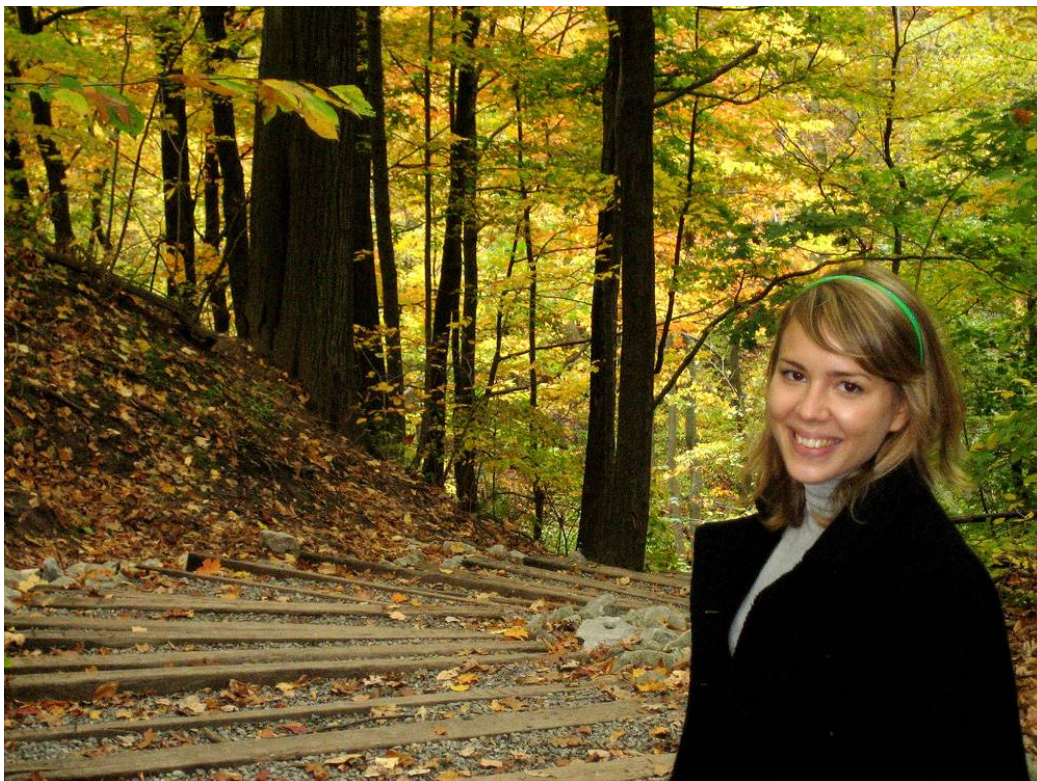


Investigan la relación de los jóvenes de hoy con las nuevas tecnologías

La socióloga Lucía Merino ha presentado en la UPV/EHU una tesis doctoral titulada *Nativos digitales: una aproximación a la socialización tecnológica de los jóvenes*. Considerando que los jóvenes de hoy en día son nativos de la denominada cultura digital, Merino ha ahondado en la relación de éstos con las nuevas tecnologías, y en cómo aprenden y se socializan mediante ellas. Con este trabajo, su autora ha querido establecer pautas que sirvan como base para seguir estudiando en el futuro a los denominados nativos digitales.

UPV/EHU

2/9/2010 14:25 CEST



Lucía Merino Malillos, autora de la tesis. Foto: UPV/ EHU.

Merino se ha valido, por ejemplo, de datos del EUSTAT como fuente de información para su tesis, pero, sobre todo, ha realizado un estudio etnográfico, en el que han participado 306 alumnos de entre 14 y 17 años de tres centros de enseñanza de Bizkaia. Dichos alumnos fueron sometidos,

entre otras cosas, a un cuestionario preparado ad hoc sobre el uso general de la tecnología, de los ordenadores e Internet, de los teléfonos móviles y de los videojuegos.

Tal y como destaca Merino, la conocida como generación digital ha sido sometida a una socialización tecnológica primaria, con los videojuegos como puerta de acceso a ella. Tal y como concluye la tesis, entienden las nuevas tecnologías como algo natural, y las utilizan de forma intuitiva. De hecho, se han socializado tecnológicamente a través de procesos de autoaprendizaje y conocimiento informal.

Gracias a esta relación de normalidad con las nuevas tecnologías, los jóvenes han desarrollado, además, capacidades que las generaciones antecesoras carecen, tales como una mayor inteligencia visual, el gusto por la hipertextualidad o el acceso no lineal a la información, la inmediatez, o mayor capacidad de solucionar problemas sin necesidad de consultar ningún manual.

Sin embargo, por encima de las capacidades ya mencionadas, la tesis subraya la de socializarse en la red. Los jóvenes utilizan las nuevas tecnologías como medio de relación e interacción, y, principalmente, en el contexto del ocio. Se tratan, para ellos, de herramientas que les acercan a sus pares. En relación a esto, y en el caso de Internet, la tesis recuerda que en la red todo puede ser mirado y ser mostrado. Según afirma el estudio, esto supone una fuerte satisfacción simbólica para los jóvenes, y ellos mismos asumen en Internet prácticas en las que quieren ver y ser vistos.

Innovadores sociales

La tesis también destaca la aportación que estos jóvenes realizan a la cultura digital, gracias a sus frecuentes reinterpretaciones de las nuevas tecnologías. Concretamente, Merino habla de apropiación creativa: son capaces de interpretar, utilizar y aplicar estas tecnologías para un propósito diferente al que se les suponía cuando fueron creadas, y son conscientes de ello. La autora afirma que esta cualidad debe ser entendida como fuente de innovación social. Denomina a estos jóvenes como leading users o usuarios principales, y recuerda que, debido a la destreza que muestran en comparación con sus antecesores, podría estar abriéndose una brecha

generacional.

Copyright: **Creative Commons**

TAGS

MERINO | UPV | JÓVENES | TECNOLOGÍA | DIGITAL | INTERNET | RED |
VIDEOJUEGOS | SOCIOLOGÍA |

Creative Commons 4.0

You can copy, distribute and transform the contents of SINC. [Read the conditions of our license](#)