

Niños y adolescentes españoles ante las pantallas: rasgos configuradores de una generación interactiva

Charo Sádaba Chalezquer
Xavier Bringué Sala
Universidad de Navarra

Sumario: 1. Introducción. 2. Menores, medios y tecnologías: estado de la cuestión. 3. Metodología, universo y muestra del estudio *La Generación Interactiva en España*. 4. Rasgos configuradores de la generación interactiva en España. 5. Conclusiones.

Resumen

El presente artículo explica la génesis y el desarrollo del proyecto Generaciones Interactivas que entre marzo y junio de 2009 encuestó a casi 13.000 menores españoles de entre 6 y 18 años sobre su uso y sus valoraciones acerca de Internet, los móviles, los videojuegos y la televisión. El artículo detalla la metodología utilizada y contextualiza el estudio en un ámbito de trabajo más amplio sobre medios, nuevas tecnologías y menores que está consolidándose en los últimos años. El análisis de los datos obtenidos con el estudio permite configurar una generación altamente equipada, multitud, movilizadora, emancipada, autónoma, interactiva, que se divierte en digital, que necesita relacionarse y que está expuesta a nuevos riesgos. Como se apunta en las conclusiones, el escenario que se dibuja apela directamente a investigadores, educadores, administraciones públicas y sociedad en general a involucrarse para que la Sociedad de la Información sólo tenga efectos positivos, especialmente en los menores.

Palabras clave: Generaciones interactivas, pantallas, menores, Sociedad de la Información, TIC, brecha digital, encuestas, nativo digital, inmigrante digital.

Abstract

This article explains the genesis and development of the Generaciones Interactivas project, which between March and June 2009 surveyed almost 13,000 Spanish children aged from 6 to 18 about their use and opinions on the internet, mobile, video games and television. The article details the methodology used and contextualizes the study in a broader scope

of work on media, new technologies and children that is being consolidated in recent years. The analysis of data from the study configure a highly equipped generation, “multitask”, mobilized, emancipated, independent, interactive, having digital fun, who need to relate and who are exposed to new risks. As noted in the conclusions, this scene directly appeals to researchers, educators, government and society in general to get involved so that the Information Society only has positive effects, especially for children.

Keywords: Interactive generations, screens, children, Information Society, ICT, digital divide, surveys, digital native, digital immigrant

Introducción

Que los niños son el futuro de la sociedad es una asunción ya generalizada. Sin embargo cuando hablamos de la Sociedad de la Información, los niños, los menores, no sólo son el futuro, sino esencialmente el presente.

Las TIC consiguen el favor de los más pequeños porque son medios para el entretenimiento, herramientas hábiles para la socialización, para la iniciación de los flujos de comunicación y se convierten en vías de expresión individual.

La especial afinidad que se establece entre este grupo de edad y las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC), guarda relación con la juventud que ambas comparten. Pero las pantallas que configuran el universo TIC –móviles, Internet, videojuegos, televisión consiguen atraer el favor de los más pequeños por muchos otros motivos.

En primer lugar, son medios para el entretenimiento, lo que constituye un acicate para impulsar su uso entre un público ávido de divertirse, de llenar su tiempo de actividades de ocio. Además, son herramientas especialmente hábiles para la socialización, una de las necesidades básicas de estos menores sobre todo a partir de la adolescencia. Los celulares, Internet, los juegos en red, son vías para mantener y desarrollar el contacto entre los iguales, ese grupo de referencia que es vital en esta etapa de la vida. Por otro lado, la interactividad de estas pantallas presenta, de antemano, un escenario donde los mensajes no son lineales sino que pueden ser contestados, e incluso facilita ser iniciador de los flujos comunicativos: dada su edad, donde lo común es el rechazo de discursos únicos y sin posibilidad de respuesta, es fácil entender porqué se sienten atraídos por estas tecnologías. Y podría añadirse también el carácter personal de muchas de estas pantallas, lo que permite que se conviertan en vías de expresión individual, self-media, algo especialmente relevante cuando se trata de menores que buscan su propia identidad.

Por supuesto no se pueden obviar las razones contextuales, ajenas a la propia relación menores-tecnología: padres y madres especialmente preocupados por la formación de sus hijos, o su futuro, que hacen esfuerzos económicos notables para que estos dispongan de acceso a los dispositivos más avanzados; la vida contemporánea que origina que muchas veces las familias requieran de estos nuevos medios para comunicarse en grandes ciudades o en vidas con horarios dispersos; las administraciones públicas, especialmente de índole educativa, tampoco quieren que sus alumnos estén alejados

de la vanguardia tecnológica, lo que facilita cada vez más la llegada de estas pantallas a las aulas de los centros educativos; y por supuesto, tampoco la presión del mercado y de la sociedad puede obviarse, sobre todo cuando la opinión pública establece que no formar parte de la Sociedad de la Información equivale a quedar fuera del juego hoy y, sobre todo, en el futuro próximo.

Y que la Sociedad de la Información está alcanzando cotas de gran desarrollo en los países occidentales y es responsable de muchas transformaciones. Nuevas posibilidades de comunicación, de trabajo, de negocio, fronteras que se disipan y oportunidades que aparecen, acceso a ingentes cantidades de información y a millones de personas en cualquier parte del mundo... Está claro que las TIC abren un nuevo mundo lleno de oportunidades y que los educadores, padres, profesores, están dispuestos a hacer grandes esfuerzos porque sus hijos no queden fuera de este escenario. Pero también es ya evidente que esta relación constatable entre menores y tecnologías puede tener sus costes: nuevos riesgos y peligros que pueden ser difícilmente localizables; acceso a contenidos inapropiados; usos de la tecnología que exponen la privacidad, la intimidad de los menores, a los ojos de amigos y también extraños. Y, en general, una experiencia vital de los menores de la que poco pueden decir los adultos, que en muchos casos están aprendiendo después de ellos, lo que limita el impacto de la acción educativa.

Todas estas razones impulsaron a poner en marcha el proyecto *Generaciones Interactivas* en verano de 2007. El objetivo era entender, desde la realidad constatable, cuál era la relación de los menores con las TIC con el fin de poder ofrecer un diagnóstico que permitiera la puesta en marcha de soluciones concretas aplicables.

Entre septiembre de 2007 y mayo de 2008 casi 100.000 menores entre 6 y 18 años de Argentina, Brasil, Chile, Colombia, México, Perú y Venezuela tomaron parte en el proyecto. La información que nos facilitaron fue devuelta, en primer lugar y de modo casi inmediato, a los propios centros educativos participantes. Los informes personalizados que cada colegio recibió les presentaban, con datos, los niveles de penetración de todas las pantallas entre su alumnado, sus valoraciones acerca de la tecnología, sus riesgos y sus oportunidades. El informe *La generación interactiva en Iberoamérica. Niños y adolescentes ante las pantallas*¹ recogió los principales datos de todos los países participantes.

Desde enero del 2009, el proyecto se desplegó en España y entre marzo y junio de ese año se realizaron las encuestas sobre las que se basa el presente artículo que pretende recoger las principales implicaciones y resultados que el estudio arrojó sobre la realidad de los menores españoles en su relación con las TIC. Aunque como se verá el estudio abarca una muestra de niños y niñas entre 6 y 18 años, se prestará una especial atención a los datos referidos a los más menores comprendidos entre los 6 y los 16 años.

¹ BRINGUÉ, X. y SÁDABA, Ch. (2008): *La Generación Interactiva en Iberoamérica. Niños y adolescentes ante las pantallas.* Barcelona: Ariel.

El artículo presenta en primer lugar una revisión rápida sobre la evolución de los estudios sobre jóvenes, medios y tecnología en los últimos años; en segundo término se explica la metodología utilizada para la realización del estudio *La Generación Interactiva en España*; a continuación, se ofrecen algunas de los elementos, fruto del estudio, que ayudan a dibujar una imagen más precisa de la *generación interactiva en España*, especialmente hasta los 16 años; por último, se presentan unas conclusiones de carácter general.

Menores, medios y tecnologías: estado de la cuestión

La investigación en torno a los jóvenes y su relación con los medios de comunicación es muy extensa, así como prolongada en el tiempo. En los años 30 aparecieron en EE. UU. los primeros estudios sobre los niños y la radio, y también sobre los niños y el cine (los *Payne Fund Studies*). Durante la década de los 50, las investigaciones se extenderán al nuevo medio predominante: la televisión. De hecho, el estudio de la relación del público infantil y juvenil con la televisión se extiende hasta el momento presente. Como se podrá comprobar, todavía hoy sigue tratándose del medio “rey”: a menudo es el más consumido por los jóvenes y, en consecuencia, también el más estudiado.

El siglo pasado vio aparecer numerosos estudios de la relación de los jóvenes y los medios de comunicación: años 30, la radio y el cine; los 50, la televisión y, las últimas décadas, las TIC que abren un abanico de posibilidades.

No obstante, las últimas décadas del siglo XX han contemplado la llegada de nuevas tecnologías como los videojuegos, el teléfono móvil, el ordenador e Internet. El nuevo panorama tecnológico avanza a pasos agigantados y nos sitúa, en el cambio de siglo, en un entorno mediático sin precedentes. Las nuevas tecnologías abren un amplio abanico de posibilidades a múltiples agentes: las personas como usuarios individuales, las empresas e instituciones, las administraciones públicas, etc. Se puede afirmar que un uso con conocimiento y apropiado de las nuevas tecnologías facilita la vida de todos ellos.

Sin embargo, las nuevas tecnologías no sólo presentan múltiples posibilidades: también traen consigo un buen número de incertidumbres que es necesario despejar. Es preciso conocer la capacidad de acceso y los hábitos de consumo de estos medios por parte de la población, en nuestro caso, infantil y juvenil.

También es grande el interés por saber qué peligros puede conllevar el uso de estas tecnologías; en múltiples ocasiones dicho interés está motivado por un deseo natural de crear medidas protectoras y reguladoras. Por otro lado, también ocupa un lugar importante el estudio de los beneficios que pueden reportar estos nuevos medios, por ejemplo, en el ámbito educativo.

El caso de las nuevas tecnologías plantea, además, una cuestión de especial relevancia: la denominada “brecha digital”. Este término se emplea al hablar de las diferencias que existen entre distintos grupos de personas, en cuanto a su conocimiento y dominio de las nuevas tecnologías. Estas diferencias pueden venir marcadas por factores

socioeconómicos (por ejemplo, hay un fuerte contraste entre los países más desarrollados y los del Tercer Mundo), o por otras cuestiones como la edad.

En relación a este último aspecto, puede resultar de interés lo expuesto por Prensky, quien habla de los “nativos” y los “inmigrantes” digitales. Así, la generación de jóvenes que ha nacido inmersa en el desarrollo de las nuevas tecnologías, producido durante las últimas décadas del siglo XX, es la generación de “nativos digitales”. Se trata de un grupo de personas para las que los juegos de ordenador, Internet, el teléfono móvil, el correo electrónico o la mensajería instantánea forman parte integral de sus vidas. Además, como consecuencia de estos usos, la forma de pensar de esta generación ha cambiado y es distinta a la de sus mayores (Prensky, 2001:1).

Por el contrario, las personas que no han nacido inmersas en este entorno de nuevas tecnologías, pero que se ven obligadas a utilizarlas, son los denominados “inmigrantes tecnológicos”. Se trata de una generación que, por así decirlo, no habla de forma natural el lenguaje de las nuevas tecnologías. Si para el “nativo digital” estas tecnologías son su “lengua materna”, para el “inmigrante digital” son una “lengua extranjera”, y de ahí que en múltiples ocasiones demuestren tener cierto “acento”. Dicho acento se traduce en usos que no son propios de un “nativo digital”, tales como imprimir un correo electrónico o llevar a alguien físicamente ante un ordenador para que vea una página web (Prensky, 2001: 2).

Estas diferencias entre el “nativo” y el “inmigrante” digital plantean un reto desde un punto de vista educativo y protector, pues a menudo padres y maestros se ven superados por los más pequeños en el manejo de los nuevos medios.

Las diferencias entre el “nativo” y el “inmigrante” digital plantean un reto desde un punto de vista educativo y protector, pues a menudo padres y maestros se ven superados por los más pequeños en el manejo de los nuevos medios.

Aunque los medios tradicionales, muy especialmente la televisión, siguen siendo un importante objeto de estudio, en la pasada década la investigación se ha centrado en los jóvenes y los medios de comunicación, con una especial atención al ámbito de las nuevas tecnologías.

La multiplicidad de estudios, así como la diversidad de enfoques y profundidad en el tratamiento de los temas, permite agrupar la investigación existente, principalmente en torno a tres áreas temáticas:

1. Pautas de consumo: abarca cuestiones como el equipamiento tecnológico de los hogares, la capacidad de acceso de los jóvenes a la variedad de medios, el tiempo de uso, el lugar o la compañía, entre otros aspectos. Es una de las primeras cuestiones en estudiarse y, por lo tanto, abunda la investigación en la materia. En este ámbito destacan en EEUU, las investigaciones de The National Institute on Media and the Family, orientado a la protección frente a los peligros de los medios y referente a nivel internacional; The Markle Foundation, especialmente centrada en el potencial de las nuevas tecnologías para las áreas de la salud y seguridad nacional; Pew Internet &

American Life Project cuyo foco de atención es el potencial de Internet y su impacto en diversas áreas de la vida; o The Kaiser Family Foundation, que trabaja en el ámbito de la salud global. En Europa, el programa Safer Internet, impulsado por la Comisión Europea, trabaja por un uso seguro de Internet por parte de niños y jóvenes. Dentro de este programa destaca el proyecto EUKidsOnline, coordinado desde la London School of Economics, cuya referencia más conocida es el *Informe Livingstone*.

2. Contenidos y efectos: el trabajo más extenso en este campo se refiere a la televisión. Sin embargo, en los últimos años se ha prestado especial atención a Internet y a los videojuegos. Dentro de los análisis de contenidos, destaca un interés concreto por contenidos nocivos como la violencia y la pornografía, aunque existen también análisis más generales, centrados, por ejemplo, en la programación televisiva o en la imagen que se proyecta de los jóvenes a través de estos medios. Asimismo, existe un gran interés por analizar los efectos que pueden derivarse del uso de los medios y las tecnologías. Por una parte, se estudian los peligros y riesgos que pueden encontrarse niños y jóvenes. Tal es el caso, por ejemplo, de la violencia en los videojuegos y su posible repercusión sobre la agresividad. Por otro lado, también existe un notable interés por los aspectos beneficiosos. Algunos autores de referencia en el ámbito de los contenidos y efectos son: García, Von Felitzen & Carlsson, Wartella, Sánchez, Valkenburg, Gentile & Anderson, Donnerstein, Slaby & Eron, Malamth Impett, Strasburger & Wilson, Castells & de Bofarull, Shulman, Orleáns & Laney. El *Informe Livingstone* también entraría en esta área, ya que trata, además de los riesgos derivados de los contenidos, de riesgos de contacto, riesgos comerciales y riesgos de privacidad. Otros estudios de referencia con respecto a los riesgos que presentan las TIC para la juventud son SAFT y el Eurobarómetro.

3. Protección: comprende el estudio de las medidas que se adoptan desde distintos ámbitos (gubernamental, familiar, escolar, etc.) para salvaguardar la integridad física y psicológica del menor, que puede verse vulnerada por el uso de diversos medios. Las tres más importantes son la regulación, la mediación familiar y la educación en este ámbito. Dentro de las investigaciones orientadas a la regulación destacan el programa *Safer Internet Plus*, el Eurobarómetro o Mediappro, o los proyectos The Youth Protection Roundtable, The SIP-Benchmark-Projec, INSAFE o ETSI.

Con respecto a la mediación familiar destacan los trabajos de Himmelweit & Oppenheim, Schramm, Red.es, Pasquier, Austin, Rideout o Llopis. En cuanto al conocimiento de los medios, en Europa destacan el proyecto Educaunet y el grupo investigador Mediappro, los estudios de Buckingham & Domaille, Hobbs, Kundanis, Singer & Singer, además de los ya mencionados Von Feilitzen & Carlsson, Castells & de Bofarull, García & Bringué, ya que, para sacar el máximo partido a las posibilidades que brinda el entorno multimedia actual, resulta necesaria la educación de todos los implicados: niños, jóvenes, educadores, padres y tutores.

La investigación sobre las TIC se ha centrado en tres áreas temáticas: las pautas de consumo, los contenidos y sus efectos y las medidas de protección para salvaguardar la integridad física y psicológica del menor.

En conclusión, se puede comprobar cómo el ámbito de los menores como consumidores de pantallas implica el interés por múltiples aspectos y desde distintas perspectivas. Sin duda alguna, el ánimo de proteger al menor tiene un papel clave en el estudio de esta materia y, muy a menudo, es este ánimo el que impulsa y guía las distintas investigaciones. Además, conviene recordar también que las nuevas tecnologías como Internet, la telefonía móvil y los videojuegos tienen un enorme potencial, en un sentido tanto positivo como negativo y, por tanto, nos enfrentamos a nuevos riesgos y nuevas oportunidades que precisan ser identificadas y estudiadas.

Por otra parte, nadie parece negar el papel mediador decisivo que la familia y, en menor medida, otros agentes como la escuela desempeñan en la vida del niño. En este sentido, el caso de las nuevas tecnologías plantea a veces ciertos problemas: no es raro que niños y adolescentes superen a sus padres en el manejo y conocimiento de determinadas pantallas, lo cual puede dificultar la labor de mediación de los progenitores. Por ello parece fundamental educar a los padres en el uso de estas tecnologías con el objetivo de que puedan ejercer una correcta labor mediadora. Si desde distintos ámbitos (gubernamental, empresarial, educativo, familiar, etcétera) conseguimos que los menores hagan un uso responsable de las pantallas, los frutos de usarlas sólo serán beneficiosos. Ésta es la línea en la que se viene trabajando desde distintos ámbitos y que predomina en múltiples investigaciones, como la que presentamos a continuación, que se realizó en España en el primer semestre del año 2009.

Metodología, universo y muestra del estudio *La Generación Interactiva en España*

Para la realización de este estudio, se desarrolló una herramienta propia que consistió en un cuestionario on-line adaptado a la edad de los participantes. De esta manera, se contaba con dos formatos diferenciados: una primera encuesta con 31 preguntas para escolares entre 1º y 4º de Primaria y un segundo cuestionario para el resto de alumnos en edad escolar, con 126 preguntas.

Las encuestas, alojadas en la web del *Foro Generaciones Interactivas*², y la recogida de datos se realizaron en las aulas informáticas de los colegios participantes en el proyecto. En contadas excepciones se recurrió a la recogida de datos mediante un cuestionario en papel, administrado también en las propias aulas. A cada centro educativo se le asignó un usuario y contraseña únicos para acceder a los cuestionarios de forma controlada. La identidad de los participantes se protegió al realizar la encuesta de manera anónima y no solicitar ninguna información personal.

El diseño y la estructura de la encuesta evitaban la repetición de respuestas por un mismo usuario o las preguntas sin responder. Se establecieron dos elementos de control que

² www.generacionesinteractivas.org

aseguraran la calidad de la información recopilada: la limitación temporal para responder el cuestionario y la presencia de un profesor en el aula durante la recogida de datos. El problema de contaminación, es decir, que los alumnos accedan al cuestionario antes de realizarlo, así como la influencia de terceras personas en las respuestas, quedaban anuladas al no existir entrevistador ni un grupo que pudiera modificar las respuestas. La muestra seleccionada para llevar a cabo el estudio tuvo en cuenta los dos objetivos del estudio:

1. Poder estimar la prevalencia de diferentes variables relacionadas con el uso de las pantallas en todo el país.

2. Establecer asociaciones estadísticas entre diferentes variables predictoras y variables de confusión que deberían ser ajustadas. Para este tipo de análisis no existen fórmulas de tamaños muestrales porque depende en gran medida de la frecuencia del desenlace estudiado y del número de parámetros que se incluyen finalmente en los modelos multivariantes.

El universo de estudio estaba constituido por los alumnos matriculados en Primaria, ESO y Bachillerato en España, excluyendo Ceuta y Melilla. Según los datos publicados por el Ministerio de Educación, Política Social y Deporte, en el curso 2006-2007 este universo lo configuraban un total de 4.945.951 alumnos, repartidos en 18.065 centros educativos.

Tabla 1. Número de centros y escolares por titularidad de centro. Curso 2006-7s

Públicos	13.953	3.336.513
Privados	4.112	1.609.438
TOTAL	18.065	4.945.951

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos publicados en: http://www.mepsyd.es/mecd/jsp/plantilla.jsp?id=310&area=estadisticas&contenido=/estadisticas/educativas/eenu/result_det/2006/resultados.html

Tras una primera elección de centros escolares, a través de un muestreo bietápico, se aplicó un muestreo estratificado con afijación proporcional según comunidad autónoma y titularidad de centro (público o privado), estableciendo un mínimo de tres centros por comunidad autónoma.

Atendiendo al tamaño medio de los centros, se estableció una muestra total de 78 públicos y 23 privados. La selección de los centros en la segunda etapa se realizó mediante muestreo aleatorio simple.

Una vez lograda la colaboración del centro escolar, los alumnos se eligieron mediante muestreo por conveniencia, y participaron los alumnos matriculados presentes en el centro educativo durante los días de la recogida de datos.

Se estableció una muestra total de 78 centros públicos y 23 privados. La muestra válida la constituyeron 12.919 casos con un intervalo de confianza del 95% y un margen de error del estudio de más/menos del 0,86%.

La muestra real alcanzada fue de 13.414 alumnos; tras depurar casos incompletos o respuestas inconsistentes, la muestra válida la constituyeron 12.919 casos. Suponiendo muestreo aleatorio simple, un intervalo de confianza del 95% y el caso $p=q=50\%$, el margen de error del estudio es de más/menos del 0,86%. El número de colegios participantes superó los previstos, con 113 centros. Finalmente, para mantener la representatividad del estudio, se procedió a ponderar la muestra en función de la titularidad del centro (público y privado) y etapa escolar (primaria y secundaria-bachillerato). La muestra válida final es de 12.919 escolares.

Rasgos configuradores de la generación interactiva en España

El análisis de los datos obtenidos permite dibujar los elementos que destacan como claves en la configuración de esta generación interactiva: menores nacidos en plena vigencia de la Sociedad de la Información, y que desde temprana edad han tenido acceso a la tecnología, lo que añade familiaridad y cercanía al uso que hacen de ella.

La investigación pone de manifiesto que existen algunos rasgos que homogenizan a estos menores, aunque muchos de ellos sean instrumentales. En otros casos, la caracterización en sí no es novedosa, aunque sí lo es cómo se desarrolla o tiene lugar en el nuevo entorno tecnológico.

Así, podría decirse que estamos ante una generación altamente equipada, multitud, movilizada, emancipada, autónoma, interactiva, que se divierte en digital, que necesita relacionarse y que está expuesta a nuevos riesgos.

Estamos ante una generación altamente equipada, multitud, movilizada, emancipada, autónoma, interactiva, que se divierte en digital, que necesita relacionarse y que está expuesta a nuevos riesgos.

Estas características, que se desgranar y explican con datos y en detalle a continuación, merecen una reflexión inicial: los menores son conscientes de su diferencia respecto a los adultos, y esta constatación puede hacer difícil la labor educativa si sus responsables, padres, madres, educadores, no la reconocen y la asumen. En ocasiones se puede tener la tentación de pensar que es una moda pasajera y se opta por permanecer al margen y no intervenir. Como podrá verse en las próximas páginas, las oportunidades y los riesgos que encierra esta realidad desaconsejan esta postura y hacen necesario que padres y educadores se impliquen para asegurar que se potencian los aspectos positivos y se minimizan los no deseables.

Equipada

Uno de los primeros datos que llama poderosamente la atención es el alto grado de equipación de esta generación. En el caso de los más pequeños, entre 6 y 9 años, el ordenador personal se ha convertido en una commodity, presente en la práctica totalidad de las casas. Le sigue el DVD (con el 82% de penetración), y tanto el acceso a internet como las cámaras de fotos digitales superan con creces las dos terceras partes de la población. Los más mayores, a partir de los 10 años, superan en todos los dispositivos a los más pequeños y muestran una realidad altamente tecnologizada.

Tabla 2. Equipamiento tecnológico de los hogares de la generación interactiva

	De 6 a 9 años	De 10 a 18 años
PC	95%	97%
Internet	71%	82%
Portátil	53,5%	57%
Impresora	61%	77%
Escáner	31,5%	55%
Webcam	30%	55%
USB	-	65%
MP3/MP4/iPod	49%	80,5%
Cámara de fotos digital	70,5%	82%
Vídeo digital	49%	55%
Tv de pago	40%	44%
Equipo de música	56%	80%
Teléfono fijo	63%	75%
DVD	82%	86%
Disco duro multimedia	34%	39%

Fuente: *Encuesta Generaciones Interactivas en España*. Respuestas a las preguntas nº 24 “De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa”. N=3.402 escolares de 6 a 9 años y nº 115 “De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa” N=9.517 escolar es de 10 a 18 años.

Se puede apreciar que crecer implica tener acceso a más tecnología, lo que presenta un escenario de menores rodeados de pantallas que les permiten y facilitan estudiar, jugar, relacionarse y entretenerse.

Multitodo

Otra realidad que se puede extraer del estudio realizado es que los menores, usuarios avanzados de estas nuevas pantallas, encuentran en su capacidad de hacer varias cosas simultáneamente un especial atractivo. La encuesta no preguntó a los más pequeños, 6-9, por el uso que hacían del móvil. Sin embargo, puede apreciarse como entre los de 10-18 años, el móvil es apreciado porque les permite comunicarse, jugar, consumir contenidos, crearlos y organizar su propia vida.

La capacidad de algunas de estas pantallas, sobre todo el móvil e Internet, de desarrollar diversas actividades, es uno de sus grandes atractivos para esta generación. Además, ellos mismos se declaran multitarea: si se sumara todo el tiempo que declaran dedicar a las diversas pantallas, más el esperado en el colegio y en casa, el día medio de un menor de esta generación tendría casi 28 horas de duración. Su percepción sobre sí mismos es que son capaces de realizar diversas actividades de modo simultáneo: navegar por

Internet, ver la televisión, comer o hablar por el móvil son acciones que tienen lugar al mismo tiempo de un modo habitual.

Movilizada

A la pregunta “¿Dispones de un móvil propio?”, es interesante apreciar la evolución de la gráfica: entre los 6 y los 9 años aproximadamente un tercio de los menores reconoce tener un móvil en propiedad. Para los 12 años la cifra alcanza casi el 80% desde los 14 supera el 90%. La franja de edad entre los 10 y los 12 es crítica como umbral de entrada a esta pantalla que, por otra parte, se convierte en el estandarte de esta generación. El móvil es el dispositivo más generalizado.

Gráfico 1. Posesión de teléfono móvil (por edad)



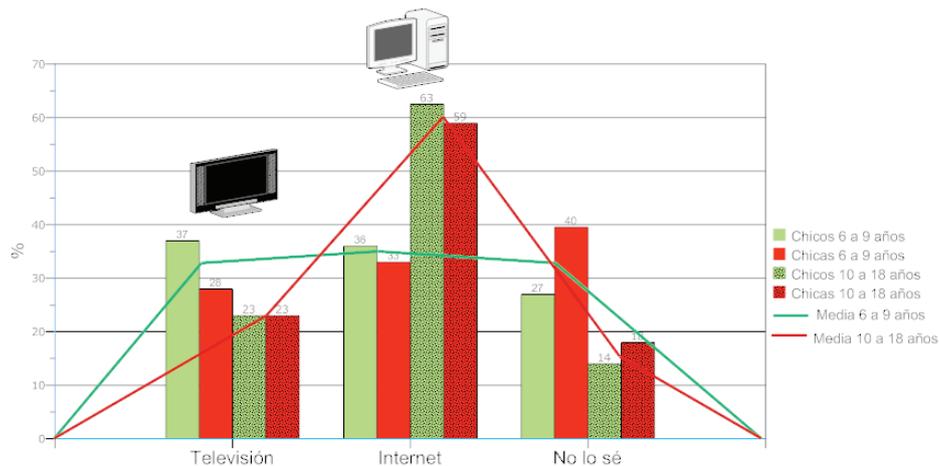
Fuente: Encuesta Generaciones Interactivas en España. Respuestas a las preguntas nº 13 “¿Utilizas algún teléfono móvil?” N=3.402 escolares de 6 a 9 años; y nº 54 “¿Tienes móvil propio?” N=9.517 escolares de 10 a 18 años.

Interactiva

La preferencia de esta generación se inclina por la pantalla más interactiva: independientemente de que dispongan de ella o no, incluso de si son o no usuarios, la interactividad se convierte en algo que genera atracción, en un elemento aspiracional.

Entre los más pequeños es patente que la duda es la respuesta más habitual: la opción “no lo sé” a la pregunta “¿Con qué pantalla te quedarías: Televisión o Internet?”, es casi tan importante como las dos propuestas. A partir de los 10 años, la preferencia por Internet frente a la televisión es clara tanto entre los chicos como entre las chicas.

Gráfico 2. Internet frente a la televisión (por sexo y edad)



Fuente: Encuesta Generaciones Interactivas en España. Respuestas a la pregunta nº 27 “Si tuvieras que elegir ¿con qué te quedarías?” N=3.402 escolares de 6 a 9 años, y nº 118: “De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación, ¿qué te gusta más?” N=9.517 escolares de 10 a 18 años.

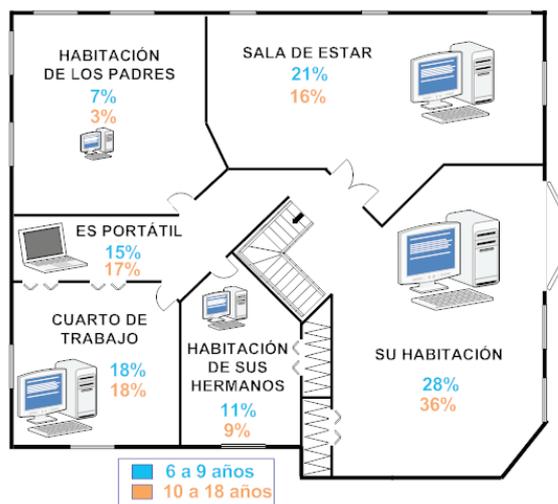
Emancipada

Cada vez más, este grupo de edad dispone de sus propias pantallas, lo que les permite vivir emancipados dentro de su hogar en lo que a consumo de medios se refiere. Disponen de su propio móvil, como se ha visto, y también, cada vez más, de un ordenador personal en su propio dormitorio. Más de una cuarta parte de los menores de 6 a 9 años, y más de tercio de los de 10-18 declaran que ésta es la ubicación del ordenador que más usan en su hogar.

Esta generación dispone, cada vez más, de un ordenador personal en su propio dormitorio y más de un tercio de los niños y jóvenes de 10 a 18 años declara que esta es la ubicación que más usan en su hogar.

Disponer de una pantalla propia, personal, facilita que el uso que de ella se realice también responda a un perfil más personal tanto en el tiempo y en momento de uso, como en el tipo de servicios y contenidos accedidos.

Gráfico 3. Ubicación del ordenador en el hogar (por franja de edad)



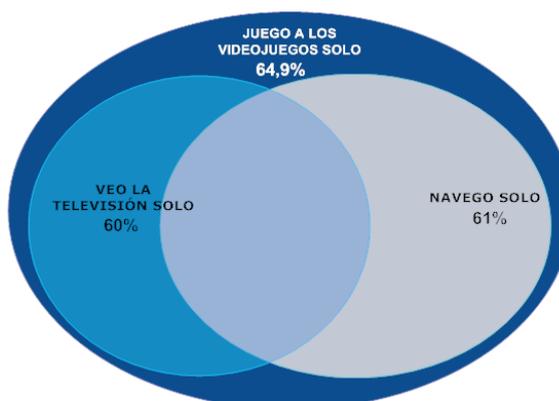
Fuente. Encuesta Generaciones Interactivas en España. Respuestas a las preguntas nº 7 “¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?” N=2.287 escolares de 6 a 9 años; y nº 19 “¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?” N=8.102 escolares de 10 a 18 años.

Autónoma

El hecho de que los menores muchas veces saben más que los adultos que les rodean, padres, madres, profesores, sobre tecnología, es un hecho ya asumido. El estudio pone de manifiesto que estamos ante una generación autónoma en el aprendizaje, más del 70% de los menores de 10-18 años declaran haber aprendido por sí mismos a usar Internet. Esta realidad tiene un impacto claro sobre las posibilidades educativas de los adultos: resulta difícil para los jóvenes percibir algún tipo de autoridad en este ámbito cuando han sido autodidactas en el uso de la tecnología.

Por otro lado, la autonomía también se pone de manifiesto en la situación habitual de uso de las pantallas: de nuevo es una pregunta que no se realizó a los más pequeños, pero en la franja de edad 10-18 años más de la mitad declara estar solo cuando ve la tele, cuando juega a la videoconsola o cuando navega por Internet.

Gráfico 4. Soledad con las pantallas



Los usuarios de los videojuegos entre los 6 y los 9 años superan el 90%. A los 10 años decae, más drásticamente entre las niñas. A partir de los 12 desciende: solo el 32% de chicas de 18 años se declaran videojugadoras.

Fuente: Encuesta Generaciones Interactivas en España. Respuestas a la pregunta nº 26 “La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar...” N=8.373; nº92: “¿Con quién sueles jugar?” N=5.817, y nº 105: “Cuando ves la televisión sueles hacerlo...” N=9.319 escolares de 10 a 18 años.

Que se divierte en digital

La creciente importancia del ocio digital es otra de las características de esta generación. Y los videojuegos en sus múltiples versiones (ordenador, juegos en red, videoconsolas) se han convertido en uno de sus máximos exponentes.

Al contrario de lo que sucedía en el caso de los móviles, los usuarios de estos dispositivos de juego es muy superior en las franjas de edad inferiores: entre los 6 y los 9 años prácticamente supera el 90%, mientras que a los 10 años el porcentaje cae, de un modo más drástico entre las niñas que entre los niños. A partir de los 12 años el consumo de los videojuegos entre las chicas desciende de un modo continuado hasta llegar al 32% de chicas que a los 18 se declaran videojugadoras: la mitad que los chicos.

Gráfico 5. Jugadores de videojuegos o juegos de ordenador (por edad y sexo)



Fuente: Encuesta Generaciones Interactivas en España. Respuestas a las preguntas nº 17 “¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?” N=3.402 escolares de 6 a 9 años y nº 70 “Habitualmente, ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?” N=9.517 escolares de 10 a 18 años.

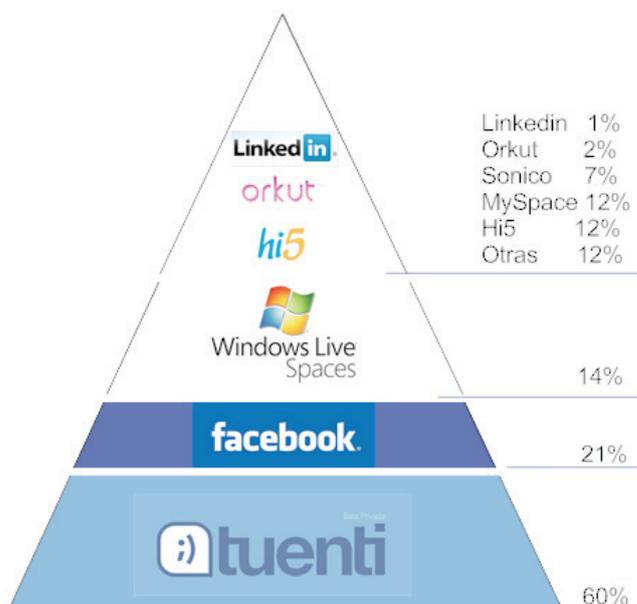
Que necesita relacionarse

La necesidad de relación social entre los adolescentes es patente, sobre todo cuando la familia y el entorno social más inmediatos dejan de cumplir la función socializadora de un modo absoluto y los iguales se convierten en el grupo de referencia por antonomasia.

El 70% de los usuarios de Internet entre los 10 y 18 años tienen al menos un perfil en una red social. De todas las existentes, Tuenti es la más popular entre esta franja de edad.

Gráfico 6. Usuarios de redes sociales según red social (10-18 años)

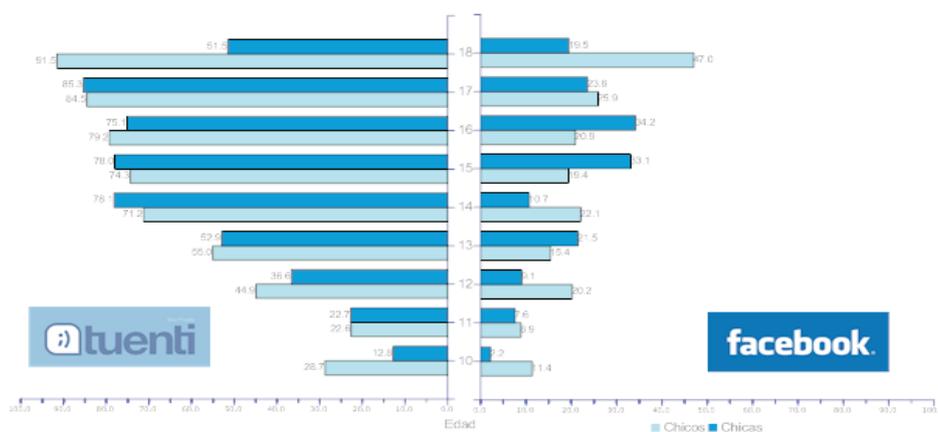
El 70% de los usuarios de Internet entre los 10 y los 18 años tienen, al menos, un perfil en una red social. Y el porcentaje de chicos y chicas entre 10 y 14 años que cuentan con páginas propias es muy elevado.



Fuente: Encuesta Generaciones Interactivas en España. Respuestas a la pregunta nº 40 “¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible más de una respuesta)” N=5.917 escolares de 10 a 18 años.

Una de las características del marco legal español es que prohíbe a los menores de 14 años facilitar información personal con fines comerciales. Esta es una de las razones por las que, en principio, redes como Tuenti, o más recientemente Facebook, establecen límites de edad a sus usuarios. Sin embargo, estas barreras no constituyen un impedimento real para que los menores de esta edad tengan un perfil en estas redes sociales. El porcentaje de chicos y chicas entre 10 y 14 años que cuentan con páginas propias es muy elevado.

Gráfico 7. Usuarios Tuenti y Facebook (por edad y sexo)



Fuente: Encuesta Generaciones Interactivas en España. Respuesta a la pregunta nº 61 “El móvil te sirve principalmente para...” (Es posible más de una respuesta)” N=7.918 escolares de 10 a 18 años.

Expuesta a nuevos riesgos

El capítulo de los riesgos a los que se enfrenta esta generación que parece, a primera vista, aventajada en el uso de las tecnologías, tampoco es reducido. Internet, como una réplica de la vida real y física, está llena de riesgos para un menor que todavía carece de los resortes y mecanismos propios para defenderse ante contenidos y conductas inadecuadas. Es más, en muchas ocasiones cuando se enfrentan a este tipo de situaciones, la opción más habitual por parte de los jóvenes es callar ante el miedo de que contar a sus padres o a sus profesores lo sucedido suponga la supresión del dispositivo tecnológico.

La adicción o la excesiva dependencia a la tecnología desarrollada por algunos menores ha alertado de modo puntual a los medios de comunicación que han contribuido a crear una imagen de la tecnología un tanto distante de la realidad. Los casos de adicción a la tecnología existen, y han de ser tratados de modo ágil y rápido por los especialistas adecuados. Sin embargo, en la mayor parte de los casos, los menores simplemente desarrollan un uso desmedido de las pantallas, fruto de la ausencia o la dificultad de control por parte de los adultos.

El móvil, por ejemplo, para un 38% de los menores de 10-18 años, es la pantalla que nunca se apaga. Sólo un 51% reconoce tenerlo apagado en clase, aun sabiendo que existen cada vez más reglamentos de centros educativos que prohíben esta práctica.

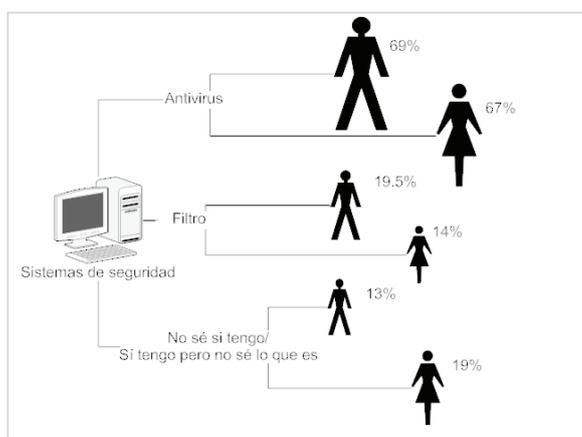
Gráfico 8. Momentos en los que el móvil está apagado (10-18 años)



Fuente. Encuesta Generaciones Interactivas en España. Respuestas a la pregunta nº 21 “¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por Internet “en casa”? Es posible más de una respuesta” N=7.805 escolares de 10 a 18 años

El posible acceso a contenidos inadecuados para su edad constituye otro riesgo claro del uso de Internet. Aproximadamente un 18% de los menores de 10-18 años reconoce claramente que hay un sistema de filtrado de contenido en su conexión a la red. El resto identifica algún tipo de protección contra virus.

Gráfico 9. Posesión de sistemas de protección en el hogar (por sexo)

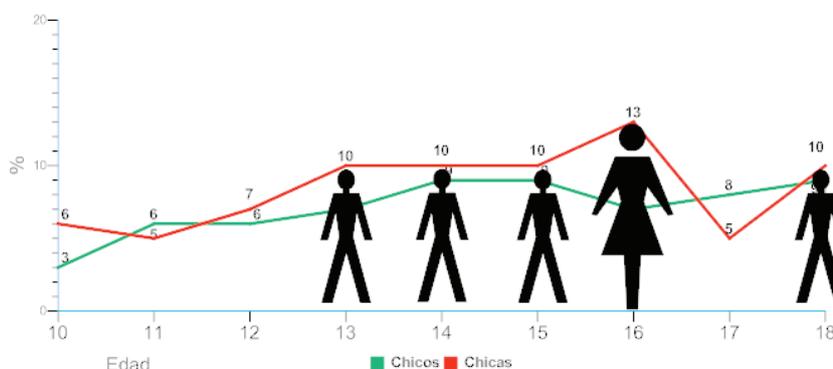


Fuente. Encuesta Generaciones Interactivas en España. Respuestas a la pregunta nº 44 “¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes situaciones? (Es posible más de una respuesta)” N=8.373 escolares de 10 a 18 años.

Mención aparte por su gravedad, a pesar de tratarse de hechos minoritarios desde el punto de vista porcentual, merece el acoso a través de las nuevas tecnologías. Si bien es cierto que la tecnología no se ha inventado el acoso, ni el cyberbullying, es también verdad que la llegada de los nuevos dispositivos ha incrementado la presión de estas prácticas, haciéndolas más continuas en el tiempo, más invasivas y más universales. Lo que antes quedaba circunscrito al patio de un colegio determinado en una ciudad concreta, hoy traspasa límites físicos con facilidad e incrementa por tanto la presión sobre la víctima del acoso.

Gráfico 10. “Alguien me ha perjudicado a través de Internet (envío de fotos, videos, comentarios)” (por edad y sexo)

Entre las chicas de 12 a 16 años se agudiza la posibilidad de ser víctimas de cyberbullying, siendo los chicos entre los 14 y 16 años quienes parecen manifestar una mayor propensión a este tipo de prácticas.



Fuente: Encuesta Generaciones Interactivas en España. Respuestas a las preguntas nº 44 “¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones?”. N=8.373 escolares de 10 a 18 años.

Se puede apreciar que en el caso de las chicas, y precisamente entre los 12 y los 16 años, se agudiza la posibilidad de ser víctima de esta práctica. Pero los menores no sólo ocupan el papel de víctimas: también se han convertido en verdugos gracias a la tecnología de la que disponen. Aunque de nuevo los porcentajes son pequeños, la realidad es importante. En este caso son los chicos, entre los 14 y los 16, quienes parecen manifestar una mayor propensión a este tipo de prácticas.

Tabla 3. “He utilizado Internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios)”. (Por sexos, de 11-16 años)

	11	12	13	14	15	16
Chicos	5%	4%	4%	8%	8%	10%
Chicas	2%	3%	3%	5%	6%	3%

Fuente. Encuesta Generaciones Interactivas en España. Respuestas a las preguntas nº 44 “¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones?”. N=8373 escolares de 10 a 18 años

Conclusiones

El escenario que dibujan los resultados de esta investigación alienta a la acción en numerosos frentes. En primer lugar, desde la investigación, que tendrá que determinar en qué medida la familiaridad, el acceso, el uso de estas tecnologías por parte de este grupo de edad modifica sus procesos de aprendizaje y socialización. Muchos pasos se están dando ya en este sentido, pero poco se ha dicho todavía, con fundamento científico, sobre la incidencia real de esta realidad sobre el rendimiento escolar o en las relaciones sociales.

En segundo término, la situación apela directamente a los educadores: padres, madres y profesores de esta generación interactiva. La responsabilidad de su educación requiere asumir que estas pantallas ocupan cada vez más tiempo y más espacio en su vida y por tanto no se puede negar que existan. Sin embargo, no se trata de una cuestión de adiestramiento en el uso de las herramientas: los menores se manifiestan capaces de aprender por su propia cuenta el manejo de estos medios. La urgencia está en el desarrollo de pautas educativas integrales que desarrollen lo que se ha dado en llamar la ciudadanía digital: un uso responsable, seguro y fructífero de la tecnología.

En tercer lugar, las administraciones públicas deberán prestar el apoyo preciso sobre todo en las tareas de protección de los menores en este entorno virtual. El apoyo a los cuerpos docentes en la integración ágil de las nuevas disciplinas requeridas por la generalización de la Sociedad de la Información se hace también urgente.

Por último, la sociedad en general, las empresas e instituciones, deberían también trabajar para que la tecnología se convierta en un instrumento de desarrollo personal y social, y no en un nuevo generador de brechas y conflictos ■

Referencias bibliográficas

- BRINGUÉ, X. & SÁDABA, C. (coord.) (2009): *Nacidos digitales: una generación frente a las pantalla*. Madrid: Ed. Rialp.
- BRINGUÉ, X. & SÁDABA, C., (2009): *La Generación Interactiva en España. Niños y Adolescentes ante las Pantallas*. Barcelona: Colección Fundación Telefónica, Ariel.
- BRINGUÉ, X. & SÁDABA, C. (coord). (2008): *La Generación Interactiva en Iberoamérica: Niños y Adolescentes ante las Pantallas*. Barcelona: Colección Fundación Telefónica, Editorial Ariel.
- DEL RIO, J., SÁDABA, C. & BRINGUÉ, X. (2010): "Menores y redes ¿sociales?: de la Amistad al cyberbullying. En *Revista de Estudios de Juventud*, nº 88, marzo, pp.115-130, Injuve, Madrid.
- DEL RIO, J., BRINGUÉ, X., SÁDABA, C. & GONZÁLEZ, D. (2009): "Cyberbullying: un análisis comparativo en estudiantes de Argentina, Brasil, Chile, Colombia, México, Perú y Venezuela", en *Trípodos*, nº extra, pp.307-316. Barcelona.

- GARITAONANDIA, C. & GARMENDIA, M. (2007): *Cómo Usan Internet los Jóvenes: Hábitos, Riesgos y Control Parental*. LSE, London: EU Kids Online.
- HASEBRINK, U., LIVINGSTONE, S. & HADDON, L. (2008): *Comparing children's online opportunities and risks across Europe: Cross-national comparisons for EU Kids Online*. London: EU Kids Online.
- LENHART, A. *et al* (2008): *Teens, Video Games, and Civics*. Washington DC: Pew Internet & American Life Project.
- LENHART, A., MADDEN, M. & HITLINN, P. (2005): *Teens and Technology: Youth are Leading the Transition to a Fully Wired and Mobile Nation*. Washington DC: Pew Internet & American Life Project.
- LIVINGSTONE, S. & HADDON, L. (2009): *EU Kids Online: Final Report*. LSE, London: EU Kids Online. (EC Safer Internet Plus Programme Deliverable D6.5).
- LIVINGSTONE, S. (2003): "Children's Use of the Internet: Reflections on the Emerging Research Agenda". *New Media & Society* 5(2), 147-166.
- PRENSKY, M. (2001): "Digital Natives, Digital Immigrants". *On the Horizon*. NCB University Press 9(5).
- RED.ES (2005): *Infancia y Adolescencia en la Sociedad de la Información: Análisis de la Relación con las TIC en el Hogar*. Madrid: Observatorio de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información, Ministerio de Industria, Turismo y Comercio.

Breve currículum

Charo Sádaba Chalezquer es profesora de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Navarra, donde imparte las asignaturas de Marketing Especializado y Nuevos Medios Publicitarios. Es Directora de Investigación del *Foro Generaciones Interactivas*. En los últimos años ha publicado numerosos artículos y libros, nacionales e internacionales sobre menores y tecnología. Ha actuado como experta independiente del programa *Safer Internet* de la Comisión Europea.
Charo Sádaba, Fac. Comunicación, Universidad de Navarra. Campus Universitario s/n. 31080 Pamplona. 948425600 ext.2292. csadaba@unav.es

Xavier Bringué Sala es profesor de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Navarra donde imparte Psicología. Es el Presidente del Comité Académico Asesor del *Foro Generaciones Interactivas*, institución promovida por Telefónica, la Universidad de Navarra y la OUI. Desde su fundación en diciembre de 2008 el Foro ha desarrollado acciones educativas en el ámbito menores y TIC en Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Ecuador, España, Guatemala, México, Perú y Venezuela. Es autor de numerosas publicaciones nacionales e internacionales sobre estos temas.
Xavier Bringué, Fac. Comunicación, Universidad de Navarra. Campus Universitario s/n. 31080 Pamplona. 948425600 ext.2096. jbringue@unav.es