

FACTORES DE SOCIALIZACIÓN DIGITAL JUVENIL ESTUDIO DELPHI



Centro
Reina Sofía
sobre adolescencia
y juventud

fad



FACTORES DE SOCIALIZACIÓN DIGITAL JUVENIL ESTUDIO DELPHI

Ángel Gordo López

Javier de Rivera

Celia Díaz Catalán

Albert García Arnau



Centro
Reina Sofía
sobre adolescencia
y juventud

| fad



Cómo citar:

Gordo, A; De Rivera, J.; Díaz, C.; García, A. (2019).
Factores de socialización digital juvenil. Madrid:
Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y
Juventud, Fad.
DOI: 10.5281/zenodo.3958982

© FAD, 2019

Edita:

Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud
Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD)
Avda. de Burgos, 1 y 3
28036 Madrid
Teléfono: 91 383 83 48
Fax: 91 302 69 79

Autores:

Ángel Gordo López (Cibersomosaguas-UCM)
Javier de Rivera (Cibersomosaguas-UCM)
Celia Díaz Catalán (Cibersomosaguas-UCM)
Albert García Arnau (Cibersomosaguas-UCM)

Maquetación:

Ediciones Digitales 64

ISBN:

978-84-17027-14-8

Las interpretaciones y opiniones recogidas en el estudio son de exclusiva responsabilidad de quienes las emiten y no se corresponden, necesariamente, con la visión de la Fad.

Índice de tablas y figuras	6
Agradecimientos	9
1. Presentación	10
2. Modelo teórico de socialización digital: dimensiones, variables	11
2.1. Introducción	11
2.2. Estructura y lógica del modelo y su evaluación	13
2.3. Definición de las variables	15
3. Metodología	19
3.1. Descripción general del proceso	19
3.2. Estructura y fundamento del cuestionario	21
3.3. El diseño multipanel	34
3.4. La obtención de consensos	38
4. Análisis de los resultados	43
4.1. Los condicionantes de los comportamientos problemáticos	43
4.2. Influencia del capital social en la socialización digital	52
4.3. Niveles de mediación activa	53
4.4. Estilos de aprendizaje	57
4.5. Disposiciones de género	60
4.6. Disposiciones de clase	65
5. Resumen de los principales resultados	71
5.1. El capital económico y el capital cultural	71
5.2. El capital social: la importancia de las relaciones	73
5.3. Las claves de la mediación activa	74
5.4. Estilos de aprendizaje	75
5.5. Disposiciones de género	76
5.6. Disposiciones de clase social	77

6. Conclusiones

Modelo empírico de la socialización digital	79
Bibliografía	86
Anexo	87
Participantes de los 6 paneles	88

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

TABLAS

Tabla 3.1.	Variables y dimensiones	22
Tabla 3.2.	Lista inicial de comportamientos problemáticos	23
Tabla 3.3.	Recodificación de los comportamientos de sobreexposición	24
Tabla 3.4.	Recodificación de los comportamientos de sobreidentificación	25
Tabla 3.5.	Recodificación de los comportamientos de usos evasivos	26
Tabla 3.6.	Recodificación de los comportamientos de aislamiento	27
Tabla 3.7.	Recodificación de los comportamientos de control	28
Tabla 3.8.	Recodificación de aspectos del capital social	29
Tabla 3.9.	Recodificación de las formas de mediación activa	31
Tabla 3.10.	Recodificación de los estilos de aprendizaje	32
Tabla 3.11.	Ítems de las disposiciones de género	33
Tabla 3.12.	Recodificación de las disposiciones de clase social	34
Tabla 3.13.	Presentación de paneles	35
Tabla 3.14.	Características de los/as participantes	37
Tabla 3.15.	Tasa de respuesta	38
Tabla 3.16.	Variación del consenso en las dimensiones estructurales	39
Tabla 3.17.	Variación del consenso en las dimensiones sociotécnicas e intervinientes	39
Tabla 3.18.	Variación de la estabilidad en las dimensiones estructurales	41
Tabla 3.19.	Variación de la estabilidad en las dimensiones intervinientes	41
Tabla 4.1.	Incidencia del capital económico en comportamientos problemáticos	44
Tabla 4.2.	Incidencia del capital económico en comportamientos problemáticos, por paneles	46
Tabla 4.3.	Incidencia del capital cultural en comportamientos problemáticos	47

Tabla 4.4.	Incidencia del capital cultural en comportamientos problemáticos, por paneles	49
Tabla 4.5.	Comparación incidencia capital económico y cultural	51
Tabla 4.6.	Incidencia de los diferentes aspectos del capital social, por paneles	53
Tabla 4.7.	Importancia de los tipos de mediación activa, por paneles	54
Tabla 4.8.	Tipos de mediación activa: diferencias con la media interpanel . .	56
Tabla 4.9.	Importancia de los estilos de aprendizaje, por paneles	58
Tabla 4.10.	Estilos de aprendizaje: diferencias con la media interpanel . . .	59
Tabla 4.11.	Percepción de la representación de género en entornos digitales (en porcentajes)	60
Tabla 4.12.	Plataformas donde las mujeres se representan como objeto de deseo (en porcentajes)	62
Tabla 4.13.	Plataformas donde las mujeres se representan en base a nuevos estereotipos (en porcentajes)	63
Tabla 4.14.	Plataformas donde las mujeres se representan alejadas de estereotipos de género (en porcentajes)	64
Tabla 4.15.	Redes más usadas por mujeres y hombres jóvenes (en porcentajes)	65
Tabla 4.16.	Redes más usadas por clase social	67
Tabla 4.17.	Frases relacionadas con disposiciones de clase social	68
Tabla 4.18.	Disposiciones de clase social, por paneles	70
Tabla 5.1.	Principales comportamientos problemáticos	72
Tabla 6.1.	Resultados generales por variable y panel	82
Tabla A.1.	Participantes en el panel de expertos y expertas en educación	88
Tabla A.2.	Participantes en el panel de expertos y expertas en juventud	89
Tabla A.3.	Participantes en el panel de expertos y expertas en tecnologías	91
Tabla A.4.	Participantes en el panel de jóvenes	92
Tabla A.5.	Participantes en el panel de profesionales del sector digital	93
Tabla A.6.	Participantes en el panel AMPA	94

FIGURAS

Figura 2.1. Tipología de las variables 14

Figura 3.1. Proceso Delphi 20

Figura 3.2. Cronograma trabajo de campo 21

Figura 6.1. Valores promedios por dimensión 79

Figura 6.2. Planteamiento de la relación entre variables (antes) 83

Figura 6.3. Planteamiento de la relación entre variables (ahora) 83

AGRADECIMIENTOS

Desde el equipo de investigación Cibersomosaguas queremos agradecer la participación en este Delphi a todos los y las expertas, padres, madres y jóvenes estudiantes que han colaborado con nosotros/as brindándonos su tiempo y su conocimiento para este estudio. Sin su esfuerzo y su generosidad, este trabajo no hubiera sido posible.

Asimismo, queremos agradecer también al Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud de la Fad (CRS de la Fad) y su equipo de trabajo por apostar por la investigación académica para abordar una cuestión tan importante y tan urgente como es la socialización juvenil en entornos digitales.

1. PRESENTACIÓN

Este trabajo ha sido elaborado por los investigadores del grupo de investigación **Cultura Digital y Movimientos Sociales: Cibersomosaguas** de la Universidad Complutense de Madrid (UCM): Ángel Gordo López, Javier de Rivera, Celia Díaz Catalán y Albert García Arnau, en cumplimiento del convenio de colaboración con el Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud de la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (CRS de la Fad). Desde su fundación, Cibersomosaguas ha colaborado con entidades públicas y empresas en diferentes áreas como movilidad, nuevas tecnologías y cambio social, y consumo colaborativo.

El proyecto *Los comportamientos problemáticos ligados a los procesos de socialización de los jóvenes en los nuevos entornos digitales* se ha realizado a partir de la combinación de un análisis documental y un estudio Delphi. La primera parte de la investigación, basada en un análisis documental de múltiples fuentes (bibliografía especializada, informes oficiales y fuentes estadísticas secundarias, así como un rastreo de distintos recursos digitales), permitió la elaboración de un modelo teórico sobre los procesos de socialización digital de los y las jóvenes, expuesto en profundidad en el libro *Jóvenes en la encrucijada digital. Itinerarios de socialización y desigualdad en los entornos digitales* (Gordo et al., 2018). En esta segunda, ponemos a prueba dicho modelo a través de un estudio Delphi.

La metodología Delphi es utilizada en muchos ámbitos de investigación para comprender problemas complejos o novedosos. Esta metodología consiste en la consulta a grupos de expertos y expertas, a los que se pide que lleguen a un consenso en cuanto a los aspectos cruciales de una problemática o realidad social compleja (Linstone y Turoff, 2002). Para ello, los estudios Delphi parten de uno o varios modelos teóricos de análisis de la realidad que se contrastan a través de una consulta reiterativa a las y los expertos.

2. MODELO TEÓRICO DE SOCIALIZACIÓN DIGITAL: DIMENSIONES, VARIABLES

2.1. INTRODUCCIÓN

A lo largo del análisis documental que constituye la primera parte de esta investigación hemos mostrado cómo la relación entre los y las jóvenes y los avances tecnológicos lleva tiempo sometida a una cuidadosa observación. El interés por la relación entre los y las jóvenes y las tecnologías de la comunicación ha obtenido cierto eco en los medios. Las últimas dos décadas han sido testigos de un cambio de registro que, al tiempo que ha venido restando protagonismo al discurso centrado en los riesgos, ha ido favoreciendo visiones más centradas en las oportunidades y beneficios asociados a los usos que los más jóvenes hacen de las tecnologías digitales.

Entendemos que estas tecnologías tienen una gran centralidad en los actuales procesos de socialización digital y que, lejos de ser meras herramientas o instrumentos, constituyen entornos de socialización en toda regla. Tanto es así, que podemos referirnos a ellas como **tecnologías del desarrollo y la socialización**. El análisis documental también ha permitido apreciar la existencia de nuevas instituciones que median los valores y los usos que los y las más jóvenes hacen de estos entornos digitales. Las multinacionales de las tecnologías de la comunicación y del entretenimiento, en tanto responsables últimas del diseño y gestión de estos entornos digitales, desempeñan un papel cada vez más activo en los procesos de socialización de las y los jóvenes. Como hemos indicado en el análisis documental previo, estas instituciones forman parte de los recursos digitales que median y regulan los procesos de socialización, así como de los comportamientos digitales asociados a los mismos.

Si prescindieramos de estas otras instituciones que median y reconfiguran el papel desempeñado por las instituciones clásicas de socialización (la familia, la escuela, el trabajo), difícilmente podríamos articular una mirada sociológica sensible a las peculiaridades de nuestro objeto de estudio. Desatender a estas

singularidades de las relaciones entre los y las jóvenes y las tecnologías digitales (o tecnologías del desarrollo y la socialización) supondría permitir la colonización de dinámicas y procesos de socialización actuales con nociones de procesos e instituciones de antaño. Ello supondría, cuanto menos, incurrir en un anacronismo impropio de una disciplina como la Sociología —siempre atenta a las transformaciones sociales— o, en el mejor de los casos, una *falta de imaginación sociológica*.

Desde esta mirada, atenta a las bases institucionales de la socialización digital, hemos advertido cómo a medida que se “despatologizan” los usos intensivos de las tecnologías digitales, la preocupación por los riesgos y adicciones pasa a un segundo plano. Es así que, a lo largo de las últimas dos décadas, coincidiendo con la irrupción y efervescencia de las redes sociales, ha terminado prevaleciendo el modelo compensatorio, es decir, la idea de que los efectos negativos de las tecnologías digitales pueden llegar a ser compensados por los positivos. De este modo, las hasta hace poco consideradas como “buenas prácticas” educativas, basadas en la restricción del número de horas de exposición, han sido sustituidas por nuevas prácticas de acompañamiento o mediación activa por parte de los adultos o educadores. Al mismo tiempo, los usos sociales de la tecnología se diversifican, yendo mucho más allá de los usos recreativos y escapistas que anteriormente habían concentrado gran parte de las preocupaciones. En contraste, las posibilidades de aprendizaje y obtención de nuevas habilidades —especialmente las de naturaleza tecnológica— ganan terreno en el discurso social.

En este sentido, se obvia cada vez más hablar de riesgos, peligros o incluso adicciones, optando por expresiones como “uso excesivo de internet”. Este cambio de registro huye del análisis de los peligros digitales que puedan afectar a los más jóvenes, al tiempo que evita identificar conexiones y usos excesivos con conductas adictivas o tecnoadicciones.

Esta nueva orientación queda también reflejada en el funcionamiento de los programas de control parental, en su mayoría centrados en la delimitación de los contenidos más que en la regulación del tiempo de uso. Sin embargo, algunos mensajes y prácticas relacionadas con los riesgos no desaparecen, sino que permanecen a modo de remanente y necesario contrapunto, formando parte del discurso vigente. No obstante, el cambio de registro hacia el polo de los beneficios y oportunidades respecto a las que hemos denominado tecnologías del desarrollo y la socialización requiere, en sí mismo, de una atención especial debido a las implicaciones sociales que en él están implícitas. Nos referimos a los intereses del conjunto de instituciones que configuran lo que hemos denominado como el “lobby digital”.

A lo largo de este estudio, trataremos de contrastar todas estas tendencias y situaciones con las perspectivas de varios paneles de expertos y expertas en la materia, que incluirá tanto a investigadores/as y académicos/as, como a asociaciones de madres y padres (AMPAs), profesionales del sector tecnológico, e incluso un panel de jóvenes usuarios de las tecnologías digitales.

2.2. ESTRUCTURA Y LÓGICA DEL MODELO Y SU EVALUACIÓN

En la parte final del análisis documental (Gordo *et al.*, 2018), esbozamos una serie de perfiles de socialización de jóvenes en función de sus características sociológicas y prácticas digitales. Ahora, basándonos en el mismo análisis documental, vamos a plantear el modelo teórico en el que identificamos y definimos la estructura de dimensiones y variables que determinan los itinerarios de socialización digital. De este modo, podremos identificar de forma más clara los problemas que afectan en mayor medida a los y las jóvenes con pocos recursos familiares, así como los factores sociales de vulnerabilidad y fortaleza sobre los que conviene trabajar de cara a mejorar las posibilidades de la socialización juvenil en entornos digitales.

En el modelo presentamos una serie de dimensiones o grupos de variables que se articulan de un modo específico para incidir sobre los "estilos de apropiación de las redes y entornos digitales". Esta variable, objeto principal de nuestra investigación (o variable dependiente), responde a tres grupos de variables consideradas independientes dentro del modelo, aunque dependan unas de otras, así como de factores externos (que hemos definido como: estructurales, sociotécnicas e intervinientes). La relevancia y función de cada uno de estos grupos de variables serán evaluados a través del contraste empírico del modelo.

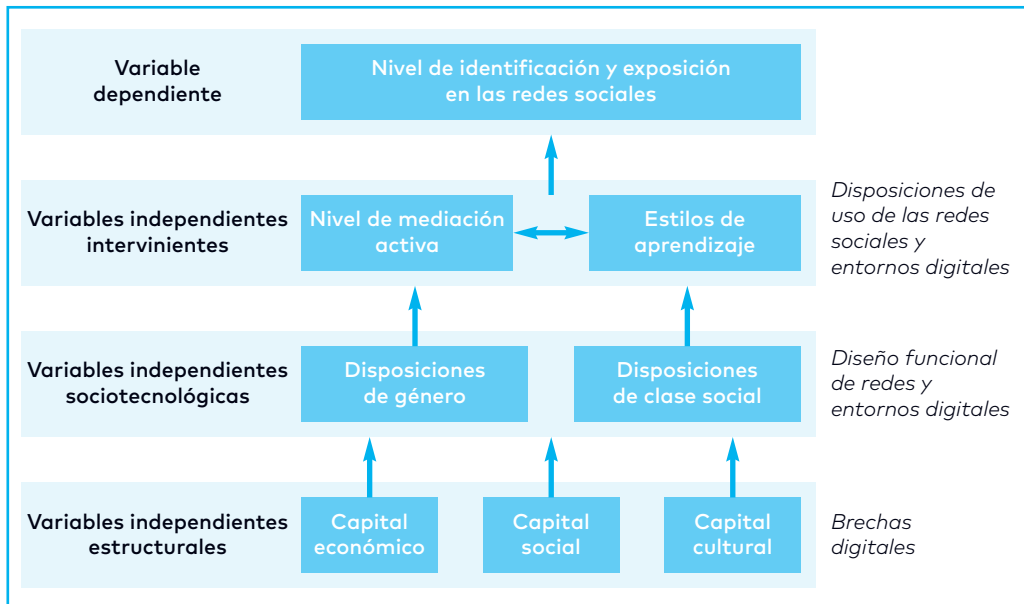
En primer lugar, nuestra unidad de análisis son las características de los entornos de procedencia en los que están insertos las y los jóvenes (sus familias, grupos de pares, escuelas¹...). A nuestro parecer, estos entornos influyen de manera decisiva en el modo en que los y las jóvenes se apropian y hacen suyas las distintas tecnologías y entornos digitales. De ahí que la primera dimensión a considerar sean las **variables estructurales** que establecen, de entrada, la posición social del sujeto. Entre ellas, destaca el "capital económico" pero también otros capitales definidos por Bourdieu como representativos del posicionamiento social, como el "capital social" y el "capital cultural".

1. A lo largo de este texto, utilizamos la palabra "escuela" para referirnos a la institución de la educación formal, generalizada.

En segundo lugar, los usos y prácticas en los entornos digitales también vienen determinados por las características funcionales del diseño de las aplicaciones y plataformas. En este sentido tenemos que tener en cuenta también las **variables sociotécnicas**, es decir, las que se refieren a las disposiciones de uso inscritas en las propias aplicaciones tecnológicas. Es importante prestar atención a estas variables porque, las más de las veces, se orientan en el sentido de los intereses de las instituciones que las diseñan y controlan, afectando directamente a los procesos de socialización digital.

En tercer lugar, los itinerarios de socialización digital implican estilos o modos distintos de apropiación de los entornos digitales. Así, junto a las diferentes condiciones estructurales —originadas por la procedencia social— y las disposiciones sociotécnicas inscritas en el diseño técnico, encontramos las **variables intervinientes**, que amortiguan o amplifican el efecto de las anteriores. Estas están compuestas por el “nivel de mediación parental” y los “estilos de aprendizaje”.

FIGURA 2.1. TIPOLOGÍA DE LAS VARIABLES



En resumen, las variables estructurales se definen en función de la distribución desigual de las diferentes formas de capital (económico, social y cultural); las sociotécnicas según el diseño funcional de los entornos digitales; y las

