



**ANTONIO FUMERO**  
Doctor ingeniero de  
Telecomunicación y MBA por  
la Universidad Politécnica de  
Madrid (UPM)



**INÉS DINANT**  
Directora de investigación  
y procesos de innovación  
social de la Fundación  
Cibervoluntarios



**ÓSCAR  
ESPIRITUSANTO**  
Director de innovación  
educativa en la Fundación  
Cibervoluntarios

**HACER HABITABLE NUESTRA  
CIRCUNSTANCIA DIGITAL**

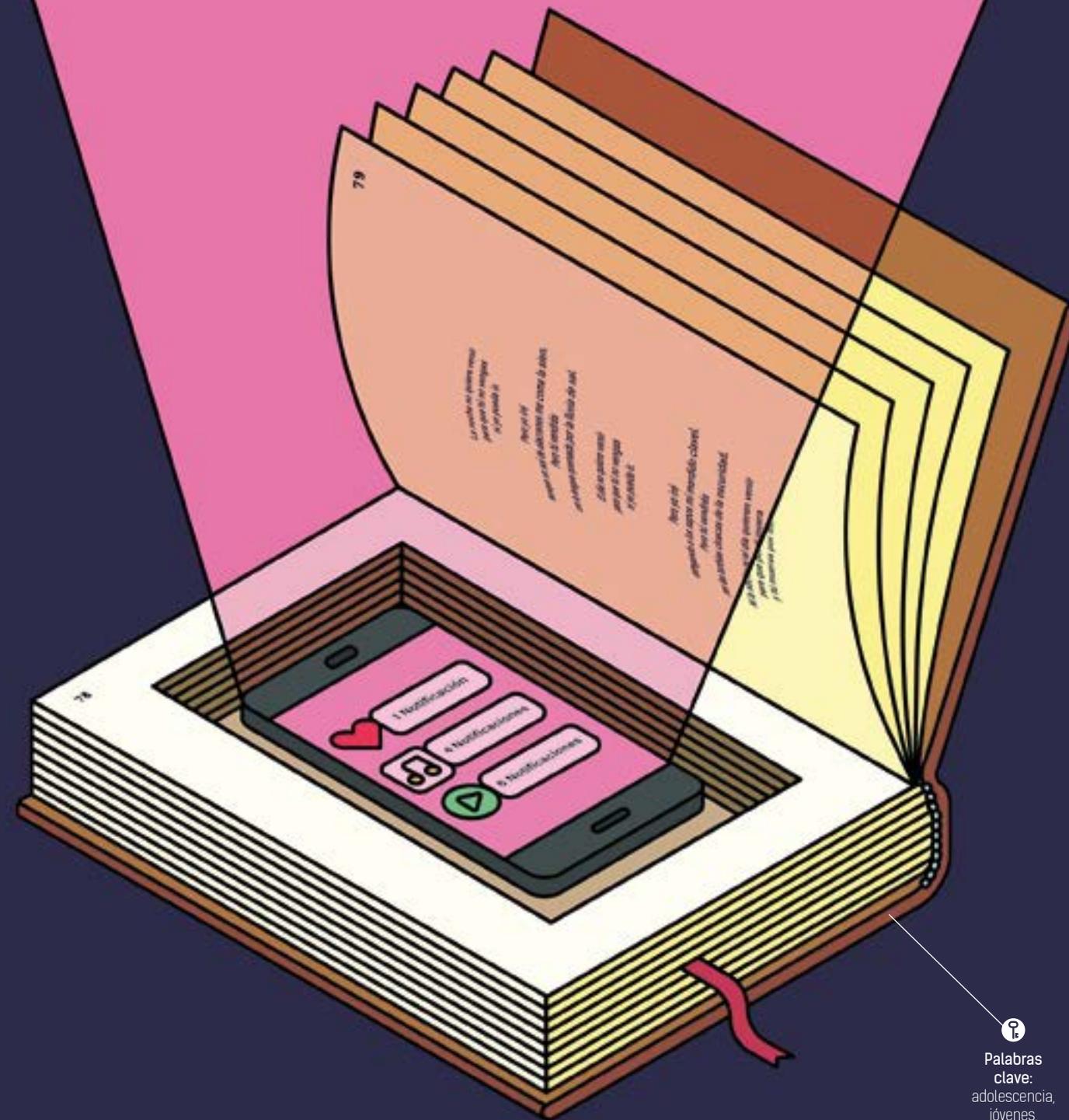
# Tecnología es cultura

Los hallazgos del trabajo de investigación *Mi realidad conectada. Sí, también soy digital* realizado por la Fundación Cibervoluntarios nos presentan una realidad *digital*, en la que los jóvenes interactúan construyendo nuevos significados, haciendo que la propia tecnología digital forme parte de su vivencia en una realidad conectada. Para los más jóvenes, Tecnología es Cultura.

A new framework and relationships  
**MAKING OUR DIGITAL CIRCUMSTANCE LIVABLE**

The findings of the research work *Mi realidad conectada. Sí, también soy digital*, conducted by Fundación Cibervoluntarios, present us with a digital reality, in which young people interact by constructing new meanings, making digital technology itself part of their experience in a connected reality. For young people, technology is culture.

**Keywords:** adolescence, youth, technohumanity.



**Palabras clave:**  
adolescencia,  
jóvenes,  
tecnohumanidad.

Si pensamos en una tecnohumanidad, en una nueva forma de ser humano en una era tecnológica, no podemos evitar una referencia directa a Ortega y Gasset. Este autor nos enseñaba en su *Meditación de la técnica*<sup>1</sup> que es precisamente la capacidad para la técnica lo que nos hace humanos: “No hay hombre sin técnica”. De la misma manera, asevera el conocido pensador, que debemos afanarnos en hacer habitable nuestra circunstancia puesto que, tal y como reza el conocido aforismo que se le suele atribuir incompleto: “Yo soy yo y mi circunstancia, y si no la salvo a ella no me salvo yo”.

Una floreciente inteligencia artificial, en plena primavera<sup>2</sup>, se ha perfilado como el epítome de la innovación tecnológica, como hace no muchos años lo fueron internet, la web o la telefonía móvil. Nuestra circunstancia es, por tanto, hoy más (info)tecnológica que nunca; de tal manera que, siguiendo esa lógica, resulta imprescindible que seamos capaces de apropiarnos de los beneficios de los avances tecnocientíficos como parte integrante de esa nueva forma de tecnohumanidad.

Una aproximación humanista a esta realidad debe partir de una convicción clara: la innovación tecnológica debe ser, a la postre, “innovación social plena” puesto que —tal y como nos recordaba Fernando Sáez Vacas en *La memoria del futuro*<sup>3</sup>—, si no lo es, existe la posibilidad de que se acabe convirtiendo en “pura, estéril y hasta peligrosa maquinaria”.

Ese esfuerzo por hacer habitable nuestra circunstancia infotecnológica es un colosal proyecto que debe imaginar un futuro donde se trascienda el uso meramente instrumental de ciertas tecnologías y en el que tendremos que preocuparnos de aprender cómo

se integran estas de manera orgánica en nuestras vivencias.

Es en este sentido que afirmamos que Tecnología es Cultura. Esta afirmación sintetiza, además, los recientes hallazgos que los autores han publicado como parte de las conclusiones del informe *Mi realidad conectada. Sí, también soy digital*<sup>4</sup>, desarrollado desde la Fundación Cibervoluntarios.

### La realidad figital

El informe presenta un hallazgo central: la tecnología no es solo una herramienta, sino una parte integral de la cultura para las personas jóvenes. Esas personas viven en una realidad figital, una integración entre lo físico y lo digital que redefine su existencia cotidiana. Este concepto subraya que, para esas personas, no hay una distinción clara entre sus vivencias online y offline, sino que ambas se entremezclan de manera orgánica. Este fenómeno se observa en su uso intensivo de las redes sociales, los videojuegos y otras plataformas y servicios digitales, que no solo facilitan la comunicación y el entretenimiento, sino que también se constituyen como espacios donde se construyen y negocian identidades, se establecen relaciones y se desarrollan competencias sociales y emocionales.

La teoría de la acción social de Bruno Latour<sup>5</sup> proporciona una perspectiva útil para entender cómo las personas jóvenes interactúan con la tecnología. Según Latour, las tecnologías no son actores pasivos: son mediadores que influyen y son influenciados por las prácticas sociales. Este enfoque destaca la necesidad de considerar la complejidad de las interacciones entre las personas y las

tecnologías —digitales— en cualquier marco convivencial.

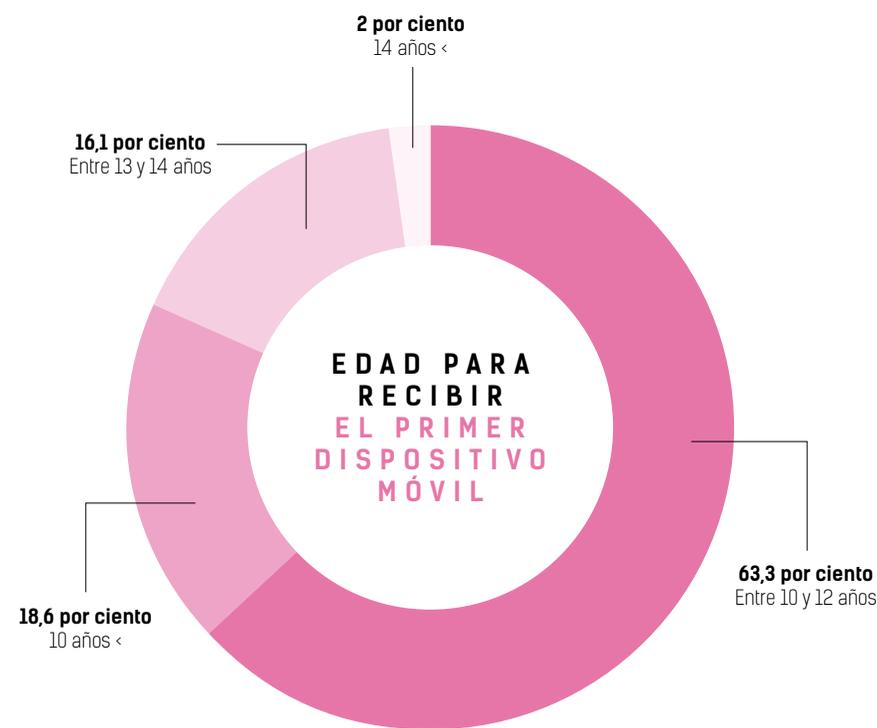
Desde una perspectiva socio-cultural, es esencial considerar las tecnologías digitales como parte de la construcción cultural para las personas jóvenes. Este enfoque permite entender mejor cómo estas tecnologías no solo son herramientas de comunicación, sino también artefactos culturales que influyen en su identidad y su capacidad de socialización. La tecnología ha sido domesticada en la vida cotidiana, pasando por fases de apropiación, objetivización, incorporación y conversión como lo sugiere la teoría de la domesticación de Silverstone y Hirsch<sup>6</sup>. Los jóvenes no solo adoptan la tecnología, sino que la transforman y la integran en su realidad, dando lugar a nuevos significados y prácticas culturales.

A partir de septiembre de 2023 aparecen diversas iniciativas a nivel nacional e internacional para el desarrollo de medidas en las que se prohíbe el uso de teléfonos móviles en el ámbito educativo o se propone el establecimiento de una mayoría de edad digital; y desde principios de 2024 se promueve en España un Pacto de Estado para la protección de los menores en Internet, centrando las iniciativas en el control del acceso a cierto tipo de contenidos potencialmente dañinos como la pornografía.

Este tipo de políticas e iniciativas regulatorias y normativas son consecuencia, en gran parte, de la ausencia de suficiente evidencia científica con una base sólida a favor de medidas para reconocer la necesidad de las personas jóvenes de poder construir una cultura —digital— de la que la tecnología (los dispositivos móviles, Internet o las redes sociales) forman una parte indisoluble; y no puede ➤

## EL 63,3 POR CIENTO DE LOS JÓVENES TIENE MÓVIL DESDE LOS 10-12 AÑOS

Datos obtenidos de la encuesta a un total de 2.177 jóvenes con edades comprendidas entre los 14 y los 19 años, dentro del estudio *Mi realidad conectada*, de la Fundación Cibervoluntarios



Los jóvenes adoptan la tecnología, la transforman y la integran en su realidad, dando lugar a nuevos significados y prácticas culturales

1 Ortega y Gasset, J. (2004). *Meditación de la técnica y otros ensayos sobre ciencia y filosofía*. Madrid, Alianza Editorial.

2 La apropiación de la terminología meteorológica ha servido para ilustrar los períodos de altas expectativas (veranos) en la historia de la inteligencia artificial, así como los de decepción que llevaban a la caída en la inversión y su impacto directo en la producción de resultados científicos de cierto alcance (inviernos). El término “invierno de la IA” apareció por primera vez en la edición de 1984 de la Conferencia de la Asociación para el Avance de la Inteligencia Artificial (AAAI).

3 Sáez Vacas, F. (2001). “La memoria del futuro” en *Revista del Instituto de Estudios Económicos*, vol. 1 y 2.

4 El estudio ha contado con la participación de 2.177 jóvenes de entre 14 y 19 años de toda España, además de haber realizado grupos focales con adolescentes y jóvenes, familias y docentes.

5 Latour, B. (2011). “Networks, Societies, Spheres: Reflections of an Actor-Network Theorist” en *International Journal of Communication*, 5, págs. 796-810.

6 Hirsch, E. & Silverstone, R. (Eds.) (1992). *Consuming Technologies: Media and Information in Domestic Spaces*. Londres, Routledge.

# Una aproximación humanista a la realidad digital debe partir de una convicción: la innovación tecnológica debe ser innovación social plena

ser, por tanto, considerada como un “elemento disruptivo” en ningún ámbito de su vida.

El objetivo principal de nuestra investigación era entender el lugar ocupado por la tecnología entre las personas jóvenes en España, considerando toda su complejidad, ofreciendo su punto de vista sobre el tema en primera persona. Para ello, tratamos de comprender las experiencias y prácticas de los jóvenes con las nuevas tecnologías y el lugar que ocupan en su construcción identitaria o en sus relaciones sociales, en definitiva, en su vida cotidiana. Las conclusiones del estudio se han sintetizado en media docena de puntos, que resumimos a continuación:

- Recibir tu primer móvil: la puerta de entrada a la vida adulta. La adquisición del primer dispositivo móvil representa un rito iniciático, un momento importante que marca un paso más hacia la adultez y que hoy, según nuestros datos, se da antes incluso de que den el estirón o que les cambie la voz: el 57,5 por ciento de los jóvenes lo reciben entre los 10 y los 12 años. Efectivamente, es el momento en el que pueden empezar a moverse en esa realidad conectada que les rodea con cierto grado de libertad y autonomía.

- La realidad **figital**: la realidad es una y es conectada. Para existir en el espacio físico, hay que existir en el espacio digital. En la realidad conectada, lo que sucede en la esfera física cobra importancia cuando se refleja en la digital. Hablamos de lo **figital** como el espacio de la realidad conectada en el que las personas desarrollan sus vivencias. Las actividades que tienen lugar en el espacio digital cobran sentido por su lugar en el espacio físico; y viceversa.
- La tecnología es cultura y tiene sus propios códigos. En la realidad **figital**, el móvil deja de ser una herramienta y se convierte en un espacio de vivencia. La tecnología no solo transmite mensajes, sino que también es parte de la cultura y un constructo social, con sus propios códigos y significados asociados.
- Online y offline son parte de mi vida conectada. Ahora, televisión, radio y otros medios se concentran en el móvil. No obstante, desde una visión adultocentrista no es lo mismo ver un documental en YouTube que en la televisión; es decir, se le resta legitimidad a lo digital. Existe una especie de jerarquía, prevaleciendo el espacio físico sobre el digital. En el continuo que caracteriza el espacio **figital**, esta jerarquía deja de tener sentido; y actuar con esa aproximación resulta contraproducente, ya que no se corresponde con la realidad sobre la cual queremos actuar.
- Restricciones sí, pero no de esta manera. Las personas adultas utilizan la tecnología como herramienta, mientras que para las jóvenes es parte de su vivencia. El reto para las primeras es acompañar a estas en la identificación y la gestión eficaz de la relación entre los diferentes espacios por los que transitan: para el aprendizaje, el ocio y el entretenimiento, para

la socialización y las relaciones, para el consumo de música y contenidos, etcétera.

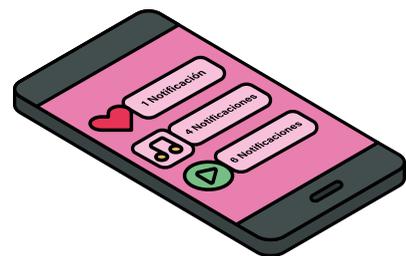
- “Yo controlo, este es mi mundo”. Las personas jóvenes sienten que las adultas se encuentran en una situación de mayor vulnerabilidad porque “controlan” menos que ellos. Existe cierta disonancia en la percepción del conocimiento que las personas adultas tienen sobre sus prácticas en el espacio digital: el hecho de que estas utilicen plataformas y servicios digitales —y que se desenvuelvan funcionalmente en el espacio digital— no significa que lo sepan hacer en la realidad conectada, en lo **figital**. Esa disonancia puede llevarnos a desarrollar herramientas inadecuadas y criminaliza en vez de abrazar y aceptar la diferencia.

## Líneas para un pacto digital

Estas conclusiones deben servir para sustentar, desde la evidencia científica, líneas de actuación consistentes y coherentes que nos permitan elaborar un pacto digital que se constituya como un marco posibilista y no limitante para nuestros jóvenes en su relación con las tecnologías digitales. En este sentido, podemos definir las siguientes líneas, estrechamente interrelacionadas:

- Legitimidad: en la base de nuestro pacto digital debemos considerar acciones para la legitimación del espacio digital con respecto al físico. Se debe trabajar en esta línea para aceptar la realidad **figital** como parte de una nueva tecnohumanidad. Es decir, que debemos evitar la puesta en marcha de medidas que acepten implícitamente la actual relación jerárquica de espacios entre lo digital y lo físico.

- Acompañamiento: la capacidad de las personas jóvenes para la gestión efectiva de tiempos y espacios en lo **figital** dista mucho, para mejor, de la percepción que nuestra limitada capacidad instrumental y meramente funcional nos permite tener. Nuestro pacto digital debe contemplar un compromiso intergeneracional para un necesario acompañamiento que debemos apoyar desde una situación de vulnerabilidad que aún no hemos sabido reconocer; y que debe contemplar la importancia cultural de los ritos de pasaje hacia la edad adulta, en los que tan necesaria va a ser esa labor de acompañamiento.
- Autorregulación: hemos observado que los problemas de atención, potenciales generadores de ansiedad y sin una relación causal demostrada con el uso intensivo de tecnologías digitales, están directamente relacionados con dificultades en la autogestión de espacios y de actividades en un continuo **figital**. Hemos identificado tres tipos de actitudes y situaciones que podrían ser generadores de adicción<sup>7</sup>: la sobrecomunicación, la consulta de contenidos de forma compulsiva y la búsqueda de aprobación por parte de las demás personas. Desarrollar esa capacidad de autorregulación va a resultar clave para que las personas jóvenes consigan hacer más habitable su realidad **figital**, identificando y mitigando esas actitudes; y va a estar estrechamente vinculada a la necesaria legitimación de sus acciones en el espacio digital y a un acompañamiento activo por nuestra parte.



<sup>7</sup> En el momento de redactar este artículo, la única adicción relacionada con la tecnología digital reconocida como tal por la Organización Mundial de la Salud (OMS) en su catálogo es la asociada a los videojuegos, recogida en la ICD-11 (*International Classification of Diseases 11th Revision*) bajo el código 6C51.0, *Gaming disorder, predominantly online*.

## Bibliografía

- Hirsch, E., y Silverstone, R. (Eds.). (1992). *Consuming Technologies: Media and Information in Domestic Spaces* (1st ed.). Londres, Routledge.
- Latour, B. (2011). “Networks, Societies, Spheres: Reflections of an Actor-Network Theorist” en *International Journal of Communication*, 5, págs. 796-810.
- Ortega y Gasset, J. (2004). *Meditación de la Técnica y otros ensayos sobre ciencia y filosofía*. Madrid, Alianza Editorial.
- Sáez Vacas, F. (2001). “La memoria del futuro” en *Revista del Instituto de Estudios Económicos*, v. 1 y 2; ISSN 0210-9565. Recuperado con fecha 28/05/2024. Disponible en: <https://oa.upm.es/23475/>