

# El valor socializador y el peligro del individualismo en el uso de las TICs

Charo Sádaba  
csadaba@unav.es

Universidad de Navarra-Foro Generaciones Interactivas  
VII Curso de Actualización  
Pamplona, 26 de agosto de 2010



SOCIOS FUNDADORES



# AGENDA

- **9 rasgos configuradores de la Generación Interactiva en España**
- **Riesgos específicos de la GI**
- **Retos y oportunidades de los nuevos escenarios para la socialización**



# 9 rasgos configuradores de la Generación Interactiva en España

# Rasgos configuradores de la Generación Interactiva

- **Una generación...**
  - Equipada
  - “Multitodo”
  - Movilizada
  - Interactiva
  - Emancipada
  - Autónoma
  - Que se divierte en digital
  - Orientada a los contenidos
  - Social

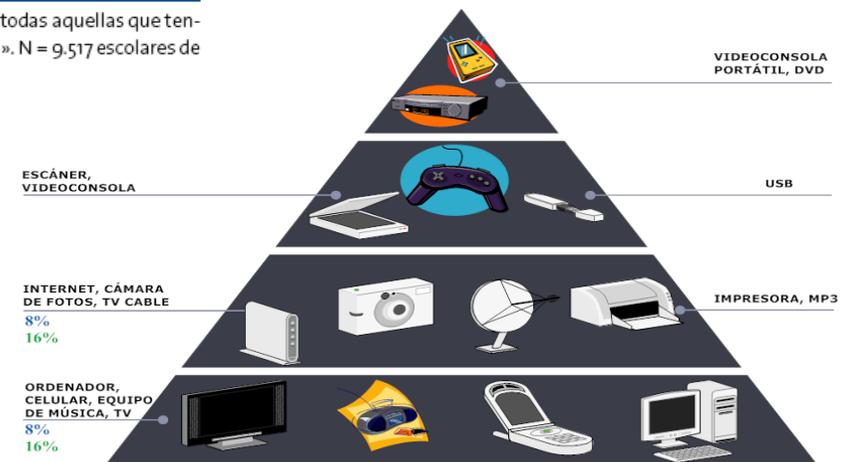
# Rasgos configuradores de la Generación Interactiva

## 1. Una generación equipada

Tabla 2.4. EQUIPAMIENTO TECNOLÓGICO DE LOS HOGARES DE LA GENERACIÓN INTERACTIVA

	De 6 a 9 años	De 10 a 18 años
PC	95	97
Red	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

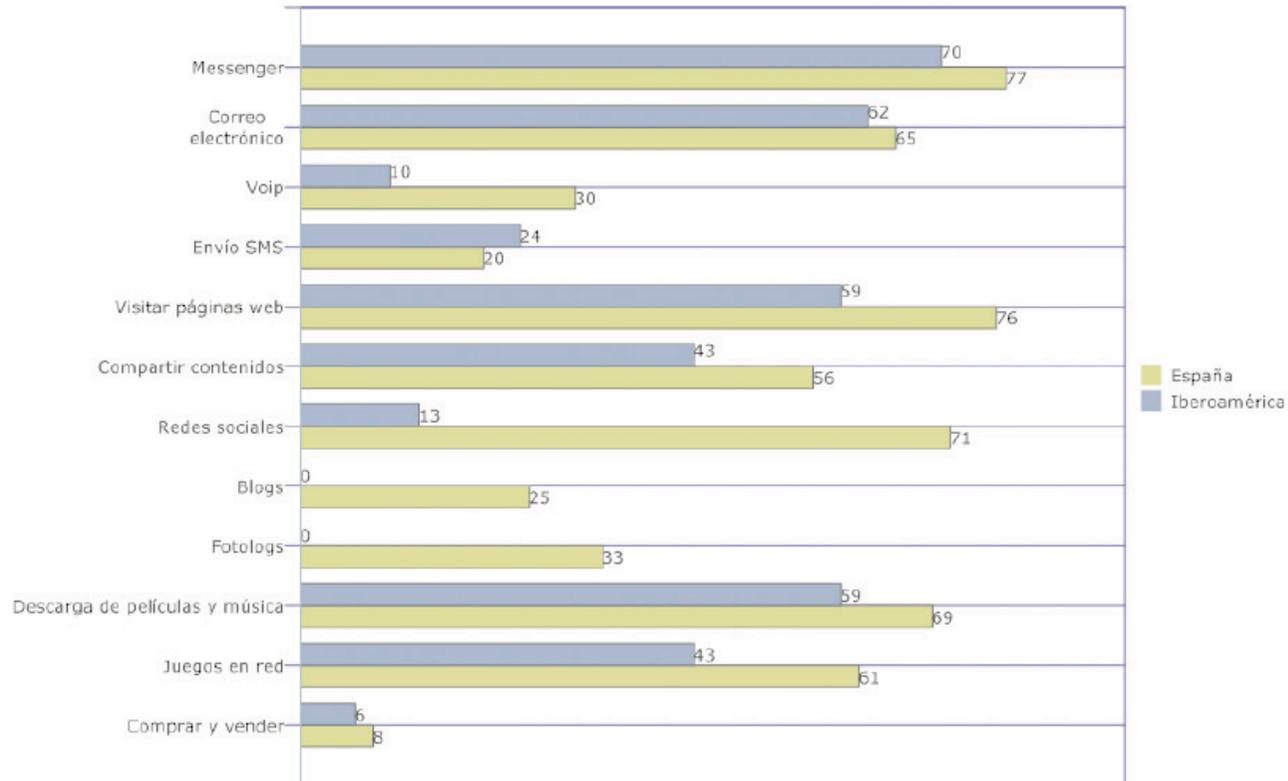
Fuente: Encuesta Generaciones Interactivas en España. Respuestas a las preguntas n.º 24: «De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa:». N = 3.402 escolares de 6 a 9 años, y n.º 115: «De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa:». N = 9.517 escolares de 10 a 18 años.



# Rasgos configuradores de la Generación Interactiva

## 2. Generación “multi”: multifuncional ...

Gráfico 3.46. SERVICIOS UTILIZADOS EN INTERNET, COMPARACIÓN ESPAÑA FRENTE A IBEROAMÉRICA (10-18 AÑOS)



Fuente: Encuesta Generaciones Interactivas en España. Respuestas a la pregunta n.º 29: «¿Para qué sueles usar Internet?». N = 8.373 escolares de 10 a 18 años.

# Rasgos configuradores de la Generación Interactiva

## 2. Generación “multi”: multifuncional ...

Tabla 4.7. USOS DEL TELÉFONO MÓVIL (10-18 AÑOS, POR ZONA)

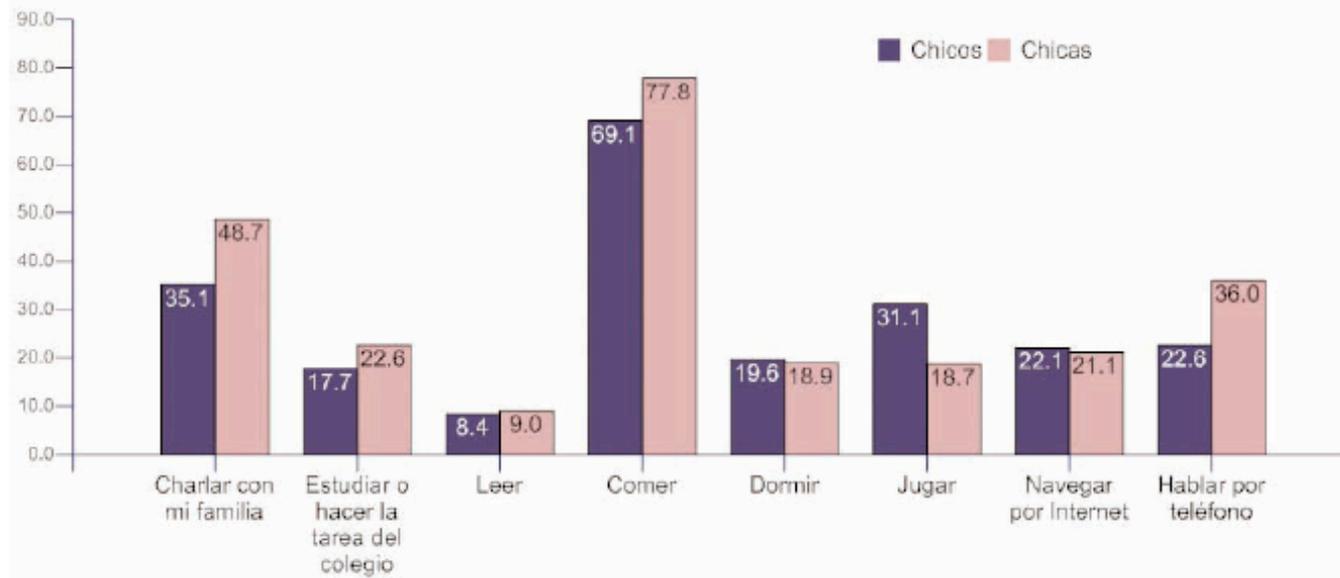
	Canarias	Centro	Levante	Noreste	Noroeste	Norte	Sur	Total
<b>COMUNICACIÓN</b>								
Hacer o recibir llamadas	93	94	95	93	94	94	92	94
Enviar mensajes	80	80	81	73	84	80	79	80
Chatear	14	7	3	5	5	5	5	6
<b>CONTENIDOS</b>								
Escuchar música	68	69	69	27	64	68	69	64
Ver fotos o vídeos	50	54	56	41	47	48	56	52
Navegar por Internet	14	9	5	7	9	7	7	8
Ver la televisión	12	8	7	6	8	5	6	7
Descargas	24	14	9	12	10	10	10	12
<b>CREACIÓN</b>								
Hacer fotos	72	72	69	63	70	70	74	71
Hacer vídeos	60	58	57	47	57	47	59	57
<b>OCIO</b>								
Jugar	49	44	43	42	38	44	44	44
<b>ORGANIZACIÓN</b>								
Reloj	65	60	60	62	64	61	62	61
Agenda	51	47	43	40	44	43	47	45
Calculadora	55	47	45	45	46	43	50	47

Fuente: Encuesta Generaciones Interactivas en España. Respuesta a la pregunta n.º 61: «El móvil te sirve principalmente para... (Es posible más de una respuesta)». N = 7.918 escolares de 10 a 18 años.

# Rasgos configuradores de la Generación Interactiva

## 2. Generación “multi”: ... y multitarea

Gráfico 6.21. MULTITAREA FRENTE AL TELEVISOR (POR SEXO)



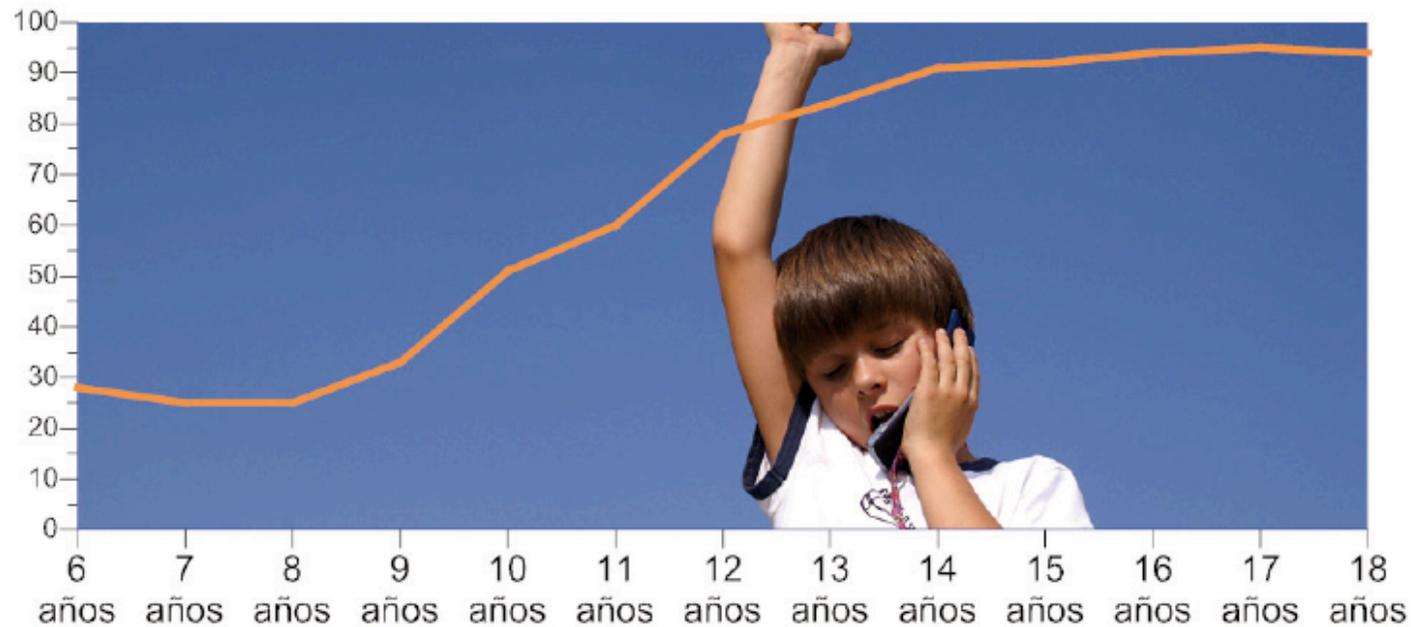
# Rasgos configuradores de la Generación Interactiva

## 3. Una generación movilizada

Cada vez se acorta más la edad de acceso a las pantallas.

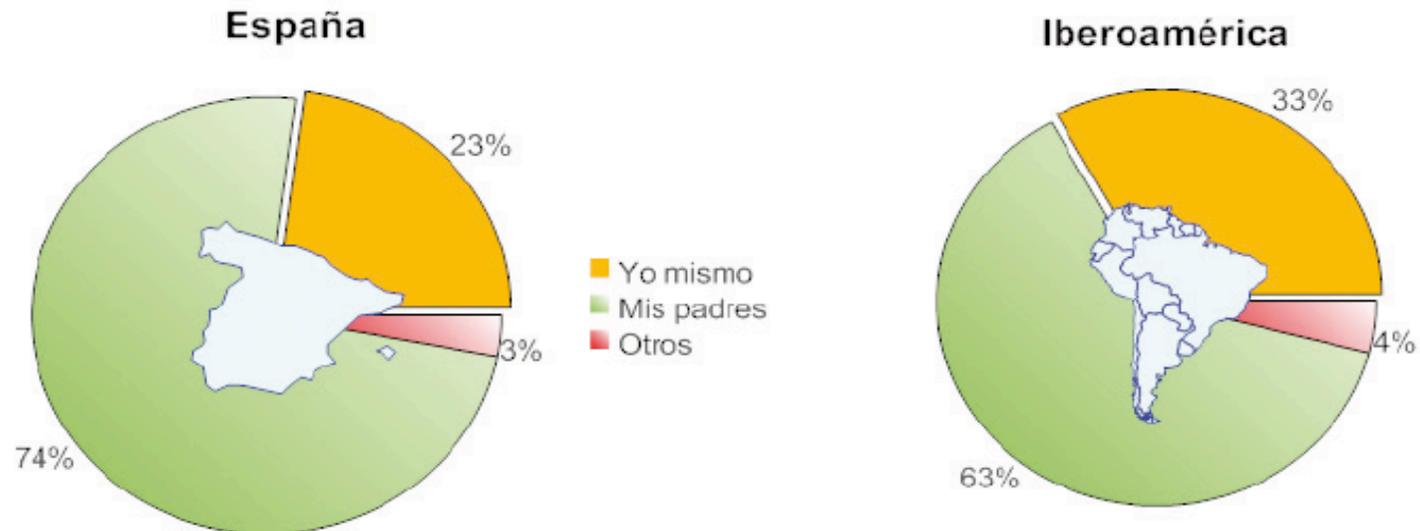
En España el 84% de los adolescentes consiguieron su celular antes de los doce años.

Gráfico 4.4. POSESIÓN DE TELÉFONO MÓVIL PROPIO (POR EDAD)



### 3. Una generación movilizada... y financiada

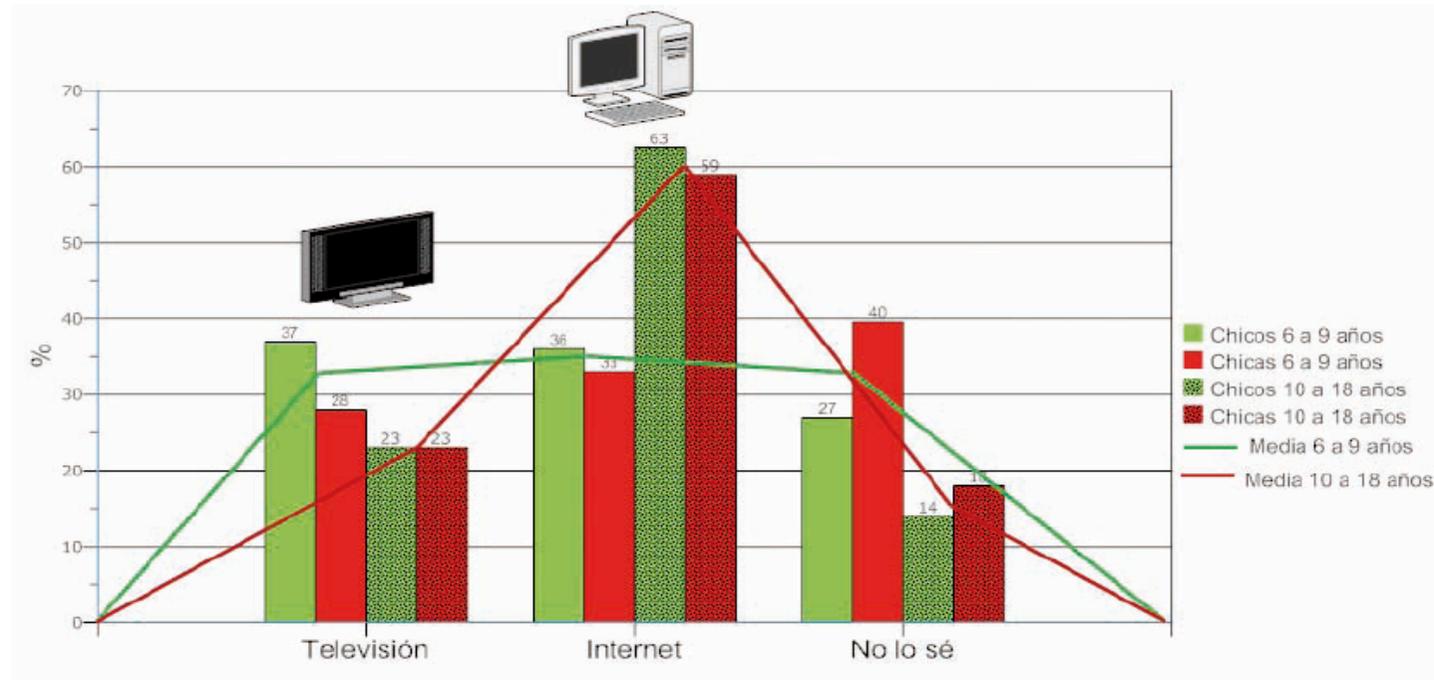
Gráfico 4.28. FINANCIACIÓN DEL GASTO EN EL TELÉFONO MÓVIL. COMPARATIVA ENTRE ESPAÑA E IBEROAMÉRICA



# Rasgos configuradores de la Generación Interactiva

## 4. Una generación interactiva

Gráfico 3.9o. INTERNET FRENTE A LA TELEVISIÓN (POR SEXO Y EDAD)

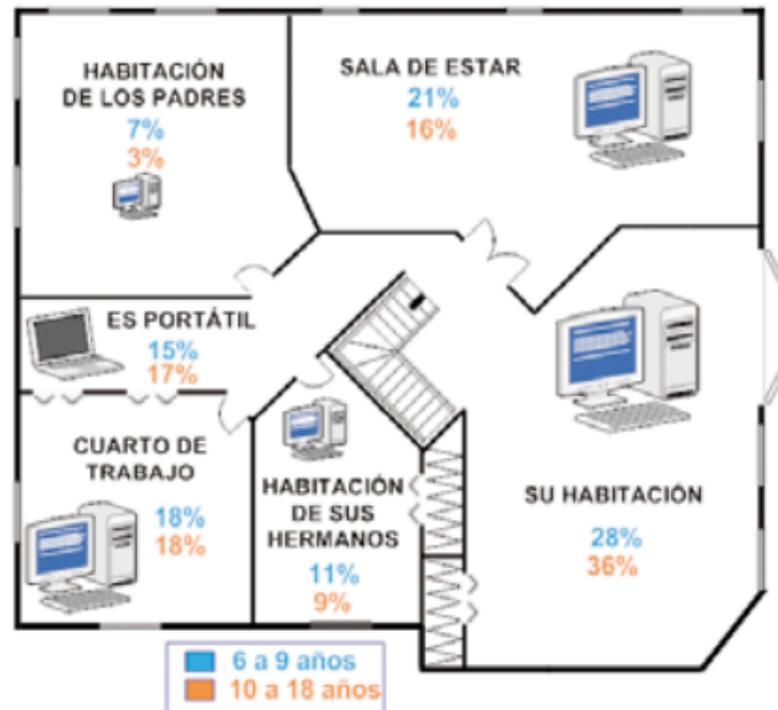


# Rasgos configuradores de la Generación Interactiva

## 5. Una generación emancipada

Bienvenido a la **república independiente de mi dormitorio**, un hábitat propio, independiente de la vida familiar y equipado para abrirse al un universo interactivo...

Gráfico 3.5. UBICACIÓN DEL ORDENADOR EN EL HOGAR (POR EDAD)

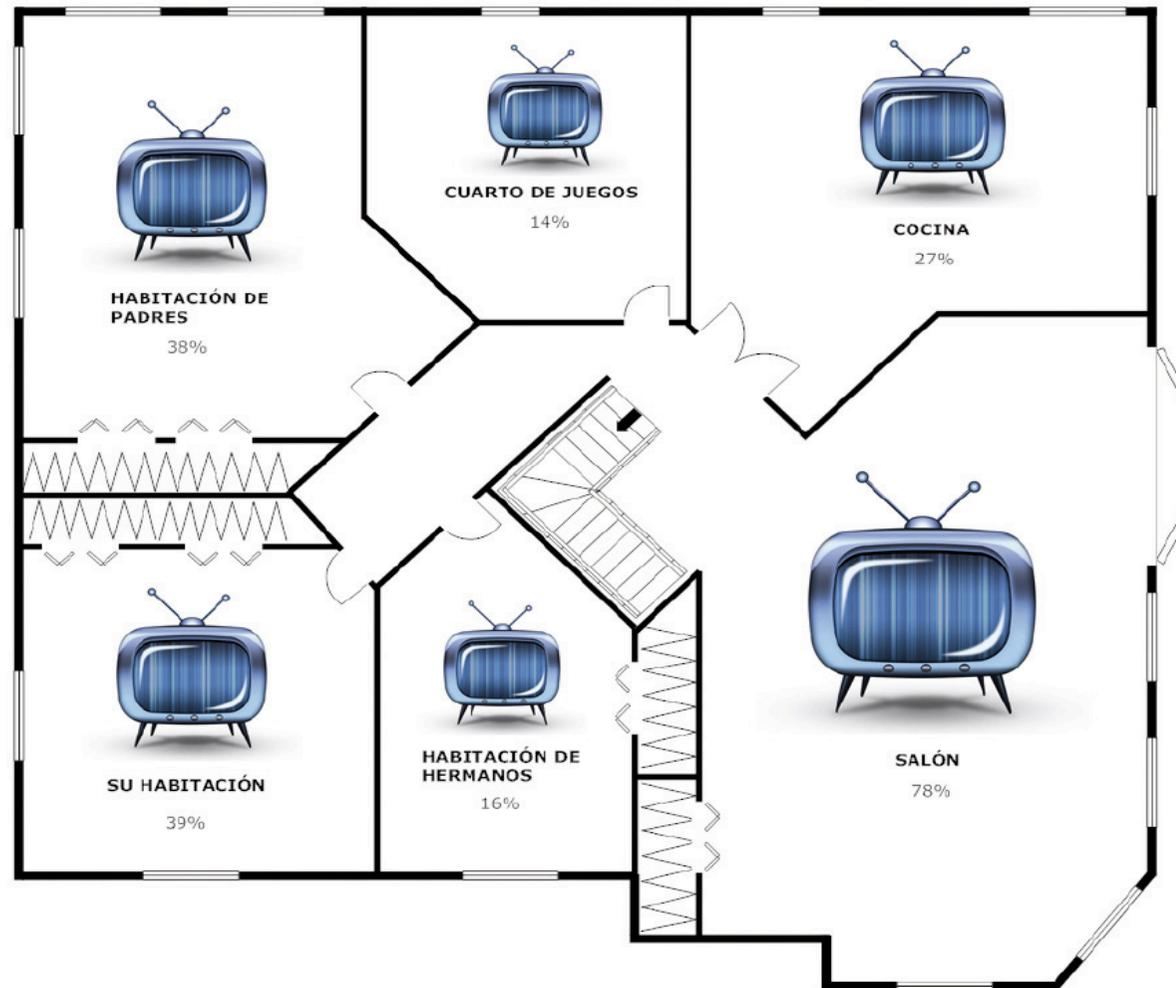


Fuente: Encuesta Generaciones Interactivas en España. Respuestas a las preguntas n.º 7: «¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?». N = 2.287 escolares de 6 a 9 años, y n.º 19: «¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?». N = 8.102 escolares de 10 a 18 años.

# Rasgos configuradores de la Generación Interactiva

## 5. Una generación emancipada

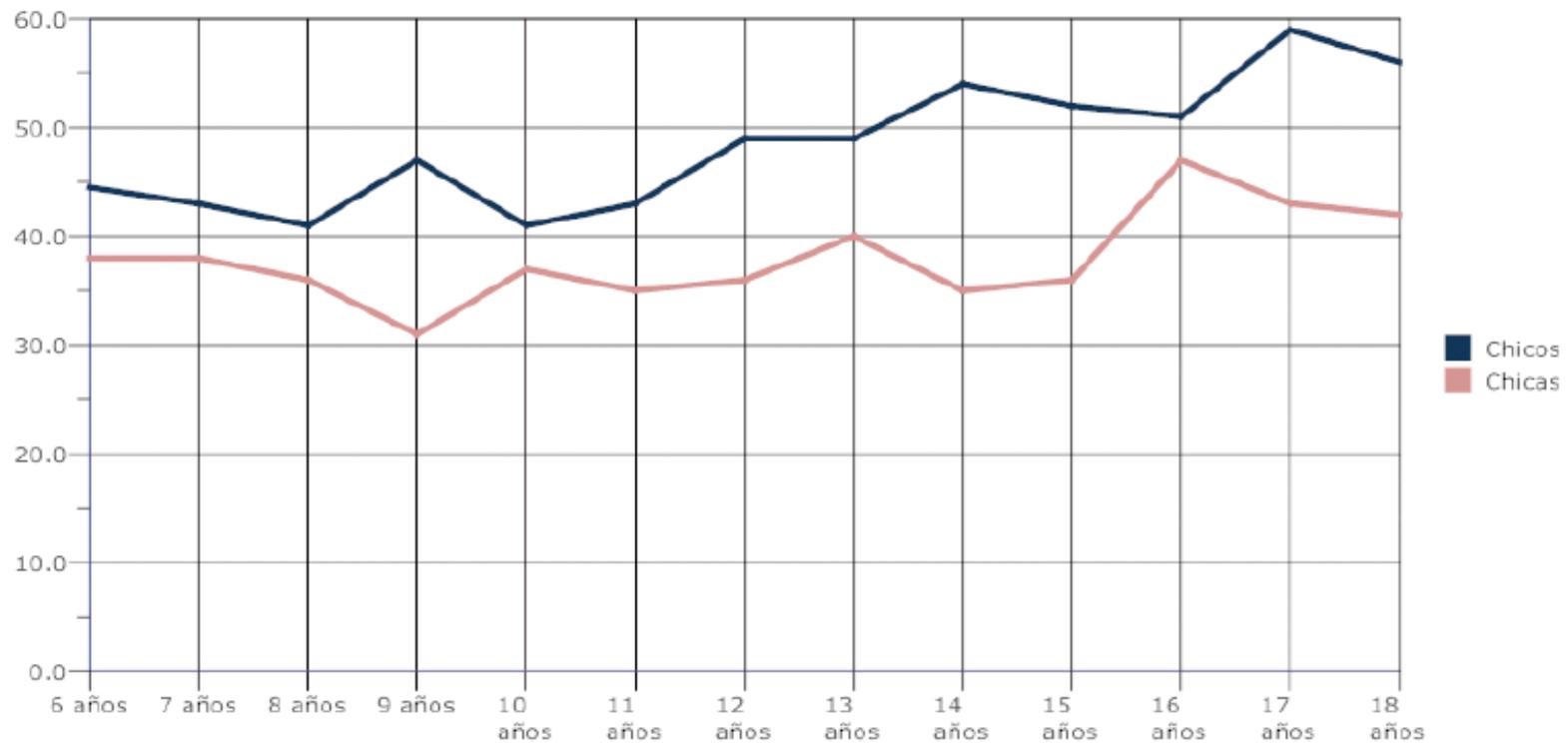
Gráfico 6.2. UBICACIÓN DE LA TELEVISIÓN EN EL HOGAR (POR TIPO DE CUESTIONARIO)



# Rasgos configuradores de la Generación Interactiva

## 5. Una generación emancipada

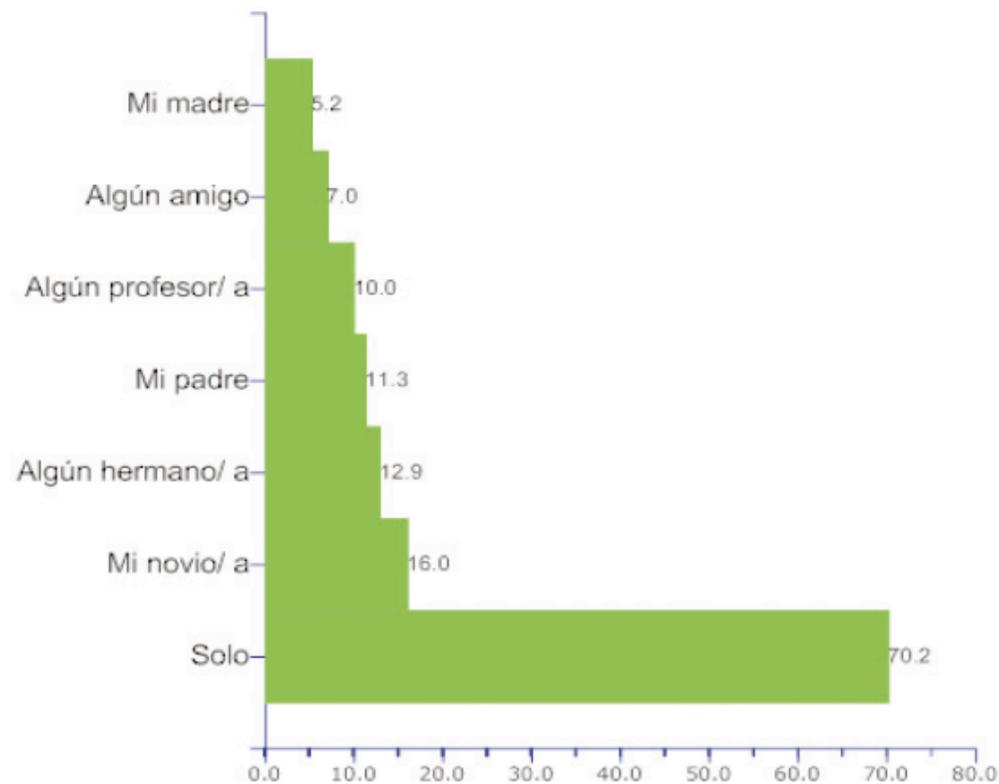
Gráfico 6.3. EVOLUCIÓN POR EDAD DE POSESIÓN DE LA TELEVISIÓN EN LA HABITACIÓN (POR EDAD Y SEXO)



# Rasgos configuradores de la Generación Interactiva

## 6. Una generación autónoma

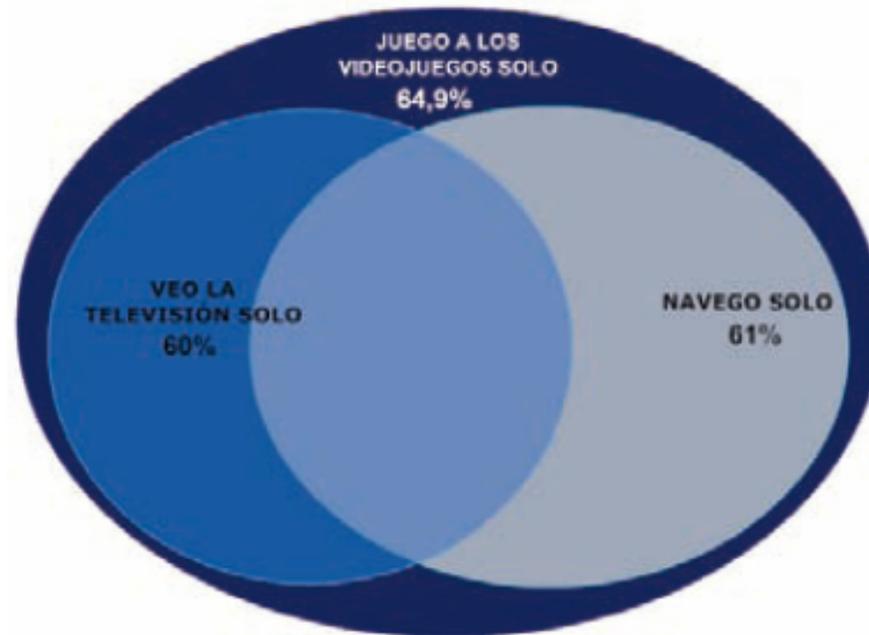
Gráfico 3.27. ¿QUIÉN TE HA ENSEÑADO A MANEJAR INTERNET? (10-18 AÑOS)



# Rasgos configuradores de la Generación Interactiva

## 6. Una generación autónoma.

Gráfico 7.3 SOLEDAD CON LAS PANTALLAS



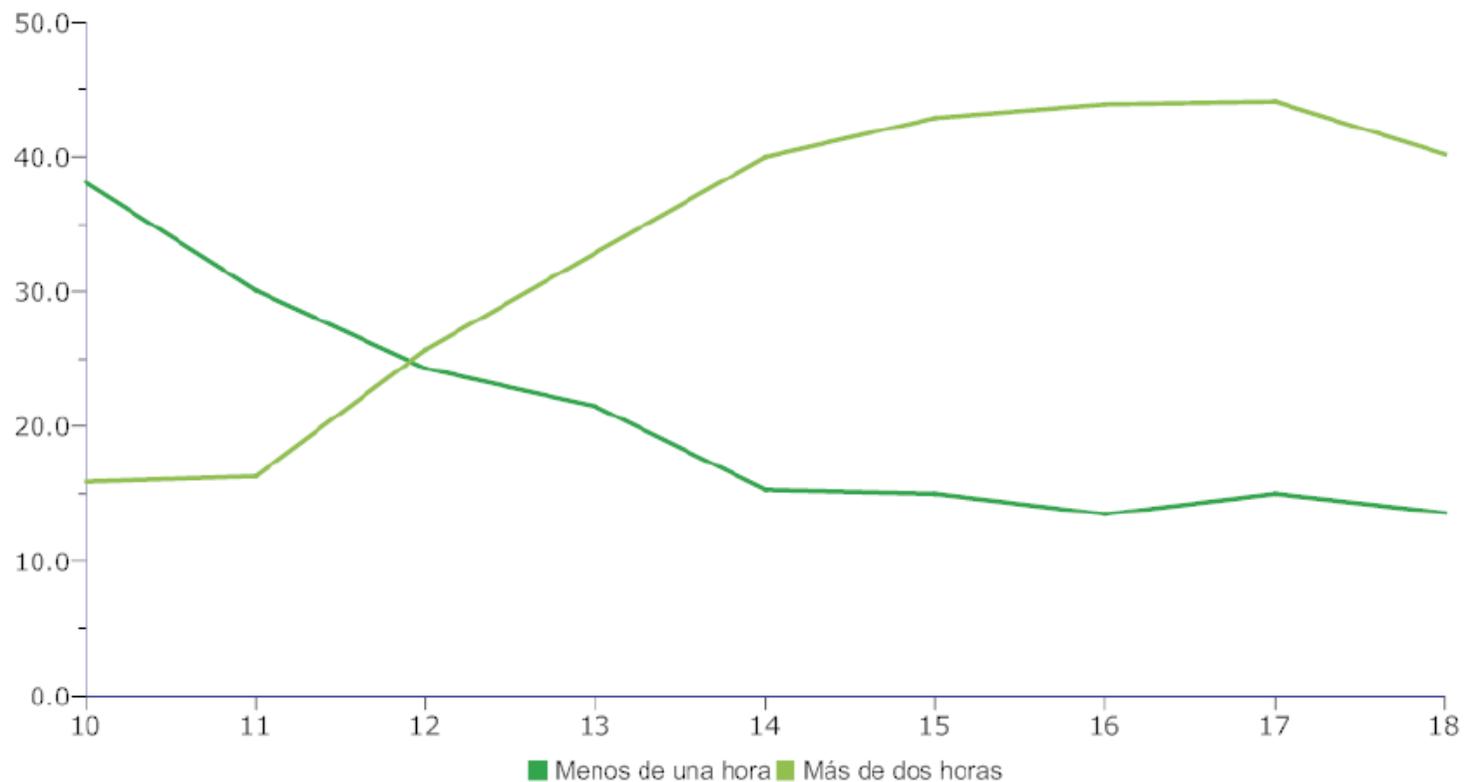
Fuente: Encuesta Generaciones Interactivas en España. Respuestas a las preguntas n.º 26: «La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar...». N = 8.373; n.º 92: «¿Con quién sueles jugar?» N = 5.817, y n.º 105: «Cuando ves la televisión sueles hacerlo...». N = 9.319 escolares de 10 a 18 años.

# Rasgos configuradores de la Generación Interactiva

## 7. Una generación que se divierte en digital

Tiempo **diario** dedicado a navegar en Internet los sábados y domingos: estamos ante el “finde” digital...

Gráfico 3.19. TIEMPO DE CONEXIÓN EN FIN DE SEMANA (10-18 AÑOS)



# Rasgos configuradores de la Generación Interactiva

## 7. Una generación que se divierte en digital

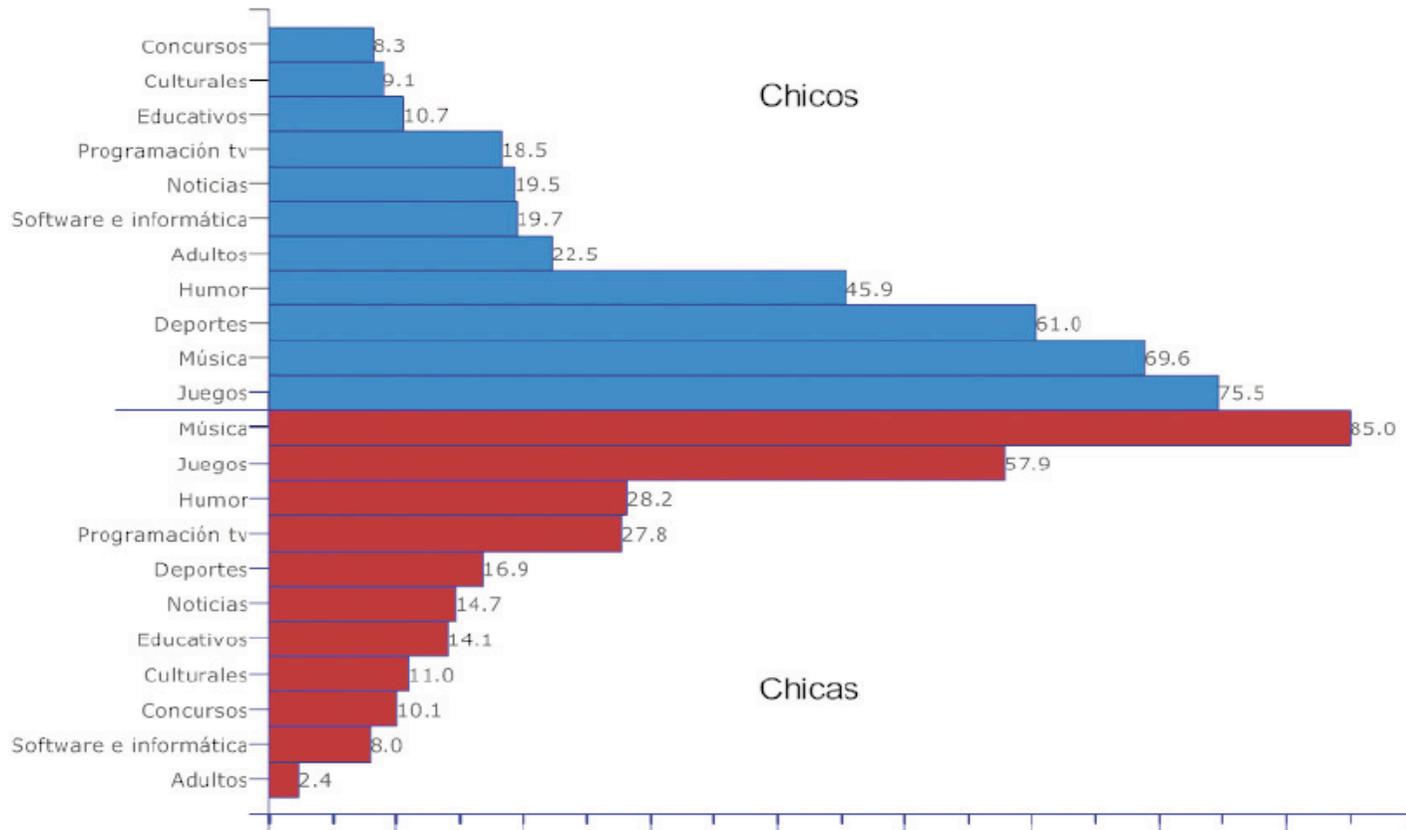
Gráfico 5.4. JUGADORES DE VIDEOJUEGOS O JUEGOS DE ORDENADOR (POR EDAD Y SEXO)



# Rasgos configuradores de la Generación Interactiva

## 8. Una generación orientada a los contenidos

Gráfico 3.49. ACCESO A DIVERSOS CONTENIDOS EN INTERNET (10 -18 AÑOS, POR SEXO)

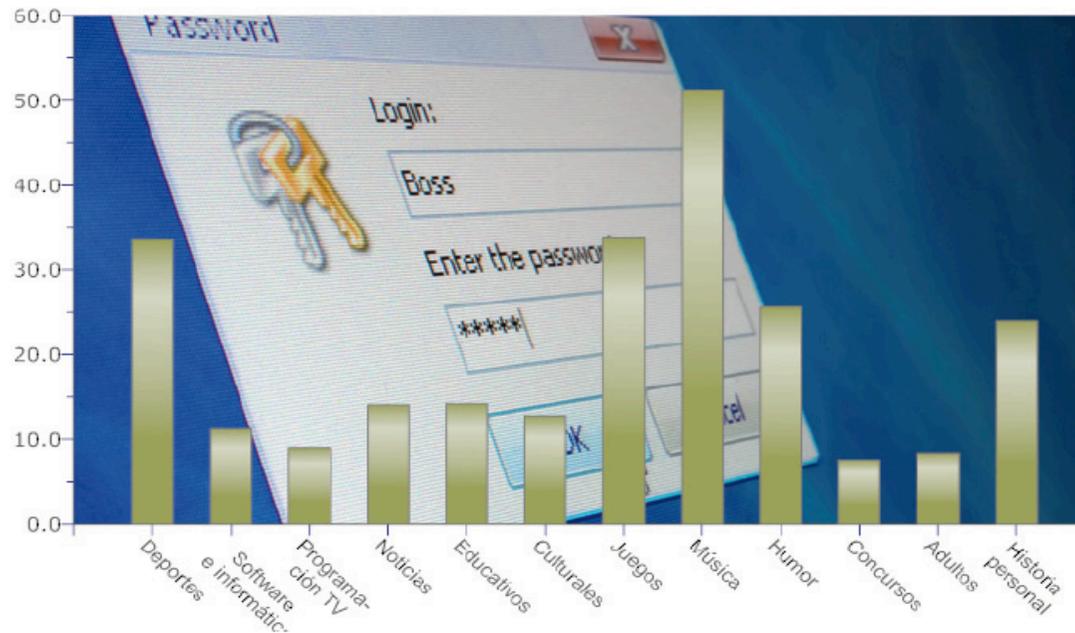


Fuente: Encuesta Generaciones Interactivas en España. Respuestas a las preguntas n.º 30: «Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?». N = 8.373 escolares de 10 a 18 años.

# Rasgos configuradores de la Generación Interactiva

## 8. Una generación orientada a los contenidos

Gráfico 3.57. CONTENIDO DE PÁGINAS WEB Y BLOGS PROPIOS

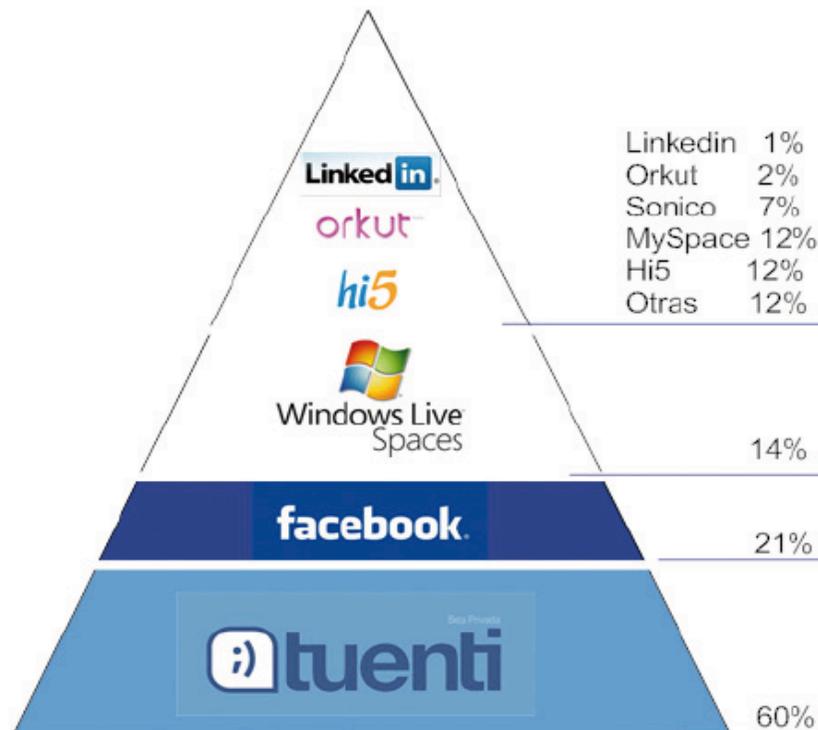


# Rasgos configuradores de la Generación Interactiva

## 9. Una generación social

El 70% accede de forma constante a una o varias redes sociales. La preferida es Tuenti, con un 60%, seguida de Facebook -21%-.

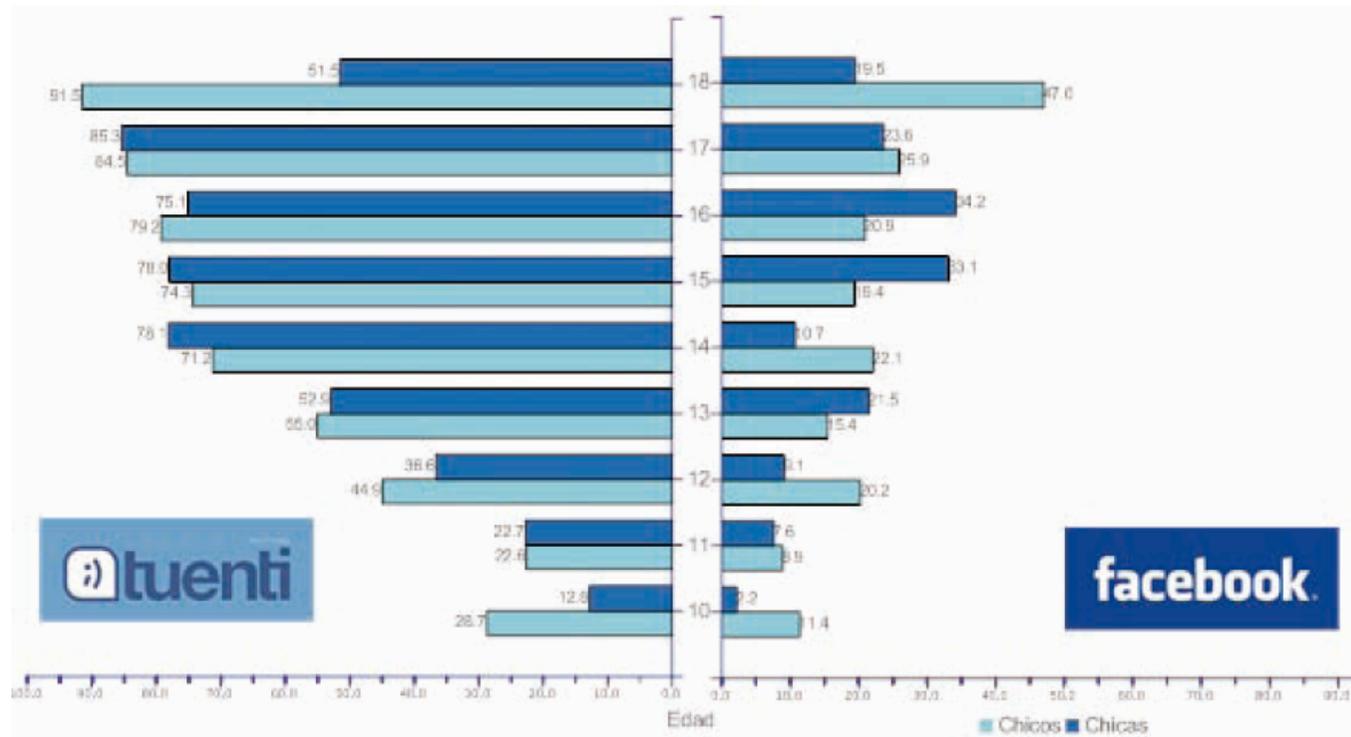
Gráfico 3.40. USUARIOS DE REDES SOCIALES SEGÚN RED SOCIAL (10-18 AÑOS)



# Rasgos configuradores de la Generación Interactiva

## 9. Una generación social

Gráfico 3.42. USUARIOS DE TUENTI Y FACEBOOK (POR EDAD Y SEXO)



# Rasgos configuradores de la Generación Interactiva

## 9. Una generación social

Los chicos ven en las pantallas una forma de corresponder a su necesidad de acción (más uso de videojuegos). Las chicas, sin embargo, prefieren un uso relacional de las pantallas: chatean más, prefieren el celular...

	Chicos	Chicas
Edad	10-18	10-18
Videojuegos.	63%	25%
Celular	27%	65%

Preferencias sobre las pantallas: comparativa chicos y chicas de España (10-18 años).



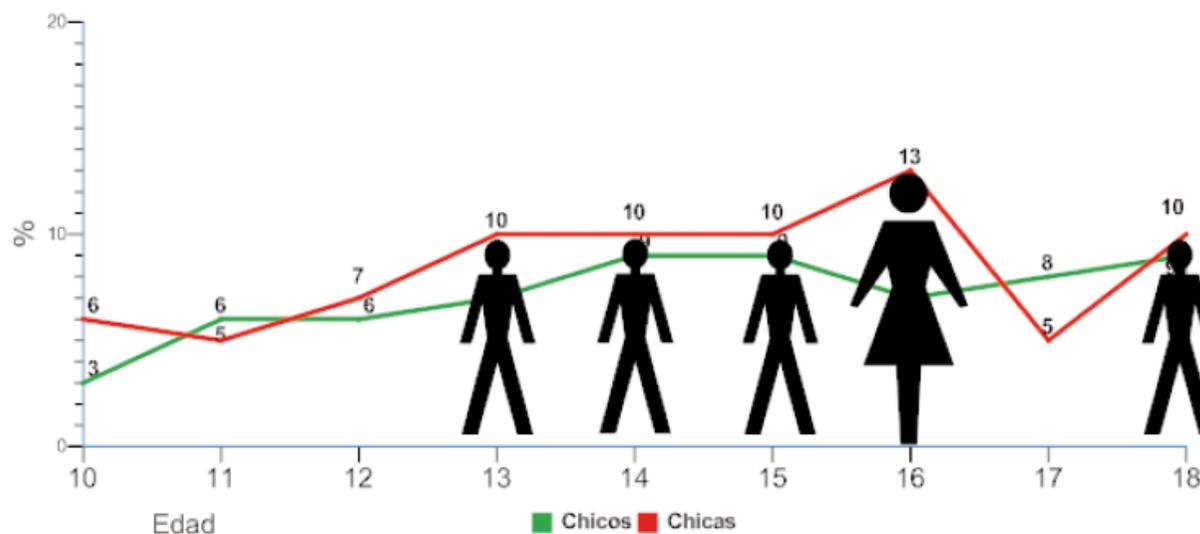
# Riesgos específicos de la Generación Interactiva

## Riesgos específicos de estos nuevos entornos

- **Una generación expuesta a...**
  - **Ciberbullying**
  - **Adicción y dependencia**
  - **Conexión permanente**
  - **Contenidos inadecuados**
  - **Conductas de riesgo**

## Una Generación expuesta a algunos riesgos: *ciberbullying*

Gráfico 3.102. «ALGUIEN ME HA PERJUDICADO A TRAVÉS DE INTERNET (ENVÍO DE FOTOS, VÍDEOS, COMENTARIOS)» (POR EDAD Y SEXO)



Fuente: Encuesta Generaciones Interactivas en España. Respuestas a la pregunta n.º 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.

## Una Generación expuesta a algunos riesgos: *ciberbullying*

Gráfico 4.45. «HE UTILIZADO EL MÓVIL PARA ENVIAR MENSAJES, FOTOS O VÍDEOS OFENSIVOS CONTRA ALGUIEN» (POR ZONA)

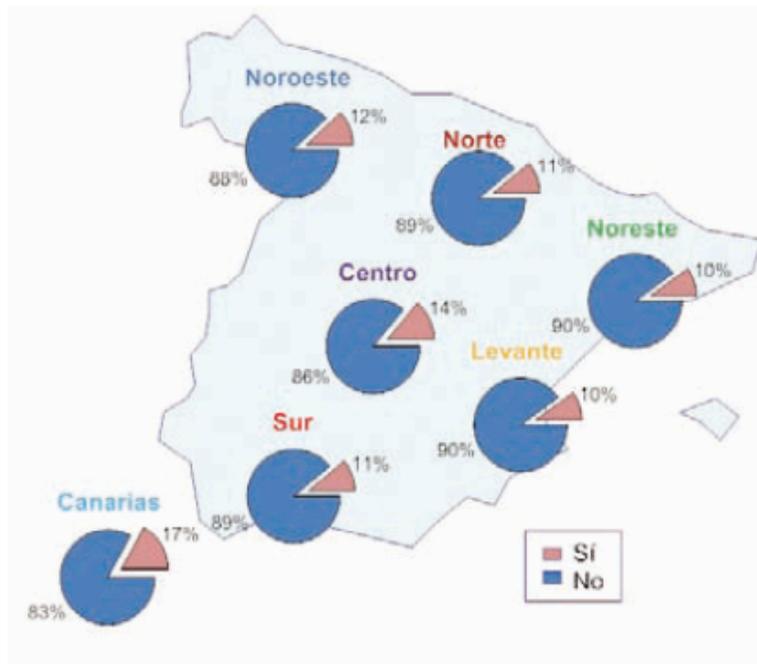
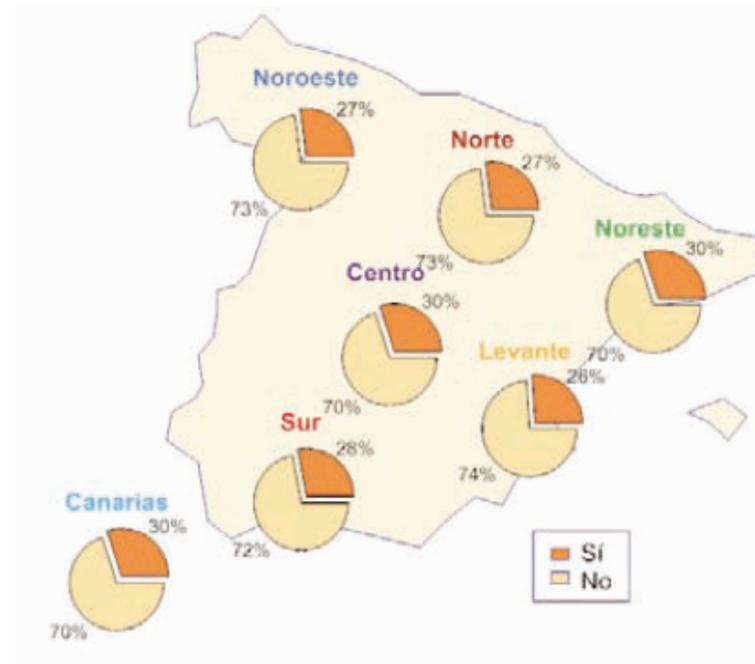


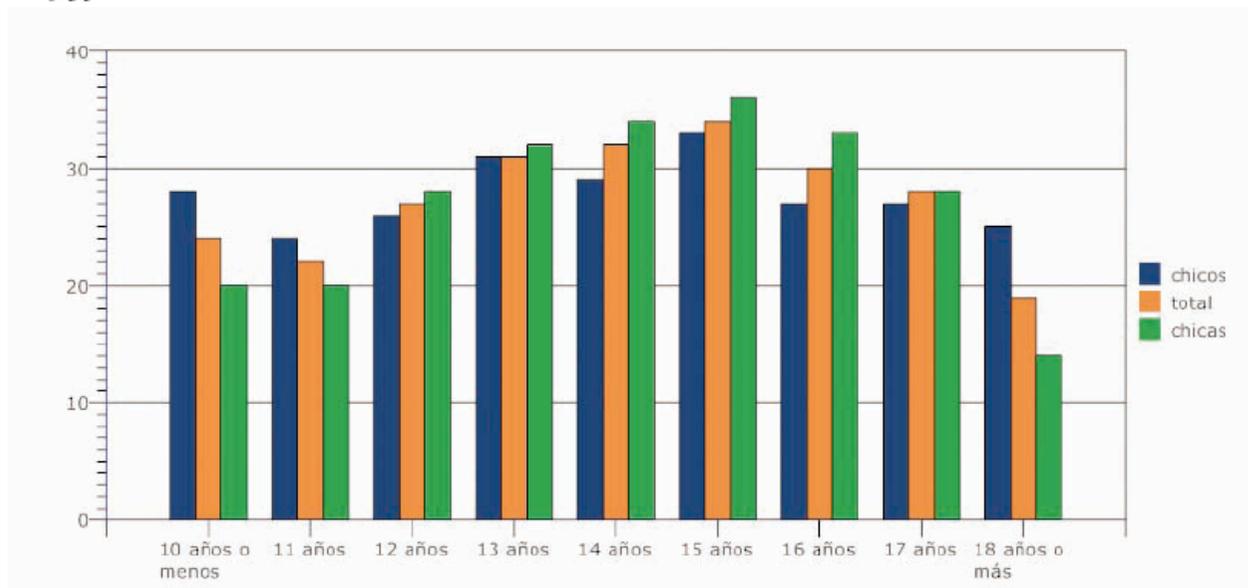
Gráfico 4.46. «CONOZCO A ALGUNA PERSONA QUE ESTÁ ENGANCHADA AL MÓVIL» (POR ZONA)



## 10. Una Generación expuesta a algunos riesgos: *dependencia*

Un número considerable de escolares se pone nervioso o se enfada si no puede acceder a la Red...

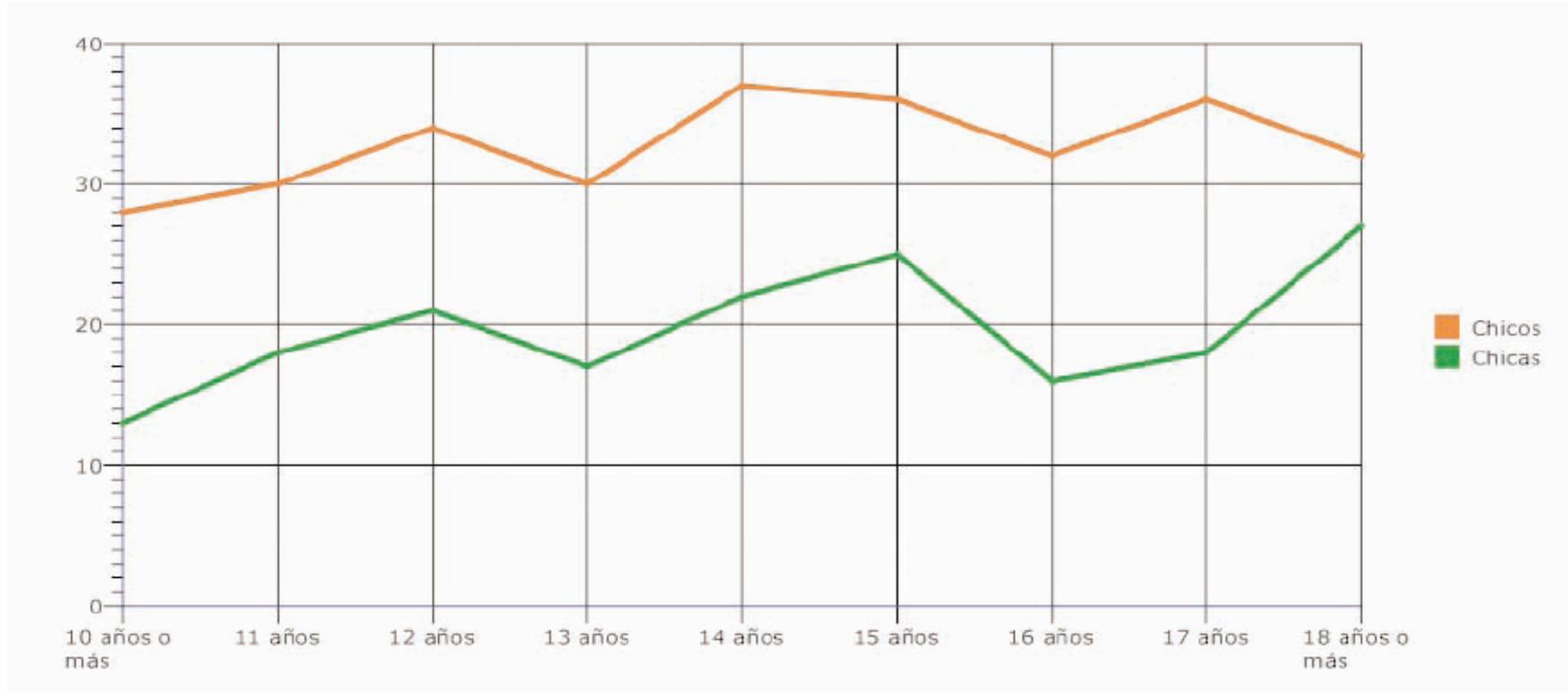
Gráfico 3.95. DEPENDENCIA Y ADICCIÓN A INTERNET



Fuente: Encuesta Generaciones Interactivas en España. Respuestas a la pregunta n.º 44: «¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar». N = 8.373 escolares de 10 a 18 años.

## Una Generación expuesta a algunos riesgos: *dependencia*

Gráfico 5.39. «ESTOY ENGANCHADO A ALGÚN JUEGO O CONOZCO A ALGUNA PERSONA QUE NO PARA DE JUGAR» (POR EDAD Y SEXO)



Fuente: Encuesta Generaciones Interactivas en España. Respuesta a la pregunta n.º 99: «¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)». N = 5.871 escolares de 10 a 18 años.

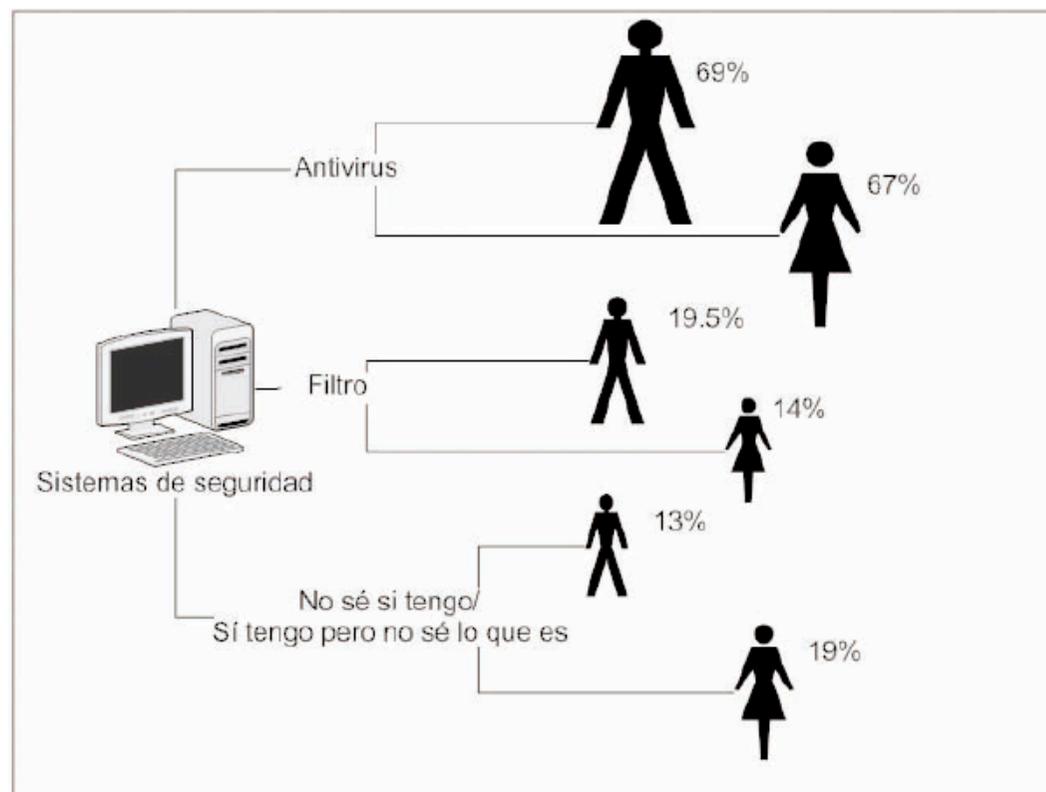
# Una Generación expuesta a algunos riesgos: *permanentemente on*

Gráfico 4.20. MOMENTOS EN LOS QUE EL MÓVIL ESTÁ APAGADO (10-18 AÑOS)



## Una Generación expuesta a algunos riesgos: *¿contenidos inadecuados?*

Gráfico 3.10. POSESIÓN DE SISTEMAS DE PROTECCIÓN EN EL HOGAR (POR SEXO)



## Una Generación expuesta a algunos riesgos: ¿contenidos inadecuados?

Tabla 5.8. POSESIÓN DE VIDEOJUEGOS DE PSP (10-18 AÑOS)

	% de popularidad	PEGI
Pro Evolution Soccer 2008	44	+3
Fifa 08	39	+3
Grand Theft Auto: Vice City Stories	44	+18
Tekken: Dark Resurrection Platinum	31	+16
WWE Smackdown! Vs Raw 2008	32	+16
Final Fantasy VII: Crisis Core	23	+16
Fifa 09	40	+3
Los Simpson. El videojuego	33	+12
God of War: Chains of Olympus	28	+18
Buzz! Concurso de bolsillo	32,50	+10
Ninguno	14,50	

Fuente: Encuesta Generaciones Interactivas en España. Respuesta a la pregunta n.º 73: «¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)». N = 2.731 escolares de 10 a 18 años.

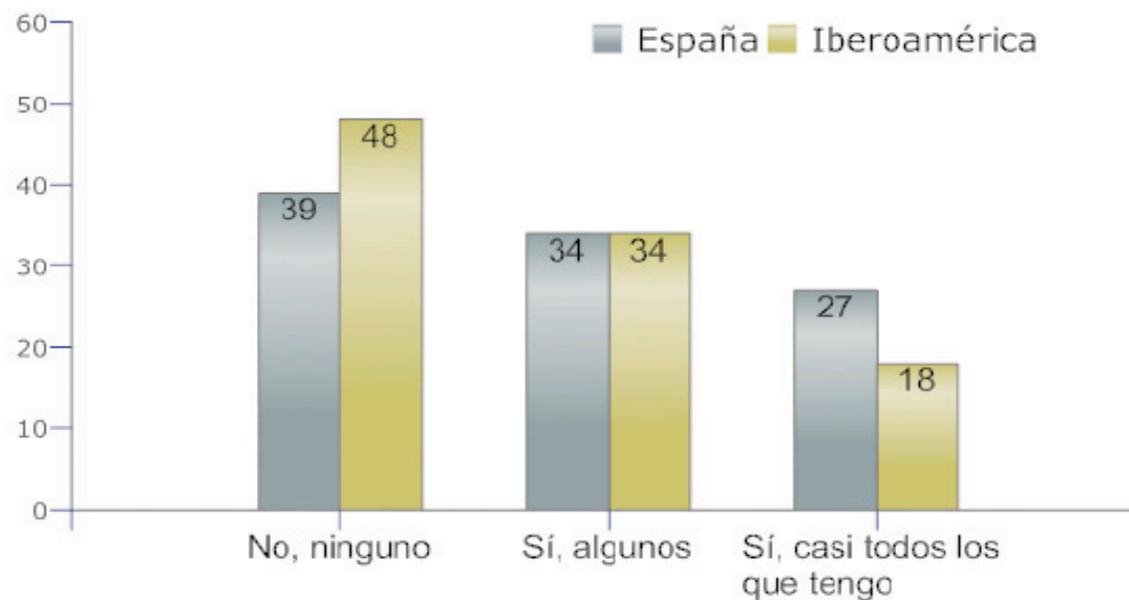
Tabla 5.9. POSESIÓN DE VIDEOJUEGOS DE NINTENDO DS (10-18 AÑOS)

	% de popularidad	PEGI
New Super Mario Bros	60,5	+3
Cocina conmigo	36	+3
Magia en acción	22	+3
42 juegos de siempre	37,5	+12
Brain Training del Dr. Kawashima	55	+3
Mario y Sonic en los JJOO	43	+3
Mario Kart DS	64	+3
Más Brain Training	45	+3
Guitar Hero: on Tour	20	+3
Imagina ser mamá	27	+3
Ninguno	10	

Fuente: Encuesta Generaciones Interactivas en España. Respuesta a la pregunta n.º 83: «¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)». N = 3.509 escolares de 10 a 18 años.

## Una Generación expuesta a algunos riesgos: *corsarios digitales...*

Gráfico 5.21. POSESIÓN DE JUEGOS PIRATEADOS. COMPARACIÓN ENTRE ESPAÑA E IBEROAMÉRICA (10-18 AÑOS)



Fuente: «La Generación Interactiva en Iberoamérica. Niños y adolescentes ante las pantallas», 2008; Encuesta Generaciones Interactivas en España. Respuesta a la pregunta n.º 90: «¿Tienes juegos pirateados?». N = 5.817 escolares de 10 a 18 años.



# Retos y oportunidades

# LA GENERACIÓN INTERACTIVA: RETOS Y OPORTUNIDADES

1. De las pantallas familiares a la pantalla en el bolsillo.
2. Las pantallas como herramienta de cohesión familiar.
3. Amistad real, amistad virtual: hacia una nueva sensibilidad.

# 1. DE LAS PANTALLAS FAMILIARES A LA PANTALLA EN EL BOLSILLO



- El futuro -que ya es presente- en el bolsillo, en una única pantalla.
- Los medios de comunicación abandonan el hogar. Y lo de menos es que sea un teléfono.
- De la mediación tecnológica a la mediación familiar: la tecnología puede ayudarnos a controlar pero no a formar. Estamos más preocupados por proteger el ordenador y no tanto a la persona
- La educación, factor diferencial.

## 2. LAS PANTALLAS, INSTRUMENTO DE COHESIÓN FAMILIAR

### **Riesgos:**

- Exceso de autonomía: navegan y aprenden solos.
- Clara superioridad en el conocimiento tecnológico.
- Riesgo de aislamiento entre los miembros de la familia.
- Gran dependencia tecnológica para muchos ámbitos de su vida.

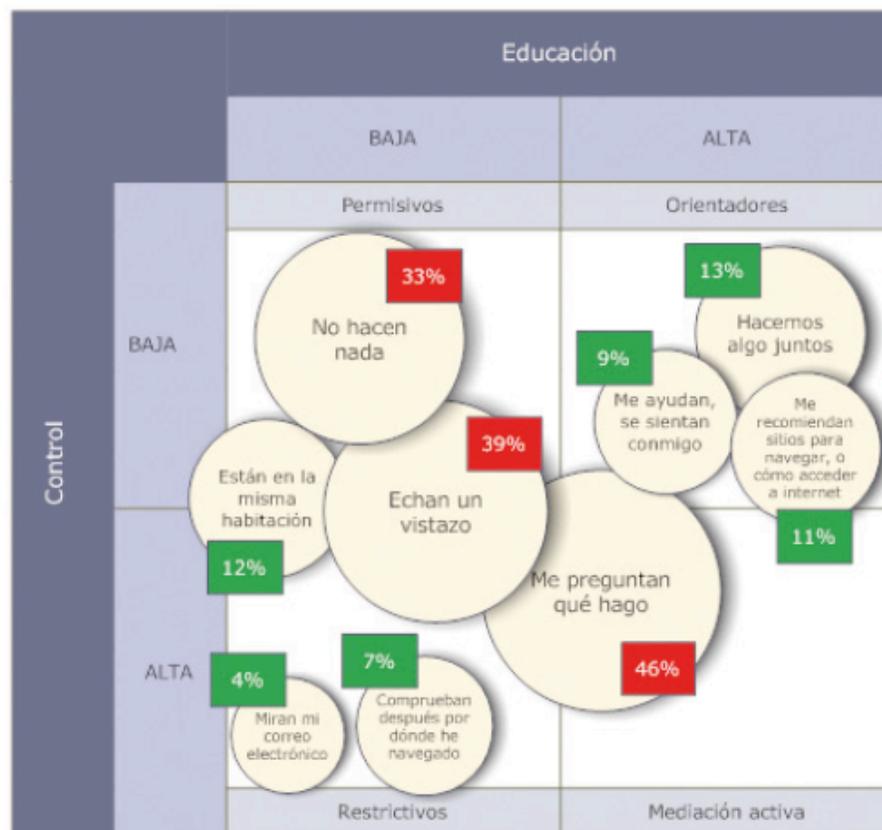
### **Oportunidades:**

- Recuperar tiempos y espacios perdidos.
- Termómetro de buen uso de las pantallas: que realmente sirvan para unirnos a los más cercanos, y no nos alejen de ellos.

## El reto de las familias interactivas.

Aunque queda camino por recorrer, cada vez los padres son más activos en la mediación educativa frente a Internet.

Gráfico 3.86.2 MEDIACIÓN DE LOS PADRES ANTE INTERNET. EDUCADORES FRENTE A CONTROL (10-18 AÑOS)



### 3. AMISTAD REAL, AMISTAD VIRTUAL. HACIA UNA NUEVA SENSIBILIDAD

#### LA BUSQUEDA CONTINUA DE LA AMISTAD

- Las relaciones sociales parten de la realidad, de conocer al otro en profundidad. Ahí surge el respeto a la intimidad propia y ajena.
- Querer conocer a otras personas, buscar una relación social intensa, es propio del ser humano y una necesidad específica de los menores.
- Las redes sociales son una manifestación contemporánea de esta necesidad universal.

The Facebook logo, consisting of the word "facebook" in white lowercase letters on a dark blue rectangular background.The XING logo, featuring the word "XING" in a bold, dark teal font with a yellow double-headed arrow symbol to its right.The tuenti logo, showing a speech bubble icon with a smiley face and the word "tuenti" in a dark blue font, with "Beta Privada" written in smaller text above it.The LinkedIn logo, with the words "Linked in" in a dark blue font, where "in" is inside a white square.The orkut logo, with the word "orkut" in a pink, outlined font, and "beta" in smaller text to its right.The flickr logo, with the word "flickr" in a blue font and "TM" in a smaller font to its right.The skype logo, with the word "skype" in a white font inside a blue, cloud-like shape, and "TM" to its right.The badoo logo, with the word "badoo" in a colorful, rounded font where each letter is a different color.The myspace.com logo, featuring a white icon of three people and the text "myspace.com" in white on a dark blue background, with the tagline "a place for friends" below it.The msn logo, with the word "msn" in a bold blue font and a colorful butterfly icon to its right, and the URL "www.generacionesinteractivas.org" below it.The logo for "Foro generaciones interactivas", featuring a blue abstract shape and the text "Foro generaciones interactivas" below it.

### 3. AMISTAD REAL, AMISTAD VIRTUAL. HACIA UNA NUEVA SENSIBILIDAD

**Sin embargo, hoy**

“la elección misma se presenta como el bien, la novedad se confunde con la belleza y la experiencia subjetiva suplanta a la verdad.”

(Benedicto XVI, Mensaje para la Jornada Mundial de la Comunicación, 2009)

**Es necesario generar UNA NUEVA SENSIBILIDAD...**

### 3. AMISTAD REAL, AMISTAD VIRTUAL. HACIA UNA NUEVA SENSIBILIDAD

## Se hace necesario redescubrir la belleza de la intimidad

- No es una cuestión de control o censura.
- Proteger la intimidad:
  - es una garantía que nos permite ejercitar la libertad y ser dueños de nuestra vida
  - permite desarrollar una personalidad sólida, fundada en quién soy, no en cuántos amigos tengo o en qué piensan de mí
  - es necesario para iniciar cualquier relación interpersonal que exija exclusividad: tengo que tener algo que contarte *sólo a ti* y que sea *sólo nuestro*
  - ayuda a mitigar la curiosidad sobre la vida de los demás
  - evita encontrarse en situaciones de riesgo por difundir mucha información personal

### 3. AMISTAD REAL, AMISTAD VIRTUAL. HACIA UNA NUEVA SENSIBILIDAD

**Para ello hay cuatro virtudes cardinales que renuevan su vigencia**



**Prudencia** (Datos personales, búsqueda de ayuda, amistades virtuales)

**Justicia** (Piratería de contenidos, respeto a la imagen de los demás)

**Fortaleza** (Personalidad real y no virtual)

**Templanza** (Tiempo, descarga de contenidos)

### 3. AMISTAD REAL, AMISTAD VIRTUAL. HACIA UNA NUEVA SENSIBILIDAD

## Una vez más, se trata de crecer en libertad y responsabilidad



*“tu responsabilidad es igual de real en lo virtual”*

- El reto está en convertir la tecnología en actor secundario: lo que importa es cómo te haces, cómo creces usando estas nuevas herramientas.
- Afrontar los nuevos problemas con una referencia real: el respeto por los demás, hacia la propia imagen, hacia la imagen de los demás.

## *Bonus track*



# Los vídeos

- Dónde está Pablo (sobre los dormitorios de adolescentes llenos de tecnología):
  - <http://www.youtube.com/watch?v=iiTXEFKLbmE>
- Campaña *Think before you post*:
  - <http://www.youtube.com/watch?v=2CVNB6EBshY>
  - <http://www.youtube.com/watch?v=SSaabPa2Nxw>

# CONSEJOS

## 1.- Cada cosa en su sitio (“las pantallas son de todos”)

- Evitar los dormitorios multimedia
- Apagar los aparatos cuando no se usen
- Crear un espacio libre de pantallas

## 2.- Protege tu intimidad y la de los demás

- No facilitar información personal
- Las fotografías o videos a terceros han de ser con su consentimiento

## 3.- Conoce con quien te relacionas en el mundo virtual igual que en la vida real

- No agregar a nadie que no conozcamos. Conocer los contactos del messenger del mismo modo que los amigos en la realidad
- No chatear con desconocidos y cuidarse de quedar con ellos

## 4.- Favorece un navegación segura y confortable

- Instalar filtro de contenidos

## 5.- Que la tecnología sirva para acercarse a la familia y a los amigos

- Enseñar a los padres
- Proteger a los hermanos pequeños
- Aconsejar a los amigos



**“El extraordinario potencial de las tecnologías de la comunicación cuando se usan al servicio de los demás se constituyen como un verdadero don para la Humanidad”.**

**Benedicto XVI**



**Foro**  
generaciones  
**interactivas**

Charo Sádaba

[Contacto: csadaba@unav.es](mailto:csadaba@unav.es)

[www.generacionesinteractivas.org](http://www.generacionesinteractivas.org)