéndose como el gran facilitador de la comunicación. Se ha convertido, en muy poco tiempo, en un apéndice, en el sentido apuntado por McLuhan: una extensión de las extremidades del adolescente. Lo llevan siempre encima, incluso en los lugares donde no pueden utilizarlo (por ejemplo, los centros escolares). En todo caso, le quitan la voz, pero siguen «conectados». No lo apagan ni cuando duermen (la excusa es que les sirve de despertador), de forma que sólo se desconectan cuando se quedan sin batería.

Gráficamente, Zygmunt Bauman (2005: 88) emplea el término «espasmos de proximidad virtual» para expresar esa necesidad de mantener permanentemente abierto el canal de comunicación en previsión de una urgente necesidad de comunicar, no sólo una información de carácter instrumental (lugares y puntos de encuentro, actividades), sino, también, expresiva (estados de ánimo, relaciones, etc.). Como dicen ellos: «Si alguien te da un toque es que se está acordando de ti».

Para los adolescentes actuales, el móvil es el objeto más irrenunciable, expresiones como «Cuando me quitan el móvil, yo no soy persona» y otras afirmaciones similares se recogen constantemente en los grupos, hasta el punto de que les cuesta recordar cómo quedaban con sus amigos cuando no tenían móvil.

Sin el móvil me siento como aislada. Si se me olvida, vuelvo a casa a buscarlo.

Yo no salgo sin él ni cuando voy a sacar al perro.

Es una cosa que siempre llevo en el bolsillo.

Es como automático, como coger las llaves de casa. Es una costumbre.

El uso de esta tecnología no es unívoco entre los jóvenes, el género y la edad fijan modelos de uso característicos. En general, el teléfono más deseado por todos ellos es el de última generación, aquel que añade a su equipamiento básico una estética más moderna y una mejor calidad de imagen y sonido. Aunque todos ellos sacan una gran rentabilidad a las cada vez más sofisticadas prestaciones que ofrecen los teléfonos móviles, sin embargo, los más jóvenes hacen un uso en mayor medida lúdico y, en este sentido, lo utilizan, sobre todo, como pantalla de juegos. Un motivo para desear el cambio de aparato es que los juegos que ofrecen las compañías de telefonía evolucionan de forma paralela a los modelos, de manera que cada vez son más sofisticados.

Los más mayores también juegan, pero utilizan el móvil, sobre todo, para estar en contacto permanente con sus amigos y para quedar con ellos. Más que hablar, lo que hacen es enviar mensajes cortos y hacer llamadas perdidas. «Los toques» son un lenguaje propio, una especie de mensaje cifrado, del que participa todo el grupo de amigos, con un significado diferente según el contexto: «Que alguien se está acordando de ti o, también, que ya ha llegado al punto de encuentro y te espera».

Las chicas, aunque también utilizan los mensajes y los toques, sin embargo, hablan más por teléfono que los chicos. Otra diferencia, en este caso estética, es que ellas son más partidarias de personalizar sus teléfonos con cintas de colores, muñecos y todo tipo de abalorios para diferenciarlos. El objetivo es acentuar el aspecto más personal del móvil, convertirlo en un elemento más de su estética.

Pero hay algo común, algo compartido por todos ellos: el uso del móvil como instrumento de refuerzo de su identidad personal y como refugio en su grupo de referencia frente a los mayores. Así, mientras los padres consideran el móvil como un forma de mantener el control sobre los hijos (ellos creen, o necesitan creer, que el móvil es el medio de ejercicio de ese control), los hijos lo utilizan, precisamente, para eludirlo.

## 8. CONCLUSIONES

Los jóvenes viven en plena revolución tecnológica. En muy poco tiempo, el uso de las TIC se ha generalizado hasta tal punto, que la mayoría no concibe la posibilidad de vivir sin ellas. En sus discursos, apenas destacan los cambios que las nuevas tecnologías han introducido en su vida cotidiana porque, simplemente, no se acuerdan de cómo era esa vida antes de la utilización del ordenador, Internet o el teléfono móvil.

Entre las gratificaciones que los jóvenes usuarios parecen encontrar en el uso de las TIC, cabría destacar, en primer lugar, el contacto permanente con los amigos. Los jóvenes que configuran el universo de nuestro estudio se encuentran en el momento vital de distanciarse de la familia de origen, de alejarse del control familiar y adquirir su propia autonomía. El

móvil y el Messenger, como mencionamos anteriormente, satisfacen la necesidad que tienen los jóvenes de mantener una relación constante con los amigos, aun cuando no sea posible el contacto físico con ellos.

Por otra parte, el contacto con los otros y la inmediatez que les garantizan las nuevas tecnologías les permiten sentirse arropados, considerarse un miembro más del grupo y ocupar un lugar propio en su red de relaciones. Dicho en otros términos, el uso de unas herramientas utilizadas por todos permite al joven sentirse integrado y fomenta el desarrollo de una identidad grupal.

Igualmente, los jóvenes detectan que sus padres no acaban de entender «de qué va todo esto». En este sentido, los padres y madres admiten que desconocen el uso real que sus hijos hacen de las nuevas tecnologías. Saben que chatean, buscan información, intercambian archivos, juegan con sus amigos, «pero no saben mucho más». Sherry Turkle lo explica en términos generacionales: «Los niños de hoy en día crecen en la cultura del ordenador; el resto de nosotros, en el mejor de los casos, somos sus ciudadanos naturalizados» (1997: 97).

Padres y profesores manifiestan en sus discursos preocupación por la cantidad de tiempo que sus hijos y alumnos pasan delante del ordenador. Se muestran inquietos porque desconocen qué es lo que hacen cuando se conectan a la Red y se encierran durante horas en el mundo virtual. Se lamentan por no poder controlar su actividad y expresan su temor con frecuentes referencias a «los usos indebidos», «exagerados», «malos usos», «problemas» y «adicciones». Una preocupación en parte real y en parte fundamentada en la inseguridad que provoca en los adultos lo desconocido. Ante la imposibilidad de controlar a sus hijos, reclaman una educación en valores y, al mismo tiempo, esgrimen la necesidad de control: «control del tiempo», «control de los contenidos a los que acceden», «control del horario», «control de las llamadas», «control del presupuesto»; lo que ya no está tan claro es quién ha de asumir ese control. Los padres no rehuyen su responsabilidad, pero no están acostumbrados a prohibir y tienen serias dudas sobre cuál debe ser el comportamiento apropiado, por ello reclaman a la Administración medidas que faciliten su tarea.

En palabras de Buckingham (2002: 27): «El intento de *proteger* a los niños limitándoles el acceso a los medios está abocado al fracaso. Hoy, al contrario, debemos prestar mucha más atención a cómo les *preparamos* para abordar esas experiencias, y al hacerlo, debemos dejar de definirles simplemente desde la perspectiva de lo que carecen».

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAUMAN, Z. 2005. *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*, Madrid, Fondo de Cultura Económica.
- BERNETE, F. (coord.) 2007. *Comunicación y lenguajes juveniles a través de las TIC*, Madrid, Instituto de la Juventud. <http://www.injuve.mats.es>.
- BUCKINGHAM, D. 2002. *Creer en la era de los medios electrónicos*, Madrid, Morata.
- ELKIND, D. 1981. *The hurried child*, Reading, MA, Addison-Wesley.
- ELZO, J. 2005. «El grito de los adolescentes», intervención en el congreso *Ser adolescente, hoy*, organizado por la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD) en Madrid, del

- 22 al 24 de noviembre de 2005. [http://www.fad.es/sala\\_lectura/Congreso\\_Ser\\_Adolescente\\_hoy.htm](http://www.fad.es/sala_lectura/Congreso_Ser_Adolescente_hoy.htm).
- FEIXA, C. 2005. «La habitación de los adolescentes», en *Papeles del CEIC (Centro de Estudios sobre la Identidad Colectiva)*, 16, Universidad del País Vasco. <http://www.ehu.es/CEIC/papeles/16.pdf>.
- GABELAS, J. A. 2005. «Crecer entre pantallas», intervención en el congreso *Ser adolescente, hoy*, organizado por la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD) en Madrid, del 22 al 24 de noviembre de 2005. [http://www.fad.es/sala\\_lectura/Congreso\\_Ser\\_Adolescente\\_hoy.htm](http://www.fad.es/sala_lectura/Congreso_Ser_Adolescente_hoy.htm).
- GORDO, A. 2005. *Jóvenes y cultura messenger. Tecnología de la información y la comunicación en la sociedad interactiva*, Madrid, FAD, INJUVE, Caja Madrid.
- GROS, B. 2005. «Pantallas y juegos: de la observación de modelos a la participación», en *Revista de Juventud*, 68, pp. 61-71. <http://www.injuve.mtas.es>.
- KATZ, J. 1997. *Virtuous Reality*, Nueva York, Random House.
- LÓPEZ BLASCO, A., ET ALII. 2005. *Informe Juventud en España 2004*, Madrid, Instituto de la Juventud.
- LORENTE, S. 1999. «El tema. Introducción», en *Revista de estudios de Juventud*, 46, pp. 6-9. <http://www.injuve.mtas.es>.
- MURDOCK, G.; HARTMANN, G. Y GRAY, P. 1996. «La contextualización del ordenador doméstico. Recursos y prácticas», en R. Silverstone y E. Hirsch (eds), *Los efectos de la nueva comunicación. El consumo de la moderna tecnología en el hogar y en la familia*, Barcelona, Bosch.
- POSTMAN, N. 1982. *The Disappearance of Childhood*, Nueva York, Vintage Books.
- RUSHKOFF, D. 1996. *Playing the Future. How Kids' Culture Can Teach Us to Thrive in an Age of Chaos*, Nueva York, Harper Collins.
- TAPSCOTT, D. 1998. *Growing up Digital. The Rise of the Net Generation*, Nueva York, McGraw Hill.
- TURKLE, S. 1997. *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*, Barcelona, Paidós.
- WINN, M. 1981. *Children Without Childhood: Growing up too Fast in the World of Sex and Drugs*, Nueva York, Penguin Books.