

El impacto de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en el imaginario social. Las series de televisión.

The Impact of New Information and Communication Technologies on Social Imaginary: TV series.

Francisco Javier Gallego Dueñas

Grupo Compostela de Imaginarios Sociales (GCEIS)

IES Arroyo Hondo, Rota (Cádiz)

mua2001es@yahoo.es

Resumen

Las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) aparecen en muchas series de televisión. En este sentido, la televisión contribuye a crear un imaginario social sobre qué y cómo usar las TIC. Se analizan 25 series para comprobar la manera en que son mostrados los dispositivos digitales. Se establece una tipología basada en tres modelos según la importancia que cobran las TIC en las series: el tipo *Geek*, el *Anecdótico* y el *Cotidiano*. La cuestión más importante es la creciente aparición de aparatos electrónicos en las series de ficción. Es imposible contar una historia sin usar móviles, ordenadores o internet.

Palabras clave TIC, series de televisión, imaginarios sociales

Abstract:

New Information and Communication Technologies (ICT) appear in many television series. In this sense television contributes to create a social imaginary about what to use and how to use ICT. Twenty five series are analyzed to check the way digital devices are shown. A typology is established based in three models: the *Geek*, the *Incidental*, and the *Quotidian* series according to the importance of ICT on them. The main point is the increasing appearance of electronic devices in fictional series. It is impossible to tell a story without using cellular phones, computers or the Internet.

Key words ICT, television series, social imaginaries

Introducción

Las series de televisión son un ejemplo valioso para la cultura popular, no sólo sirven de reflejo de la sociedad al buscar la identificación de su público sino que contribuyen a crear un imaginario social. Los medios de comunicación juegan un papel fundamental en la construcción de la realidad social (Berger y Luckmann, 1968). Muchos intereses influyen en el diseño y desarrollo argumental y artístico de las series. La publicidad se apoya en la creación de pautas de consumo y de conducta, así como el *product placement* abarrota escenarios y armarios de los protagonistas. Los medios de comunicación se dedican más a la “production of images rather than facts or information” (Gamson, Croteau, Hoynes y Sasson, 1992, 374). La sociología puede aportar un análisis de cómo influyen en la sociedad los contenidos de las series.

En esta investigación nos centramos en el impacto de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC) en las series de televisión¹⁸. Es una primera aproximación en la que pretendemos encontrar hasta qué punto éstas se introducen en los argumentos y cuáles son los usos reflejados. Un teléfono móvil puede utilizarse para llamadas, mensajes o redes sociales ¿cuáles son las mostradas en la acción de las series?

Los Imaginarios Sociales pueden referirse a varias cuestiones (Marticorena, 2007), desde los esquemas colectivos que ayudan a construir la realidad social a marcos particulares de interpretación de las propias vivencias. Es decir, que pueden referirse tanto a sistemas generales ideológicos de una sociedad como a las imágenes concretas de un grupo concreto (Coca, Valero Matas, Randazzo y Pintos, 2011). Este es un paso para comprobar el imaginario social de la tecnología reflejado en las series de televisión.

1. Series y TIC

Numerosos estudios han centrado su interés en comprobar cómo estas nuevas tecnologías influyen en los usos sociales. Juan R., Coca y Jesús A. Valero Matas (2010) son conscientes de la ambivalencia de las nuevas tecnologías:

“Nonetheless, despite of the fact that this network allows communication levels never imagined before, it is still widely accepted that these machines have inside this solipsist subject and, at the same time, it «imprisons» him. Nevertheless, there are many (even more than the first ones) who defend fiercely the Internet as one of the best communication, information and, even, emancipation tools.” (Coca y Valero, 2010: 60)

Se podrían, pues, considerarlos como unas (bio) tecnologías, definidas como un grupo de técnicas que hacen posible el uso de propiedades o atribuciones en las criaturas vivas para producir bienes y servicios. Pero no sólo para propósitos económicos, también son capaces de transformar nuestro propio cuerpo en una especie de “*ciborg*”. Sin embargo, es básico para el

¹⁸ Algunas de las ideas presentadas en este trabajo fueron discutidas en la asignatura “Sociología Práctica” impartida durante los cursos 2011-2012 y 2012-2013 en el IES “Arroyo Hondo” de Rota (Cádiz).

análisis del sistema social conocer los imaginarios sociales debido a su capacidad, tanto constructiva como explicativa (Coca y Valero, 2010: 61-63).

Steven Johnson, en su *Interface Culture* (1997) avanzaba sus teorías sobre cómo estaba influyendo la cultura digital en las artes y en la comunicación en general. Más tarde lanzaba la provocativa tesis de que estas tecnologías, que incluyen no sólo los contenidos digitales, sino también la televisión o los videojuegos estaban contribuyendo a mejorar las habilidades de sus usuarios. A diferencia de la época clásica que simplificaban la narrativa y los personajes, la nueva edad de oro de la televisión, ejemplificada por *Los Soprano*, mejoran las habilidades cognitivas de la audiencia. Los videojuegos y las ventanas de los sistemas operativos aumentan las capacidades multitarea (2005, 62-72).

Un buen punto de partida para el análisis de los usos sociales de las TIC lo tenemos en un temprano artículo teórico de Carmen Gómez Mont (2002). En él se establecen las líneas de investigación principales.

“En todo caso se tratará, en primer lugar, de dejar a un lado cualquier intento de determinismo tecnológico, es decir, pensar que las máquinas determinan la manera en que los individuos las utilizan y en segundo lugar, poner un acento en cuestiones de mercado, es decir, colocar a la economía como un punto de partida para el análisis. La trama queda, en cambio, en un sujeto libre y activo” (Gómez Mont, 2002: 294).

Carmen Gómez Mont se quejaba hace una década de la falta de continuidad en el estudio de estas tecnologías. Nuestro interés, en cambio, se centra en comprobar las posibles interrelaciones entre la aparición de estas TIC en las series de televisión y la audiencia. Nos interesa en qué medida se impone el uso de ciertos dispositivos, no sólo porque aparezcan novedades tecnológicas, sino comprobando si las series pueden ofrecer un modelo o ser un reflejo de los usos sociales compartidos. Las series pueden crear un imaginario social o pueden compartirlo. Mayra Yaranga (2013) analiza cómo los formatos televisivos influyen en la construcción de la identidad. El hecho de aparecer en las series televisivas, ¿hará que estos dispositivos tengan más éxito? ¿Se impondrán modelos de uso a través de los ejemplos de las series?

Esta función socializadora de los medios cobra especialmente importancia en los grupos de población más jóvenes. Es precisamente esta interrelación entre TIC y una parte de la audiencia, la juventud, la que se plantea en términos problemáticos. ¿Cuál es el consumo de estos contenidos por parte de la juventud? ¿Cómo influye en la socialización de los adolescentes el uso de internet y las redes sociales? (*World Youth Report*, 2003; Bernete, 2010; Rodríguez San Julián y otros, 2012). Gordo López y Megías Quirós (2006) investigan la “cultura messenger”, que es como denominan a la comunicación en la sociedad interactiva, a través de un estudio entre adolescentes y jóvenes de 12 a 29 años y cómo éstas están influyendo en los procesos de socialización.

En los estudios sobre la influencia de las series de televisión sobre los jóvenes se hace hincapié en la transmisión de valores, o en la aparición de temas más o menos conflictivos, violencia, drogas, sexo (Rodríguez San Julián, Megías Quirós y Menéndez Hevia, 2012: 94-108).

El otro lado de nuestro estudio son las tecnologías de información, desde los móviles a internet. Es una realidad que los dispositivos digitales van aumentando su presencia en los hogares españoles: un 95,9% tiene móvil, un 73%, dispone de algún tipo de ordenador, incluyendo portátiles, netbooks y tabletas; el 67,9% tiene conexión a internet. En cuanto a los usos específicos, el correo electrónico es el principal, después, la búsqueda de información sobre bienes y servicios- En tercer lugar, la lectura de noticias. En cuarto el uso de redes sociales, chats, blogs, foros de discusión... En quinto lugar, encuentra la utilización de servicios turísticos (relacionados con viajes y alojamiento) (ONTSI, 2013: 91).

Investigaciones de sociólogos como Amparo Lasén ponen de relieve las implicaciones de los móviles en la constitución de identidades y en la emergencia de nuevas subjetividades: la mediación, la agencia compartida entre personas y móviles y su relación con el cuerpo:

“Estos artefactos no sólo mediatizan procesos de comunicación interpersonal, también median en la constitución y usos de espacios y prácticas urbanas, y en la constitución y transformación de temporalidades cotidianas.” (2009: 221)

Estos dispositivos se constituyen en “afectivos móviles”, transmiten sentimientos y acontecimientos extraordinarios, se personalizan, se incorporizan (se hacen cuerpo). La agencia compartida entre personas y móviles genera sentimientos de dependencia, de posesión (reacciones ante el olvido, la pérdida o el robo) y dependencia de uso (se vuelve uno adicto). Los móviles pueden modular la presencia, haciendo patente cierta indiferencia cortés cuando se usan en espacios públicos, o permitiendo el desdoblamiento de presencia (se está físicamente en un lugar, pero conectado a otro). Incluso se detecta cierta delegación en el móvil (como cuando se guardan los números de teléfonos en la memoria del dispositivo).

Ahora bien, ¿cómo influye en los jóvenes? Como señala Francisco Bernete, somos los adultos los que hablamos de “nuevas tecnologías”

“Para los jóvenes actuales, usar Internet o el sms es algo tan natural como para sus padres ver televisión o para sus abuelos escuchar la radio. Sabemos que cada generación y cada grupo social «naturaliza» las tecnologías que tiene a su alcance e intenta sacarles partido. Pero queda mucho por descubrir acerca de los usos tecnológicos en los que se ocupan nuestros jóvenes y, aún más, acerca de la trascendencia de tales usos en el conjunto de las relaciones sociales y los procesos de socialización” (Bernete, 2010: 98).

Por ahora intuimos que los nativos digitales utilizan los dispositivos digitales y la red de una manera habitual, despreocupada pero casi fundante. Son elementos básicos en la socialización:

“El ciberespacio ofrece diferentes aspectos valorados favorablemente por el adolescente, como es el fomento de la autonomía personal, permitiéndole así moverse por territorios no controlados por autoridades a las que desafía (los adultos), y el desarrollo de una nueva identidad social, que conlleva nuevas actitudes, valores y habilidades difícilmente adquiribles en el círculo familiar: a través de las redes sociales” (Rodríguez San Julián, Megías Quirós y Menéndez Hevia, 2012: 11).

Un aspecto interesante es comprobar cómo el acceso o capacitación tecnológica define grupos de integración o de exclusión. El uso –o la imposibilidad de uso- es una de las características fundamentales de la brecha digital, un proceso en el que se rompe la homogeneización de otros *mass media* como la televisión (García Canclini, 2004).

2. Metodología

El primer paso ha consistido en un sondeo general de series. En total 25, incluyendo de varios estilos y procedencia. Hay series americanas (21), españolas (4); series de acción, juveniles, comedia, dibujos animados (3). Se analizan dos capítulos al azar de cada serie. Para los casos denominados como paradigmáticos se analiza la serie al completo.

La selección de series tiene como restricción principal la fecha de emisión así como el tiempo en el que está realizada la acción. Las restricciones en la búsqueda afectan a los contenidos. Tienen que estar ambientadas en la actualidad. No encontraríamos nuevas tecnologías en una serie de ambientación histórica. También hemos apartado las series cuyos protagonistas se dediquen a la informática, como *The It Crowd*, puesto que distorsionarían los resultados.

Nuestra metodología se basa en los tipos ideales. Plantearemos algunos modelos de utilización de TICs ejemplificados con casos paradigmáticos. Se podría haber intentado un análisis estadístico de cuáles son las series a analizar, por ejemplo, aquellas de mayor audiencia, pero hemos preferido buscar la relevancia como modelo más que el posible –y discutible- impacto que la serie pudiera tener en la audiencia. Los índices de audiencia televisiva podrían llevarnos a error habida cuenta de la creciente importancia del consumo a través de descargas legales e ilegales incluso después de la muerte de *megaupload*. Dejaremos esta línea de investigación para desarrollos posteriores.

Las series se clasifican según utilicen esas nuevas tecnologías. Aquellas en las que forman parte de la trama de una manera básica; las que ocasionalmente las utilizan para la trama; las series en las que las tecnologías aparecen integradas en la vida cotidiana y aquellas que las ignoran.

Dentro de cada una de ellas se describen los dispositivos utilizados, teléfonos, móviles, tabletas, ordenadores, portátiles, redes sociales, videoconsolas, juegos en línea, uso de páginas *web* y *blogs*.

Es importante también señalar cuáles son las actitudes que los distintos grupos que aparecen como personajes tienen hacia las nuevas tecnologías, de aceptación, de recelo, de uso...

El listado de series:

Series	TIC	Uso
Aída	Ordenadores, móviles con llamadas y mensajes de texto, redes sociales, video llamadas	Uso cotidiano, básicos para la acción en algunos episodios. Aséptico
American Dad	Ordenadores, móviles, juegos de ordenador	Uso cotidiano, pueden tener un papel importante en la trama en algún episodio. Se hace un uso crítico de ellos.
Anatomía de Grey	Móviles para llamadas, ordenadores para el trabajo, "busca"	Uso aséptico, lo necesitan para trabajar.
Big Bang Theory	Todos	Fundamental en muchos episodios
Breaking Bad	Móvil para llamadas, fotos y mensajes de texto. Creación de páginas web. Videojuegos en línea	El uso es cotidiano y aséptico.
Castle	Móviles para llamadas. Ordenadores para el trabajo, email	Puede tener algo de interés en la trama, pero su uso es aséptico.
Chuck	Ordenadores para el trabajo, video llamadas y juegos. Ipod y GPS. Consolas	Es indispensable para la trama
Cómo conocí a vuestra madre	Ordenadores, móviles, blog, videojuegos	Uso cotidiano, a veces episodios basados en las TIC
Glee	Predomina el uso de teléfonos móviles para hablar y mandar mensajes y portátiles para hacer trabajos, chatear y demás actividades de ocio.	Uso cotidiano, fundamental en las tramas
Gossip Girl	Móviles, redes sociales	Básico para la acción
House	Tecnologías profesionales, quirúrgicos. Móviles para llamada. Ordenadores para el trabajo	Uso cotidiano, relacionados con el uso en el trabajo
I-Carly	Móviles para llamadas, mensajes e internet. Portátiles y cámaras	Son fundamentales para la acción y da pie a un uso humorístico para la trama

	digitales	
La que se avecina	Móviles para llamadas y mensajes, portátiles, consolas	Para llamadas. Uso aséptico.
Los protegidos	Móviles, ordenadores, portátiles, videoconsolas	Hacen una vida cotidiana y emplean las tecnologías de la vida diaria. Para el ocio y comunicación
Los Simpsons	Móvil, ordenadores y portátiles para juegos en líneas	Sólo en las últimas temporadas y cada vez más importantes.
Me llamo Earl	Sólo un ordenador	Anecdótico
Modern Family	Ordenadores, móviles, con aplicaciones, redes sociales, juegos en línea, tabletas...	Uso cotidiano, básicos para la acción.
Mujeres desesperadas	Móviles para llamadas y redes sociales	Uso cotidiano, a veces la trama es crítica con su uso
New Girl	Móviles con aplicaciones de internet. Wikipedia. Ordenadores para el trabajo. Consumo de audiovisuales	El móvil es lo más llamativo y lo usan para buscar toda clase de información.
Once upon a time	Móviles para llamada, internet en el trabajo, juegos de ordenador antiguos	Uso aséptico de la llamada
Padre de Familia	Móviles para llamadas y fotos. Consolas y ordenadores	Parte del uso cotidiano.
¡Qué vida más triste!	Móvil para llamada, internet y redes sociales y consolas.	Empezó como web-serie. Aparece internet en muchos de los argumentos
Revenge	Móviles para llamadas, mensajes de texto e internet. Video llamadas.	Parte de la historia gira en torno a la informática.
Shameless	Móviles para mensajes de texto, aplicaciones musicales	Puede llegar a ser importante para la trama de un episodio.

Sons of Anarchy

Móviles para llamada

Su uso es anecdótico y aséptico.

Una vez realizada el sondeo, establecemos tres modelos y analizamos exhaustivamente la serie designada como tipo-ideal. Hemos encontrado tres modelos básicos, el primero es la serie en la que las tecnologías de la información y comunicación son básicas para el desarrollo de la trama y tienen una presencia casi constante. En el extremo opuesto están las series

reacias a la utilización de TICs, sólo aparecen de manera anecdótica y principalmente se reducen a teléfonos móviles utilizados para llamadas. El tercer grupo lo componen las series en las que estas tecnologías ocupan un lugar cotidiano, reflejando una sociedad que usa –y abusa- de ellas. En este modelo aparecen los dispositivos necesarios para la acción. La trama necesita de estos aparatos. Si en el primer caso hay una aparición continua, prácticamente un muestrario, en éste lo que se refleja es el uso aceptado y cada vez mayor de las tecnologías. En el caso primero hay cierta incongruencia en el imaginario de las nuevas tecnologías. Los protagonistas son, en alguna medida, excéntricos, *geeks*. En el último, el imaginario tecnológico se corresponde con el uso aceptado.

3. Tipología

3.1 Tipo Geek

En un extremo encontramos series como *The Big Bang Theory*, una *sitcom* creada por Chuck Lorre y Bill Prady para la CBS en la temporada 2006-2007. El argumento se basa en una serie de amigos que trabajan en el *California Institute of Technology* (CALTECH) como físicos y su vecina Penny (Kaley Cuoco), una camarera aspirante a actriz. Tenemos al protagonista Leonard (Johnny Galecki), compañero de piso del excéntrico Sheldon Cooper, físico teórico con problemas de Asperger (Jim Parsons), junto con Howard Wolowitz (Simon Helberg) impresentable ingeniero del MIT, judío que vive con su madre y Raj Koothrappali (Kunal Nayyar), astrofísico que proviene de Bombay incapaz de hablarle a las mujeres.

A través de diferentes situaciones comprobamos cómo usan teléfonos móviles, tabletas, portátiles y videoconsolas. El uso de los móviles incluye conversaciones, mensajes de texto, video llamadas. Los ordenadores se usan en el trabajo y en la casa, para cuestiones laborales y para redes sociales. Internet sirve para el trabajo, mediante correos, se crean páginas *web*, aparecen *blogs*, perfiles de *facebook* y *twitter*. Las videoconsolas que aparecen son de todo tipo, clásicas de los 80 y de última generación, y se juega individualmente, en grupo y *online*. Sin el uso de todos estos dispositivos difícilmente se podrían desarrollar los argumentos de los episodios. Este sería el ejemplo más claro de una serie en la que las TIC tienen un papel protagonista.

La primera escena del primer capítulo, Sheldon y Leonard tienen la intención de donar esperma para conseguir internet de banda ancha. Porque “me muero por tener unas descargas más rápidas”.

Además de aparecer cómicas a series de culto (*Star Trek*, *X-Files*, *Firefly*, *Doctor Who*, *Star Wars* o *Babylon 5*) y comics de superhéroes, son numerosas las apariciones de videoconsolas y videojuegos (*PS3*, *Wii*, *Xbox*, *Nintendo DS*, *PSP*, *Gameboy*; *Halo*, *Rock Band*, *World of Warcraft*, *Age of Conan*, *Super Mario 64*, *Red Dead Redemption* o *Grand Theft Auto*), Sistemas Operativos (*Windows Vista*, *Windows 7*, *Linux* o incluso a *Ubuntu* como tal), redes sociales e internet (*Facebook*, *MySpace*, *Twitter*, *YouTube*) y juegos de rol (como *Dungeons and Dragons*).

Las tecnologías de la información tienen otra función extra. Sirven para situar en el tiempo. Los guionistas utilizan aparatos o aplicaciones pasadas de moda para situar temporalmente la acción. En un *flashback* que se sitúa varios años antes, no sólo se cambia la moda o el peinado, el uso de *MySpace* consigue un guiño cómplice en la audiencia.

La serie *The Big Bang Theory* es un compendio de todos los dispositivos disponibles. De los ordenadores portátiles y video llamadas, a todos los posibles usos de los *smartphones* (mensajes de texto, llamadas, aplicaciones, video llamadas, redes sociales...). Las consolas y los videojuegos tienen también un lugar en la trama, los juegos clásicos y los más modernos, jugando en línea y desconectados. Llega a aparecer incluso una pizarra digital para programar un viaje.

Dentro de esta categoría podemos situar a series como *Gossip Girl*, que gira alrededor de *La Reina Cotilla* y su blog de chismorreos. *Gossip Girl* trata sobre un grupo de amigos de la alta sociedad, en torno a ellos se ha creado un blog llamado *Gossip Girl* que expone todos los secretos de la comunidad. Es por esto que en la serie predominan los teléfonos móviles por los que tanto ellos como *Gossip Girl* se intercambian información vía Internet y en un plano secundario aparecen algunos ordenadores portátiles de uso profesional.

3.2. Tipo Anecdótico

En el extremo opuesto encontramos *Me llamo Earl (My Name Is Earl)*, creada por Greg García para la NBC desde 2005 a 2009. Earl Hickey (Jason Lee) vive con su hermano Randy (Ethan Suplee). Es un bala perdida, un delincuente de poca fortuna a quien le toca la lotería y en ese momento es atropellado. En el hospital, viendo la televisión, entiende lo que es el karma y pretende enmendar todas las malas acciones que ha realizado en su vida y que ha escrito en una lista. Acompañan en la acción su exmujer, Joy (Jaime Pressly), la nueva pareja de ésta Durnell, *Hombrecangrejo* (Eddie Steeples) y Catalina, la camarera del hostel donde se alojan, que es una inmigrante latina que completa la jornada como stripper (Nadine Velazquez).

Como pertenecen a la clase más baja, los dispositivos electrónicos están lejos de su alcance (cfr. García Canclini, 2004 y Gordo López y Megías Quirós, 2006). Los protagonistas no tienen móvil, usan cabinas telefónicas, apenas aparecen ordenadores en alguna oficina institucional y cuando encuentran un portátil en la habitación de hotel uno de los personajes principales lo califica como "máquina de porno". Sólo tienen las TIC papel protagonista en un episodio para mostrar un personaje solitario que sólo tiene amigos en la red: chatea con una mujer, juega *online* al póker y a juegos de acción... Esto demuestra que la serie aún reflejando la realidad cotidiana actual, tiene vocación de estar al margen de la tecnología.

Es realmente una tarea ardua encontrar otras series con vocación alejada de la tecnología. Los dispositivos TIC se están haciendo imprescindibles para poder contar una historia en la actualidad puesto que tienen ya un sitio en las costumbres sociales. En el imaginario colectivo se hace impensable, y por lo tanto imposible idear una trama en la que se prescindan de estos aparatos. Quizás sólo *Sons of Anarchy*, por su ambiente casi apocalíptico pueda encuadrarse en esta categoría.

Mención aparte merecen las series como *House* o *Anatomía de Grey* porque en ellas se utiliza el móvil como el teléfono en series anteriores, no hay uso de TIC, aunque estén dentro de un marco actual. Las tecnologías digitales se circunscriben a lo profesional con sofisticados aparatos quirúrgicos y de diagnóstico.

3.3 Tipo Cotidiano

En un espectro intermedio tenemos series en las que los dispositivos digitales aparecen a medida que su uso se va haciendo habitual en la audiencia. En *Cómo conocí a vuestra madre* es la traducción española de una serie *How I Met Your Mother* que tiene la forma de *sitcom*. Fue creada por Craig Thomas y Carter Bays para la CBS y se emite desde 2005 (tanto en CBS como en FOX). La ficción también se sitúa en 2005 y continúa casi a tiempo real. La trama consiste en el supuesto relato que el protagonista Ted Mosby (Josh Radnor) hace a sus dos hijos en el 2030 de cómo conoció a la madre de éstos. El relato comienza 25 años antes y presenta a sus mejores amigos, Marshall Eriksen (Jason Segel) y Lily Aldrin (Alyson Hannigan), que son pareja, Barney Stinson (Neil Patrick Harris) y Robin Scherbatsky (Cobie Smulders), reportera canadiense que se une al grupo.

Los personajes no son especialmente adictos a la tecnología, pero todos poseen teléfono móvil. El *flashback* a la época de la facultad también especifica la llamada por teléfono fijo y las colas para utilizar los ordenadores de la facultad. Barney escribe un blog (que los productores de la serie mantienen¹⁹), que poco a poco va dejando de tener referencias según avanzan las temporadas.

Los ordenadores son usados en el trabajo y para uso recreativo. No hay un despliegue como en las series *geek*, que podríamos llamar de anaquel de dispositivos. Se pueden realizar video llamadas en el trabajo o en la familia. Se puede jugar a la videoconsolas. A veces puede tener un papel fundamental en la trama pero no es una serie sobre TIC.

En un episodio se reflexiona sobre la Influencia de internet sobre las relaciones. A medida que la cámara subjetiva avanza por la calle, aparecen infografiadas las informaciones que se encuentran en la red sobre las personas: talla, edad, fotografías de amigos, fotos... como el muro de una de las redes sociales. La voz en off de Ted explica cómo está influyendo en las relaciones, ya no hay misterio, podemos averiguar todo sobre cualquier persona. Y se queja de que Barney y Robin busquen información sobre sus nuevas parejas: conoce a una chica en el bar, y ambos buscan en su *smartphone*. Están en el piso, y utilizan el portátil y le envían la información por sms, por teléfono o mail.

En el ámbito español podemos citar *Los protegidos*, producida por Boomerang para Antena 3 entre el 2010 y 2011. Esta serie está a caballo entre la ciencia-ficción y el *thriller*, una serie de niños posee unos poderes especiales y sufren la persecución de una extraña organización. En ella se aprecian como los más jóvenes utilizan ordenadores, móviles e internet de una manera

¹⁹ http://www.cbs.com/shows/how_i_met_your_mother/barneys_blog

mucho más cotidiana que los adultos, que limitan su uso básicamente al trabajo y a la búsqueda de información. La diferenciación entre nativos e inmigrantes digitales está muy clara en esta producción española. Los más pequeños usan el ordenador para jugar, usan videoconsolas, etc. Emplean la tecnología para el ocio. Los adolescentes usan teléfonos móviles para comunicarse entre si, portátiles y ordenadores de mesa para hacer trabajos escolares y demás. Los adultos usan también los móviles pero dejan de lado los ordenadores. En *Mujeres desesperadas* también se comprueba la brecha entre los adultos, que no dependen tanto de las TIC y los más jóvenes. Los mayores consideran los móviles como teléfonos, sin hacer uso de las posibilidades como *smartphones*.

Otras series que se incluyen en esta categoría podrían ser *Modern Family*, *Once Upon a Time* o *Glee*.

Series de larga duración como *Los Simpsons* muestran muy a las claras cómo es imposible reflejar la realidad actual sin que aparezcan móviles, ordenadores e internet. Básicamente como la vida misma como podemos comprobar a través de los resultados de la *Encuesta General de Medios*²⁰ por ejemplo.

4. Conclusiones

Las primeras conclusiones a las que llegamos es la constatación de la realidad innegable de las nuevas tecnologías en la vida cotidiana. Ya es prácticamente imposible crear una ficción realista sin que las tecnologías de la información y comunicación aparezcan teniendo un papel más o menos protagonista. No hay diferencias radicales entre las series norteamericanas y las españolas, ambas aparecen colonizadas por teléfonos móviles, páginas *web* y cada vez más redes sociales como *facebook*. No sólo en las series con vocación *geek*, sino que forman parte de la ambientación general de cualquier ámbito. Ya es imposible contar una historia sin que los personajes usen un móvil. Esta generalización se constata en la realidad, el porcentaje de hogares españoles que dispone de teléfono móvil alcanza más del 95%. Los ordenadores no suponen dispositivos que aporten novedades, ya no son las máquinas que realizan labores imposibles. Su aparición es cada vez más realista. Consolas, internet, video llamadas irán apareciendo a medida que su uso social se universalice.

Referencias Bibliográficas

Berger y Luckmann (1968): *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires Amorrurtu

Bernete, Francisco (2010): "Usos de las TIC, relaciones sociales y cambios en la socialización de las y los jóvenes" en *Revista de estudios de juventud* (marzo 2010 nº 88) págs. 97-114

²⁰ <http://www.aimc.es/>

Coca, Juan R.; Valero Matas, Jesús A. (2010): "(Bio)technological imageries about human self-construction on Spain context: A preliminary study", *Studies in Sociology of Science*, Vol. 1, nº 1. Accesible en: <http://cscanada.net/index.php/sss/article/view/1297>

Coca, Juan R.; Valero Matas, Jesús A.; Randazzo Francesca y Pintos, Juan Luis (Coords.) (2011): *Nuevas posibilidades de los imaginarios sociales*. Badajoz-A Coruña. Colección TREMN - CEASGA

Encuesta General de Medios (2013). Disponible en <http://www.aimc.es/-Datos-EGM-Resumen-General-.html>

Gamson, William A.; Croteau, David; Hoynes William; y Sasson, Theodore (1992): "Media Images and the Social Construction of Reality" en *Annual Review of Sociology*, Vol. 18. pp. 373-393

García Canclini, Néstor (2004): *Diferentes, desiguales y desconectados*. Barcelona: Gedisa.

Gómez Mont, Carmen (2002) "Los usos sociales de las Tecnologías de Información y Comunicación. Fundamentos teóricos" en *Revista Versión*, Nº 12, UAM-X, pp. 287-305.

Gordo López, Ángel J. y Megías Quirós, Ignacio (2006): *Jóvenes y cultura Messenger: Tecnología de la información y la comunicación en la sociedad interactiva*. Madrid. INJUVE

Johnson, Steven (1997): *Interface culture. How new technology transforms the way we create and communicate*. San Francisco. Basic Books

Johnson, Steven (2005): *Everything Bad Is Good for You: How Today's Popular Culture Is Actually Making Us Smarter*. London. Penguin

Lasén, Amparo (2009): "Tecnologías afectivas: de cómo los teléfonos móviles participan en la constitución de subjetividades e identidades." en Gatti, G., Martínez de Albéniz, I. y Tejerina, B. (eds.): *Tecnología, cultura experta e identidad en la sociedad del conocimiento*. Universidad del País Vasco, Bilbao, pp: 215-248

Marticorena, Juan (2007): "Imaginarios sociales" en CGEIS, disponible en <http://gceis.net/contenido/imaginarios-sociales>

ONTSI (2013): *La sociedad en red. Informe Anual 2012*. Madrid. Disponible en <http://www.ontsi.red.es/ontsi/es/estudios-informes/informe-anual-la-sociedad-en-red-2012-edici%C3%B3n-2013>

Rodríguez San Julián, Elena; Megías Quirós, Ignacio; y Menéndez Hevia, Tania (2012): *Consumo televisivo, series e Internet. Un estudio sobre la población adolescente de Madrid*. Madrid. FAD.

World Youth Report (2003): "Youth and Information and Communication Technologies (ICT)" pp. 310-333. Disponible en <http://www.un.org/esa/socdev/unyin/documents/ch12.pdf>

Yaranga, Mayra (2013): "Los formatos televisivos y la identidad cultural" en *La Mirada de Telemo*, No. 9