

Modificaciones de la
socialización provocadas
por el avance tecnológico en
las generaciones Z y Alpha

Autora: Julia Peraza González

Tutor: Francisco Antonio Déniz Ramírez

Trabajo de Fin de Grado de Sociología

Defensa el día 16 de julio de 2024

Resumen:

El uso de Internet y la digitalización suponen un hito histórico en la historia de la humanidad; ha modificado la manera en la que vivimos, y su incidencia en la infancia es igualmente significativa. Por ello hablaremos sobre su incorporación en la vida diaria de esta etapa. Algunos autores defienden su implementación controlada en la vida de los niños, otros abogan por volver al contacto con la naturaleza. Situaremos las dos perspectivas y los diferentes matices que existen al respecto. En cuanto a los datos empíricos los resultados se resumen en que un 70,6% de niños entre 10 y 15 años posee teléfono móvil, y la franja de edad entre 12 y 17 años utiliza el móvil una media de 5,9 horas al día.

Palabras clave: Internet, infancia, generación Alfa, niños, socialización.

Abstract:

The use of the Internet and digitization represent a historical milestone in the history of humanity; they have transformed the way we live, and their impact on childhood is equally significant. Therefore, we will discuss their incorporation into the daily lives of children. Some authors advocate for their controlled implementation in children's lives, while others call for a return to contact with nature. We will present both perspectives and the various nuances involved. Regarding empirical data, the results show that 70.6% of children between the ages of 10 and 15 own a mobile phone, and the age group between 12 and 17 uses their mobile phones an average of 5.9 hours per day.

Key words: Internet, childhood, alpha generation, children, socialization.

Índice

1. Metodología.....	3
2. Introducción a la problemática que planteamos.....	4
2.1 Postmodernismo.....	6
2.2 El Nuevo materialismo y el sistema actor-red.....	8
2.3 Definición del concepto de Infancia.....	10
3. Marco teórico.....	12
3.1 Corriente antitecnológica.....	12
3.2 Corriente pro-tecnológica.....	15
4. Revisión empírica.....	17
4. 1 Usos de internet: consumo de pornografía.....	20
5. Conclusiones.....	22
5.1 La Cuarta Revolución Industrial y la sociedad hiperconectada.....	23
5.2 Dispositivos, subjetividad y constitución de los individuos.....	24
Bibliografía:.....	25

1. Metodología.

La metodología de este Trabajo de Fin de Grado consiste en una revisión bibliográfica exhaustiva acerca de los efectos que la tecnología, internet, teléfonos móviles y otros aparatos electrónicos produce en las personas, específicamente en las generaciones Z y Alpha.

Para ello tenemos los siguientes objetivos:

- Realizar una revisión bibliográfica de diferentes perspectivas y estudios sobre dichas tecnologías: autores que consideran a la tecnología como algo beneficioso y autores que la consideran como algo perjudicial, para así contrastar ambas posturas.
- Analizar datos empíricos de estudios previamente realizados sobre el uso de internet en las etapas de la infancia y la adolescencia.

En base a esto, nuestras hipótesis son:

- El uso de la tecnología ha sustituido una parte considerable de las relaciones que antes solían ser cara a cara, en persona.
- La capacidad emocional como el desarrollo de habilidades como la empatía, comprensión y entendimiento se ha reducido.
- El uso de la tecnología está empeorando capacidades sociales como la socialización.
- El uso de la tecnología está deteriorando la capacidad cognitiva para adquirir conocimiento, procesar el lenguaje y alcanzar la concentración.

2. Introducción a la problemática que planteamos.

Berger y Luckman expresan que la realidad se construye socialmente. Las implicaciones que tiene la cotidianidad varían dependiendo de la cultura o el territorio en el que nos situemos; en unas sociedades varía qué es lo socialmente aceptable o la percepción de libertad a lo largo del tiempo y en otras no. Por qué en unas no y en otras sí son preguntas que se hace la sociología, ya que es esta ciencia social la que más debe estudiar el motivo de esas variaciones.

El pretexto de nuestra investigación se basa en la premisa de que en gran parte del mundo se está sucediendo ese cambio de significados, de lo que es la realidad, y estas modificaciones van a continuar transformando el modo en el que se desarrolla la vida humana. Nuestra fundamentación para afirmar esa tesis es la aparición del mundo digital, presente en la realidad del ser humano desde hace apenas 25 años. Ahora, internet y persona tienen una relación simbiótica, que resulta prácticamente imperiosa para desarrollar una vida normal tal como se ha ido construyendo a lo largo de los últimos años. La necesidad de usar la web muchas horas al día es al mismo tiempo, creada y socializada en los individuos. La primera generación que nació con la posibilidad de tener internet en casa fue la Z, aunque no hay una fecha exacta consensuada, el primer año que puede ser considerado Z es el 1990, y el último, el 2010.

Cada generación se define alrededor de 20 en 20 años, pero la revolución de internet que se produjo a partir del año 2000 generó un cambio tan extremo que hay una diferencia muy importante de la primera década de la generación Z a la siguiente. (Tanto la primera tarifa de ADSL como el WiFi se introdujeron en España en el año 1999, de acuerdo a Telefónica (2021) y a ADSLzone, (2018)). Estos niños de principios de los 2000 empezaron a acercarse al internet doméstico, produciendo así unas condiciones en la etapa de la socialización secundaria nunca antes experimentada por la humanidad. Posteriormente a la Z viene la generación Alpha, conformada por los nacidos desde el año 2010 en adelante. A partir del 2010 se puede considerar como el punto de inflexión del cambio, puesto que el internet de uso personal no llega solo en la socialización secundaria, sino que se va incorporando cada vez más a la primaria, prácticamente desde que el bebé nace está expuesto al ciberespacio y a un móvil o tablet.

Explicemos a lo que nos referimos con socialización. La atribución de los términos de socialización (primaria, secundaria) no se acuñan a ningún autor en específico, es una creación de diferentes momentos, teorías y autores de la sociología en su conjunto, su definición y duración no es

rígida, pero sí existe un consenso de qué es y qué implica cada etapa, y de la importancia que tiene la primera para definir todas las demás.

Dicho esto, a lo largo de la vida se producen tres tipos de socialización. La primaria se da desde que naces hasta que te formas como un individuo miembro de la sociedad, donde es la familia el principal organismo que te sitúa en el mundo, y suele durar hasta los 8-9 años. La socialización secundaria, en la que empiezas a adquirir papeles adicionales, además de humano, también eres estudiante, por ejemplo, y vas incorporando nuevas estructuras sociales y subjetividades a tu personalidad. Y lo que llamaremos socialización continua, puesto que no existe un consenso acerca de su nombre, nunca acaba a lo largo de la vida. Es un aprendizaje constante donde se producen numerosas modificaciones con respecto a tu personalidad, tu forma de ser, etc. De todas ellas, la más condicionante es la socialización primaria, debido a que son las primeras experiencias las que componen los elementos iniciales que se incorporan en tu mente, lo primero que ves es lo primero que imitas y naturalizas como el “mundo”.

Berger y Luckman hablan de esto en su obra *La construcción social de la realidad*. En sus palabras textuales: «Como el niño no interviene en la elección de sus otros significantes, se identifica con ellos casi automáticamente. El niño no internaliza el mundo de sus otros significantes como uno de los tantos mundos posibles: lo internaliza como el mundo., el único que existe y que se puede concebir, el mundo tout court.» y es por esto que «el mundo internalizado en la socialización primaria se implanta en la conciencia con mucho más firmeza que los mundos internalizados en socializaciones secundarias.» (Berger y Luckman, 1968).

George Herbert Mead manifestó que el pensamiento es una internalización de la interacción, de las reacciones ante los gestos o los símbolos que son su significado; es una interacción interna y simbólica. El significado no es la intención subjetiva, sino la reacción objetiva que se aprende. Y las internalizaciones más profundas se producen en los primeros años de vida de un niño.

En este trabajo de investigación pretendemos encontrar información sobre las consecuencias que tiene que una generación vaya de mano a mano con internet desde su nacimiento, como es en el caso de la generación Alpha. Como hemos comentado, la digitalización cambia la concepción de la realidad con respecto a generaciones anteriores. Dentro de ella se sitúa el mundo digital, que supone una comunicación inmediata, un entretenimiento constante, y un acceso no controlado a contenido inapropiado. Debe prestarse especial atención a este fenómeno ya que, como anticipó McLuhan, autor del que hablaremos más extensamente en el marco teórico, «El carácter de los medios de comunicación de masas, no se refiere al tamaño de las audiencias, sino al hecho de que todo el mundo se ve implicado en ellos al mismo tiempo.» (McLuhan, 1964).

2.1 Postmodernismo

El postmodernismo es uno de los pilares que permiten el paso hacia la digitalización. Autores como Manuel Castells, Jean Baudrillard, Donna Haraway o Zygmunt Bauman han hablado desde diferentes campos y perspectivas sobre el paso de la sociedad moderna a la postmoderna. La primera es más tradicional, apegada a lo material y a lo duradero, la segunda es más innovadora, valora más lo emocional y observa el porvenir como algo incierto. Autores como David Harvey sitúan la transición del modernismo al posmodernismo a finales del siglo XX, pero las dos posturas siguen coexistiendo ya que no todo el mundo abraza la visión posmoderna, y así las dos visiones se interrelacionan y chocan. Aunque no es el propósito de este trabajo definir con exactitud el concepto de posmodernismo, siendo además que no hay una definición exacta, sí lo podemos situar en contraposición al modernismo:

«El modernismo universal, concebido por lo general como positivista, tecnocéntrico y racionalista, ha sido identificado con la creencia en el progreso lineal, las verdades absolutas, la planificación racional de regímenes sociales ideales y la uniformización del conocimiento y la producción. El posmodernismo, por el contrario, privilegia la heterogeneidad y la diferencia como fuerzas liberadoras en la redefinición del discurso cultural» (PRECIS 6, citado por David Harvey, 1989).

La deseabilidad, el éxito y la expansión por la tecnología nacen en gran parte debido a la instauración e implantación del modo de pensar posmodernista en la vida cotidiana. En el libro *La condición de la postmodernidad* escrito en 1989 por David Harvey, resulta asombroso cómo las ideas que manifiesta se pueden extrapolar a la tecnología en el siglo XXI. Al principio habla sobre la definición y configuración de las ciudades, el lugar que supone el epicentro donde: «La identidad personal se ha vuelto dúctil, fluída, infinitamente abierta» al ejercicio de la voluntad y la imaginación (Raban, 1974, citado por Harvey, 1989), al igual que sucede en internet y que correspondería a una visión posmoderna. Harvey extrae varias consideraciones de la obra *Soft City* de Raban, como la idea de que la vida urbana es un laberinto donde hay demasiada gente y puedes perder el rumbo, que se constituye en un lugar donde se te permite la posibilidad de desempeñar varios roles diferentes, algo que considera liberador pero también abrumador y profundamente inquietante. Todo ello son características análogas a la experiencia en la red.

David Buckingham habla en su libro *Crecer en la era de los medios electrónicos: tras la muerte de la infancia*, de cómo «La difuminación de las fronteras, la desaparición del yo, el dominio de la cultura visual, la muerte de lo social, son ideas que aparecen de forma recurrente en la retórica posmoderna.» (Buckingham, 2000, pp. 45) Este autor sí se refiere específicamente a cómo los aparatos electrónicos como la televisión y el ordenador modifican la estructura social. La cultura se convierte en visual, gira en torno a las imágenes y los vídeos, el contacto físico se reduce, y los límites entre el mundo material real y un mundo ficticio se desdibujan. Continúa Buckingham aludiendo a la argumentación que hace Rushkoff en su obra *Playing the Future*: mientras la generación anterior defendía la linealidad y las cómodas certezas de la moral dual, la “generación de la pantalla”, como la llama Rushkoff, defiende la discontinuidad, la turbulencia y la complejidad. (citado por Buckingham, 2000)

En un periodo minúsculo de la historia se ha pasado del papel al medio electrónico, de lo mecánico a lo orgánico, de la secuencia a la simultaneidad, de lo activo a lo reactivo, del soliloquio al coro, de la clasificación a los patrones. (McLuhan, 1964. pp. 12). Esto es lo que implica el mundo cibernético. Como dijo el escritor Max Frisch, la tecnología es el truco que consiste en organizar el mundo de modo que no tengamos que experimentarlo. (citado por McLuhan, 1964).

Es por todo esto que la perspectiva postmodernista es de extrema importancia para los estudios en torno a internet. No se debe pasar por alto cómo la tecnología está modificando la socialización, y cómo avanza a tal velocidad que no hay forma de ponerse al día en esta llamada Cuarta Revolución Industrial.

2.2 El Nuevo materialismo y el sistema actor-red.

El nuevo materialismo se caracteriza por considerar a los objetos no como algo pasivo sino como algo activo, y compara el efecto de su uso con el efecto que causan los agentes sociales. «Desde esta perspectiva, la especie humana está siendo reubicada en un entorno cuyas fuerzas materiales manifiestan por sí mismas capacidades de agencia y de efectos singulares que socavan el lugar ontológicamente privilegiado que ocupaba el Hombre.» (Maccioni, Jorge, 2022).

Uno de los representantes del nuevo materialismo es Bruno Latour, del que vamos a coger su teoría del actor-red. En la socialización del ser humano se tiene claro cómo inciden

en ella las instituciones, los individuos y las ideas, pero los objetos han sido relegados a un par que son importantes (impresora, smartphone) y han generado cambios históricos, desvalorizando su uso en la cotidianidad. Latour dice que: «Los objetos existen, naturalmente, pero nunca se les ha prestado atención social. Como humildes sirvientes, están en los márgenes de lo social haciendo la mayor parte del trabajo, pero no se les permite ser tenidos en cuenta de esa manera.» (Latour, 2005. pp. 73).

La corriente académica que más se ha adentrado en aseverar la veracidad del nuevo materialismo ha sido la de las teorías feministas, que aseguran que los objetos materiales actúan sobre nosotros y nos moldean al igual que lo hacen las estructuras sociales. Objetos materiales son, aunque nos pongan en contacto con mundos cibernéticos, el teléfono móvil y el ordenador, que nunca antes hasta esta generación de bebés (la generación Alpha) había formado parte inmediata de la vida de las personas una vez han nacido. Latour dice que, los objetos, además de determinar las acciones humanas y servir como una “base” para su acción, también pueden autorizar, permitir, facilitar, alentar, posibilitar, sugerir, influir, bloquear, hacer posible, prohibir, etc. (Latour, 2005. pp. 72). Nuestro autor expresa que comienzan a haber ramas de la sociología que ya ven los objetos no como materia, sino como factores que explican la distribución de los poderes de la sociedad y las asimetrías que existen en esta. (Latour, 2005. pp. 72).

Cuando interactuamos con el ambiente físico y material que nos rodea, esa interacción genera nuevos procesos que no han sido intencionados por el actor humano, somos tanto emisores como receptores de los elementos del entorno, de tal forma que la distancia entre lo animado y lo inanimado, lo activo y pasivo, lo orgánico e inorgánico, como dicen Maccioni y Jorge, se acorta. Los objetos tienen «capacidad de intervenir en deseos y proyectos humanos y actuar como agentes de fuerzas con tendencias y trayectorias propias.» (Bennet, citado por Maccioni y Jorge, 2022)

Diana Coole y Samantha Frost exponen esto en su artículo *New Materialisms: Ontology, Agency, and Politics* (2011). Las autoras dicen que existe la idea de que sólo cuando percibimos un objeto se es capaz de concederle a éste la posibilidad de ejercer una fuerza de agencia (el movimiento, o alguna “utilidad”), pero que no es nuestro discernimiento del objeto lo que le permite realizar dicha fuerza, sino que es el objeto, por sí mismo, el que produce nuestro discernimiento. Puede resultar complejo de entender hasta que lo aplicamos al mundo de las pantallas. Aunque estén apagadas, se les presta atención, invitan a que se experimente con ellas, a encenderlas y a que se mantenga la atención del usuario, de tal manera que su presencialidad física en un determinado lugar, y su ausencia en otro, significa

una modificación de la vida social de las personas que vivan en cualquiera de esos dos contextos.

Si nos centramos en cómo la pantalla capta la atención del ojo infantil, en el texto *La infancia contemporánea y los dispositivos de control cultural: entretenimiento y consumismo*. (Silva Prada, Gutiérrez Ojeda, García Serrano, 2022) lo explican: «La infancia está expuesta constantemente a: “imágenes y sensaciones rápidas, fugaces, puntuales, cortas, eléctricas, intercambiables, desechables, que se consumen a sí mismas” (Levin, 2008, citado por Silva Prada, Gutiérrez Ojeda, García Serrano, 2022). El dispositivo incita a las personas a aceptar que aquello que se le presenta en las pantallas debe ser consumido por el solo hecho de aparecer (¿quién puede negarse al entretenimiento, a la diversión?).» (Silva Prada, Gutiérrez Ojeda, García Serrano, 2022).

Buckingham (2000), autor que mencionaremos en el próximo apartado, manifiesta cómo el espacio físico y los objetos producen modificaciones sociales. Por ejemplo, no es solo la escuela y la separación del mundo del trabajo lo que delimitó la creación de un ideario de infancia frente al mundo de la adultez, sino que elementos como ropa diferente para los niños que para los adultos o la fabricación de juguetes con los que pudieran jugar formaron parte su definición.

Podemos decir por tanto que el teléfono móvil es un objeto distorsionador de su entorno. Si se supone que los agregados sociales se mantienen «por fuerzas sociales», entonces los objetos desaparecen del escenario, y las explicaciones sociales serán tautológicas y saldrán de una “varita mágica”. (Latour, 2005. pp. 65). El nuevo materialismo persigue dar importancia no solo a la intencionalidad humana sino también a la materialidad de los contextos como explicación de los procesos sociales.

2.3 Definición del concepto de Infancia

La concepción de lo que constituye la infancia es un constructo social. David Buckingham habla de esto en su libro *Creecer en la era de los medios electrónicos: tras la muerte de la infancia*. La figura del niño no es una categoría universal ni natural que esté determinada por la biología ni tampoco es una entidad que tenga un significado fijo. Al igual que se puede definir el postmodernismo en contraposición con el modernismo, la figura del niño se define también por su posición frente a otro término, el de la adultez (Buckingham, 2000). Esas dos circunstancias en la vida de una persona están marcadas por la condición

biológica de la edad que se tiene, un niño está en etapa de formación de su cuerpo, y un adulto ya se ha desarrollado por completo.

Qué supone la infancia y cómo se trata a los niños ha variado a lo largo de la historia, como un producto histórico cultural y social que es. Es precisamente el sentido de este trabajo el manifestar que ahora mismo se está generando otra reconstrucción de la etapa de la infancia. Especialmente la generación Alpha es la que más va a evidenciar la diferencia con respecto a las demás, al tener los niños exposición a teléfonos móviles desde la cuna. Buckingham comenta también cómo la definición de la infancia está imbricada en las instituciones, y está: «[...] codificada en leyes y políticas, encarnada en una formas particulares de prácticas sociales y de elementos institucionales que ayudan a producir formas de comportamiento que se consideran típicamente infantiles.» (Buckingham, 2000). La escuela es una de las instituciones sociales que construye de manera efectiva y define lo que significa ser una niña y un niño en una edad particular.

Es de destacar que, a pesar de que el libro de Buckingham fue escrito en 2000, es sorprendente cómo aduce que existe un clima de incertidumbre creciente, un ambiente donde se pretende incrementar miedos sobre diferentes cuestiones, y también sobre los niños, en el momento en el que el autor está redactando su obra. Expone, por ejemplo, que existen campañas contra la homosexualidad que se redefinen como campañas contra la pedofilia, lo que se usa para que las personas que duden de esas críticas sean fácilmente estigmatizados como “hostiles hacia la infancia”. Esto es algo que está sumamente vigente más de 20 años después. Nuestro autor expresa que invocar la figura del niño amenazado sirve unas funciones particulares para ciertos grupos de la sociedad y para el gobierno. En muchos sentidos, las medidas políticas que realizan los adultos son frecuentemente llevadas a cabo en el nombre de los niños y la infancia.

Proseguimos con que los valores asociados a la infancia como la ignorancia y la inocencia están delimitados tanto a partir de un periodo histórico como en unos territorios determinados. En Occidente en los S.XIX y la mayor parte del XX era la clase alta la que podía ver a sus hijos como sujetos necesitados de protección y formación académica, la clase baja veía a sus hijos como unos potenciales adultos que trabajaban en cuanto pudieran, no había una separación física entre ellos y los niños. Además, el estatuto de infancia tal como lo conocemos no ha llegado a todo el mundo, se considera esa concepción como universal sin

tener en cuenta países pobres, países en guerra, países con una cultura de mano de obra infantil, donde no se ve a los niños como inocentes ni infantiles.

La reconfiguración que se está produciendo ahora mismo es un proceso para el que no se estaba preparado. «Los adultos quieren producir activamente formas particulares de subjetividad en los niños y reprimir otras formas.» (Buckingham, 2000), el acceso a la tecnología digital no te permite controlar a qué acceden, qué leen, qué consumen, ni cómo piensan. El autor habla de elementos que para los adultos son perturbadores como la manifestación de comportamientos precoces que amenaza la separación entre adultos y niños, por lo tanto representan una amenaza al poder de los adultos. Internet es lo que provee a los menores la principal fuente de conocimiento de temas que son considerados de adultos como pueden ser la violencia, la sexualidad, la economía o la política.

La separación entre infantes y adultos se produce por la manejabilidad y el conocimiento que tienen los niños sobre la tecnología y que no poseen las personas de generaciones anteriores. Se produce una brecha entre los infantes y sus padres, entre los niños y las personas mayores, debido a ese acceso a nuevas formas de cultura y nuevas formas de comunicación que se escapan de la percepción de las generaciones precedentes.

3. Marco teórico.

3.1 Corriente antitecnológica.

Para comprender la corriente antitecnológica nos basamos en diferentes obras, la primera de ellas, de Nicholas Carr (2010), *¿Qué está haciendo internet con nuestras mentes? Superficiales.*, compendia diferentes posicionamientos y argumentaciones sobre los efectos negativos que produce la tecnología. De su reflexión y los diversos estudios que cita podemos sacar las siguientes conclusiones: internet y la digitalización producen una pérdida de capacidad de la memoria, una pérdida de vocabulario y de capacidad de redacción, una incapacidad para la concentración, una distorsión de la realidad, una sobrecarga de información, y un cambio en la configuración anatómica de nuestro cerebro.

Comencemos hablando de por qué cambia nuestra visión de la realidad. En 1964, Marshall McLuhan publica una obra titulada *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Como es lógico, en los años 60 no se habla de internet, pero sí

de ordenadores y del teléfono, y aunque no en el sentido en el que los conocemos hoy en día, no era necesario tener el conocimiento actual del mundo digital para definir los efectos que producen, ya que son igualmente extrapolables en el año 1964 que en el 2024. McLuhan dice que: «Los efectos de la tecnología no se producen al nivel de las opiniones o de los conceptos, sino que modifican los índices sensoriales, o pautas de percepción, regularmente y sin encontrar resistencia.» (McLuhan, 1964).

Frecuentemente se define la tecnología en términos de receptor de la acción humana, no como un posible emisor, ni un generador de influencia sobre los usuarios. McLuhan cita esta idea a partir del discurso de Sarnoff, impulsor de la radio y la televisión en sus comienzos: «Los productos de la ciencia no son en sí mismos buenos o malos, es el modo en que se usan el que determina su valor.» (Sarnoff, citado por McLuhan, 1964). Esta concepción, que fue pronunciada en 1955, sigue estando vigente en la actualidad. Lo observamos en el libro *Psicología de las nuevas tecnologías. De la adicción a internet a la convivencia con robots* (Vadillo, M., A., Matute, H., 2012), donde los autores expresan que el problema no está en el uso de internet en sí mismo, sino en el contexto previo del internauta. Cosas como la oniomanía (adicción a las compras), la adicción al juego, o al sexo, son elementos independientes de internet, y por lo tanto problemas que deben ser tratados en sí mismos y no con respecto a internet. También, si una persona pasa mucho tiempo charlando en internet no es porque la red lo instigue, sino porque esa persona padece soledad.

Hay varios motivos por los que pensar que esto es erróneo, que la tecnología y la red son, a su manera, un emisor de significados que genera influencia sobre los usuarios. Así lo cree Carr: «Nos decimos que lo que importa es cómo la utilizamos. La presunción, reconfortante en su arrogancia, es que controlamos. La tecnología sólo es una herramienta, inerte hasta que la tomamos e inerte de nuevo cuando la soltamos.» (Carr, 2010). Empero, Internet se ha desarrollado de tal forma que está diseñado para llamar constantemente nuestra atención, nos ofrece facilidades inmediatas para proveer información, comunicación y entretenimiento.

El acceso temprano a los recursos de la web por parte de los nativos digitales permite desarrollar un tipo de socialización que puede resultar más reconfortante y menos incómoda que las relaciones físicas y en persona, además de que, al funcionar mediante algoritmos, te rodeas en la red de persona afines a ti, ideológicamente y en gustos. Las personas que pasan mucho tiempo en internet no son necesariamente solitarias, pero sí que internet produce más

personas solitarias, debido a esa viabilidad de acceso a elementos que simplifican las relaciones sociales e interpersonales.

Por el mismo motivo, también facilita la ludopatía, la oniomanía, y los problemas con el sexo, debido a un acceso a un catálogo pornográfico ilimitado, del cuál hablaremos sobre su efecto en la Revisión Empírica del trabajo. La sustitución de la socialización física por la cibernética es algo que se da en todas las generaciones, pero no incide de igual manera en las generaciones que han pasado su socialización primaria y secundaria sin la Web. Las generaciones previas a la Z no tenían más remedio que desarrollar relaciones sociales “tradicionales”, mientras que las posteriores pueden recurrir a la socialización vía remota.

Esta diferencia estará presente a lo largo de este trabajo, puesto que todas las personas son víctimas de los prejuicios de internet, pero son las generaciones Z y Alpha las más afectadas, y las que modificarán en mayor manera su estructura vital por la incidencia de la digitalización.

Pasemos ahora a la pérdida de concentración y de la capacidad de memoria. Dentro de la diversidad de herramientas que ha creado el ser humano, se diferencia el grupo que Carr define como «tecnologías intelectuales», son:

«Todas las herramientas que utilizamos para ampliar o apoyar nuestra capacidad mental: para encontrar y clasificar la información, para formular y articular ideas, para compartir métodos y conocimientos [...], las utilizamos para la autoexpresión, para dar forma a la identidad personal y pública, para cultivar nuestras relaciones con los demás.» (Carr, 2010).

Fueron así inventos hoy sempiternos: el reloj y el mapa. El reloj redefine la perspectiva del tiempo y la cambia para siempre, y el mapa altera nuestra percepción espacial. El ordenador y sus variantes suponen lo mismo, con una nueva estructuración del funcionamiento de la vida cotidiana mucho más impetuosa e invasiva. Además de la idea previamente mencionada de los inventos como artefactos que dependen de quién lo usa, otra percepción es la de que tú puedes elegir si usarlos o no, pero: «Cuesta mucho sostener el argumento de que elegimos usar mapas y relojes, como si alguien hubiera podido optar por no hacerlo.» (Carr, 2010). Pasa exactamente lo mismo cuando hablamos del teléfono móvil o del ordenador. Se te considera una persona desconectada y descomunicada sin el teléfono móvil, internet y sus variantes, nuestro día a día ya no funciona correctamente sin ellos, su

utilización pasa de ser una decisión consciente a un “reflejo” inevitable. Es más, cuanto más uso se haga de Internet y sus dispositivos, más complicado será dejar de usarlos.

Con el desarrollo del ordenador en sus etapas primitivas, solo se podía realizar una acción al mismo tiempo durante su utilización. Para pasar a otro programa, debías cerrar el que estabas usando. David Levy fue el inventor de las múltiples ventanas en un ordenador. La evolución a la multitarea y la necesidad de la multitarea ha llevado al hábito de estar realizando varias acciones simultáneamente, sin poder descansar ni de una ni de la otra, ni desconectar del todo en la red (Carr, 2010).

«La afluencia de mensajes en mutua competencia que recibimos cuando entramos en Internet no sólo sobrecarga nuestra memoria de trabajo, sino que hace mucho más difícil que nuestros lóbulos frontales concentren nuestra atención en una sola cosa. El proceso de consolidación de la memoria no puede ni siquiera empezar. Y gracias una vez más a la plasticidad de nuestras vías neuronales, cuanto más usemos la Web, más entrenamos nuestro cerebro para distraerse, para procesar la información muy rápidamente y de manera muy eficiente, pero sin atención sostenida. Esto ayuda a explicar por qué a muchos de nosotros nos resulta difícil concentrarnos, incluso cuando estamos lejos de nuestros ordenadores. Nuestro cerebro se ha convertido en un experto en olvido, un inepto para el recuerdo. De hecho, nuestra creciente dependencia de los almacenes de información de la Web puede ser producto de un bucle que se perpetúa a sí mismo, auntoamplificandose. A medida que el uso de la Web dificulta el almacenamiento de información en nuestra memoria biológica, nos vemos obligados a depender cada vez más de la memoria artificial de la Red, con gran capacidad y fácil de buscar, pero que nos vuelve más superficiales como pensadores.» (Carr. 2010).

Es importante rescatar la diferencia entre dos formas de pensamiento de las que habla Carr al comienzo de su libro, la lineal y la diseminada. El proceso lineal de pensamiento es calmado y concentrado, sin distracciones. George Steiner, citado por Carr, lo describe como el lujo del tiempo necesario para realizar la alta lectura, que consta de silencio, concentración, memoria; esto se está sustituyendo por un proceso que recibe información a trompicones, en series de estallidos de datos rápidos que se solapan entre sí.

Los críticos con los medios tecnológicos afirman que el paso del pensamiento lineal al diseminado es perjudicial. La atención supone una configuración anatómica en el cerebro, por

lo que el cambio de una forma de pensamiento a otra es también un cambio físico. Las más afectadas por este proceso son las nuevas generaciones, lo cual se refleja en su incapacidad de leer un libro completo debido a esta modificación del proceso de pensamiento. Además, los reflejos que se reciben y nos distraen no son solo visuales, sino también acústicos, como las notificaciones de mensajes que recibimos en ordenadores o dispositivos móviles.

3.2 Corriente pro-tecnológica.

Continuando con las perspectivas con respecto a la tecnología ya hemos asentado una perspectiva eminentemente anti-tecnológica. Pero hay autores que contemplan los posibles beneficios que podemos obtener de las herramientas que nos proporciona la tecnología. El investigador Manuel Area-Moreira afirma sobre las pantallas que: «Lo perjudicial, ya sabemos, no es el artefacto, sino la dosis de consumo y el contexto de uso del mismo por los niños y jóvenes.» (Area Moreira, M. 2024). Este autor considera que «la educación en las aulas y colegios debieran promover la alfabetización múltiple en los distintos lenguajes y formas expresivas del tiempo actual como son los hipertextos, los formatos audiovisuales e icónicos, el transmedia, la realidad aumentada, el pensamiento computacional, la robótica.» (Area-Moreira, M. 2024)

De acuerdo al trabajo *Las nuevas tecnologías y el rendimiento académico: estudio de caso en educación primaria.*, «[...] las nuevas tecnologías ayudan a mejorar las relaciones entre iguales, siempre bajo la supervisión de las familias.» (Gil Del Pino, García Segura, García Fernández, 2022). Para decir esto se basan en que en su muestra, compuesta de 40 alumnos de Primaria entre 8 y 12 años, el 82% de niños y niñas cuenta tanto con ordenador como con conexión a internet, y, a pesar de eso, «[...] todos estos niños pasan como mínimo una hora al día en compañía de sus amistades, es decir, todos los niños de nuestra muestra se relacionan con sus iguales de manera considerable.» (Gil Del Pino, García Segura, García Fernández, 2022).

Otro artículo, *Teléfono móvil en educación secundaria: Seis interrogantes para su inclusión desde el enfoque del Desarrollo Positivo Adolescente*, plantea por qué debería incorporarse el teléfono móvil en la etapa educativa que abarca la adolescencia. Su argumento es que generar acciones educativas con los dispositivos móviles considerando las potencialidades, competencias, y participación del alumnado, es en beneficio de sus relaciones, bienestar, identidad y autonomía (Urrea-Monclús et al., 2023, citado por

Fernández Rodrigo, L. 2023). La utilización del teléfono móvil en educación secundaria «puede significar una oportunidad para prevenir y evitar las situaciones de riesgo que pueden confluir en el mundo digital. Se pretende empoderar la adolescencia en el uso adecuado de la tecnología.» (Fernández Rodrigo, L. 2023) La autora dice que el móvil es una herramienta potencial por sus funciones técnicas en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Así como que: «Son herramientas facilitadoras tanto para consumir información como para producir nuevo conocimiento, compartirlo e interactuar entre usuarios» (Scolari et al., 2018, citado por Fernández Rodrigo, L. 2023). Continúa diciendo que: «Estas acciones se consideran necesarias para estimular los pensamientos cognitivos de orden superior, fomentar la creatividad y la resolución de problemas» (Cuenca et al., 2021, citado por Fernández Rodrigo L. 2023).

Y no es la única que considera el móvil como un aparato útil y provechoso, en *Ellas, ellos y su móvil: Uso, abuso (¿y dependencia?) del teléfono móvil en la adolescencia.*, apuntan que fomenta y establece relaciones interpersonales, declarando que: «[...] los mensajes cortos mantienen activos los vínculos afectivos o de amistad», (Ellwood-Clayton, ; Taylor y Harper, citado por Chóliz et al, 2009) y que el móvil permite que la comunicación se realice de forma rápida, concisa, eficaz y discreta (Rivière, citado por Chóliz et al, 2009). En esta misma sintonía encontramos un argumento similar: «el uso del teléfono móvil se relaciona con una mejor socialización al comportarse éste como un facilitador de las relaciones interpersonales, permite una subjetiva sensación de proximidad y promueve el sentimiento de pertenencia al grupo; pudiendo ser usado como un mecanismo de diferenciación social» (Cuesta y Gaspar, citado por Vicente Escudero et al, 2019).

De igual forma, Toribio Pérez aboga por utilizar las tecnologías de la información y las comunicaciones a partir de primaria:

«De esta manera podemos reflexionar acerca de la necesidad de profundizar en algunas líneas de investigación sobre la forma de orientarse con recursos didácticos en internet para favorecer la promoción de las competencias en el uso de las TIC, ya que la expectativa de la incorporación de estas en la educación básica es que propicien una mejora en la comunicación, construcción del conocimiento, procesamiento de información y desarrollo cognitivo. En la medida que nos acerquemos a la realidad de nuestros estudiantes, los procesos educativos con uso de las TIC permitirán logros significativos en sus aprendizajes que, a su vez, les ayudan

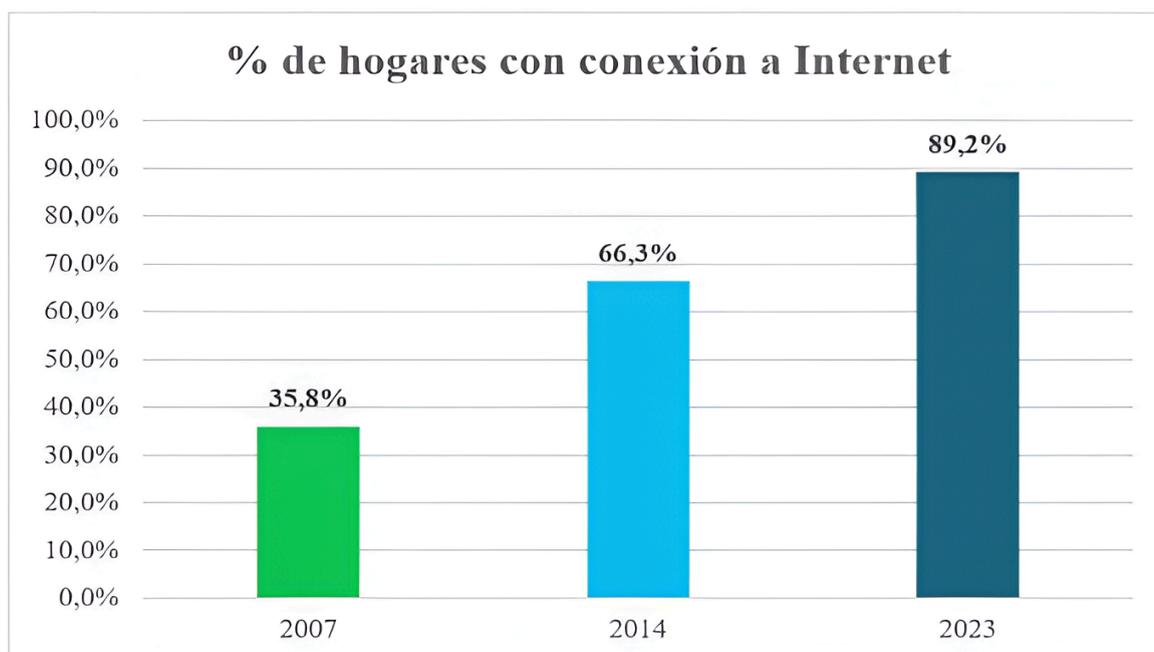
a hacer frente a los retos actuales y futuros de la sociedad de la información y el conocimiento.» (Pérez, 2017)

Cabe destacar lo arduo que es encontrar perspectivas pro-tecnología en referencia a su uso en las etapas de la infancia. Encontramos innumerables visiones positivas de su uso en otros sectores como puede ser el sanitario, el empresarial, en cuanto al trabajo remoto, la facilidad de compras, la búsqueda de empleo, el acceso a información... Numerosos autores y personas destacadas defienden a las TIC por diversos motivos. Sin embargo, en cuanto a la utilización en niños pequeños o adolescentes, la tendencia es excesivamente pesimista. La inclinación general es considerar que ha estropeado su atención, sus relaciones interpersonales y su conexión con el mundo real. Aún así, es de destacar que es el sector de la educación uno de los que más presenta autores que defienden que, para que eso no suceda, debe ser en un aula donde se eduque en el adecuado uso de las TIC.

4. Revisión empírica

Para comenzar, aportaremos el dato de cuántas personas tienen internet al alcance de su mano. Según el Marco General de los Medios en España, en 2023 el 89,2% de los hogares españoles tiene acceso a internet.

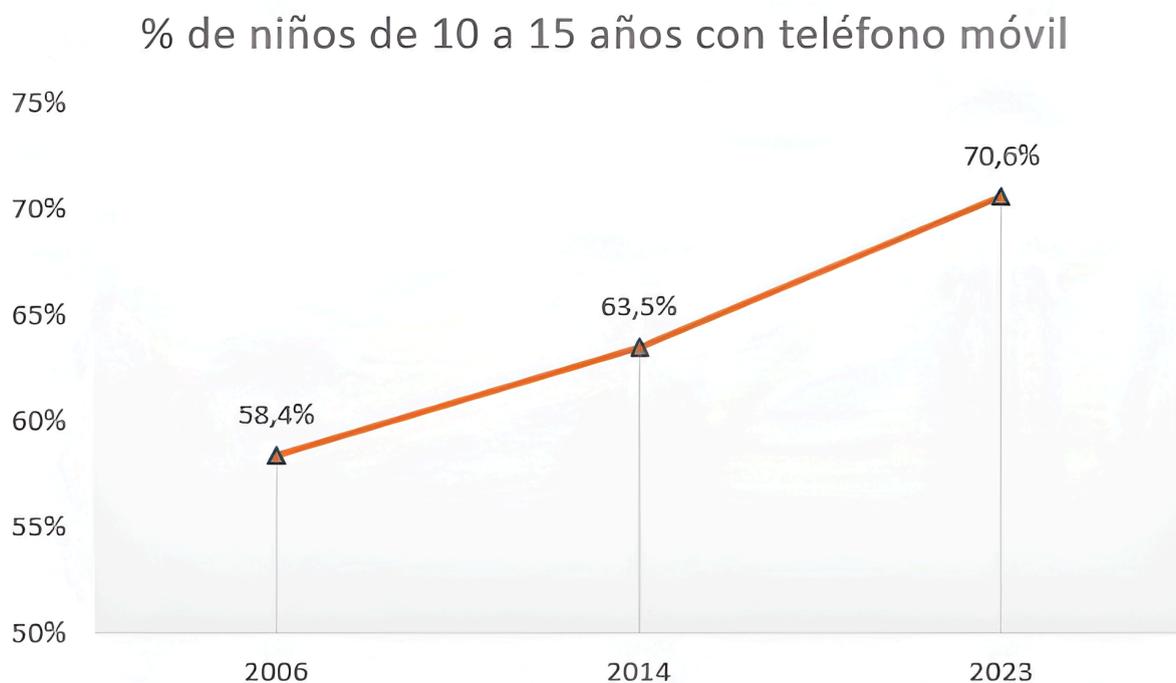
Figura 1. % de hogares con conexión a Internet.



Fuente: elaboración propia a partir de los datos del Marco General de los Medios en España

A lo largo de nuestro trabajo hemos expuesto que la incidencia de las TIC modifica la manera de vivir de niños y adolescentes, pero, ¿cuántos de estos niños tienen teléfonos móviles? El Instituto Nacional de Estadística nos proporciona el dato de niños y niñas entre la edad de 10 y 15 años que dispone de un móvil en España. La primera vez que se tomó el dato fue en 2006, cuando todavía no se había mercantilizado el teléfono móvil inteligente, sin un teclado físico y con la pantalla táctil completa que conocemos hoy en día. El porcentaje de tenencia del móvil en 2006 era de un 58,4%. En 2023, la población que dispone de un móvil en esa franja de edad es el 70,6%. (INE, 2023)

Figura 2. Evolución de datos de Niños de 10 a 15 años (2006-2023) por sexo, hábitat, tamaño del hogar, principales variables y periodo. Niños que disponen de teléfono móvil. INE.



Fuente: elaboración propia a partir de datos de Evolución de datos de Niños de 10 a 15 años (2006-2023) por sexo, hábitat, tamaño del hogar, principales variables y periodo.

Y no solo es tener el móvil sino cuánto tiempo se usa. En el Informe Diagnóstico del III Plan Insular de Drogodependencias y otras adicciones de la isla de El Hierro, se constata la media de horas al día del uso del móvil por parte de la población de la ESO y bachillerato de la isla. Los resultados son que la media supera las 4,4 horas al día, siendo este el grupo más bajo, el de hombres en la ESO, y siendo la media más alta la de mujeres en bachillerato, que utilizan el móvil una media de 5,9 horas al día, un dato excesivo. Además, «Es llamativo

el porcentaje de alumnado que usa el móvil 8 o más horas al día, rondando valores entre el 10% y el 18% según grupo educativo y sexo. Este uso desmesurado de los dispositivos móviles puede tener implicaciones en el bienestar de los estudiantes, incluyendo el riesgo de adicción a internet o el absentismo escolar.» (Gutiérrez Barroso et al, 2023).

El siguiente estudio que tomamos es *Las TIC y su influencia en la socialización de adolescentes* (Ballesteros Guerra, Picazo Sánchez, 2018). Con una muestra de 1.624 alumnos entre 14 y 16 años de diferentes institutos de educación secundaria, de esta N tan amplia, el 72,4% está de acuerdo con la afirmación de que miran el móvil constantemente.

«Esta rotundidad indicaría, inicialmente, la persistente y constante presencia del dispositivo, tomando protagonismo e irrumpiendo incluso en interacciones sociales o en las tareas cotidianas.» (Ballesteros Guerra, Picazo Sánchez, 2018)

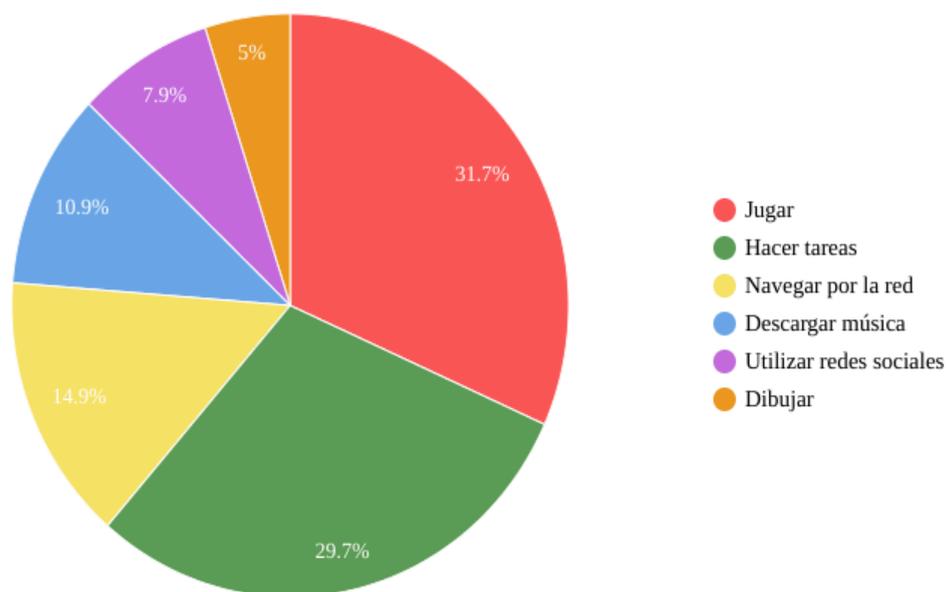
Cuando se les pregunta sobre la influencia de las tecnologías en las relaciones familiares, un 35,9% considera que la comunicación entre padres e hijos ha disminuido a raíz de su incorporación en la vida cotidiana (un 40,8 cree que siguen igual, y un 18,8 cree que esa comunicación ha aumentado). Destaca el dato de que el 48,5% de los encuestados considera que la protección de la intimidad ha disminuido.

En los grupos focales, el conjunto de participantes manifiestan haber experimentado ansiedad alguna vez causada por los dispositivos, como observamos en esta declaración: “Yo lo intento dejar. A veces, te pasas la tarde con el móvil y en vez de salir, estás todo el rato con el móvil, entonces eso me da ansiedad.” (Ballesteros Guerra, Picazo Sánchez, 2018). Lo cierto es que los dispositivos electrónicos generan dependencia dado a su inmediatez para la comunicación y su estimulación constante de nuestros sentidos que nos mantiene ocupados y calmados.

4. 1 Usos de internet: consumo de pornografía.

Como ya comentamos en el marco teórico, el estudio *Las nuevas tecnologías y el rendimiento académico: estudio de caso en educación primaria* (Gil del Pino, García Segura, García Fernández, 2023), nos aporta este dato sobre para qué utiliza internet una muestra de 40 alumnos de niños entre 8 y 12 años.

Figura 3. Para qué utilizan internet niños entre 8 y 12 años.



Fuente: Elaboración propia a partir de los datos del estudio *Las nuevas tecnologías y el rendimiento académico: estudio de caso en educación primaria*. Gil del Pino, C., García Segura, S. y García Fernández, (2023).

La encuesta no contempla el consumo de contenido inapropiado como puede ser la pornografía. Esto se puede deber a considerar inadecuado realizar ese tipo de preguntas en esa franja de edad, ya que se manda un cuestionario a casa y pueden juzgarlos los padres y madres. Pero si nos vamos a otros estudios como por ejemplo el *Informe sobre Sexualidad y consumo de Pornografía en adolescentes y jóvenes de 16 a 29 años*. (Torrado Martín et al, 2021), donde la muestra presenta una edad más apropiada para ese tipo de preguntas, los encuestados responden que, en los hombres, comenzaron a consumir pornografía a la edad de 12,7 años y las mujeres, a la edad de 14,08 años, obteniendo una media para toda la muestra de 13 años. Una edad muy prematura al acceso de un contenido eminentemente violento. (Torrado Martín et al, 2021)

Especialmente es preocupante debido a que la edad en la que empiezan a consumir pornografía su cerebro está formándose, y las imágenes que visualizan puede modificar su morfología cerebral. Estudios como *Brain Structure and Functional Connectivity Associated With Pornography Consumption. The Brain on Porn*. (Kühn, Gallinat, 2014) encontraron una asociación negativa entre las horas de pornografía que se consumen a la semana y y el volumen de materia gris en el núcleo caudado derecho del cerebro, así como un cambio en la

plasticidad neuronal como consecuencia de una intensa estimulación del sistema de recompensa. Estos y otros efectos neuronales y neurológicos que están siendo estudiados en la actualidad tienen consecuencias en las mentes prepúberes y púberes de las que todavía no se sabe con certeza la escala de damnificación que están generando. Huelga decir que no es sólo preocupante la distorsión anatómica, sino que va de la mano con una distorsión intensa de percepción social. La pornografía es la principal fuente de educación sexual de los niños y niñas, que adquieren comportamientos violentos, sexistas para los niños, y sumisos para las niñas. En edad de estar en etapa de crecimiento, el porno deteriora tanto tu percepción del sexo y de las mujeres como tu cerebro.

La culpa de esta exposición a contenido violento es multicausal, por un lado, se debe a la invasión del mundo digital en la vida cotidiana, y por otro, el sistema lo promueve. Como dice Ballester et al:

«Es necesario reconocer que la sexualidad influida por internet, por la nueva pornografía, no es un proceso centrado solo en el deseo personal o en común, motivado exclusivamente por la curiosidad o la experimentación personal, tampoco es una simple consecuencia social de un proceso privado, sino un hecho social fortalecido por la repetición, modificado desde campos externos (en este caso, las organizaciones capitalistas que hacen negocio en internet) que a partir de ciertos aprendizajes producen y movilizan unos efectos, como por ejemplo: qué prácticas se consideran aceptables, cómo se entiende el proceso de seducción y expresión de demandas sexuales, cómo asumir el ejercicio de la sexualidad y al mismo tiempo, cómo concretarla. Algunos de los efectos más preocupantes se centran en la orientación hacia la prostitución de los jóvenes, así como el incremento de la violencia en las relaciones interpersonales. A estos efectos los hemos denominado “escalada de conducta.”» (Ballester et al 2019).

Navegando por internet es común que las ventanas emergentes promocionen este tipo de contenido a cualquier usuario, «y que llevan a adolescentes de edades muy tempranas a la pornografía.» (Ballester et al, 2019). El autor expone la tesis del texto «[...] la nueva pornografía consumida por los jóvenes. Dicho habitus implica un ejercicio de la sexualidad parcialmente diferente al de las generaciones precedentes no formadas con el apoyo de internet.» (Ballester et al 2019).

5. Conclusiones

De acuerdo al Marco General de los Medios en España, desde 2007 hasta 2023 la posesión de internet en el hogar ha aumentado un 53,4%. Internet está imbricado en toda la sociedad, aunque Martín Romero bien señala que no todo el mundo tiene facilidad de uso de las nuevas tecnologías: «[...] el factor edad. La edad de los usuarios de internet origina la brecha digital generacional, esto es, la distancia que separa a los nativos digitales de los inmigrantes digitales por lo que a la utilización de las nuevas tecnologías se refiere.» (Martín Romero, 2020).

La autora también comenta que «[...] el acceso a la administración electrónica, la e-administration. Este último uso de la red adquiere una relevancia superior ya que ofrece al ciudadano prestaciones y servicios, en ocasiones, imprescindibles para ejercitar derechos y deberes ciudadanos. Todas estas dimensiones convierten a la red de internet en un bien social imprescindible.» (Martín Romero, 2020). Siendo esta una de las causas de la imbricación de Internet, el traslado de procesos antes que antes eran físicos y personales a ser digitales, como los administrativos. La brecha digital se hace notar en ese campo como en el de la sanidad y el transporte, donde muchas personas necesitan ayuda de alguien para poder llevar a cabo esos procedimientos. Es uno de los motivos más por los que la transformación de un proceso obliga a que se utilice y a que se tenga tecnología actualizada.

5.1 La Cuarta Revolución Industrial y la sociedad hiperconectada.

«Hemos tenido muchas revoluciones pero ninguna igual a esta cuarta revolución industrial, porque esta va más allá de nosotros, de nuestra propia imaginación.»
(Valencia Jaramillo, 2018)

Las características materiales e innovativas que estamos viviendo han llevado a considerar que estamos viviendo la Cuarta Revolución Industrial. Para Muñoz, «La primera revolución industrial eliminó las barreras de energía con el motor de vapor; la segunda, disparó la productividad con la aparición de las cadenas de producción en masa; la tercera, mejoró la sostenibilidad y la calidad. La cuarta, combinando la conectividad y los datos, va a permitir eliminar las barreras del conocimiento (Muñoz, 2017).» (Muñoz, citado en Gallego Trijueque, S. Oliva Marañón, C., 2022) Es una manera bonita y positiva de contemplarlo,

pero no es así para todos, como dice Valencia Jaramillo: «[...] la tecnología, [...] la siento en todas partes, una auténtica invasión; está en la empresa, en el gobierno, en mi casa, en todas mis relaciones, en mis sentimientos, en mi propio corazón y, la verdad, tengo miedo»

En *La cuarta revolución industrial: Transformación digital como nuevo paradigma*. (Gallego Trijueque, Oliva Marañón, 2022), los autores declaran que: «La transformación digital debe entenderse como un nuevo paradigma cultural y social, no solamente como un sencillo proceso de implementación tecnológica, ya que afecta a todo el globo en sus maneras y formas de hacer y gestionar (conductas, rutinas y costumbres), tanto a nivel organizacional como humano.» (Gallego Trijueque, Oliva Marañón, 2022) Viene siendo esta la tesis de nuestro trabajo, el surgimiento de ese nuevo paradigma cultural y social.

«La acuciante revolución tecnológica de la que somos partícipes (la constante extensión del volumen de acumulación de datos casi incalculable, conexión a Internet móvil, sin olvidar el descenso continuo del precio de la tecnología) conduce a una revolución sociológica paralela, donde cada día la inserción de la tecnología es mayor y más significativa, [...] En definitiva, la transformación digital representa, por tanto, al conjunto de transformaciones vinculadas directamente con el empleo de la tecnología en los diferentes aspectos de la sociedad.» (Gallego Trijueque, Oliva Marañón, 2022).

Por parte de los adultos, es usual que realicen una romantización de la tecnología o exageran los efectos positivos de esta. Disfrutan de los beneficios que les confiere, pero recordemos que desde un cerebro formado, una madurez desarrollada con capacidad de razonamiento y sentido de la responsabilidad. El desacierto surge cuando se implica también a los niños en esos procesos, especialmente en edades demasiado tempranas durante la socialización primaria. Aunque hay una gran parte de involuntariedad en la introducción de la tecnología en la vida cotidiana, como que se pida ahora en el colegio un ordenador, que haya un efecto dominó de un niño con móvil que inflencie a los demás... De repente, el entorno del niño se ha digitalizado sin que las familias se diesen cuenta de la transición, o sin haberlo planeado.

5.2 Dispositivos, subjetividad y constitución de los individuos.

Debemos señalar cómo influye el sistema mercantil en la construcción de la subjetividad. Se asocian valores como la belleza, la aceptación social o la última moda a objetos tecnológicos. Esto se suma a que es necesaria su utilización constante para estar conectados y comunicados, y produce una espiral de consumo continua que es deseable para el mercado y las empresas. Lo dicen Silva Prada et al:

«Las formas de producción, las relaciones sociales y afectivas, los procesos de formación, los tiempos de ocio y esparcimiento y las identidades personales están obligadas a pasar por la dimensión informacional comunicativa de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Se podría afirmar que no existe hoy en día ninguna dimensión de la vida actual que no esté de alguna forma mediada por las TIC.» (Silva Prada, Gutiérrez Ojeda, García Serrano, 2022)

Siendo así, hay que consumir más, comprar móviles, ordenadores, y lo que sea necesario. En *Niños, teléfonos móviles y consumo: nuevas prácticas con nuevas tecnologías* (Duek et al, 2012), analizan la publicidad de Mi primer Claro, una campaña publicitaria de 2011 en la que se observan niños recibiendo su primer teléfono móvil y dando motivos por los que obtenerlo. Uno de los spots consiste en una niña que trata de convencer a sus padres de que le compren el móvil porque “todo su equipo de Hockey tiene un Claro”, menos ella. «De este modo, la inclusión del niño en su grupo de pares aparece representada como dependiendo principalmente del acceso a un mercado de bienes. La aceptación aparece mediada por la esfera del consumo. Tal como plantea Fromm, el tener se homologa al ser. Poseer un móvil no solo implica adquirir cierto capital material, sino que también se vincula principalmente a la obtención de un capital simbólico. (Bourdieu, 1988)» (Duek et al, 2012)

El sector privado quiere promulgar y financiar la digitalización y tecnologización de la sociedad porque eso le producirá beneficios en ventas y eventualmente le ahorrará costos en trabajadores y dinero en tiempo.

En definitiva: «[...] es posible pensar las infancias y la infancia contemporánea específicamente como un campo de constitución política cultural de subjetividades que se actualizará mediante distintos dispositivos, que no son solamente instrumentos de comunicación tecnológicos como generalmente la mayoría referencia el concepto de

dispositivo, sino que se materializan en las redes o maquinarias culturales de saber/poder de subjetivación.» (Silva Prada, Gutiérrez Ojeda, García Serrano, 2022).

Bibliografía:

ADSLzone. (2018). *Año 1999: así llegó la primera tarifa plana de Internet a España*. Adslzone.net. Recuperado de: <https://www.adslzone.net/2018/04/03/primera-tarifa-plana-adsl-espana/>

Area-Moreira, M. (2024). Nostalgias, miedos y prohibiciones. La contrarreforma digital en la educación. *M.KAP: Didáctica y Tecnología. Encrucijadas, debates y desafíos*. Editorial de la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina). DOI: [10.13140/RG.2.2.32639.42403](https://doi.org/10.13140/RG.2.2.32639.42403)

Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación. (2024). *Marco General de los Medios en España*. Recuperado de: https://www.aimc.es/a1mc-c0nt3nt/uploads/2024/01/Marco_General_Medios_2024.pdf

Aznar Díaz, I. Cáceres Reche, M. P. Hinojo Lucena, F.J. (2005). El Impacto de las TICs en la sociedad del milenio: nuevas exigencias de los sistemas educativos ante la “alfabetización tecnológica”. *Etic@net*. N° 4, pp. 178-186. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6871706.pdf>

Ballester Brage, L. Orte, C. Pozo Gordaliza, R. (2019). Nueva pornografía y cambios en las relaciones interpersonales de adolescentes y jóvenes. *VULNERABILIDAD Y RESISTENCIA: Experiencias investigadoras en comercio sexual y prostitución* (pp.249-284). Recuperado de: <https://conversesacatalunya.cat/wp-content/uploads/2019/06/TF17PORNOGRAFIA.pdf>

Ballesteros Guerra, J. C. Picazo Sánchez, L. (2018) Las TIC y su influencia en la socialización de adolescentes. Fundación de Ayuda contra la Drogadicción. Recuperado de: https://fad.es/wp-content/uploads/2019/05/investigacion_conectados_2018.pdf

Berger, P. L. Luckman, T. (1968). *La construcción social de la realidad*. Amorrortu editores. Recuperado de: <https://zoonpolitikonmx.files.wordpress.com/2014/09/la-construccic3b3n-social-de-la-realidad-berger-luckmann.pdf>

Buckingham, D. (2000). *Creecer en la era de los medios electrónicos: tras la muerte de la infancia*. Ediciones Morata. Fundación Paideia.

Carr, N. (2010). *¿Qué está haciendo internet con nuestras mentas? Superficiales*. Santillana Ediciones. Taurus.

Chóliz, M., Villanueva, V., Chóliz, M. C. (2009). Ellas, ellos y su móvil: Uso, abuso (¿y dependencia?) del teléfono móvil en la adolescencia. *Revista Española de Drogodependencias*, Vol 44 (Nº1). pp. 74-88. Recuperado de: https://www.aesed.com/upload/files/vol-34/n-1/v34n1_6.pdf

Coole, D., Frost, S. (2011) New Materialisms: Ontology, Agency, and Politics. *Journal of French and Francophone Philosophy*, Vol 19 (Nº1), pp. 155-164. DOI: [10.5195/jffp.2011.484](https://doi.org/10.5195/jffp.2011.484)

Duek, C. Enriz, N. Tourn, G. Muñoz Larreta, F. (2012). Niños, teléfonos móviles y consumo: nuevas prácticas con nuevas tecnologías. *Infancias Imágenes*, Vol 11. (Nº1), pp. 9-17. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4817185>

Fernández Rodrigo, L. (2023). Teléfono móvil en educación secundaria: Seis interrogantes para su inclusión desde el enfoque del Desarrollo Positivo Adolescente. *Sociedad e infancias*. Vol 7, Nº2. pp. 299-302. DOI: <https://doi.org/10.5209/soci.91365>. Recuperado de: <https://revistas.ucm.es/index.php/SOCI/article/view/91365>

Gallego Trijueque, S. Oliva Marañón, C. (2022). La cuarta revolución industrial: Transformación digital como nuevo paradigma. *Signo Pensamiento*, volumen 41. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.syp41.crit>

Gil del Pino, C., García-Segura, S. y García-Fernández, C. (2023). Las nuevas tecnologías y el rendimiento académico: estudio de caso en educación primaria. *Zona Proxima*, Nº 39, pp. 34-53. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9010475>

González González, C. S. (2023). El impacto de la Inteligencia Artificial en la educación: transformación de la forma de enseñar y de aprender. *Qurriculum*, volumen 36 (36), pp. 50-60.

Gutiérrez Barroso, J. Flores Muñoz, F. Báez García, A. J., et al. *Evaluación del III Plan Insular de Drogodependencias y otras adicciones de la isla de El Hierro (PINDHI III) y diagnóstico de situación*. Cabildo Insular del Hierro. Universidad de La Laguna.

Harvey, D. (1989). *La condición de la posmodernidad: Investigación sobre los orígenes del cambio cultural*. Amorrortu editores. Recuperado de: <http://www.economia.unam.mx/academia/inae/pdf/inae2/u212.pdf>

Instituto Nacional de Estadística. (2023). Porcentaje de menores usuarios de TIC. Recuperado de: https://www.ine.es/jaxi/Datos.htm?path=/t00/mujeres_hombres/tablas_1/&file=c06002.px#_t_abs-tabla

Instituto Nacional de Estadística. Evolución de datos de Niños de 10 a 15 años (2006-2023) por sexo, hábitat, tamaño del hogar, principales variables y periodo. Recuperado de: <https://www.ine.es/jaxi/Datos.htm?tpx=60740>

Kühn, S., Gallinat, J. (2014). Brain Structure and Functional Connectivity Associated With Pornography Consumption. The Brain on Porn. *Journal of the American Medical Association. JAMA Psychiatry*. Vol. 71 (Nº7), pp. 827-834. DOI: 10.1001/jamapsychiatry.2014.93. Recuperado de: <https://jamanetwork.com/journals/jamapsychiatry/fullarticle/1874574>

Latour, B. (2005). *Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor-red*. Editorial: Oxford.

Maccioni, F. Jorge, J, (2022) Nuevos Materialismos. Aproximaciones al materialismo vibrante de Jane Bennet. *Cuadernos del Sur*; Vol 52, pp. 167-176. Recuperado de: https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/203635/CONICET_Digital_Nro.4fe9bccc-bba4-4ffa-b35c-cc9cff2714c8_B.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Martín Romero, A. M. (2020). La brecha digital generacional. *Temas laborales: Revista andaluza de trabajo y bienestar social*. Nº 51. pp. 77-93. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7464144>

McLuhan, M. (1964). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Edición de 1996, Paidós.

Silva Prada, D., Gutiérrez Ojeda, P. & García Serrano, S. (2022). La infancia contemporánea y los dispositivos de control cultural: entretenimiento y consumismo. *Reflexión política* 24(49), pp. 22-34. <https://doi.org/10.29375/01240781.4377>

Telefónica. (2021). *El WiFi cumple 22 años y alberga dos tercios del tráfico de Internet en España*. Telefonica.com. Recuperado de: <https://www.telefonica.com/es/sala-comunicacion/noticias/el-wifi-cumple-22-anos-y-alberga-dos-tercios-del-trafico-de-internet-en-espana/>

Toribio Pérez, M. C. (2019). Importancia del uso de las TIC en educación primaria. *Revista Atlante. Cuadernos de educación y desarrollo*. Febrero 2019. Recuperado de: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/02/uso-tic-primaria.html>

Valencia Jaramillo, J. (2018). La cuarta revolución industrial está en marcha. ¿Y mis sentimientos también? *Revista Universidad de Antioquia*. N° 332. Recuperado de: <https://revistas.udea.edu.co/index.php/revistaudea/article/view/334981/20790734>

Vadillo, M., A., Matute, H. (2012). *Psicología de las nuevas tecnologías. De la adicción a internet a la convivencia con robots*. Síntesis.