

Dra. Juana RUBIO-ROMERO

Universidad Nebrija. España. jrubio@nebrija.es

Dr. José-M. JIMÉNEZ

Universidad Nebrija. España. jmjimenezmjc@gmail.com

Dra. Gemma BARÓN-DULCE

Universidad Nebrija. España. gbaron@nebrija.es

Las redes sociales digitales como espacios de sociabilidad de los adolescentes. El caso del colegio Escolapios de Aluche

Digital social networks as spaces for sociability among adolescents. Case study: Escolapios school in Aluche

Fechas | Recepción: 18/11/2018 - Revisión: 02/04/2019 - En edición: 07/05/2018 - Publicación final: 01/07/2019

Resumen

Frente a las limitaciones que se observan en la sociabilidad offline, donde los espacios para la sociabilidad informal cada vez son más restringidos, la sociabilidad virtual ofrece al adolescente unas posibilidades ilimitadas a la hora de relacionarse con sus iguales. Este trabajo se centra en el papel que tienen las redes sociales virtuales en la socialización de los adolescentes y en las principales prácticas de sociabilidad. La metodología utilizada ha sido la cualitativa; se han realizado cuatro grupos de discusión con adolescentes de 11 a 18 años. Para los adolescentes abrirse un perfil en las redes sociales constituye un auténtico rito de paso y cumple una función primordial en su inserción social. Estas redes les permiten ampliar su red de contactos e interactuar de igual a igual con cualquiera que tenga un perfil en ellas. Entre las prácticas de sociabilidad sobresale la de mirar/"cotillear", principalmente fotos y vídeos relacionados con la vida cotidiana como referencia y ayuda en su proceso identitario y de socialización. El trabajo también proporciona evidencias sobre la importancia que adquieren las prácticas de sociabilidad en la adolescencia a la hora de incrementar su capital social y conseguir el reconocimiento.

Palabras clave

Adolescentes; redes sociales; sociabilidad; identidad virtual; influencers

Abstract

Virtual sociability affords teenagers unlimited possibilities when building relationships with their peers in comparison with the limited social skills in the offline world, where informal social spaces are becoming more restricted. This project focuses on the role of virtual social networks in the socialization of teenagers and on the main social practices. A qualitative methodology has been selected; four different discussion groups among teenagers between 11 and 18 years old have been established. Opening a profile on social media is regarded as an initiation rite for adolescents and it represents a crucial function in their social inclusion. These networks enable them to increase their number of contacts and to interact on the same level as anyone who has a profile on social media. One of the main social practices is to observe and gossip, especially through pictures and videos associated with their daily lives. This helps them with socialization and identity-building. The project also highlights the importance of these social practices in improving their social skills and gaining recognition from others.

Keywords

Adolescents; social networks; sociability; virtual identity; influencers

1. Introducción

Este trabajo se propone investigar sobre el sentido que dan los adolescentes a las redes sociales virtuales (RSV), cómo se apropian de ellas para la sociabilidad con sus iguales y qué formas de interacción adoptan.

Entendemos la sociabilidad como la forma natural (Quintero, 2005) de relacionarse los humanos, una tendencia o impulso a establecer relaciones e interactuar con los otros, una "forma lúdica de la asociación" (Simmel, 2002: 197) que no persigue otro interés que la asociación misma. Un concepto que conviene distinguir del de socialización, pues este alude a las transformaciones sufridas como consecuencia de la interacción; un proceso que, a diferencia de la sociabilidad, conlleva la integración de hábitos, valores y normas sociales y culturales.

1.1. Marco teórico

Las investigaciones y publicaciones consultadas en relación a la sociabilidad en las redes sociales de los adolescentes y jóvenes ofrecen en muchos casos visiones extremas. De un lado, y desde una posición más apocalíptica, nos encontramos con autores que piensan que las redes sociales son en realidad asociales (Herrera Harfuch, Pacheco Murguía, Palomar Lever y Zavala Andrade, 2010) y que Internet es causa de aislamiento social, ya sea como forma de escapar de la vida real o como sustitución de las relaciones y las posibilidades de interacción real (Tsitsika, Tzavela y Mavromatí, 2013, en Fernández Rodríguez y Gutiérrez Pequeño, 2017). De otro lado, y desde una posición más integrada, hay autores que opinan que Internet potencia la sociabilidad, tanto a distancia como en el entorno cercano, incrementa exponencialmente la cantidad y variedad de relaciones sociales (Castells, 2001; Reig, 2012), contribuye a romper el aislamiento, genera sentimientos de pertenencia a la comunidad (Campos Freire, 2008. Desde esta posición, los comportamientos de los adolescentes y jóvenes en las RSV no hacen sino asimilar los de la vida cotidiana, generando un continuum offline/online (Morduchowicz, 2012). Tal y como asegura Winocur (2006: 577), la interacción virtual ni debilita ni sustituye las formas tradicionales de intercambio, más bien al contrario, refuerzan y reproducen en el espacio virtual esos vínculos, amenazados por los estilos de vida en las grandes ciudades y que se han agudizado en la actualidad.

Son tiempos de incertidumbre y es difícil no estar de acuerdo, al menos en parte, con alguna de esas posiciones antagónicas. Este tipo de debates suelen suscitarse en situación de cambio de paradigma, como es el caso actual, fruto del impacto social que están teniendo las nuevas tecnologías de la comunicación, y que afecta a las posibilidades de interconexión global (Bueno Gómez, 2010) y a los referentes de la sociabilidad tradicional. En el contexto de la "galaxia Internet" (Castells, 2001) asistimos a una reordenación de las categorías tradicionales de tiempo y espacio (Giddens, 2000) y a la disociación de las relaciones sociales tal y como eran en las sociedades tradicionales, en las que la sociabilidad se asentaba en los valores que mantenían unidos a los miembros de una comunidad. En la sociedad de Internet la sociabilidad gira alrededor de una gran diversidad de intereses, sobre los que se expande la red generando multitud de comunidades virtuales (Rheingold, 2004). Unas comunidades que, según Wellman (2001, citado por Castells, 2001:148), se están convirtiendo en el sostén de la sociabilidad virtual al proporcionar "apoyo, información, un sentimiento de pertenencia y una identidad social". Así pues, las comunidades virtuales y las RSV que se originan en el contexto de Internet se asientan en contactos efímeros y transitorios con otros, a los que normalmente no conocen y con los que sólo el placer de relacionarse y/o gustos o preferencias escogidas individualmente les mantiene unidos; son relaciones puramente coyunturales: "cuando se agota o cambia, 'la comunidad' desaparece o se establece con otros" (Winocur, 2006: 575).

Entre las diversas consecuencias que se derivan de esto, cabe destacar un generalizado debilitamiento de los lazos sociales y la configuración de las RSV surgidas de Internet como las principales sostenedoras de este tipo de vínculos débiles (Blanco, 1999), más allá de que también contribuyan a mantener los lazos fuertes a distancia (Castells, 2001).

En este contexto, podemos entender las RSV como "artefactos culturales" (Hine, 2004), en tanto que son las principales sostenedoras de las relaciones en la cultura de Internet, en la que predomina la fuerza de los vínculos débiles (Granovetter, 1973) que, debido a su carácter temporal y a carecer de intimidad emocional, cumplen la función de puente y propician las relaciones fluidas en el contexto de la sociedad red. Son precisamente estos vínculos débiles los favorecedores del intercambio en las redes sociales y los posibilitadores de que los miembros de la red tengan un mayor acceso a nuevas ideas o información.

Desde esta perspectiva, las redes sociales visibilizan y amplían los lazos débiles (Díaz Gandasegui, 2011) que sostienen la modernidad líquida (Bauman, 1999). Un modelo social dominado por la transitoriedad y

lo efímero, en el que, el individuo va gradualmente abandonando la sociabilidad de los espacios públicos y replegándose hacia los privados. En definitiva, una sociabilidad caracterizada por la fragilidad y la temporalidad de las interacciones personales (Moreno Mínguez y Suárez Hernan, 2010), que favorece la constante circulación de información y la creación de nuevas relaciones en las RSV a las que los usuarios se conectan y desconectan de forma más suelta y menos comprometida (Cachia, 2008).

Estas transformaciones consiguen que el "yo" se convierta en el centro de todas las miradas y el individuo debe asumirse completamente autónomo, obligado a "producir, representar y combinar por sí mismo sus propias biografías" (Beck, Giddens y Lash, 2008:28), a la vez que necesitado de interrelación permanente con los otros, lo que ha dado en denominarse "individualismo en red" (Wellman, Quan-Haase, Boase, Chen, Hampton, De Díaz y Miyata, 2003), "comunidades personalizadas" (Wellman, 2001) o "individualismo conectado" (Flichy, 2006).

Todos estos fenómenos son especialmente relevantes en la etapa adolescente, un momento evolutivo especialmente delicado, dado que el individuo se encuentra en pleno proceso de maduración y ante el reto de configurar su identidad (Tesouro Cid, Palomanes Espadalé, Bonachera Carreras y Martínez Fernández, 2013), intentando encontrarse a sí mismo y su lugar en la sociedad. Un proceso que finaliza con la configuración de una personalidad sólida y estable en el tiempo, con el equilibrio entre la propia personalidad y la sociedad y entorno en los que vive (Arab y Díaz, 2015).

Como señalan Ruiz-Corbella y De-Juanas Oliva (2013: 107), los avances tecnológicos han favorecido un modo diferente de configurar la identidad de los adolescentes, "que se va construyendo a partir de la propia actividad y la de los demás en este entorno". Una identidad que puede ser tanto real como digital y que, en el caso de esta última, puede ser múltiple e incluso anónima, evidenciando la dilución de lo privado y lo íntimo.

Entre los adolescentes, los mismos dispositivos tecnológicos, tal y como señalan Menezes, Arvanitidis, Smaniotta Cost y Weinstein (2019: 117), están adquiriendo el estatus de "amigo humanizado", sustituyendo en algunos casos a amigos y compañeros.

En este contexto, las RSV, con todas las posibilidades de interacción que ofrecen y la pertenencia a comunidades que promueven, se presentan como nuevos y privilegiados entornos simbólicos para la sociabilidad online de los adolescentes (Basile y Linne, 2015), que se sienten inseguros pero necesitados de abrirse a los otros y de relacionarse socialmente. Como señala Merino Malillos (2011: 40) las RSV facilitan a los jóvenes "desarrollar una sociabilidad digital cuya práctica resulta de vital importancia, ya que significa potenciar la interactividad y el constante fluir de relación con los pares y, en ese sentido, el anclaje social con ellos".

La identidad digital no tiene por qué ser igual que la real, pues la digital ofrece la posibilidad de elegir, resaltar o modificar algunas cualidades y, como señala Cachia (2008), es posible que los adolescentes visibilicen antes su identidad digital -fuera de sí mismos, en las RSV- que la real. Y esos perfiles que se crean en dichas redes se hacen pensando más en los otros que en sí mismos, pues se trata de aparecer de la manera en que serán más aceptados por los otros, según lo que tendrá mejor repercusión social (Díaz Gandasegui, 2011), lo cual explica también el valor que tiene para ellos tener muchos seguidores, ser popular y conseguir el reconocimiento ajeno (Cáceres Zapatero, Brändle Señán y Ruiz San Román, 2017).

Hay que considerar también que para los adolescentes las relaciones personales cara a cara resultan más comprometidas que las mediadas por la pantalla (Segovia Aguilar, Mérida Serrano, Olivares García y González Alfaya, 2016), para las que siguen distintas estrategias (Eftekhar, Fullwood y Morris, 2014; Arab y Díaz, 2015; Segovia Aguilar, Mérida Serrano, Olivares García y González Alfaya, 2016).

Los adolescentes encuentran en estas RSV, por un lado, personajes con comportamientos y estilos de vida con los que se identifican y, por otro, encuentran en ellas la posibilidad de crear contenidos y expresar "significados tecnológicos a través de los cuales buscan la afirmación de su ser joven y el desarrollo de su socialidad" (Merino Malillos, 2011:33).

Pero también el público juvenil y adolescente se enfrenta a un espacio de dualidades que tienen que aprender a gestionar (Megías Queirós y Rodríguez San Julián, 2018). En el contexto de las transformaciones que ofrece el actual paradigma comunicacional se ofrecen una serie de ventajas y posibilidades, pero también una serie de peligros objetivos, como los insultos, amenazas o actos de exclusión que están a la orden del día. En este sentido Páez, Luzardo y Vera (2019) señalan también riesgos provenientes de la propia red, dado que los adolescentes pueden desconfiar de las personas con las que interactúan, pero no se plantean que la propia red puede ser una fuente de riesgos; no son conscientes de toda la información que envían en cada contenido que suben a las RSV.

1.2. Problemática y objetivos de Investigación

En este contexto, como ya señalamos al principio de esta introducción, el propósito de este trabajo es entender el sentido y manejo de las RSV por parte de los adolescentes en su proceso de configuración identitaria.

Para ello, los principales objetivos de investigación han sido los siguientes:

- Indagar sobre la sociabilidad de los adolescentes en el entorno offline y online.
- Comprender lo que significa para los adolescentes formar parte de una red social virtual.
- Explorar cómo entienden y gestionan su identidad en las RSV.
- Rastrear quiénes integran la red personal y las relaciones que mantienen.
- Averiguar cuáles son las principales prácticas de sociabilidad que llevan a cabo en el entorno de las RSV.

A pesar del creciente interés que ha suscitado la influencia de las RSV en la construcción identitaria y la sociabilidad de jóvenes y adolescentes, todavía no ha sido una temática especialmente tratada en el contexto de las publicaciones académicas, tal y como afirman Pérez-Torres, Pastor-Ruiz y Abarrou-Boubaker, (2018).

Esta investigación se ocupa de explorar cómo se apropian los adolescentes de las RSV para su sociabilidad, y cómo evolucionan sus prácticas desde su iniciación hasta que consiguen sentirse expertos en ellas.

2. Metodología

La metodología seguida ha sido la cualitativa basada en grupos de discusión (GD). Se escoge esta técnica por su capacidad de configuración de marcos discursivos amplios, al mismo tiempo que dialécticamente estructurados. Como señalan Canales y Peinado (1995: 295), el grupo de discusión "permite la re-construcción del sentido social en el seno de una situación –grupál- discursiva".

Frente a la técnica del *focus group*, más enfocada a comprender la identidad individual en un contexto de influencia, hemos elegido el grupo de discusión porque nos centramos en comprender la identidad de los adolescentes como grupo social, por lo que el grupo de discusión es la herramienta más adecuada, tal y como afirma Callejo (2002: 96): "la dinámica grupal en los grupos de discusión se puede entender como un proceso de disminución de la individualidad, una pérdida progresiva de las individualidades para el surgimiento de un discurso colectivo y una identidad grupal".

Los asuntos planteados para la "conversación socializada" (Alonso, 1996: 93) no fueron tanto preguntas directas como cuestiones a tratar estructuradas en tres bloques temáticos:

- Actividades más habituales en Internet.
- Actitudes y motivaciones hacia las RSV.
- Iniciación en las redes sociales y formas de participación e interacción

Se trata de una estructura más conceptual que experiencial, pues estos temas en la dinámica conversacional se plantearon al hilo del intercambio dialéctico de los participantes (perspectiva emic) pues se buscaba que las formas de sociabilidad que mantienen los adolescentes en las redes sociales fueran aflorando espontáneamente desde su propio relato.

La muestra de estudio son adolescentes escolarizados en el colegio Escolapios de Aluche. Para la elaboración de esta muestra se han considerado las siguientes variables:

- Edad: 11–18 años, diferenciando 4 segmentos: 11-12, 13-14, 15-16 y 17-18. Esta segmentación se debe tanto a que la adolescencia representa un periodo etario con múltiples transformaciones, como a la necesidad de conocer los cambios que sufren los comportamientos sociales de los adolescentes desde que se inician en las RSV hasta que adquieren total independencia en ellas.
- Estudios y nivel sociocultural: se han considerado todos los que se imparten en el colegio: 6º Primaria, 1º, 2º, 3º y 4º ESO y 1º y 2º de FPB^{III}. Este centro es de línea 3, por lo que fue posible escoger alumnos de diferentes clases sociales por cada nivel educativo.
- Perfil medio y alto en el uso de nuevas tecnologías.

La captación de los participantes se hizo a través de los profesores del centro, que eligieron a los alumnos que cumplían con dichas características para la formalización de cada grupo. Se les invitó a participar voluntariamente y se solicitó el permiso parental de los alumnos menores.

Se realizaron cuatro grupos de discusión (GD), aplicando el criterio homogeneidad/heterogeneidad. Todos ellos mixtos, segmentados en intervalos de edad homogéneos, en los que participaron entre 6 y 8 adolescentes^[2] en cada grupo. La composición final fue la siguiente:

- GD1: 11-12 años (6º Primaria y 1º ESO). Asisten 8 adolescentes: 50% de 6º Primaria y 50% de 1º ESO, 50% chicas y 50% chicos. Este grupo resulta relevante porque son fundamentalmente usuarios de YouTube y todavía no han dado el salto a las RSV más orientadas a la socialización, como Instagram o Facebook. Si bien las conocen, no cuentan con el consentimiento de los padres para utilizarlas.
- GD2: 13-14 años (2º y 3º ESO). Los asistentes fueron 7: 4 alumnos de 2º ESO (2 chicas y 2 chicos) y 3 de 3º ESO (2 chicas y 1 chico). Este grupo representa los adolescentes que ya se inician en redes como Instagram, fundamentalmente para estar conectados con su entorno cercano. También tienen perfiles en otras RSV consideradas más infantiles, como Snapchat o Musical.ly.
- GD3: 15-16 años (4º ESO y 1º FPB). Asisten 8 adolescentes: 50% de 4º ESO y 50% de 1º FPB, 50% chicas y 50% chicos. Este grupo lo componen adolescentes ya iniciados en las RSV tipo Instagram, que usan para subir contenido a su perfil personal y para seguir a gente tanto de su entorno como fuera de él.
- GD4: 17-18 años (4º ESO y 2º FPB). Asisten 6 estudiantes: 50% de 4º ESO y 50% de 2º FPB, 4 chicos y 2 chicas. Adolescentes ya maduros en el uso de las RSV, algunos de los cuales se manejan con más de un perfil, uno público y otro privado.

Esta composición muestral ha permitido comprender cómo evolucionan las prácticas de sociabilidad de los adolescentes en las RSV; estudiar cómo pasan de unas prácticas muy enfocadas al consumo de vídeos en Youtube y su entorno personal, a otras más interesadas en conocer gente nueva y ampliar su círculo de amistad; cómo evolucionan del control parental a la autogestión de su propio perfil; cómo van consiguiendo ampliar sus redes personales y sentido de pertenencia a comunidades virtuales.

Las dinámicas se llevaron a cabo entre los meses de abril y junio de 2018, en un espacio propio del colegio, y tuvieron una duración aproximada de 90 minutos cada una; todas ellas fueron grabadas en audio para su posterior transcripción y análisis.

A pesar de las limitaciones de la muestra, pues todos los adolescentes se conocen, este sesgo también favoreció la expresión de los significados de sus prácticas cotidianas de sociabilidad y se suscitaron dinámicas grupales muy espontáneas y participativas.

3. Resultados

3.1. Los entornos virtuales^[3] como espacios de interacción social

Los entrevistados se desplazan entre sus realidades presenciales y virtuales con absoluta naturalidad; entran y salen de forma simultánea y continua del mundo físico/real y el virtual, ambos se influyen y están integrados en su experiencia cotidiana; aun cuando se hayan desconectado físicamente de la red, siguen conectados, pendientes del WhatsApp o de los avisos que les llegan de las RSV; tampoco dejan de estar conectados al mundo real, aunque físicamente estén conectados a Internet.

Pero más allá de que estos dos mundos sean convergentes y complementarios, la experiencia de uno y otro es diferente, observándose cómo el espacio virtual va adquiriendo una cierta prevalencia en paralelo a su proceso de socialización.

Su integración plena en el mundo virtual sucede a partir de que consiguen tener su propio *smartphone*, lo que coincide con la entrada en la adolescencia, aunque ya en la etapa infantil están totalmente familiarizados con espacios virtuales como YouTube. El mundo virtual se ofrece entonces a los adolescentes como alternativa a la vida real, y a él acceden y practican sociabilidad cuando se encuentran aburridos y solos, una experiencia muy habitual según expresan:

"Yo principalmente miro *youtubers*, muchos..., me gustan porque paso unos buenos ratos; cuando ya estoy cansada de estudiar, o estoy triste, pues me veo un vídeo y me alegra un rato" (GD2).

De los relatos se extraen algunas causas que los llevan a intensificar sus prácticas de sociabilidad en el entorno virtual, como, por ejemplo, las condiciones de aislamiento en que se vive en las ciudades, la paulatina disminución de los espacios cotidianos de interacción informal, o el que pasen mucho tiempo en casa solos, posiblemente debido a las condiciones de trabajo de los padres.

"En casa no puedo vivir sin la *tablet*, pero en el pueblo me pone muy nerviosa que la gente esté con el móvil. Si estás en casa encerrado, pues bien, pero estar en el pueblo, que es más abierto, que puedes ir en bici o lo que sea..."

- Yo a veces también me aburro, pero como tengo actividades fuera, por ejemplo, de deporte...; pero los días que no lo tengo sí me aburro" (GD1).

Este aislamiento no solo se vive como experiencia en la vida real, sino también en la virtual a través de los *youtubers* que siguen.

"... metidos en su casa, grabando vídeos desde su habitación, solos, aislados... salen para comer, para ir al baño, y ya está, y otra vez al ordenador."

- Al estar tanto rato en casa, no tienen tanta vida social, porque se tiran medio día jugando a videojuegos, editando vídeos, y paran para comer, ir al baño y ya está, otra vez al ordenador" (GD1).

Las relaciones virtuales tienen la ventaja añadida de que es un contexto menos controlado por sus padres, al mismo tiempo que pueden acceder a ellas de forma inmediata y ampliar su círculo de amistades, nuevos amigos/as online, que también ofrecen la posibilidad de relaciones reales.

"Yo a la chica con la que estoy ahora no la conocía de nada y me la presentaron... la conocí por Instagram. Quedamos en persona gracias a un colega, y ahora estoy con ella" (GD4).

Y si bien es cierto que la vinculación que se tiene con los amigos en online es débil, conviene recordar la "fuerza de los lazos débiles" (Granovetter, 1973) en el contexto de la sociedad red, por su papel a la hora de mantener el flujo de información entre los grupos sociales.

La sociabilidad virtual se practica fundamentalmente a través de aplicaciones, entre las que destacan YouTube, WhatsApp y las RSV (Instagram, Musical.ly o Snapchat son sus favoritas) que utilizan de forma diferente.

WhatsApp es la aplicación más utilizada por todos. Todo el tiempo están "*whatsappeando*" sin reparar hora o situación con sus amigos de la vida real y pendientes de los mensajes que pueden llegarles por esta vía.

"Si no tengo WhatsApp no tengo móvil... Es como tu vida diaria, sales, si estás en el instituto, sacas el móvil dos minutos y lo primero que haces es meterte al WhatsApp" (GD4).

YouTube es la aplicación a través de la cual acceden a un espacio más amplio y en el que encuentran vídeos de lo más variado. Se accede principalmente a través del ordenador, ya que consume muchos datos, y se trata de una práctica más sosegada.

Su uso no está tan orientado a la interacción con sus iguales, por lo que algunos adolescentes ya iniciados en las RSV no la consideran una red social.

"YouTube no lo considero una red social, porque no puedes hablar con tus amigos..., puedes ver vídeos y comentarlos..., no lo considero una red social, así como tal, lo considero una aplicación donde escuchar música y eso..."

- A lo mejor si subieses contenido y fueses *youtuber*, pues sí lo podrías considerar, entonces ya publicas tu vida para los demás, pero si tú no subes y simplemente ves, yo no lo considero tanto una red social" (GD3).

En YouTube las relaciones siempre están mediadas por los *youtubers*, chicos como ellos pero que se han profesionalizado.

"Muchas cosas que nosotros hacemos, hay gente que las hace porque es su trabajo, profesionalmente, pues a nosotros nos gusta verlos. Videojuegos que jugamos en casa los chicos de clase, pues ellos los juegan y los comentan" (GD1).

Y ser un profesional tiene sus ventajas (liderazgo, poder de influencia, ganar dinero...), pero también inconvenientes (estrés, sacrificio, satisfacer las demandas de sus seguidores...).

"Ser *youtuber* tiene que ser muy sacrificado... les prometes a tus suscriptores que vas a subir un vídeo diario... es muy sacrificado porque algún día no tienes una idea de qué hacer (o no tienes tiempo) y por la noche estás pensando qué voy a hacer mañana, subo un blog, un videojuego... y luego la gente está todo el rato 'sube otro vídeo', 'haz otro de esto y de esto y de esto'... te estresan" (GD1).

Los propios *youtubers* actúan como prescriptores de las RSV en las que también desarrollan actividad, e incluso algunos utilizan estrategias de *marketing* comercial (regalos, sorteos...) para autopromocionarse.

Las redes sociales "auténticas", como Instagram, se consideran los espacios naturales para la sociabilidad virtual. A través de ellas se relacionan tanto con los amigos que se conocen en la vida real, como con cualquiera que tenga abierto un perfil, que suponen es "todo el mundo", pues no estar en las RSV hoy se considera de "personas raras".

A diferencia de YouTube, en las RSV las personas importan más que los contenidos, y las relaciones personales que se establecen son directas e igualitarias; incluso los que están en plan profesional (*influencers*, marcas...) se relacionan como entre iguales, pues cualquiera puede participar compartiendo contenido.

Se establecen comparaciones entre las tecnologías digitales y las analógicas, y relacionan YouTube con la televisión, pero con una oferta de contenidos más variada y personal. WhatsApp es lo más parecido a la comunicación telefónica, pero en versión multimedia. Las RSV más orientadas a la sociabilidad se comparan con los lugares tradicionales de socialización informal, donde se reúnen formando comunidades virtuales.

Resumiendo, la sociabilidad virtual no entra en contradicción con la real, ambas convergen y contribuyen a la socialización de los jóvenes, pero observamos un cierto predominio de las prácticas de sociabilidad virtual, más versátiles que las presenciales, pues pueden interactuar a través de las pantallas sin limitaciones espaciotemporales.

No obstante, también se oyen voces críticas en contra de la dependencia actual del mundo online en detrimento del mundo real, principalmente referido al tiempo que pasan en las RSV, que en muchos casos se interpreta como "perder el tiempo" y genera cierta culpa.

"Lo que pasa es que a veces te quita un poco de tiempo que a lo mejor tendrías que dedicarlo a otra cosa y lo dedicas a eso.

-Es verdad... y en lugar de adelantar los deberes pues me pongo a ver las redes sociales, que para mí es más divertido que tenerme que poner a hacer un trabajo" (GD3).

3.2 Las Redes Sociales Virtuales (RSV) como ritos de paso hacia la sociabilidad adolescente

Las RSV "auténticas" (tipo Instagram) se han convertido en los espacios de sociabilidad por excelencia en la etapa adolescente. En ellas se favorece el sentido de pertenencia y de inclusión social, permitiéndoles compartir de forma anónima ideas y sentimientos con sus iguales.

En dichas redes los adolescentes se proyectan desde su yo más valorado ("yo ideal") con el objetivo de ser mejor aceptados

"... ser más sociable porque, por ejemplo, tú con gente de 1º no te llevas mucho y no saben cómo eres, si eres simpático, si no; a lo mejor te pones a hablar con ellos por Instagram, ven alguna historia tuya y dicen: ¡ah! pues no tiene pinta de ser mala gente, porque en el colegio te pones como más serio" (GD2).

Para los adolescentes abrirse un perfil en las RSV es un rito de paso que marca el tránsito de la infancia a la adolescencia y que requiere el permiso de los padres. Hacen lo que ven que hacen los jóvenes de su entorno a los que tratan de imitar.

"Oía que todos estaban y decían no sé qué de Instagram, que amigos míos lo tenían..., y dije: pues me lo pongo" (GD2).

"La gente hablaba: he colgado una foto en Instagram o he subido una historia, y dije: bueno, pues voy a probar; le dije a mis padres si me dejaban, me dijeron que sí y me hice" (GD2).

Este rito de paso implica pasar de una actividad más pasiva en Internet, centrada casi exclusivamente en ver vídeos en YouTube, a la creación de una red propia de contactos con la que interactuar y compartir experiencias.

Es un proceso de socialización que se realiza en tres pasos. El primero es contar con un Smartphone y el permiso de los padres para acceder en primer lugar a las consideradas más infantiles, como Musical.ly.

"Tengo una amiga que se lo abrió con su padre, es decir, que su padre sabía las fotos que subía; y yo les pregunté a mis padres y me dijeron que así, sí, y tengo la cuenta con mi madre... Le pregunto: puedo subir ésta, y me dice sí o no" (GD2).

El segundo paso llega cuando los padres consienten en que se abran un perfil en las redes juveniles, como Instagram, en la mayoría de los casos compartido con los padres.

"La primera vez fue Snapchat, e Instagram ya fue como..., madre mía, se me abre un mundo, porque hasta entonces para hablar con tus amigos estabas muy limitado para quedar, o tenías que ir al colegio o que tu madre llamase a la suya..., ya te da libertad para hablar con quien quisiese" (GD3).

El tercero llega cuando pueden elegir la configuración del propio perfil, público y/o privado, o incluso disponer de más de un perfil. Esto representa el paso de la adolescencia a la juventud.

Es habitual que en el periodo de iniciación de las RSV se experimente con varias, pero con la experiencia se van decantando por una según modas. Para los adolescentes más experimentados, cada una de ellas tiene un uso y funcionalidad diferente; para los que se inician solo importa que estén sus amigos. Pero para todos lo determinante es que "está de moda".

"Al principio estaba en todos los lados, usaba todo lo que veía. Luego se popularizó tanto Instagram, que borré todas y me quedé en Instagram [...] Todas las personas usan Instagram, y lo que se lleva es que subas una foto y te den like" (GD4).

Disponer de un perfil en las RSV (sobre los 13-14 años) significa para tener un espacio propio en el que poder relacionarse con los amigos reales también en el entorno virtual, ampliar la red de amigos y seguir a "famosos", bien se trate de una fama ganada por méritos propios (actores, deportistas...) o debido a su actividad en las RSV (*influencers*). También siguen a corporaciones (por ejemplo, deportivas) y a marcas comerciales líderes o que les gusten porque se identifiquen con ellas.

Por otro lado, en las RSV se conforman auténticas comunidades virtuales, a partir de identificaciones personales o intereses compartidos. En este sentido, hay dos tipos de comunidades virtuales que alcanzan una gran relevancia entre los adolescentes: las de videojuegos, el *hobby* principal de los adolescentes y el producto cultural de su época ^[4] y las lideradas por *celebrities* y/o *influencers* donde relatan su vida cotidiana y/o dan opiniones o consejos. Es comprensible el éxito de este tipo de comunidades entre los adolescentes, ávidos como están de modelos de referencia con los que poder identificarse.

Pero no son las únicas comunidades virtuales en las que los adolescentes se socializan a través de Internet, pues hay otras muchas que se constituyen sobre los temas más diversos: belleza y cosmética, moda y estilismo, música, humor, tendencias, etc.

3.3. Las prácticas de sociabilidad en las RSV

Una de las principales ventajas de la sociabilidad en las RSV es que los adolescentes tienen el poder de controlar la conexión-desconexión con sus contactos; decidir cuándo, cómo y para quién estar visible o no. Y todo ello de una manera muy fácil, con solo poner una etiqueta o mediante un mensaje directo pueden compartir con otro un contenido:

"Solo miro, y si me ha gustado lo comparto con algún amigo.

- Hay dos modos de hacerlo, o etiquetándolo o por mensaje directo..., yo lo mando más por directo, que es privado" (GD3).

Las prácticas de sociabilidad de los adolescentes en las RSV se centran en cuatro acciones fundamentalmente; según orden de importancia:

- Mirar y cotillear.
- Responder y comentar.
- Participar activamente subiendo o compartiendo contenidos.
- Colaborar y compartir colectivamente.

3.3.1. Mirar y cotillear

La principal práctica de los adolescentes en las RSV es la de mirar el contenido que suben sus contactos, principalmente en Instagram. Este hábito está asociado a "diversión", "entretenimiento", "cuando estoy aburrida", una forma de salir de su vida real y husmear, "cotillear" la de los otros.

"Cuando te aburres te pones a mirar las *stories* (Instagram) de la gente.

- Sí, por curiosidad, para cotillear...
- Dices... mi *youtuber* favorito, voy a ver dónde está, y como los *youtubers* son las personas más importantes, siempre estás viendo lo que hacen, lo que comen, lo que cenan..." (GD2).

Pero también aflora otro tipo de sentimientos más profundos, pues a través de esta actividad confrontan sus propios modos de actuación con los que observan en los otros.

"Saber qué hay que hacer para ser así. A mí me gustaría estar con 18 años, como ese chaval, sin necesidad de preocuparme de que tenga que estudiar. Tener la vida resuelta con 18 años" (GD4).

Hacia los que han conseguido triunfar en las redes sociales algunos practican un espionaje en toda regla, que se conoce con el término de *stalkear*^[5]

"Que nos guste, que nos entretenga, y cómo llegó hasta donde está.

- Mirar sus primeras historias y ver cómo ha llegado hasta aquí.

- Sí, *stalkearlo*. Cotillearle su vida" (GD4).

Así pues, se puede relacionar esta práctica con la importancia que tiene para la adolescencia la búsqueda de modelos de identificación y patrones de comportamiento, teniendo en cuenta que están en pleno proceso de integración social y de construcción de su identidad.

3.3.2. Responder y comentar

Una práctica de sociabilidad que se hace de forma habitual es darle a *like* y/o comentar lo que publican sus contactos. Es una forma de conexión muy gratificante, pues *like* sirve tanto para indicar que se ha visto el contenido, como que ha interesado, además de abrir la posibilidad de seguir dialogando.

"A lo mejor sube uno una foto y pongo: qué guapo estás, o dónde estás..." (GD2).

"Te sientes bien cuando te responde alguien, cuando hay contestación recíproca" (GD3).

"Tú le das *like* a una persona, él te devuelve el *like*, ves que ve tus historias... ahí hay *feeling*..." (GD4).

Los comentarios se hacen fundamentalmente a las personas con las que se comparte también la vida real, una forma de continuar la comunicación también en el entorno virtual. También con los amigos reales se parte de un contexto común, por lo que hay más libertad a la hora de hacer comentarios, sabedores de que siempre serán bien interpretados.

"Si lo pone un amigo tuyo que es muy, muy amigo, puedes hacer un comentario malo así en broma, pero porque sabes que él se lo va a tomar como algo bueno..., no es con mala intención, es para echarte unas risas con tus amigos" (GD3).

Los más experimentados también responden a los mensajes de desconocidos, señalando que puede ser ocasión de entablar una relación de amistad.

"Si me responde alguien que conozco sí me siento bien, pero si es un desconocido que me dice 'hola, ¿qué tal?' pues me quedo... ¡no le conozco!, le contesto, hago amistad y ya está" (GD4).

De las conversaciones entre amigos se espera ser correspondido cuando ellos publican, aunque cuando se trata de "famosos" no se espera ninguna correspondencia y se interacciona menos.

"Veo a gente que, por ejemplo, es el cumpleaños de un futbolista, y veo 80.000 comentarios felicitándole. Lo veo una tontería porque ni lo va a mirar él, ni te va a decir muchas gracias, ni te va a decir nada" (GD4).

En este caso, no es tanto por el mantenimiento y la reciprocidad conversacional con ellos, algo muy improbable, cuanto por relacionarse con los otros seguidores y reconocerse como pertenecientes a una comunidad.

"A mí no me ha pasado ni creo que me vaya a pasar, pero... (risas) lo que sientes es algo así como, ¡hala! un *youtuber* famoso me ha comentado..., pero no me ha pasado" (GD3).

Tanto a unos como a otros, los comentarios que se hacen son fundamentalmente positivos, pues no se trata de entrar en discusión o de "meterse en algún lío", sino de mostrarse simpático y una "persona agradable"; se espera de esta forma recibir un trato similar.

"Cuando comentas, vas a comentar bien... No vas a comentar algo de alguien que te cae mal porque entonces... Tienes que controlar, en vez de meterte en discusión o hacer un comentario que puede herir o lo que sea, no lo pones y ya está" (GD3).

Pero esto no implica que surjan temores hacia los comentarios mal intencionados, que también son habituales. En los grupos se mencionan de forma espontánea prácticas relacionadas con el *ciberbullying* y el acoso; incluso se dice que hay sitios específicos en las RSV (grupos *hate*) donde predominan los mensajes ofensivos, que también se siguen, porque "molan".

3.3.3. Subir contenido

Las prácticas más activas, como subir contenido propio o compartir contenidos, son mucho más escasas.

"Yo rara vez" (GD2).

"Yo cuelgo fotos cada 2 semanas más o menos..." (GD3).

Hay que tener en cuenta que, sobre todo entre los más jóvenes, los padres pueden ejercer cierto control sobre el contenido que publican.

"A mí me pasó lo mismo que a mi compañera, pero en vez de que mi madre me esté diciendo `sí', `no', yo publico la que quiero y si mi madre la ve, pues bueno, y si no la ve pues también muy bien (se ríen), la oculto" (GD2).

También, como es lógico, se encuentran más inseguros a la hora de valorar la calidad y el interés que puede suscitar el contenido que publican.

"Yo a lo mejor puedo tardar 1 o 2 meses en volver a subir una foto, pero es porque hasta que no me guste una foto no la cuelgo.

- Y además un sitio bonito para hacerte la foto" (GD2).

Las experiencias que se comparten casi siempre están referidas a momentos felices, idílicos, mostrándose desde su yo más valorado y buscando provocar deseos de identificación positiva, lo mismo que ven hacer a los *influencers/celebrities*, y el reconocimiento de los otros^[6].

La participación más activa en las RSV conlleva además una serie de consecuencias: estar pendiente de si los contactos responden o no, del tipo de comentarios que se suscita, de responder a los comentarios..., una serie de incertidumbres que pueden afectar a la autoestima y la imagen que se desea proyectar.

"Cuando veo en la *tablet* que tengo un nuevo comentario, me meto rápidamente para ver qué han dicho de mí. A los que me critican, no los contesto; y a los que me dicen buen vídeo, les digo: gracias" (GD1).

"Te sientes fenomenal cuando ves que la gente hace comentarios a la foto que has subido" (GD2).

También, y a más largo plazo, los contenidos de hoy pueden tener repercusiones incontrolables en el futuro (marca personal).

"No, pero yo a veces lo pienso, cuando vaya a trabajar a algún sitio, todas estas redes sociales que tenemos..., se meten en Google, ponen tu nombre y van a salir cosas mías o cualquier cosa, o fotos cuando yo hacía el tonto en mi pueblo..., jolín, en las redes sociales si publicas cosas así, más raras, se va a quedar siempre ahí" (GD3).

"Mi madre dice siempre que tampoco subas así cosas que te puedan perjudicar" (GD3).

Otros temores se suscitan debido al uso inapropiado que otros puedan hacer del contenido que se sube, porque, aunque se tenga el perfil privado, hay muchas personas que forman parte de la red personal a las que solo se conoce en online.

"Tiene que ser responsabilidad de cada uno... Si lo tienes privado, tú sabes la gente que te sigue... A ver, yo a lo mejor no conozco a alguna bien, lo dejo porque hay gente que le conoce, que yo conozco y digo: bueno, si me quiere seguir, que me siga y ya está..., pero sí es verdad que cuando subes una foto, con esa foto pueden hacer capturas y guardarlas, que tú puedes ver cuántas personas se la han guardado, pero a saber quiénes son y qué habrán hecho con ellas" (GD3).

3.3.4 Colaboración colectiva

Otra práctica de sociabilidad que también se menciona, pero de forma muy minoritaria, son las prácticas colaborativas, en las que se puede participar de forma anónima en la construcción de una historia. Este tipo de sociabilidad genera un fuerte sentimiento grupal y de autoestima.

"Puedes participar, por ejemplo, en perfiles de risas... de memes, y a lo mejor pone 'anónimo' y subo, pues tú cuentas una historia en anónimo y si él piensa que es buena y divertida la sube para que sus seguidores la vean y se rían con la historia" (GD3).

"A mí alguna vez me publicaron una... Yo me he sentido muy bien, ¡mira, he mandado esta historia y me la han publicado!, la enseñó a cualquier amigo que esté al lado en ese momento" (GD3).

Una aplicación que se menciona en este sentido es Wattpad:

"La gente escribe sus propias novelas y luego las publican, y podemos leerlas y escribir nosotros las nuestras" (GD4).

4. Discusión

Las RSV se han convertido en elementos culturales que identifican a las nuevas generaciones, proporcionando una clara identidad generacional y "sentimiento de contemporaneidad" (Merino Malillos, 2011), además de ayudarles a evadirse de las limitaciones que impone la realidad. Frente a la sociabilidad presencial, donde se pueden sentir inseguros y vulnerables, en la virtual se sienten protegidos por la pantalla, y se observa que tras la actividad virtual siempre está el deseo de que se concrete en una relación con amigos de la vida real, como también señala Winocur (2006) Por todo ello, podemos afirmar que las RSV actúan como auténticos "artefactos culturales" (Hine, 2004) que potencian, a la vez que modifican, las formas de sociabilidad del pasado.

Los resultados de nuestra investigación muestran claramente cómo las RSV permiten, de un lado, compensar el aislamiento y la soledad (Simmel, 1986) de la vida moderna, que limita la necesidad de los adolescentes de relacionarse con sus iguales, ofreciéndose como un canal siempre abierto y disponible a sus ansias de sociabilidad; de otro, que las RSV ofrecen la ventaja de que pueden escapar con más facilidad al control de los padres.

Estos resultados están en línea con lo que señalan Menezes et al. (2019) en cuanto a que los adolescentes se están replegando al espacio virtual debido al aumento de las restricciones espaciales y de movilidad que sufren, encontrando allí un nuevo lugar experiencial para el aislamiento y la interacción.

Aunque en un primer momento los padres, que consideran menos familiarizados con este entorno que ellos, supervisan las prácticas de sociabilidad en las RSV de sus hijos (y sobre todo de las hijas, hasta los 15-16 años más o menos), su papel se limita a la función de control y protección frente a la inexperiencia de los hijos y las posibles "amenazas" externas, porque en términos de transmisión de valores culturales, los padres tienen muy poca influencia ya que no pertenecen a este modelo cultural. Menor importancia aún parece ejercen los profesores, a los que apenas se mencionan, a pesar de que los grupos de discusión se llevan a cabo en un centro escolar.

Por todo esto, los adolescentes viven su acceso a las redes digitales para la sociabilidad (tipo Instagram) como un importante logro, un rito de paso que significa la salida de la infancia y la entrada en la juventud. Se observa en los grupos de alumnos adolescentes un progresivo interés por disponer de una cuenta en Instagram a medida que se van considerando jóvenes. En el grupo de 11-12 años solo una alumna con un perfil más activo tenía cuenta en Instagram, en cambio en el grupo de los 13-14 años la gran mayoría tenía una cuenta abierta en esta red, aunque en muchos casos compartida con los padres. Es a partir de

los 15 años que los adolescentes ya se sienten autónomos para gestionar su propio perfil y la mayoría, sobre todo los chicos, lo tienen público.

Así pues, disponer de un espacio propio en Instagram -red de referencia principal para los adolescentes- desde el que proyectarse al exterior lo asocian con un sentimiento de madurez y autonomía para ampliar y gestionar su propia red de contactos y practicar la sociabilidad entre iguales. Y como lo hacen desde su yo más valorado, su autoestima y aceptación se pueden ver beneficiadas. Tal y como señalan otras investigaciones, el acceso a las RSV favorece la construcción de su subjetividad en la cultura digital, además de sostener el sentido de pertenencia e inclusión social a través de las múltiples actividades de sociabilidad que practican en el entorno virtual.

Entre todas las prácticas de sociabilidad en las RSV destaca la búsqueda de modelos y patrones de comportamiento a los que ajustarse en su proceso de socialización, integrando valores y normas de la cultura digital. En este sentido es muy destacable la función que cumplen los *influencers*, que se han convertido en auténticos modelos de referencia para ellos.

Los adolescentes se apropian de las RSV como fuente de prestigio y de inclusión en los espacios de sociabilidad, poniendo en juego y ampliando distintas formas de capital [7]; ya sea social, al facilitar la construcción de una red de contactos mucho más ampliada que en la vida real; ya sea cultural, debido al empoderamiento cultural y tecnológico que adquieren en sus prácticas de sociabilidad y el continuo intercambio de contenidos; ya sea un capital de tipo simbólico como consecuencia del reconocimiento de los otros, lo que sin duda provoca efectos en la autoestima y la integración social; ya sea de tipo económico, pues de las prácticas en las redes sociales bien pueden derivarse ganancias económicas (como les ha sucedido a algunos *youtubers* o *influencers*) o al menos puede contribuir a hacerse un *currículum* que puede ser beneficioso para su futuro profesional.

Los adolescentes se refieren con profusión a todas las ventajas que acarrearán las RSV, tanto en lo que se refiere a sus relaciones con los otros, como en lo que atañe a la hora de informarse y/o de evadirse de la realidad, pero también saben los peligros y abusos que pueden acarrear, por lo que entienden la preocupación de los padres y de la sociedad en general hacia estas formas de socialización todavía muy novedosas y que suscitan mucha incertidumbre. Incertidumbre y miedos que se observan también entre los propios adolescentes, más en las chicas que en los chicos, un asunto sobre el que no hemos profundizado en esta investigación por salirse de nuestros objetivos, pero que, en nuestra opinión, convendría seguir investigando más a nivel estructural, profundo, que a nivel de datos cuantitativos que ya se ha tratado en numerosos estudios.

Otra limitación de nuestro estudio es que no podemos profundizar en las diferencias entre chicos y chicas porque no se ha controlado esta variable independiente, pues todo los grupos de discusión han sido mixtos, por lo que convendría proponer de cara a futuras investigaciones un diseño muestral en el que se combinaran los grupos de discusión heterogéneos, con grupos homogéneos, de chicos y chicas separados, con el objeto de conocer la influencia de la variable sexo en el discurso de los adolescentes, sobre todo en lo que se refiere la manera de gestionar los perfiles y en relación a la frontera que separa lo público de lo privado.

5. Conclusiones

La sociabilidad de los adolescentes transcurre entre lo presencial y lo virtual, superponiéndose en su vida cotidiana. Las RSV se han convertido en la forma natural y lúdica de relacionarse con sus iguales y de hacerlo de forma ininterrumpida. Mientras que en la vida real disminuyen los espacios de sociabilidad informal -los adolescentes cada vez tienen menos tiempo para estar entre ellos y compartir espacios de ocio-, la sociabilidad virtual parece no conocer límites, siendo accesible de forma inmediata y fácil a través de las múltiples aplicaciones informáticas disponibles en el mercado y que los adolescentes usan con profusión.

En el contexto virtual los espacios privilegiados para la sociabilidad de los adolescentes son fundamentalmente tres: YouTube, WhatsApp y las redes sociales como Instagram. En cada uno de estos tres espacios se lleva a cabo un tipo de sociabilidad diferente.

WhatsApp es la aplicación más utilizada, pues a través de ella se relacionan con su entorno más cercano y de una manera más rápida. Su uso es similar al del móvil tradicional, pero con todos los recursos multimedia que Internet ofrece.

YouTube es una aplicación a la que están habituados desde la infancia y desde la que acceden a multitud de contenidos de todo tipo. Se entra principalmente a través del ordenador y su uso no está tan

orientado a la interacción con los otros, por lo que algunos/as no lo consideran una red social. Guarda ciertas similitudes con la televisión por el tipo de uso que hacen, aunque la interacción es más directa y participativa. Los *youtubers* se han convertido en sus ídolos, ejerciendo una gran influencia, aunque son conscientes del peso de la fama.

Las Redes Sociales Virtuales (RSV) son los "auténticos" espacios de socialización en el contexto de la globalización, tanto por su alcance, como por todas las prácticas de sociabilidad que en ellas se desarrollan; un espacio en el que todos los actores participan en pie de igualdad y donde se llegan a constituir auténticas comunidades virtuales. En las RSV comparten de forma anónima y sin la sanción parental ideas y sentimientos con sus iguales. Abrirse un perfil en ellas significa disponer de un espacio propio desde el que poder proyectarse y compartir intereses con personas no exclusivamente del entorno cercano; tener su propia red de contactos con la que compartir experiencias y acceder a una gran variedad de formas y estilos de vida (*influencers*) que pueden guiarles en su proceso identitario.

Sus redes de contacto las conforman los amigos, ya sean reales o solo virtuales, y los numerosos famosos a los que siguen: personas a las que admiran por los méritos conseguidos (deportistas, actores...), o porque hayan conseguido la fama por su actividad en las RSV (*youtubers*, *instagramers*, *influencers* de todo tipo). También las corporaciones (equipos de fútbol, por ejemplo) y marcas comerciales forma parte de sus redes de contacto.

En las RSV las prácticas de sociabilidad se agrupan en cuatro grupos: 1) mirar y cotillear, 2) responder y comentar, 3) participar activamente subiendo contenidos, y 4) colaborar y compartir colectivamente.

El mirar y cotillear es su principal práctica de sociabilidad, cuya función principal es el entretenimiento, pero también sirve como patrón de referencia en su proceso identitario e integración social.

Darle un *like* y/o hacer un breve comentario a lo que suben otros a las RSV también es una práctica muy común, que en muchos casos es una forma de respuesta más de tipo fáptico que expresiva, pero no por ello deja de considerarse un gesto de reconocimiento de gran valor y proporcional a la categoría de respondiente; cuando se trata de alguien a quien se admira, un famoso/a por ejemplo, se considera un reconocimiento social de valor inestimable.

Menos habitual sin duda es subir contenido, sobre todo entre los más jóvenes, que se sienten más inseguros. Cuando se publica algo se está muy pendiente de las posibles reacciones de los otros, y se frustran cuando no ocurre. Se comparten generalmente experiencias felices desde las que se desea provocar identificaciones positivas, buscando el reconocimiento y la aprobación.

Participar y compartir de forma colaborativa es una práctica de sociabilidad que solo surge entre los adolescentes mayores pues se trata de un tipo de prácticas que requieren de más experiencia y una cierta conciencia colectiva. Con todo, incluso en los de mayor edad, es una práctica muy minoritaria a estas edades.

Así pues, entre los adolescentes la sociabilidad virtual ha adquirido una enorme importancia en su proceso de socialización, al mismo tiempo que les ofrece una amplia variedad de prácticas que favorecen su adaptación a la cultura digital.

5. Referencias bibliográficas

- [1] Alonso, L.E. (1996) El grupo de discusión en su práctica: memoria social, intertextualidad y acción comunicativa. *Revista Internacional de Sociología*, nº 13 (5-36).
- [2] Arab, E. y Díaz, A. (2015). Impacto de las redes sociales e Internet en la adolescencia: aspectos positivos y negativos. *Revista Médica Clínica las Condes*, 26(1), 7-13.
- [3] Basile, D. y Linne, J. (2015) Adolescentes y redes sociales online. El photo sharing como motor de sociabilidad. *Creación y producción en diseño y comunicación (Cuaderno 54)*, 17-27.
- [4] Bauman, Z (1999), *Modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- [5] Beck, U.; Giddens, A. y Lash, S. (2008): *Modernización reflexiva: política, tradición y estética en el orden social moderno*. Madrid: Alianza Editorial.
- [6] Bueno Gómez, N. (2010), Globalización, identidad y presencia. *Eikasia. Revista de Filosofía*, año V, 31. Disponible en <https://goo.gl/WUC5GL>
- [7] Cáceres Zapatero, M. D.; Brändle Señán, G. y Ruiz San Román, J. A. (2017). Sociabilidad virtual: la interacción social en el ecosistema digital. *Historia y Comunicación Social*, 22(1), 233-247.

- [8] Cachia, R. (2008) Los sitios de creación de redes. *Telos: Cuadernos de Comunicación e innovación*, 76, 69-84.
- [9] Campos Freire, (2008) Las redes sociales trastocan los modelos de los medios de comunicación tradicionales. *Revista Latina de Comunicación Social*, 63, 287-293. Disponible en <https://goo.gl/PvfDve>
- [10] Callejo, J. (2002) Grupo de discusión: la apertura incoherente. *Estudios de Sociolingüística* 3(1) (91-109).
- [11] Canales, M. y Peinado, A. (1995). Grupos de discusión. En Delgado, J. Manuel y Juan Gutiérrez (coords.) *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales*. Madrid: Síntesis.
- [12] Castells, M. (2001) *La galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresas y sociedad*. Barcelona: Areté.
- [13] Díaz Gandasegui, V. (2011) Mitos y realidades de las Redes Sociales. *Prisma Social* N°6, 174-198.
- [14] Eftekhar, A.; Fullwood, C. & Morris, N. (2014). Capturing personality from Facebook Photos and Photo-Related activities. How Much Exposure Do You Need? *Computers in Human Behaviour*, 37, 162-170.
- [15] Fernández Rodríguez, E. y Gutiérrez Pequeño, J. M. (2017). La socialización de los jóvenes interconectados: Experimentando la identidad en la sociedad aumentada. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 21(2), 171-190. Disponible en <https://goo.gl/aW49RR>
- [16] Flichy, P. (2006). El individualismo conectado. Entre la técnica digital y la sociedad. *Telos*, 68, 13-25.
- [17] Giddens, A. (2000) *El mundo desbocado. Los efectos de la globalización en nuestras vidas*. Madrid: Taurus.
- [18] Granovetter, M. (1973). The strength of weak ties. *American Journal of Sociology*, 78(6), 1360-1380.
- [19] Herrera Harfuch, M. F; Pacheco Murguía, M. P; Palomar Lever, J. y Zavala Andrade, D. (2010) La Adicción a Facebook relacionada con la baja autoestima, la depresión y la falta de habilidades sociales. *Psicología Iberoamericana*, 18 (1), 6-18. Disponible en <https://goo.gl/wZWGyX>
- [20] Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC.
- [21] Martín Prada, J. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Madrid: Edit. Akal. Colección Estudios Visuales.
- [22] Megías Queirós, I. y Rodríguez San Julián, E. (2018). *Jóvenes en el mundo virtual: usos, prácticas y riesgos*. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud. FAD. Fundación Mapfre.
- [23] Menezes M., Arvanitidis P., Smaniotto Costa C., Weinstein Z. (2019) Teenagers' Perception of Public Spaces and Their Practices in ICTs Uses. In: Smaniotto Costa C. et al. (eds) *CyberParks – The Interface Between People, Places and Technology*, vol 11380. Springer, Cham
- [24] Merino Malillos, L. (2011) Jóvenes en redes sociales: significados y prácticas de una sociabilidad digital. *Revista de Estudios de Juventud* (95) 31-43. Disponible en <https://goo.gl/hpi3C6>
- [25] Morduchowicz, R. (2012). *Los adolescentes y las redes sociales: la construcción de la identidad juvenil en Internet*. 1ª ed. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- [26] Moreno Mínguez, A. y Suárez Hernan, C. (2010). Las comunidades virtuales como nuevas formas de relación social. *Espéculo. Revista de estudios literarios* (43).
- [27] Páez, F. A., Luzardo, M, y Vera, P. E. (2019) Use of Social Networks in Adolescent Population in a Municipality of the Colombian East. *Espacios*. Vol. 40 (Nº 5)
- [28] Pérez-Torres, V, Pastor-Ruiz, Y, y Abarrou-Ben-Boubaker, S. (2018) Los youtubers y la construcción de la identidad adolescente. *Comunicar*, pp 61-70.
- [29] Quintero, P. (2005). Naturaleza, cultura y sociedad. Hacia una propuesta teórica sobre la noción de sociabilidad. *Gazeta de Antropología* (21). Disponible en <https://goo.gl/d4uzJa>
- [30] Reig, D. (2012). *Socionomía. ¿Vas a perderte la revolución social?* Barcelona: Ediciones Deusto.
- [31] Reig, D. & Vilchez, L. (2013). *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas*. Madrid: Fundación Telefónica y Fundación Encuentro. Disponible en <https://goo.gl/U2gura>

- [32] Rheingold, H. (2004), *La comunidad virtual. Una sociedad sin fronteras*. Barcelona: Gedisa.
- [33] Rubén Blanco, J. (1999) Sobre sujetos virtuales y mundos digitales: El caso de las comunidades virtuales. *Política y Sociedad* (30), 193-211.
- [34] Ruiz -Corbella, M. y De-Juanas Oliva, A. (2013) Redes sociales, identidad y adolescencia: nuevos retos educativos para la familia. *Estudios sobre Educación* (15) 95-113.
- [35] Segovia Aguilar, B.; Mérida Serrano, R.; Olivares García, M. D. y González Alfaya, E. (2016). Procesos de socialización con redes sociales en la adolescencia. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 15(3), 155-167.
- [36] Simmel, G. (1986). *El Individuo y la libertad*. Ensayos de Crítica de la Cultura. Barcelona: Ediciones Península.
- [37] Simmel, G. (2002). *Sobre la Individualidad y las formas sociales*. Escritos Escogidos. Buenos Aires, Universidad Nacional de Quilmes.
- [38] Tesouro Cid, M.; Palomanes Espadale, M. L.; Bonachera Carreras, F. y Martínez Fernández, L. (2013). Estudio sobre el desarrollo de la identidad en la adolescencia. *Tendencias Pedagógicas*, 21, 211-224.
- [39] Tsitsika, A.; Tzavela, E.; Mavromatí, F. (2013). *Research on Internet Addictive Behaviours among European Adolescents*. Athens: EU NET ADB Project.
- [40] Wellman, B. (2001) Physical Place and Cyberplace: The rise of Personalized networking. *International Journal of Urban and Regional Research*, 25(2). Disponible en <https://bit.ly/2XiqW0o>
- [41] Wellman, B.; Quan-Haase, A.; Boase, J.; Chen, W.; Hampton, K.; De Díaz, II & Miyata, K. (2003) The social affordances of the Internet for networked individualism. *Journal of Computer Mediated Communication*, 8 (3).
- [42] Winocur, R. (2006) Internet en la vida cotidiana de los jóvenes. *Revista Mexicana de Sociología*, 68 (3), 551-580. Disponible en: <https://goo.gl/Dgjt4>

Notas

1. En el colegio Nuestra Señora de las Escuelas Pías de Aluche no se imparte Bachiller.
2. En todos los grupos se convocó a 8 alumnos pero por las fechas en las que se realizó el trabajo de campo (entre abril y junio de 2018) fallaron algunos alumnos por problemas de exámenes.
3. En este trabajo, entendemos por virtual los vínculos y relaciones que se sostienen en el espacio on line, a diferencia de lo real o presencial, que son las relaciones que se dan en el cara a cara en el espacio físico (off line).
4. Reig y Vilches (2013) consideran que los videojuegos han sido los grandes introductores de los dispositivos tecnológicos y los que han propiciado el gran salto a la conexión a Internet.
5. *To stalk*: acechar.
6. En este mismo sentido se expresa Martín Prada (2018) cuando señala que "lo que casi todo el mundo pretende es conseguir una fotografía acorde con modelos ya antes vistos y admirados, hacer encajar su realidad en unos moldes visuales determinados que se sabe serán dignos de aplauso y, por tanto, idóneos para su empleo en las prácticas de socialidad online" (posición 1415 e-book).
7. Entendiendo "capital" como los recursos que se invierten para obtener beneficios.

