

La socialización digital y sus factores problemáticos

González de Rivera, Javier ^a, Díaz-Catalán, Celia ^b, Ángel, Gordo López^a, García Arnau, Albert ^a

^a Dpto. Sociología Aplicada. Facultad de Ciencias Políticas y Sociología, Universidad Complutense de Madrid javierderivera@gmail.com. ^b Dpto. Sociología: Métodos y Teoría. Facultad de Ciencias Políticas y Sociología, Universidad Complutense de Madrid, celdiaz@ucm.es

Palabras clave: socialización digital, entornos digitales, juventud, .

Introducción

En las últimas dos décadas hemos asistido a un cambio de registro acerca de los usos que los más jóvenes hacen de las tecnologías digitales, desde uno centrado en los riesgos a visiones más centradas en las oportunidades y beneficios. 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.

Gordo *et al.*, (2018) señalan la existencia de nuevas instituciones que median los valores y los usos que los/as 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 los/as jóvenes. 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.

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 más allá de los usos recreativos y escapistas que 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.

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 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 lobby digital.

En esta comunicación, tratamos de contrastar estas tendencias y situaciones con las perspectivas de varios paneles que incluirán investigadores/as y académicos/as expertos/as en la materia, como a asociaciones de madres y padres (AMPAs), profesionales del sector tecnológico y un panel de jóvenes usuarios de las tecnologías digitales.

Métodos

Se ha realizado una consulta Delphi con un modelo teórico propuesto por el grupo de investigación a seis paneles de expertos a través de un cuestionario en tres rondas sucesivas. En



cada una de las rondas los participantes recibieron un resumen de los resultados obtenidos en la ronda anterior, y son consultados de nuevo ofreciéndoles la posibilidad de modificar su respuesta para lograr un mayor consenso entre los participantes con vistas a contrastar y mejorar el modelo teórico de partida.

1. Descripción general del proceso

En la fase inicial contamos con un grupo asesor para valorar el cuestionario de partida. Una vez recogidas las modificaciones propuestas, reelaboramos el cuestionario y lo volcamos en la plataforma Limesurvey. En la primera ronda, enviamos el enlace al cuestionario a través de un correo electrónico personalizado a todos/as los/as expertos/as que habían accedido a colaborar. Este primer cuestionario incluía un listado de preguntas cerradas planteadas por el equipo de investigación, sobre las que debían decidir su importancia con una escala tipo Likert (de 1 a 5) por considerarse muy apropiada en estos estudios (Ortega Mohedano, 2008). Se añadieron preguntas abiertas para sugerir nuevos ítems, que fueron analizados de cara a incluir nuevas cuestiones y mejorar algunos ítems iniciales.

El proceso de aplicación del cuestionario fue similar en las tres rondas con el envío de tres recordatorios personalizados a los/as participantes pendientes de completarlo, y la devolución de resultados en la segunda y tercera rondas. La devolución incluía los resultados de la ronda anterior junto a cada pregunta planteada. La primera ronda comenzó el 6 de mayo y continuó hasta el 17 de mayo de 2018. Los resultados fueron analizados estadísticamente, y las preguntas abiertas analizadas para la creación de nuevas variables. La segunda ronda comenzó de nuevo con el envío del segundo cuestionario el 23 de mayo con plazo para completarlo hasta el día 30 del mismo mes. La última ronda tuvo lugar entre los días 20 y el 29 de junio.

2. Estructura del cuestionario

El primer cuestionario incluía un apartado de 11 preguntas de clasificación para registrar los datos básicos de los participantes, afiliación institucional, especialidad de estudio o investigación, país de residencia y preferencias sobre el anonimato de cara al informe final o futuras publicaciones. Estas preguntas permitieron a su vez validar la asignación de las personas participantes a cada uno de los paneles.

La estructura del cuestionario reproducía las dimensiones del modelo teórico: siete bloques de preguntas para cada una de las dimensiones que conforman los tres tipos de variables consideradas, como se ve en la tabla 1.

Tabla 1: Variables y dimensiones

Variables estructurales:	Capital económico
	Capital cultural
	Capital social
Variables intervinientes:	Mediación activa
	Estilos de aprendizaje
Variables sociotécnicas	Disposiciones de género
	Disposiciones de clase social



Las respuestas a las preguntas abiertas incluidas en la primera ronda fueron analizadas con el propósito de identificar las aportaciones más frecuentes e integrarlas en el cuestionario como nuevos ítems o reformular los iniciales. A la lista original de ítems se incorporaron las perspectivas aportadas por los participantes.

Resultados principales

En general, la mayoría de los/as panelistas interpretan que los itinerarios de socialización más problemáticos no se pueden explicar directamente por la condición socioeconómica, siendo el nivel de estudios de la familia lo más determinante. Este resultado no implica que las familias de clase baja no sean más vulnerables a estos problemas, sino que a juicio de los/as panelistas, lo son más por su nivel de estudios que por su nivel económico.

Los aspectos relacionales más importantes para garantizar una socialización digital libre de comportamientos problemáticos son los que tienen que ver con un mayor nivel de relación social presencial, indicativos de las redes de apoyo o tejido social más tradicionales.

La importancia que los/as panelistas dan a la variable mediación activa supera con creces a todas las demás. De modo que, si previamente hemos hablado de la importancia de los vínculos presenciales, ahora concretamos en algunas formas de relación —las que implican una acción de mediación— que tienen un valor especial para la prevención de problemas en los entornos digitales. En general se distinguen tres formas de mediación activa: parental, escolar y entre pares. De los 9 ítems que hemos evaluado en esta variable, 6 se refieren a la función parental, uno a la mediación escolar, otro a la mediación de pares y el último no se refiere en concreto a ningún agente de mediación en particular.

El estilo de aprendizaje más valorado, con un alto nivel de aprobación en todos los paneles, es el de la educación formal, reglada, a través de la escuela, cursos y academias. Si en la pregunta anterior hemos enfatizado la mediación escolar, con la introducción de formación orientada al “funcionamiento y uso responsable”, en esta pregunta se aborda el aprendizaje digital en un sentido más concreto y más técnico.

Según la mayoría de los/as panelistas, la representación de la mujer como objeto de deseo es la más común de la mujer en medios digitales, con lo que se reproduce la tendencia de los medios de masas que recurren a su objetualización como reclamo comercial.

La pregunta sobre las redes más utilizadas por clase social nos aporta las siguientes conclusiones:

En Instagram, la red de moda entre los/as jóvenes, están un poco menos representados/as los/as jóvenes de clases bajas. Por el contrario, a estos jóvenes se les asocia más con Facebook, una red que está perdiendo su posición como referente social y cultural. Algo similar sucede con YouTube, aunque con una tendencia menos clara.

Las redes como LinkedIn aparecen casi exclusivamente vinculadas a los jóvenes de clases altas y con más estudios. Esto indica que las redes con perspectiva profesional y orientación pragmática están aparentemente abocadas a favorecer la reproducción de las diferencias sociales.

Por último, destaca nuevamente el caso de Twitter, que es considerablemente más mencionada como red más usada entre los jóvenes de clase alta (30% en la media interpanel, frente a 19% en clases medias y 2% en clases bajas). Además, obtuvimos un alto grado de acuerdo en todos los paneles en las dos preguntas relacionadas con esta red social:

Conclusiones

La primera conclusión que obtenemos en este proceso de contraste empírico es la mayor importancia que reciben las variables intervinientes sobre las estructurales, en relación con la prevención de los comportamientos problemáticos. Las que hemos llamado “disposiciones de uso de las redes y entornos digitales”, esto es, el nivel de mediación activa y los estilos de aprendizaje, parecen operar como elementos clave en la definición de los itinerarios de socialización digital.



Así, su relevancia se impone sobre las variables o condicionantes estructurales que en términos generales representan la base de todas las diferencias sociales. De ese modo, en lo que respecta a los itinerarios de socialización digital se invierten las funciones entre las variables estructurales y las intervinientes. Los capitales económico y cultural de las familias de origen pasan de ser el eje central de diferenciación, a ser variables que intervienen, amortiguan o potencian, la incidencia de las disposiciones de uso de los entornos digitales. A su vez, el nivel de mediación activa y los estilos de aprendizaje parecen operar como las variables que más directamente afectan a la definición del itinerario de socialización que seguirá un/a joven en los entornos digitales. En la práctica, esto quiere decir que, a pesar de que siempre exista una correlación entre los capitales de origen y las disposiciones de uso de entornos digitales, las posibilidades de desarrollar comportamientos problemáticos dependen más directamente de éstas últimas que de los primeros. No obstante, dentro de los capitales estructurales destaca la importancia del capital social, principalmente por su conexión directa con las formas de mediación activa. Además, como hemos señalado en los resultados presentados, las formas del capital social más valoradas son las relativas a la compensación de tiempos y actividades desarrolladas en entornos digitales con abundancia de relaciones presenciales. En este mismo sentido, también destaca la mayor relevancia del capital cultural sobre el económico, por esa correlación directa que tiene con los estilos de aprendizaje y, en menor medida, con la mediación activa.

Siguiendo la misma lógica de análisis, la segunda conclusión del estudio es que las disposiciones de uso (nivel de mediación y estilos de aprendizaje) operan como nuevas formas de capital, diferentes de la definición clásica del capital cultural, y que podemos denominar «capital digital». En el nuevo orden digital, estas formas de capital ya no son distinciones añadidas o subespecies de capitales, sino elementos clave para la reproducción de las diferencias sociales. De este modo, las estrategias de posicionamiento y competición socioeconómica derivarán, cada vez más, hacia la acumulación de estos capitales digitales. Este es el caso, especialmente, de la mediación activa, que destaca con mucho como la variable clave para la superación de los problemas de socialización en entornos digitales. Además, el nivel de mediación es claramente un capital que se transmite de forma privilegiada en el interior de las familias, por lo que su potencial para habilitar nuevas brechas de diferenciación social es claro. Fomentar recursos de mediación escolar o el desarrollo de relaciones de apoyo mutuo entre los/as jóvenes—cuyos efectos, hemos visto, son más duraderos que las medidas impositivas— pueden servir para amortiguar esas diferencias, y repartir de forma más igualitaria las posibilidades de socialización digital exitosa.

Estas dos grandes conclusiones son refrendadas en diferente grado, por los diferentes paneles incluidos en el estudio.

En la figura 1 mostramos la representación gráfica del modelo empírico que proponemos, basado en las conclusiones del Delphi y más adaptado a las condiciones particulares de los procesos de socialización digital.





Figura 1: Planteamiento de la relación entre variables

El modelo se distribuye en tres niveles de variables independientes por medio de las que se articulan los itinerarios de socialización digital, condicionando todas ellas los “niveles de identificación y exposición en redes sociales”, que incluyen las posibilidades de desarrollo de comportamientos problemáticos. Las disposiciones de uso pasan a considerarse nuevos capitales digitales, es decir, activos a disposición de los/as jóvenes que condicionan de forma estructural sus posibilidades de desarrollo y aprendizaje en los entornos digitales. Por su parte, las que eran variables estructurales pasan a considerarse condiciones sociales que intervienen en los procesos de socialización. En otras palabras, la distribución del capital económico, cultural y social en el entorno social de la/el joven constituyen prácticamente condiciones ambientales—brechas que jalonan sus espacios físicos de socialización—más que condiciones estructurales de los procesos de socialización digital.

Por último, junto con estas dos grandes conclusiones, podemos extraer una tercera que se deriva de la centralidad de las instituciones digitales sobre los nuevos procesos de socialización juvenil. Estas instituciones, gobernadas las más de las veces por grandes corporaciones comerciales, son quienes producen, diseñan y regulan los entornos digitales, con lo que intervienen de forma directa en los procesos de socialización de jóvenes y adultos.

Bibliografía

Gordo et al., (2018) Jóvenes en la encrucijada digital. Itinerarios de socialización y desigualdad en los entornos digitales. Ediciones Morata.

Mohedano, F. O. (2008). El método Delphi, prospectiva en Ciencias Sociales a través del análisis de un caso práctico. *Revista Escuela de Administración de negocios*, (64), 31-54.