



Taller
Soziologikoa

Utilización de las nuevas tecnologías por las mujeres y hombres en Ermua

diciembre 2002

Índice

PRESENTACIÓN	1
1. METODOLOGÍA	3
2. LA POBLACIÓN DE ERMUA Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS	
2.1. Telefonía móvil	7
2.2. Ordenadores	16
2.3. Acceso a Internet	32
3. ESTUDIANTES DE ERMUA Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS	
3.1. Telefonía móvil	40
3.2. Ordenadores	48
3.3. Los videojuegos	56
3.4. Acceso a internet	69
3.5. El chateo	70
4. CONCLUSIONES	72
5. BIBLIOGRAFÍA	87

PRESENTACIÓN

Las relaciones de los seres humanos con la tecnología puede considerarse como un tema antropológico que, a la manera de una gran variable independiente, atraviesa la historia de la humanidad. Los campos de reflexión sobre el asunto son variados. Desde el arte en general hasta las ciencias sociales han hecho del tema gran parte del objeto de sus reflexiones.

En nuestra era de la telemática y de la cultura audiovisual, la cuestión está recibiendo un nuevo y amplio tratamiento, apareciendo posturas opuestas, unas temerosas y de rechazo y otras que se entregan sin reparos, esperando que la solución a todos los problemas venga de lo que se conoce por la sociedad de la información.

Desde la década de los cincuenta el cine de ciencia ficción ha alimentado imaginarios creando cosmologías en torno a la tecnología y su potencial liberador, en unos casos, u opresor en otros.

La más reciente literatura en ciencias sociales ha acuñado el concepto de *cyborg* para dar cuenta de esta mezcla entre lo humano y lo tecnológico y lo ha situado en la contemporaneidad postmoderna para marcar la progresiva desaparición de ese límite (el que separa la tecnología de la naturaleza humana), generando un nuevo tipo de subjetividades y organismos.

También las mujeres se han ido acercando a estas discusiones y propuestas y hablan de *ciberfeminismo*, corriente cultural y artística que a partir de las aportaciones que ha ido haciendo el feminismo desde sus comienzos retoma las que han sido sus preocupaciones y las analiza desde su particular óptica, nueva y creativa, más cercana a las generaciones jóvenes, que viven los viejos problemas en nuevas situaciones sociales.

Por ahora nos acercamos con curiosidad a este nuevo fenómeno social en Ermua, donde ya hace un tiempo se apostó por mejorar las condiciones de vida de las mujeres.

1. METODOLOGÍA

1.- METODOLOGÍA

El presente estudio se estructura en torno a las nuevas tecnologías y la población de Ermua y de cómo esas nuevas tecnologías son utilizadas por las mujeres y los hombres. Se ha hecho un análisis del uso de esas nuevas tecnologías desde una perspectiva de género, pero también entre las generaciones y los diferentes estratos sociales que se estructuran en torno a los niveles de estudios y la ocupación, buscando como todos estos aspectos condicionan o no el acceso a un fenómeno reciente, pero con mucho futuro.

Esta investigación se centra, por una parte, en el acceso de las personas adultas y las y los adolescentes a la sociedad digital, en lo que se refiere a la telefonía móvil y el uso del ordenador considerando especialmente los videojuegos e Internet.

La metodología de estudio ha sido tanto cuantitativa como cualitativa, para la población adulta y la adolescente.

Entre la **población adulta**, se ha aplicado una **encuesta en la calle**, lo que facilita el acceso a los hombres, difíciles de contactar en los domicilios, por sus horarios de trabajo o de ocio. La encuesta ha sido cumplimentada por una muestra de 650 personas de una población de 13.400 de edades comprendidas entre 16 y 65 años, lo que supone un margen de error menor del 0,04 o del 4%.

En esta encuesta se aborda el uso que hacen las personas consultadas sobre el teléfono móvil, el video, las tarjetas de crédito, el ordenador y también Internet.

Se han consultado datos que aporta el EUSTAT sobre lo que denomina la Sociedad de la Información, al objeto de ampliar los conocimientos y tener referencias para comprender un fenómeno social todavía reciente, nuevo para las personas adultas, aunque no tanto para las y los adolescentes, ya que se están socializando en la sociedad de la comunicación y de la información.

Se ha pasado **una encuesta** en los **centros escolares** del municipio (Instituto de Medias Uni Ermua-Eibar, Colegio IES/DBH Ongarai, Ikastola Anaitasuna DBH, Colegio S. Pelayo) en este caso se han recogido 361 cuestionarios, entre un alumnado de 14 a 18 años, lo que supone casi la totalidad del mismo.

El 38% de las chicas y chicos que han cumplimentado la encuesta son del Colegio Ongarai, en igual porcentaje (37%) del Instituto de Medias Uni-Ermua, el 17% de la Ikastola Anaitasuna y el 8% del Colegio San Pelayo.

Entre el alumnado que ha respondido a las encuestas ha resultado que un 51% son chicas y un 49% chicos. Por edades, casi la tercera parte tienen 15 años, en igual proporción, un 20% están en las edades extremas, de 13 a 14 años y el otro grupo, 18 y más, el 15% tiene 16 años y por último un 13% es de 17 años.

Respecto al modelo lingüístico, el 46% acuden al modelo A, el 31% al B y el 23% al D.

La gran mayoría de las alumnas y alumnos que han participado en esta investigación han nacido en Ermua, de 359 únicamente 21 han venido de otras localidades, la mitad de otros municipios del Estado español, sobre todo de Galicia y el resto de Marruecos y países Latinoamericanos. Es decir hay un 3% que procede de algún país extranjero.

No obstante la mayoría de estas y estos adolescentes han pasado la mayor parte de su vida en el municipio, las tres cuartas partes lleva ya más de diez años en Ermua.

En cuanto al estatus social de sus familias, considerando la profesión del padre, la mayoría, el 67% pertenece a una familia de clase trabajadora, siendo el padre un trabajador cualificado y el 6% no cualificado, en un 14% de los casos el padre trabaja como autónomo, fundamentalmente en el gremio de la construcción, el transporte... un 7% de los padres ejercen una profesión que exige una carrera universitaria de grado medio o superior (profesores, funcionarios...) y un 6% está desempleado o es un pensionista.

El 54% de las madres son amas de casa a tiempo completo, es decir no tienen un trabajo fuera del hogar, el 26% tienen un empleo como trabajadoras cualificadas, un 8% está al frente de un comercio o un pequeño negocio y en igual porcentaje, realiza un trabajo no cualificado y por último un 4% ejercen una profesión que exige una carrera universitaria, superior o media (profesora, funcionaria...).

Observando esta situación desde el punto de vista de los ingresos económicos, tenemos que un 53% pertenecen a familias con un solo ingreso, el 47% tienen dobles ingresos, ya tanto el padre como la madre ejercen un trabajo remunerado y únicamente han aparecido un par de casos donde ambos progenitores ejerzan una profesión que exija una carrera.

En la medida en que las y los adolescentes invierten parte de su tiempo libre en los juegos de ordenador, se ha puesto especial interés en el contenido de los **videojuegos** con el objetivo de saber cuales son los valores, modelos y referentes que transmiten, para lo que se han utilizado algunos de estos y se ha consultado bibliografía acerca del tema.

Así mismo se ha pedido opinión a personas conocedoras de los videojuegos, bien por ser jugadoras expertas, o estar al frente de negocios de venta o ciberespacios.

El **aspecto cualitativo** se ha abordado por medio de **dos grupos de discusión**.

Al **grupo de discusión de mujeres** asistieron cinco mujeres de edades comprendidas entre 50 y 65 años, amas de casa a tiempo completo, que todavía tienen en su casa a sus maridos, hijas e hijos y que acuden a un centro de formación para mujeres adultas para compensar los déficits académicos que tuvieron cuando estaban en edades escolares.

Todas ellas menos una contaban con teléfono móvil y tenían ordenador en su casa y conexión a Internet, que ellas no utilizaban pero sí sus hijos e hijas jóvenes.

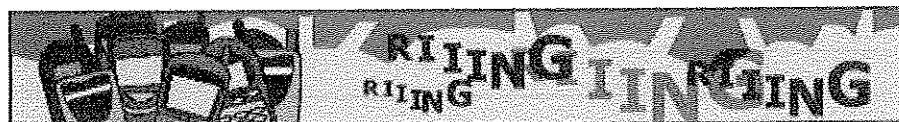
El **grupo de adolescentes**, pertenecientes al alumnado de los centros escolares del municipio, estuvo formado por cuatro chicos y dos chicas de edades comprendidas entre 15 a 17 años.

Tanto las chicas como tres chicos tenían móvil, uno de los chicos no contaban con este dispositivo y manifestaba una fuerte oposición al mismo. Por el contrario chicas y chicos contaban con ordenador en sus hogares.

Las aportaciones recogidas en uno y otro grupo han servido para ampliar el conocimiento y los datos aportados por las encuestas, para tener una visión más completa en lo que se refiere a las nuevas tecnologías y cómo la población de Ermua se relaciona con ellas.

2. LA POBLACIÓN DE ERMUA Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

2. LA POBLACIÓN DE ERMUA Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS



2.1. Telefonía móvil

El teléfono móvil es un medio de comunicación muy extendido entre la población adulta de Ermua, así el 79% de las personas consultadas, en edades comprendidas entre 16 y 68 años, contaba con un móvil. Entre mujeres y hombres en conjunto no hay grandes diferencias, si bien la edad influye, como se verá posteriormente.

El acceso a la telefonía móvil, pese a ser un fenómeno reciente ha crecido notablemente. En el Estado español, en los ocho años que lleva en el mercado, es decir desde mediados de los años 90, se han vendido un gran número de móviles, en septiembre del 2002 había 30 millones de personas que lo utilizaban¹.

Según el Euskobarómetro en el segundo trimestre del año 2000 en Finlandia el 80% de la población contaba con un teléfono personal, el 73% en Italia y el 71% en Dinamarca y la media europea se situaba en 55% mientras que en la Comunidad Autónoma de Euskadi, (C.A.E.) en aquellas fechas el 48,2% de las personas tenían teléfono móvil, seis meses más tarde aquí el porcentaje había subido a 65,3%².

¹ La Vanguardia digital 9-9-2002. Ver en Internet

² EUSTAT, Sociedad de la Información: *Euskadi 2000*. EUSTAT, Vitoria-Gasteiz, 2001. Pág.23

Según la *Encuesta sobre la Sociedad de la Información (ESI)* que realiza el EUSTAT de forma periódica, en el cuarto trimestre del 2001, tres de cada cuatro personas ya disponían de móvil en el ámbito familiar, un 15% más que un año antes, aunque el mayor crecimiento se dio en el año 2000.

Como se ve, en muy poco tiempo las cifras cambian mucho, así en la C.A.E. en el año 2000 cada seis meses había 49.200 personas que adquirían este aparato.

A la vista de la presión publicitaria que hacen las compañías de telefonía pocas personas van a quedar sin un móvil, así que ya se habla de renovación y puede llegarse al teléfono móvil de usar y tirar.

Las empresas de telefonía móvil ofertan cada vez más innovaciones como son el menor tamaño, menor peso, ampliar las horas de conversación y de espera, el videotelefono, la memoria para marcado rápido o ultrarrápido, programadores de melodías para el timbre de llamada, envío y recepción de mensajes cortos y fax, sistema de vibración y agenda, reloj y lista de tareas, posibilidades de conectarse al ordenador y a Internet.³

Todas estas mejoras en sus inicios tienen un precio alto y se perciben como innecesarias para la mayoría de la población, pero progresivamente baja el precio y se extienden entre un grupo de personas más amplio.

Sobre la necesidad o no de este artilugio, para las personas que lo tienen creen que ellas si que lo precisan pero no así el resto, dicen así las mujeres que participaron en el grupo de discusión que se llevó a cabo en relación a este tema: “*Yo lo que no lo veo bien es para los chavales, unos chavales con 14 ó 15 años, todo el día con el teléfono...*” y refuerza esta otra “*Sí, y mi nieta también lleva con 13. Pero no lo usa mucho, le ponen a caldo...*” y le contesta esta otra “*¡Ah!, no, no. Pero hay muchos niños que sí que lo usan muchísimo...*”

³ CENTURIÓN J.L., *Diccionario de las nuevas tecnologías*. Ed. Acento. Pág. 81.

Gráfico 1. Tenencia de teléfono móvil por edad y sexo

	Mujeres	Hombres	Total
Menos de 25 años	95%	85%	89%
De 25 a 34 años	88%	85%	86%
De 35 a 44 años	77%	69%	74%
45 y más	59%	68%	63%

Si bien en el conjunto de la población, el sexo no influye mucho a la hora de contar con este elemento, la edad tiene mayor incidencia, sobre todo si se consideran los extremos de edad. Así el 89% de quienes tienen desde 16 años hasta menos de 25 cuentan con un teléfono personal, porcentaje que baja al 63% si tienen 45 años y más. En el grupo que tiene menos de 25 años **el 95% de las chicas y 85% de los chicos** disponen de un móvil.

En el intervalo de edad que va de 25 a 34 años el porcentaje es de 86%. Por sexos, **las jóvenes** tenían móvil en un porcentaje de **88%** y **los jóvenes** de esta edad un **85%**, es decir casi en la misma proporción.

En el grupo de 35 a 44 años casi las tres cuartas partes (74%) de las personas encuestadas contaban con un móvil el **77% de mujeres** cuentan con un móvil, el porcentaje de los **hombres es del 69%**.

Un 63% de las persona mayores de 45 años de Ermua tenía móvil, a partir de esta edad la tendencia se invierte y los hombres tienen móvil en mayor proporción que las mujeres, el **59% de las mujeres** y el **68% entre los hombres**. Pero a partir de los 55 años el porcentaje baja al 38%, **32% de las mujeres** y **47% de los hombres** y se han encontrado muy pocas personas de 60 años y más con teléfono móvil.

Resumiendo, puede decirse que en la juventud las mujeres acceden al móvil con mayor facilidad que los hombres, mientras que en edades maduras son estos los que cuentan en mayor medida con este instrumento.

Según la *ESI* de septiembre del año 2002, las personas que viven solas, que son preferentemente mujeres de edad avanzada, únicamente el 34% disponían de móvil, porcentaje que en el caso de las familias con hijas o hijos subía al 90%.

Como se ha observado en el grupo de discusión en algunas de las familias tienen móvil casi todos los miembros de la misma. De hecho se entiende como una forma de mantener una comunicación permanente, sin obstáculos entre el grupo familiar, dice así una de las participantes “*Yo, para mí, es muy bueno en el tema de que... si yo estoy preocupada por alguno que no viene...*” o recalca esta otra, “*Si sales fuera, lo primero que haces, marcas el móvil*”.

Hay autores que interpretan cómo la telefonía móvil en vez de servir para comunicarse con sectores más amplios, como en vez de abrirse al mundo, como podría pensarse, se refuerzan los lazos familiares y cercanos, ya que en muchos casos las llamadas se hacen entre personas cercanas, familiares y amistades.

No obstante, incluso entre las personas que viven en solitario, como se ha dicho, mujeres mayores sobre todo, en el cuarto trimestre del año 2000 el porcentaje de este tipo de hogares con telefonía móvil era de 23% y casi dos años más tarde, el porcentaje subió a 34%.

Efectivamente la edad es una barrera difícil de franquear para la mayoría de las personas ante las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información, si bien sorprende cómo incluso en edades tardías hay muchas personas que lo han incorporado fácilmente a su vida cotidiana.

En el grupo de discusión que se hizo con mujeres todas ellas mayores de 50 años, de cinco de las asistentes, cuatro disponían de móvil. Se expresaban así “*Ay! para mí es una cosa muy buena*” y otra decía “*Ahora yo lo veo superútil*” o “*Yo tengo mi móvil para ir de vacaciones. Lo demás no lo uso para nada*”.

También puede apreciarse un deseo de control de las hijas e hijos y una forma de frenar la ansiedad ante situaciones que se presentan como inquietantes, cuenta así esta mujer ante un viaje de su hijo: “*Este mío se marchó a Burgos, y digo: “¿y no te da nada irte con este tiempo hasta Burgos?”, “Ama, que...”, “Vale.” Pues a las once de la mañana, se fue a las ocho, para las once ya le estaba llamando yo. Estaba limpiando la cocina, me bajé de la escalera, cogí el móvil, digo: “¿Por dónde vas?”.*

La posibilidad de hacer inmediatamente lo que se piensa, sin esperar es un valor importante cuando está en juego la comunicación. Decía un anuncio de telefonía móvil. “*Lo importante es poder hablar*”.

El éxito de este recurso también está en el precio, que aunque todas las personas consideran que no es tan barato, al fin lo priorizan sobre otros consumos. A esto hay que añadir la facilidad en el manejo, incluso personas de edad avanzada han conseguido familiarizarse con él.

Gráfico 2. Tenencia de teléfono móvil por nivel de estudios y sexo

	Mujeres	Hombres	Total
Universitarios superiores	92%	89%	90%
Universitarios medios	87%	81%	84%
Formación Profesional	89%	85%	86%
Primarios	68%	73%	71%

El **nivel de instrucción**, muy relacionado con la edad, así las generaciones más jóvenes han tenido más oportunidades para acceder a una formación académica superior, no influye mucho en el uso del teléfono móvil, aunque se pasa de nueve de cada diez entre quienes han hecho estudios universitarios a siete de cada diez si únicamente han finalizado la primaria, pero en este caso coincide que son personas de edad más avanzada.

Como se ha dicho, **nueve de cada diez** personas (90%) con **estudios universitarios** tienen móvil, en este caso, prácticamente no hay diferencias entre mujeres y hombres, el 92% de las universitarias cuentan con este artílugo y el 89% de los universitarios.

El **86%** de quienes tienen **formación profesional** disponen de un móvil y tampoco hay grandes diferencias entre los sexos, un 89% de las mujeres con estudios profesionales lo tiene y el 85% de los hombres.

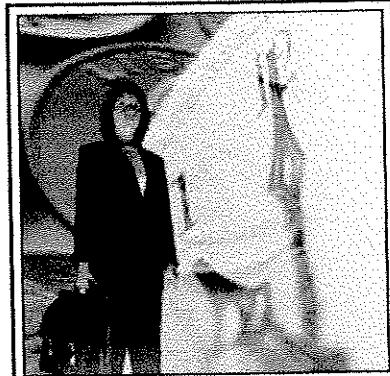
También tienen teléfono personal el **84%** de quienes han realizado **estudios universitarios de grado medio** y tampoco hay grandes diferencias, el 87% de las mujeres con este nivel académico lo tienen y el 81% de los hombres.

El 71% de personas con **estudios primarios** también tiene su móvil, y en este grupo es en el que por el contrario hay más hombres que mujeres con móvil, el 73% de estos y 68% entre las mujeres.

Gráfico 3. Tenencia de teléfono móvil por ocupación y sexo

	Mujeres	Hombres	Total
Profesionales de carrera	84%	89%	88%
Personas con autoempleo	75%	88%	86%
Personas con trabajo cualificado	88%	78%	81%
Buscando empleo	77%	72%	75%
Amas de casa	62%		62%

También la **ocupación de las personas** condiciona el acceso a la telefonía móvil. El 88% de las personas que desempeñan una profesión relacionada con una carrera universitaria cuentan con este recurso, no habiendo apenas diferencia por sexos, **los hombres profesionales en el 89% y las profesionales el 84%**.

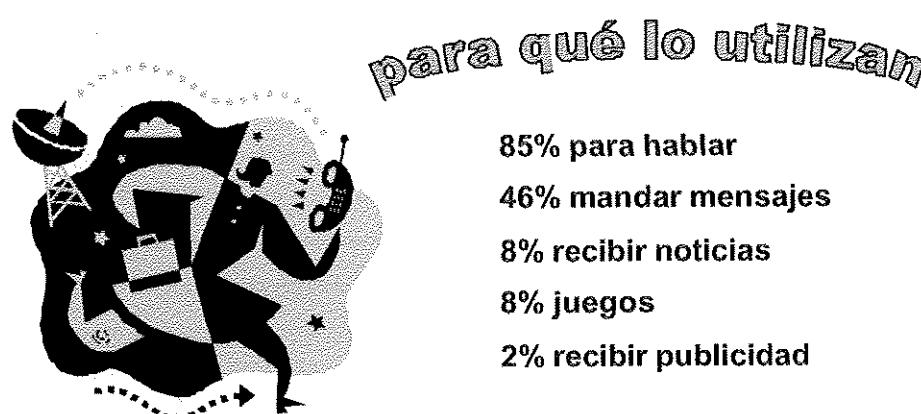


El 86% entre quienes regentan un **negocio propio** o autoempleo, en este caso la diferencia por sexos es mayor, un **88% de los hombres** autoempleados tienen móvil, mientras que el porcentaje baja a **75%** entre las **mujeres**, si bien en estos casos el móvil parece muy conveniente para no perder ninguna ocasión de conseguir un encargo o trabajo o estar en comunicación con su clientela.

No obstante, al teléfono móvil ya no se le adjudican los atributos que tuvo en el origen, símbolo de estatus económico o instrumento de trabajo, así el **81% de las personas asalariadas con un empleo cualificado tienen un móvil**, 88% entre las mujeres y 78% entre los hombres.

Entre las personas que buscan un empleo el 75% cuenta con un móvil, aunque en este caso puede pensarse que es muy conveniente para no perder ninguna oportunidad si les ofrecen un trabajo, como entre quienes tienen su propio empleo y el **77% de las mujeres desempleadas** cuentan con este recurso y el **72% de los desempleados**.

También tienen móvil el 62% de las amas de casa a tiempo completo.



La mayoría utiliza su teléfono móvil para hablar (85%) en la medida que está tan generalizada esta respuesta no hay diferencias en razón del sexo, ni de la edad, ni del nivel de instrucción ya que hablar es la aplicación más común y mayoritaria que se le hace a un móvil.

En el grupo de discusión una de las asistentes contaba así su relación con el móvil “*Yo, simplemente, marco, y luego me tienen mis hijas metido el teléfono, que solamente tengo que darle, eso ya sí sé. Buscarlo, el número de cada uno, y, simplemente, descolgar y colgar, y nada más. El mensaje, estoy aprendiendo a leerlo*”. Y dice otra “*Yo ahí no llego...*” y otra informa de que “*Yo sí, porque tengo unos amigos en... allí en Torrevieja, que me mandan, por la mañana que vamos a algún sitio, y digo yo... ¿qué?... suena el teléfono, lo cojo... dice ¿y qué?, ah, un mensaje, y yo no lo sé leer. Agarro y tikitkitki, me senté y, hasta que no lo leí...*”

En segundo lugar, el **46% manda mensajes**, (SMS o short message service, servicio ofrecido por la telefonía móvil, mediante el que pueden enviarse mensajes cortos alfanuméricos, cuenta con 160 caracteres).

Según una noticia del diario el Mundo, en el año 2001 las operadoras se embolsaron 71.000 millones de pesetas gracias a esta modalidad de servicio de telefonía móvil y las cifras no dejaban de crecer.

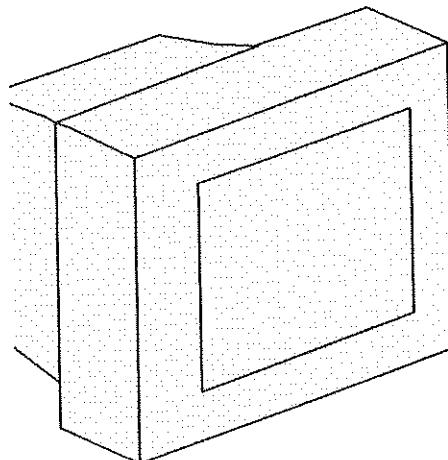
En estos mensajes aparecen desde consejos para dejar de fumar, resultados de fútbol, citas, noticias de bolsa... los mensajes cortos se han erigido como uno de los fenómenos de la telefonía móvil, con unos resultados tales que sorprendieron a las propias operadoras.

El perfil de las personas que optan por este sistema es: mujeres, jóvenes, con estudios más que primarios y que están todavía estudiando.

Muy pocas personas mayores de 45 años han dicho que envíen mensajes con su móvil, pero cuando son jóvenes sobre todo menores de 25 años, las tres cuartas partes han dicho que suelen utilizar ese sistema y cuando tienen entre 25 y 34 años el porcentaje es del 50%.

El resto de las posibilidades como **utilizar los juegos, recibir noticias, o recibir publicidad** son muy pocas las personas que las han citado y preferentemente han sido menores de 34 años, entre las personas de más edad casi no ha habido respuestas en este sentido.

Vídeo y tarjetas de crédito



El 90% de la personas consultadas tienen video y quienes carecen del mismo son preferentemente las personas de edad avanzada.

Únicamente un 7% reconoce que tiene dificultades en su uso. Las mujeres triplican a los hombres y también son las personas de más de 45 años las que en mayor medida se refieren a estas dificultades.

El 85% de las personas adultas de Ermua utilizan tarjetas de crédito no habiendo diferencia prácticamente entre mujeres y hombres y son las personas de mas edad y con estudios primarios quienes en mayor medida no usan tarjetas de crédito para sus transacciones económicas

2.2. Ordenadores

Desde la década de los sesenta cuando se introdujo en nuestro entorno social el primer televisor, se ha asistido a una revolución mediática e informática que nos ha trasladado de la sociedad industrial a la sociedad de la información y la comunicación.

El carácter innovador que ha supuesto la telemática está dado por la introducción de este recurso al ámbito del hogar, así como por su potencialidad productiva a la vez que lúdica.

Es a partir de mediados de los años setenta cuando el ordenador personal empieza a extenderse y abaratarse y aunque se predicen grandes cambios para las personas e incluso para la calidad de vida, como por ejemplo el teletrabajo, esto no ha tenido tanto impacto como se esperaba.

Pero efectivamente en otros aspectos sociales se vislumbran cambios importantes, sobre todo para la comunicación (por medio del e-mail, del chateo, los foros...) y el acceso a la información vía Internet o en el disfrute del ocio ya que el ordenador aporta grandes posibilidades para ocupar el tiempo libre al ser una herramienta que ofrece muchos recursos para desarrollar la creatividad, el juego, etc...

Como en el caso de los teléfonos móviles también los ordenadores han bajado los precios y se está dando una mejora sustancial de sus prestaciones, por ejemplo en cuanto a la capacidad. Así, en la evaluación que ha hecho el EUSTAT sobre los ordenadores que se adquirieron a través del programa *Konekta zaitez*, la velocidad media de los procesadores de los PCs ha aumentado en un año en el 74% mientras que la memoria RAM casi se duplica.

Gráfico 4. Sabe utilizar el ordenador por edad y sexo

	Mujeres	Hombres	Total
Menos de 25 años	89%	89%	89%
De 25 a 34 años	75%	77%	76%
De 35 a 44 años	56%	69%	63%
De 45 a 55 años	31%	50%	63%

En Ermua, casi el 90% de las chicas y chicos de 16 a 25 años saben utilizar un ordenador y las tres cuartas partes de quienes tienen de 25 a 34 años y también en este intervalo de edad entre mujeres y hombres prácticamente no hay diferencia.

A partir de los 35 años hay más hombres que mujeres que dicen que saben manejar un ordenador, de hecho entre 35 y 44 años un 69% de los hombres consultados dijeron que podían utilizar un ordenador mientras que el porcentaje de mujeres era menor (56%) y en el intervalo de 45 a 55 años, únicamente tres de cada diez mujeres saben utilizar un ordenador cuando el porcentaje de hombres es del 50%.

Según el EUSTAT un 23,6% de la población de la C.A.E. queda fuera de la que se conoce como Sociedad de la Información, la mitad de estas personas supera los 65 años y en su mayoría son las que se definen como inactivas y en muchos casos no tienen ni video ni teléfono y mucho menos ordenador o móvil.

Mujeres y hombres se han situado ante este fenómeno social de forma diferente y los datos lo evidencian. Así como las mujeres demuestran un gran uso de algunas tecnologías, como es la telefonía móvil, tal vez porque es el instrumento por el que se expresa comunicación y afectos, los hombres están bastante interesados por los ordenadores, esas máquinas que a muchas mujeres les parecen complicadas.

En el grupo de discusión, cuando se abordó este tema entre las mujeres presentes, ninguna sabía utilizar el ordenador, si bien sus hijos en casa, tenían ordenador y lo usaban frecuentemente.

En su caso lo perciben como un cúmulo de problemas, cuenta una de las asistentes “Un día, que él (su hijo) se fue a Alicante, yo me puse a limpiar la habitación, y yo decía, si desenchufo estos cables, igual le borro... Y lo tuve que llamar”. Agrega otra “Eso es lo que tiene, que tiene muchos cables” y reafirma otra “*¡Uy, es un asco!, para el polvo*”. Y otra “*Para limpiar el polvo, sí. ¡Qué enredo de cables!*”.

Gráfico 5. Sabe utilizar el ordenador por nivel de estudios y sexo

	Mujeres	Hombres	Total
Universitarios superiores	94%	100%	97%
Universitarios medios	89%	94%	91%
Formación Profesional	85%	82%	83%
Primarios	34%	54%	44%

Como se ha dicho, el nivel de estudios tiene mucha relación con la edad, por lo cual también va a influir notablemente en la capacidad de usar un ordenador.

Así, quienes han cursado **estudios universitarios**, el 97% saben utilizar un ordenador, la totalidad de los **universitarios (100%)** y el 94% de **las mujeres** con estudios universitarios saben usar un ordenador.

En el caso de los estudios **universitarios de tipo medio**, el porcentaje desciende a 91%, 94% **si son hombres** y 89% entre **las mujeres** con este nivel académico.

Entre las personas con **Formación Profesional**, el 85% de **las mujeres** y el 82% de **los hombres** con este tipo de estudios saben manejar un ordenador, en el total es el 83%.

Si únicamente han cursado **estudios primarios** el 44% han aprendido a utilizar un ordenador, los hombres algo más de la mitad (54%) y la tercera parte de las mujeres (34%).

No obstante, también la edad influye en el acceso a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como es el ordenador, de hecho aunque tengan estudios primarios, si son jóvenes, menores de 25 años el 85% dice que sabe utilizar un ordenador, es decir la influencia de la escuela y de las amistades se hace evidente, y aunque no se alcance un nivel de estudios mayor, si se ha extendido el uso del ordenador entre la juventud.

Entre las personas de 25 y 34 años que únicamente tienen estudios primarios el porcentaje desciende a un 48% y entre 35 y 44 años a un 45%, pero en el intervalo de edad de 45 y 55 años ya únicamente la tercera parte saben usar un ordenador, ya que en la época de su escolarización no había ninguna posibilidad de aprender a utilizar un ordenador en el ámbito escolar.

Gráfico 6. Sabe utilizar el ordenador por ocupación y sexo

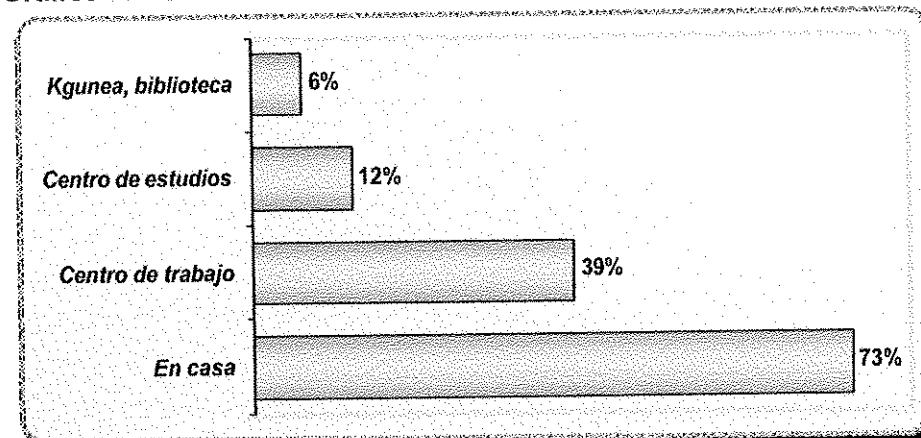
	Mujeres	Hombres	Total
Profesionales de carrera	95%	95%	95%
Estudiantes	88%	93%	91%
Personas con trabajo cualificado	78%	67%	70%
Buscando empleo	68%	61%	65%
Personas con autoempleo	50%	67%	63%
Amas de casa	29%		

Casi la totalidad (95%) de las personas que ejercen una profesión que exige carrera universitaria saben utilizar un ordenador y es igual si son hombres o mujeres. También nueve de cada diez de las y los estudiantes y prácticamente no hay diferencia entre los sexos.

Quienes hacen un **trabajo cualificado**, el 78% de las mujeres saben utilizar un ordenador, porcentaje que baja al 67% entre los hombres.

El 68% de las mujeres que buscan empleo saben utilizar el ordenador, mientras que entre los hombres este porcentaje es del 61%. Pero en el caso del **autoempleo** o las personas que tienen su pequeño negocio, el **67% de los hombres** usan el ordenador, porcentaje que baja al **50% si son las mujeres**. Por último, **un 29% de las amas de casa a tiempo completo menores de 65 años saben utilizar un ordenador**.

Grafico 7. Donde utiliza el ordenador



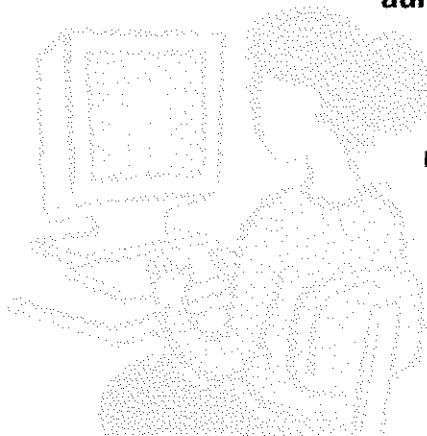
*Posibilidad de respuesta múltiple

Casi las tres cuartas partes (73%) de las personas que saben utilizar un ordenador lo hace en su casa, y no hay diferencia entre mujeres y hombres. No obstante la diferencia puede darse en el número de horas que unas y otros invierten, ya que como se sabe las mujeres disponen de menos tiempo para sí mismas, al dedicar más tiempo al trabajo doméstico y de cuidados.

Por edades, tampoco hay demasiadas diferencias, si bien las personas mayores de 45 años, aunque digan que están capacitadas para utilizar un ordenador, en casa lo usan en menor proporción que la media.

Las personas que preferentemente utilizan el ordenador en casa son quienes han hecho estudios universitarios superiores, las chicas y los chicos que todavía están estudiando, las y los profesionales de carrera.

El 39% de las personas que sabe utilizar el ordenador lo usa en su lugar de trabajo, el 31% de las mujeres y el 44% de los hombres, aunque considerando al grupo que trabaja con un ordenador los hombres duplican a las mujeres.



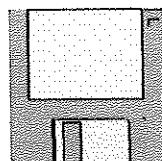
Son las personas entre 25 y 44 años quienes mayoritariamente utilizan el ordenador en su centro de trabajo, si bien se mantiene la proporción de dos hombres por una mujer, salvo cuando tienen menos de 25 años, entonces chicas y chicos utilizan por igual el ordenador en su centro de trabajo.

El tipo de actividad laboral que se realiza también condiciona el hecho de emplear o no este instrumento para trabajar, así el 77% de las y los profesionales de carrera utilizan ordenador en su puesto de trabajo, también casi la mitad de quienes regentan su propio negocio y el 43% si realizan un trabajo cualificado.

Son las personas que tienen estudios universitarios medios quienes preferentemente utilizan el ordenador en su puesto de trabajo, en mayor proporción que las que han cursado estudios universitarios superiores, ya que algunas de estas y estos profesionales puedan contar con trabajadoras que realizan el trabajo administrativo.

Un 12% de las personas consultadas y que sabe utilizar un ordenador, hace uso del mismo en su **centro de estudios** y prácticamente no hay diferencia entre chicas y chicos. Esto es así sobre todo si van a la universidad.

Un pequeño número de personas ha citado otros lugares donde accede a un ordenador como es *Kazeta gunea*, la biblioteca, donde no hay diferencia por sexos o Torreta, citado preferentemente las mujeres y el ciber, es citado mayoritariamente por los chicos.



Cómo ha aprendido

El 44% de las mujeres que saben utilizar un ordenador ha hecho algún curso o cursillo y el 34% de los hombres.

La clientela preferente de estos centros tiene entre 25 y 34 años, si bien casi la décima parte de las personas que dice que han hecho algún curso o cursillo para aprender a manejar un ordenador son mayores de 45 años.

Son quienes tienen estudios universitarios superiores y Formación Profesional quienes han aprendido en mayor medida a través de cursos o cursillos para aprender a utilizar un ordenador.

El 32% de los hombres y el 21% de las mujeres han aprendido por sus propios medios. A medida que aumenta la edad son más las personas que intentan aprender en solitario. Prácticamente no hay diferencias por los niveles de instrucción alcanzados, si bien quienes tienen estudios secundarios y universitarios medios lo han intentado por este camino en mayor proporción que la media.

El 15% ha citado su centro escolar, y prácticamente no hay diferencia entre chicas y chicos.

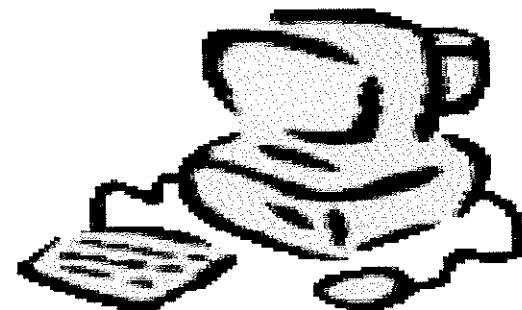


Dificultades en la utilización y aprendizaje

Aunque sepan usar el ordenador, un 26% reconoce que encuentra dificultades y si bien el sexo no influye demasiado, la edad sí que aparece como un elemento a considerar, sobre todo entre las personas que tienen más de 45 años.

Los estudios realizados también influyen, pero como se ha dicho las personas de más edad son las que tienen el nivel académico más bajo.

Al 88% de las personas que ya saben utilizar un ordenador les gustaría perfeccionar sus conocimientos y prácticamente no hay diferencia entre mujeres y hombres, ni entre los diferentes intervalos de edad, si bien de 25 a 34 años es cuando aparece una mayor motivación. Tampoco el nivel de instrucción parece influir, aunque cuando han cursado estudios universitarios superiores manifiestan mayor predisposición para adquirir una mayor habilidad.

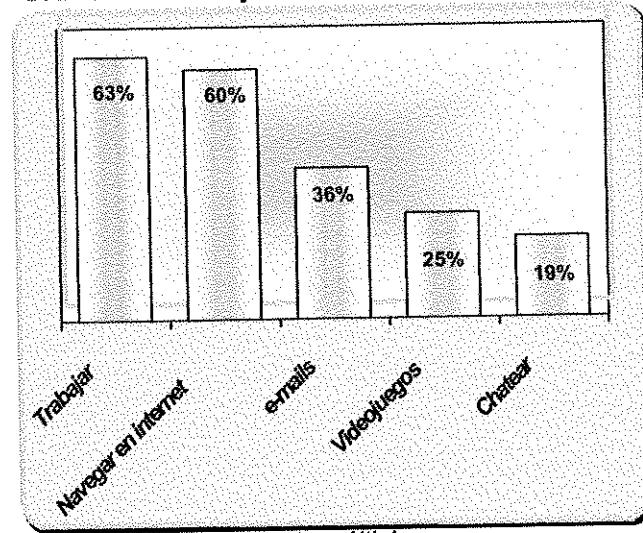


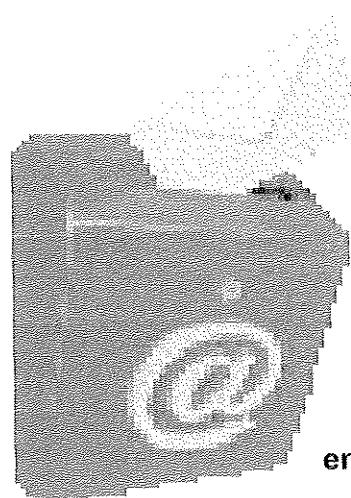
También el 78% de las personas que no utilizan el ordenador dicen que les gustaría aprender, y las mujeres están más motivadas que los hombres, de hecho en el grupo de discusión que se realizó para esta investigación algunas de las asistentes al mismo manifestaba, "Yo, con ordenador, no me importaría, aprender", pero otra decía " Yo bastantes cosas tengo en la cabeza, como para meterme en ordenador también".

El menor interés por aprender aparece entre las personas con más edad y estudios primarios. Queda un 22% que no manifiesta ningún interés

En este sentido, el EUSTAT señala que en la C.A.E. un 23,6% de la población puede ser considerada como "excluida de la sociedad de la información". De estas personas la mitad tienen más de 65 años y en su mayoría son inactivas y en muchos casos no disponen ni de video, ni de teléfono y mucho menos de ordenador y teléfono móvil.

Gráfico 8. Para qué utiliza el ordenador





La mayoría de las personas consultadas (**63%**) **utilizan el ordenador para trabajar**, es decir para fines que no son lúdicos y prácticamente no hay diferencias entre mujeres y hombres y son sobretodo las personas que tienen entre 35 y 44 años las que preferentemente usan el ordenador para esta finalidad.

Entre las y los estudiantes también el 70% dicen utilizar el ordenador para trabajar e incluso la tercera parte de las personas desempleadas que saben utilizar un ordenador hacen algún trabajo con este instrumento.

En segundo lugar se cita **navegar por Internet, seis de cada diez** de las personas que saben manejar un ordenador también entran en Internet. El desarrollo de esta actividad se aborda en el siguiente apartado con profundidad.

El 36% manda y recibe e-mail y no hay mucha diferencia entre mujeres y hombres. A medida que aumenta la edad disminuye la utilización del correo electrónico, quienes tienen menos de 25 años son más que el doble que las personas mayores de 45 años en el uso de este recurso.

También mandar y recibir e-mails está muy relacionado con el nivel de estudios, mientras que más de la mitad de las y los universitarios utilizan el correo electrónico, entre las personas con estudios primarios este porcentaje desciende al 19%, es decir, aun sabiendo utilizar el ordenador, únicamente dos de cada diez personas con estudios primarios manda o recibe algún e-mail.

Se comunican con otras personas por e-mail preferentemente quienes todavía están estudiando, quienes tienen su propio autoempleo y las y los profesionales de carrera.

La cuarta parte de las personas consultadas también utilizan su ordenador para entretenerte con videojuegos, el 28% de las respuestas ha venido por parte de los hombres y el 20% de las mujeres. Estos interesan preferentemente a la juventud, hasta los 25 años, superada esta edad el interés parece decaer, aunque entre quienes saben utilizar un ordenador y tienen de 25 a 34 años dos de cada diez todavía a esta edad se distraen con videojuegos, son sobre todo estudiantes y quienes tienen estudios universitarios de tipo medio quienes en mayor medida se interesan por ellos.

Los videojuegos se han dirigido preferentemente al público juvenil e incluso infantil, pero hay algunos juegos que buscan atraer a personas adultas, como es el caso de "Resident evil", de Nintendo. Es un juego de terror, su lema es "*los mayores también se asustan*". Sus ingredientes son: mucha sangre, zombis y perros endemoniados. El argumento es Chris Redfield y Jill Valentine se refugian en una mansión para descubrir más horror. La publicidad que se hace del juego es que esta versión es una maravilla de modelado de personajes y ambientación.

El 19% dice que utiliza el ordenador **para chatea** y no hay prácticamente diferencias entre mujeres y hombres. Es la juventud la que preferentemente entra en un chat, el 34% de las y los menores de 25 años, porcentaje que baja progresivamente según aumenta la edad, quedando en un 12% entre quienes tienen de 35 a 44 años.

Puede decirse que de las personas mayores de 16 años que están chateando casi la mitad tienen menos de 25 años, la tercera parte de 25 a 34 años y dos de cada diez más de 35 años.

Considerando el total de la población, ocho de cada cien personas en edades comprendidas entre 25 y 34 años entran en algún chat, es decir todavía es un fenómeno muy reducido aunque como tiene bastante resonancia mediática se cree que es un fenómeno más extendido, pero es muy minoritario aun entre este estrato de población, todavía joven.

En el grupo de discusión también hubo referencias a este tema, ya que en programas televisivos de la tarde, programas que se emiten en casi todas las cadenas, donde acuden mujeres sobre todo, pero también hombres, a contar experiencias personales se ha hablado del chateo.

Frecuentemente el chateo se presenta como una estrategia de engaño, y frustración, cuenta así una de las mujeres sobre un vecino suyo “*Y estuvo bastante tiempo, por Internet, con una chica... Y él, eso, era un crío, 22 ó 23 años. Y quedaron bien, aquí... Y vinieron, o sea, quedaron en verse... ¡de mi edad!, la chica, y él ¡21 años!*” (Risas) Mira, que él dice: “*Mayor desilusión, ¡en la vida!*” otra de las asistentes refuerza esta comentario “*Hombre, esos casos se están dando muchísimo*”.

Las personas menos interesadas por el chateo son quienes tienen estudios universitarios superiores y por el contrario las que más chatean son las que han cursado la primaria, seguidas de las que han hecho estudios universitarios de tipo medio.

Por ocupación, entre quienes están chateando, la mitad serán personas con un trabajo cualificado y el 20% estudiantes y el 10% personas autoempleadas, si bien proporcionalmente cuando se es estudiante es cuando se chatea el mayor medida.

Ordenador en casa

El 61% de las personas consultadas tienen ordenador en su casa. De estas, el 88% de los hombres lo sabe utilizar, mientras que en el caso de las mujeres el porcentaje baja al 70%, es decir lo tienen en casa pero ellas no saben cómo funciona.

Esta es la experiencia común entre la mayoría de las mujeres de más edad y algunas manifiestan curiosidad e interés, en el grupo de discusión una hablaba así “*Lo demás ¿qué? No me atrevo a tocar nada. Algunas veces me llama el pequeño, me dice: “¡ama, ven, mira esto!, ¿te gusta?”, y digo: “sí, me gusta”; pero yo, como no lo puedo hacer, pues... me gustaría más hacerlo yo.*”

Pero otras están más desinteresadas, dice así una de las asistentes “*Por ejemplo, yo estoy en casa, y me pongo, pues voy a planchar. Entonces ya... no, pues ahora voy a hacer un poco de punto. No, pues tengo aquello para coser. Y no es como el hombre, por ejemplo, que viene y dice, me voy a poner al ordenador...y otra “Entonces, yo llego y digo, no, tengo que hacer la cena, luego tengo que fregar, luego tengo que planchar... Si no lo haces hoy, lo tienes que hacer mañana corriendo y... y, luego, como siempre me gusta estar haciendo punto... Por cierto, hoy he terminado una chaquetita para (?). Siempre estoy...”*

Efectivamente las mujeres de cierta edad tienen otras preferencias, si les dan oportunidades para aprender a utilizar el ordenador las aprovecharán, al menos así lo afirmaban estas mujeres que acuden al Centro de Promoción y que aseguran que les gustaría aprender, aunque sin mucho esfuerzo.

En Ermua, dentro de la campaña *Konekta Zaitez*, en el año 2001 se adquirieron 602 ordenadores, lo que supuso unas tasa de compra del 36%. mientras que en Bizkaia la tasa fue del 41,5 %.

Las mujeres perciben muchas dificultades en el manejo de este elemento, actitud que contrasta con la facilidad con la que han aceptado otro nuevo objeto considerado también como nuevas tecnologías de la información y la comunicación que es el móvil y es que parece que ellas no tienen interés en invertir mucho tiempo en el aprendizaje para el manejo de cosas que no revierta en sus intereses afectivos y relacionados con sus sentimientos.

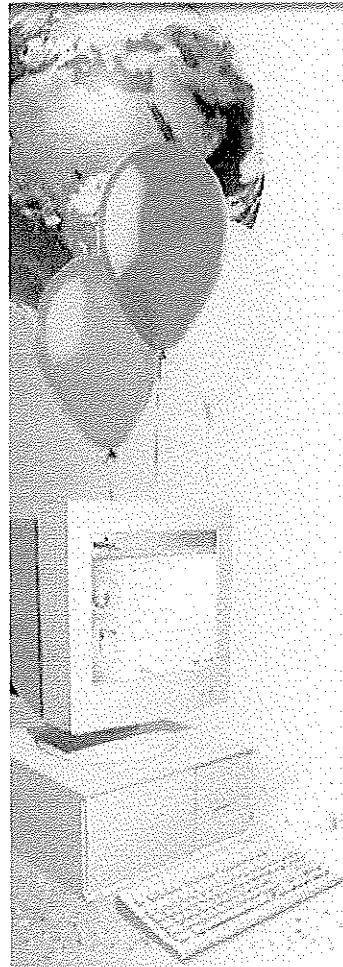
Tienen ordenador en su casa las personas más jóvenes y también quienes tienen hijas e hijos menores en el hogar. De hecho según la *ESI* que lleva a cabo el EUSTAT, en septiembre del 2002, en Bizkaia, el 61,5% de las familias con hijas e hijos en casa tienen ordenador, mientras únicamente el 14,3% que las personas que viven solas disponen de este equipamiento doméstico.

El incremento de los ordenadores personales es una constante desde los últimos años, en la C.A.E. entre finales del 2001 y el año anterior se había incrementado en un 15% el número de ordenadores en los hogares.

Las personas que tienen ordenador en su casa son preferentemente las que han superado los estudios primarios, sobre todo quienes han realizado estudios universitarios superiores, en este caso nueve de cada diez cuenta con uno, porcentaje que baja al 73% entre quienes han realizado estudios universitarios medios y el 64% Formación Profesional.

En la mayoría de los hogares que tienen ordenador en casa son las hijas e hijos quienes lo utilizan preferentemente, más que cuando se hace referencia a las y los cónyuges de la persona encuestada, aunque si la mujer o el marido son jóvenes (menores de 45 años) también el porcentaje es importante.

Cuando se les pregunta por la utilización que hacen del ordenador en el hogar la mayoría responde que es para estudiar, trabajar, y navegar en Internet.



Si sus hijas e hijos utilizan el ordenador qué aspectos positivos o negativos encuentran

- 1º Se informan
- 2º Les ayudará a encontrar un empleo
- 3º No sabe qué repercusiones tiene
- 4º Les retira de estar en la calle
- 5º Se relacionan con chicas y chicos
- 6º Les quita tiempo para estudiar
- 7º No se relacionan ni con la familia ni con amistades

La respuesta que ha recibido más aceptación tanto por parte de las madres como de los padres es que el ordenador sirve para que sus hijas e hijos se informen, en segundo lugar consideran que puede ayudarles a encontrar un empleo y son sobre todo las madres las que hacen esta valoración.

En tercer lugar hay bastantes madres y padres que dicen que no saben que influencia puede tener. En cuarto lugar, casi en igual proporción han dicho que les retira de la calle y se relacionan con otras chicas y chicos, pero también en el mismo porcentaje han dado respuestas que denotan una valoración negativa como es que les quita tiempo para estudiar o que se aíslan y no se relacionan ni con la familia ni con sus amistades.

No obstante son más las respuestas que valoran positivamente la utilización del ordenador por parte de la juventud que las que se emiten en su contra.

En el grupo de discusión han aparecido ambas posiciones, dice una madre, “*Por ejemplo, mi hijo el pequeño pues tiene la enciclopedia metida en el ordenador, y es una cosa bien buena. Le da al ordenador y, quiere buscar tal cosa, y ya lo encuentra, y enseguida*”. Y otra afirma “*¡Anda!, y cuando nació mi nieto, lo mandaron a Andorra volando*”, se reafirma esta “*No, no. El ordenador, para mí... yo, para mí, el ordenador es una cosa muy buena*”.

Pero hay otras que también detectan aspectos negativos “*A mí lo que me da mucho miedo es que mi hijo esté tantas horas con ese ordenador*”. Les preocupa que gasten mucho dinero en el uso de Internet, que llamen al 906...que pierdan tiempo aunque reconocen que progresivamente se irán acostumbrando a este nuevo elemento, como ha sucedido con la tarjetas de crédito y otras innovaciones que poco a poco han ido entrando en los hábitos de consumo de las personas incluso de más edad.

El prototipo de este nuevo elemento que se ha incorporado a la inmensa mayoría de la población es la tv. y este electrodoméstico doméstico que fue en su día nuevo, actualmente ya no lo es y precisamente las personas de más edad son las más afectas a ella.

Únicamente un 11% considera que en su familia se generan conflictos por el uso del ordenador, entre mujeres y hombres no se dan prácticamente diferencias a la hora de valorar esta situación.

2.3. Acceso a Internet

En los últimos años Internet (la evolución de la primigenia Arpanet⁴) también está llegando a los hogares. Según la ESI en la C.A.E. en el segundo trimestre del 2002, el 36% de los hogares donde había hijos o hijas estaban conectados a Internet, el porcentaje bajaba al 13% si eran una pareja y el 8,6% si era una persona que vivía sola.

La Internet ofrece unas posibilidades únicas en el mundo de la comunicación, la globalización en lo que tiene de positivo, se evidencia en la red, que Raúl Trejo identifica con la alfombra mágica de Aladino, por la que se nos podemos desplazar por el espacio cibernetico, entre una maraña de redes, foros, librerías, tableros, mensajes...

Como se ha dicho, **de las personas consultadas que saben utilizar el ordenador el 60% entran en Internet**. No hay mucha diferencia entre ambos sexos, el 57%, de las mujeres lo hacen y el 62% de los hombres y es que como señalan algunas autoras cada vez son más las mujeres que se enredan en la "red de redes" ya que hay mucha información tanto sobre temas serios, de interés y revistas feministas, así como los que se les han ofrecido a las mujeres desde la prensa rosa: moda, cocina, dietas...

Los movimientos de mujeres se han incorporado a la Internet y han demostrado su validez para hacer llegar sus mensajes y objetivos, así la *Marcha 2000 de las mujeres* lo puso en evidencia ya que una convocatoria hecha por un centenar de mujeres desde Canadá, contra la pobreza y la

⁴ Se sabe que los orígenes de lo que hoy día conocemos como Internet se remontan a la institución militar de Estados Unidos. Sin embargo, ya hacia finales de la década del 70, la mayoría de las instituciones educativas norteamericanas contaban con conexión a un circuito informático, llamado por entonces ARPANET, que permitía la comunicación entre estas.

violencia de género se extendió por la red y se movilizaron millones de personas en el mundo con estos objetivos.

Se percibe que la Internet tiene unas grandes potencialidades para la comunicación entre las mujeres, para poder compartir recursos, denuncias, para conectarse a través de listas electrónicas, para aprovechar su horizontalidad y su capacidad infinita de crecer, aparece la posibilidad de que las mujeres del mundo se unan.

De todas formas, si se considera el total de las **mujeres de Ermua** de 16 a 68 años acceden a Internet **el 36%**, mientras que entre los **hombres** el porcentaje es de **44%**.

Entre las personas de Ermua que navegan por Internet el 40% son mujeres y el 60% hombres, todavía hay una cierta desigualdad que puede esperarse que va a ir desapareciendo, **de hecho cuando tienen menos de 25 años hay tantas chicas como chicos navegando en Internet, y de cada cuatro jóvenes de esta edad tres acceden a Internet.**

Este porcentaje va descendiendo a medida que avanza la edad y la proporción entre mujeres y hombres se va desequilibrando, de hecho en el grupo de edad de 35 a 44 años, en el total de las mujeres el porcentaje de las que navegan por Internet es del 18%, y del 32% entre las que saben manejar un ordenador. En el caso de los hombres de la misma edad, entre el total, el 36% entra en Internet, y el 53% si se considera únicamente a los que saben utilizar el ordenador.

Según el Boletín Electrónico del SOI (Servicio de Observación sobre Internet) en febrero de 1999, se decía que en Estados Unidos, el país donde surgió Internet ya el 50,4% de quienes navegaban por la red eran mujeres, proporción de la población femenina en el país.

Siguiendo con este informe se decía que los hábitos de las mujeres "online" difieren de los de los hombres, ellas centran su interés en cuestiones de tipo práctico y regresan con más frecuencia a los sitios que encuentran útiles y divertidos, mientras que los hombres se interesan más por cuestiones tecnológicas u exploran la Web en busca de nuevos y mejores sitios.

El 38% de las personas consultadas tienen acceso a Internet en casa. Un año antes, según el EUSTAT, en Bizkaia el 23,4% de las personas mayores de 15 años podían entrar en Internet desde sus hogares. En un año, entre el año 2000 y 2001 el acceso a Internet aumento en un 86% que supuso que 223.000 personas más conectaran con la red desde sus hogares llegan a una media anual de 431.000 personas en el año 2001.

Por niveles de estudios, proporcionalmente quienes han realizado estudios universitarios están en mayor medida en conexión con la red. Ahora bien, si se considera **únicamente a quienes saben utilizar un ordenador** de las personas que tienen estudios primarios, de las cuales el 44% es capaz de utilizar un ordenador, las tres cuartas partes se conectan desde su casa. Por parte de las personas con estudios universitarios y que usan el ordenador que son prácticamente todas, el porcentaje baja al 58%, tal vez porque utilizan el ordenador para otros fines, sobre todo para su trabajo o estudios.

Para las personas con estudios primarios que saben manejar un ordenador, Internet es uno de los mayores atractivos que ofrece este equipamiento doméstico, por lo que tiene de diversión y sobre todo porque se han incorporado a la red por sus hijas e hijas.

Según el EUSTAT en la C.A.E. el 14,3% de la población mayor de 15 años se puede considerar como "plenamente integrada" en la Sociedad de la Información, por su alta disponibilidad de PC y de electrodomésticos relacionados con el ocio. Una gran parte de este grupo han cursado estudios universitarios y sus edades rondan entre 25 y 45 años.

Casi la mitad de las personas que saben utilizar un ordenador navegan por Internet fuera de casa, y no hay diferencia entre mujeres y hombres, generalmente son menores de 34 años, están todavía estudiando y tienen o están cursando estudios universitarios.

Si se considera el total de la población, el porcentaje de personas que fuera de su casa se acercan al ciberespacio el porcentaje baja a la tercera parte y hay cuatro mujeres por cada seis hombres.

El 58% de las personas consultadas manifiestan que tienen interés en iniciarse o mejorar sus conocimientos acerca de Internet y no hay grandes diferencias entre mujeres y hombres, preferentemente es la juventud y quienes superan los estudios primarios.

¿qué tipo de información buscan?

- Noticias 37%, los hombres entre 25 y 34 años independientemente de su nivel académico
- Trabajo 24%, las mujeres entre 25 y 34 años independientemente de su nivel de estudios
- Deportes 20%, los hombres jóvenes, con estudios primarios y Formación profesional

Siguiendo con la *ESI*, parece que los temas que más interesan a las y los internautas de la C.A.E. son, los viajes, información de las bibliotecas, noticias, juegos, hobbies, servicios administrativos y ciudadanos, búsqueda de empleo, educación a distancia...

El 56% de las personas que acceden a Internet reciben publicidad en su buzón, pero únicamente un 12% dice que compra. De entre quienes hacen compras por este medio el 80% son hombres mientras que las mujeres únicamente representan el 20%, son personas que tienen entre 25 y 44 años y superan los estudios primarios.

En las valoraciones que hacía el EUSTAT en el año 2000, también se decía que el comercio electrónico no acababa de despegar, fundamentalmente porque se pensaba que la red no ofrecía seguridad.

Así uno de cada cuatro internautas había buscado información de tipo comercial, pero al final únicamente uno de cada diez había acabado comprando.

En el grupo de discusión también apareció la falta de confianza en la red al hablar sobre Internet, dice una “*A mí me gusta comprar cara a cara. A mí... lo primero porque no lo entiendo...*” y otra refiriéndose a la posibilidad e hacer transacciones económicas afirma “*Yo no me veo en el ordenador. Quiero pagar la luz, quiero pagar el agua*”. Pero también hay otras que se manifiestan más favorables, “*Oye, tú no, pero hay gente que lo hace ¿eh? Y yo menos todavía. Hay quien lo hace, claro que sí...*”.

Posibilidades de las nuevas tecnologías

- 74% Acceso a la cultura
- 69% Programas formativos
- 54% Hacer gestiones bancarias, de viajes
- 52% Telemedicina
- 47% Teletrabajo
- 46% Relaciones personales
- 35% Diversión
- 28% Comprar

* **Las tres cuartas partes de las personas consultadas (74%)** señalan como primer aspecto positivo de las nuevas tecnologías que posibilitan **el acceso a la cultura**. Entre mujeres y hombres prácticamente no hay diferencias. El perfil de quienes valoran este aspecto es de personas que tienen entre 25 y 44 años, que han cursado estudios universitarios y que realizan un trabajo cualificado o tienen un negocio o autoempleo.

* **Casi siete de cada diez (69%)** valora positivamente que a través de las nuevas tecnologías se pueden utilizar **programas formativos**. Ante esta respuesta no hay diferencia por sexos. Son las personas jóvenes, con menos de 30 años, que han superado la primaria y con su propio empleo, profesionales de carrera y personas con trabajo cualificado las que preferentemente señalan que las nuevas tecnologías aportan formación.

* **Algo más de la mitad (58%)**, dice que uno de los aspectos positivos de las nuevas tecnologías es la posibilidad de hacer **gestiones bancarias, o de viajes**. La situación en nuestro entorno social está muy lejos del aproximadamente 60% de población de los países nórdicos que hace tramitaciones con la administración a través de Internet.

Entre las personas que optan preferentemente por esta respuesta están, los hombres, quienes tienen estudios universitarios, profesionales de carrera o realizando un trabajo cualificado. La edad no influye a la hora de valorar esta característica que se adscribe a las nuevas tecnologías.

- ✿ También algo más de la mitad (52%) se refieren a la **telemedicina** como una de las potencialidades positivas que tienen las nuevas tecnologías. Las mujeres optan en mayor proporción que los hombres por lo que este recurso puede aportar al cuidado de la salud, así como las personas de más edad, a partir de los 45 años, con estudios primarios y universitarios de tipo medio, que realizan trabajos cualificados o están en paro.
- ✿ Casi la mitad (47%), afirman que una de las posibilidades positivas de las nuevas tecnologías es que puede hacerse **teletrabajo**. Son los hombres, las personas menores de 35 años, con estudios universitarios y que están buscando un trabajo o desempeñan ya uno cualificado, las que han elegido en mayor medida esta opción.
- ✿ En igual proporción (46%) creen que es positivo que a través de las nuevas tecnologías se puedan mantener **relaciones personales**. No hay diferencias entre mujeres y hombres, lo valoran fundamentalmente quienes tienen menos de 25 años, y con estudios más que primarios y que están todavía estudiando o buscando un empleo.
- ✿ Casi la tercera parte (35%) valoran que en las nuevas tecnologías se encuentre **diversión**. Lo señalan preferentemente los chicos, menores de 25 años, con estudios más que primarios y que bien estudian, buscan un empleo o tienen ya un trabajo cualificado.

* Por último, el 28% dicen que uno de los aspectos positivos es que a través de las nuevas tecnologías se pueden realizar compras. Los hombres valoran esta potencialidad más que las mujeres, sobre todo si tienen entre 25 y 34 años, si únicamente tienen estudios primarios y realizan un trabajo cualificado o tienen su propio empleo.

No obstante como se ha dicho esta es una práctica poco extendida entre las y los usuarios de Internet, ya que no ofrece todavía las suficientes garantías en la confidencialidad de los datos bancarios.

3. ESTUDIANTES DE ERMUA Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

3. ESTUDIANTES DE ERMUA Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

3.1. Telefonía móvil

El teléfono móvil es un medio de comunicación muy extendido entre el alumnado de los centros escolares de Ermua, el 84% del total dispone de uno. Este porcentaje es coincidente con el de la población juvenil del Estado español. Así, según el segundo sondeo del año 2002 del Instituto de la Juventud (Injuve) también el 84% de la juventud contaba con telefonía móvil.

81% Como se sabe, este medio de comunicación, que hasta hace unos años era un instrumento más de trabajo para las personas adultas, o un objeto que denotaba un cierto estatus social, se ha extendido masivamente entre la juventud. De hecho las empresas de telefonía móvil tenían que penetrar en el sector juvenil para llegar a la cuota de mercado actual.

Las y los adolescentes buscan a través del móvil la privacidad que desean para poder comunicarse con sus amistades según la opinión de Leopoldina Fortunati y Anna María Magnanelli, autoras italianas que han estudiado la utilización de la telefonía móvil entre la juventud de su país.

La reducción del tamaño de las familias, el que cada vez sea más común el hecho de ser hija o hijo único y el pasar más tiempo en solitario en casa y también porque muchas madres tienen un trabajo en el exterior, hace que busquen mayor interacción con lo que se denomina su grupo de pares o de iguales.

Las familias por el contrario, intentan el control de sus hijas e hijos, y creen que a través de este medio lo consiguen. Un chico en el grupo de discusión con escolares comenta “...] los jóvenes siempre hemos querido ser libres etc. pero es que teniendo un móvil...”.

Entre el alumnado de Ermua, únicamente **una de cada diez chicas no tiene móvil**, por el contrario disponen de él un 88%, mientras que en el caso de los chicos son prácticamente el doble los que no tienen, es decir, **dos de cada diez carecen de este elemento** y sí cuentan con uno el 81%.

Si bien entre chicas y chicos hay alguna diferencia, aunque está muy extendido su uso en general, la edad no parece influir, así, **aunque las mayores cuotas de utilización se encuentran a los 17 años, ya que casi la totalidad de las y los jóvenes tienen un móvil a esa edad**, en el resto de las edades el porcentaje es casi similar, en torno al 84%.

Observando quienes son las y los adolescentes que no tienen móvil, que como se ha dicho es un número de jóvenes muy reducido, entre los chicos los de 15 y 16 años son quienes menos disponen de este instrumento mientras que entre las chicas son las de 18 años y más, pero este fenómeno puede deberse a decisiones personales más que a tendencias sociales.

Atendiendo al **modelo lingüístico** es el alumnado del **modelo D el que en menor proporción tiene móvil**, en este caso el porcentaje baja al 79% cuando la media se sitúa en un 84%.

La cualificación profesional del padre y preferentemente la de la madre influye en que hijas o hijos dispongan de teléfono móvil. Así, en la medida que el padre y sobre todo la madre tiene un empleo más cualificado, como profesionales de carrera (profesoras, funcionarias...), tienen teléfono móvil en menor medida.

Al 28% les han regalado el teléfono móvil y aseguran que sin pedirlo. El resto lo han pedido a su familia o lo han comprado con sus ahorros. **Son sobre todo las chicas las que dicen que tienen móvil por iniciativa de sus familias**, es de suponer que en muchos casos es para darles seguridad si se encuentran en una situación de peligro o para ejercer mayor control sobre ellas.

Según Paulino Castells e Ignasi de Borafull estas nuevas tecnologías, este nuevo ocio digital, se caracterizan, sobre todo por ser objetos que son muy apreciados mucho por el consumismo. La juventud se han convertido en el nuevo sujeto económico, ya que las familias procuran satisfacerles dándoles más cosas y mejores, dicen estos autores, “*un móvil, un walkman, la mejor música en CD, la última Web, son elementos de distinción. Son símbolos que los más jóvenes exhiben para ser admirados y reconocidos*”⁵.

para que lo utilizan

- 93% mandar mensajes**
- 82% hablar con sus amistades**
- 36% juegos**
- 15% recibir noticias**
- 5% recibir publicidad**

Casi la totalidad del alumnado (**93%**) **utiliza su teléfono personal para mandar mensajes más que para hablar (82%)**. El hecho de que el primer sistema sea más barato hace que las y los adolescentes opten por este sistema preferentemente.

Qdmos + td s kres cdo t vg mjr. Ym y cga

Quedamos más tarde siquieres, cuando te venga mejor. Llama y cuelga. Saludos

⁵ CASTELLS P. y DE BOFARULL I., *Enganchados a las pantallas. Televisión, videojuegos, Internet y móviles*. Ed. Planeta, S.A., 2002, Barcelona. Pág. 19.

El uso de la telefonía móvil para mandar mensajes y para hablar con las amistades al estar tan extendido, la edad, el sexo o el modelo lingüístico no influyen en ninguna de estas prácticas, aunque si podemos decir que las chicas mandan mensajes en mayor medida que los chicos (un 95% frente a un 92%) mientras que son los chicos los que se dedican más a hablar con amistades (un 84% frente a un 80%).

La práctica totalidad de quienes mandan mensajes (88%) dicen que utilizan el lenguaje reducido (SMS) y son sobre todo las chicas las que tienen una mayor habilidad para manejar este lenguaje.

Las personas adultas han manifestado su preocupación por la utilización de esta forma de comunicación, en el sentido de que puede perjudicar el lenguaje, reduciendo el vocabulario y creando una jerga extraña bastante incomprendible para quien se encuentra fuera del círculo juvenil.

Este nuevo fenómeno social incluso viene generando un cierto temor entre las personas de más edad, como suele pasar frecuentemente con todo lo que supone cambios e innovaciones tecnológicas, pero por otro lado también se reconoce que esta es una práctica habitual cuando se quiere reducir el espacio, como sucede con la taquigrafía, cuando se toman apuntes... y que el lenguaje se va transformando y eso es lo habitual con un instrumento tan vivo como es la lengua, que a la postre para lo que sirve es para comunicarse las personas.

Puede observarse que en relación a la telefonía móvil existe un amplio intercambio de conocimientos entre las chicas y chicos que la utilizan, hasta llegar a crear un código propio de comunicación exclusiva de este grupo. Desde la sociología se ha visto que hay un aumento de la sociabilidad juvenil y que puede favorecer a quienes tienen más dificultades para relacionarse.

También desde la lingüística se valora que la moda de escribir mensajes favorece la creatividad y estimula la comunicación y la capacidad de sintetizar los contenidos.

Más de la tercera parte del alumnado (36%) dice que utiliza su móvil para juegos y no hay diferencia prácticamente entre chicas y chicos, por edades es una práctica que hacen casi la mitad de quienes tienen 13 y 14 años, posteriormente parece que se pierde el interés, aunque también ha aparecido un porcentaje superior a la media en el grupo de 17 años.

En menor proporción reciben noticias (15%) y un 5% publicidad.

Cuanto gasta en el móvil

- 25% 6€ y menos/mes
- 26% entre 7 y 12 €/mes
- 12% entre 13 y 18€/mes
- 19% entre 19 y 24€/mes

La media de gasto mensual en telefonía móvil se sitúa en 16€, si bien la cantidad que más se repite es 10€. Esta media supone la tercera parte (34%) de la media de paga que reciben en estas edades. Según otras investigaciones llevadas a cabo en el Estado español se dice que invierten hasta un 80% de sus asignaciones⁶.

⁶ Citado por Injuve, Hidalgo M. *Jóvenes enganchados a la movilmanía*. Ed. Fusión 2001.

Los chicos gastan menos que las chicas, así el 56% invierte menos de 12€, mientras que hay un 46% de las chicas que se mueven en estas cantidades. Incluso en las cantidades mínimas (menos de 6€) hay un 39% de chicos y un 19% de chicas. En el intervalo de 7 y 12€, casi hay un porcentaje similar entre ambos sexos, aproximadamente la cuarta parte. En las cantidades que superan este gasto, de 13 a 24€ las chicas duplican a los chicos, aunque en los mayores insumos (25 y más €) los chicos superan ligeramente a las chicas.

En líneas generales puede decirse que el gasto tiene relación con la edad, así mas de la mitad de quienes tienen 15 años o menos dedican por debajo de los 12€ al mes, con 16 años hacen un gasto que puede considerarse medio, entre 13 y 24€ y de 17 años en adelante es cuando pagan las mayores cantidades por el uso del móvil.

En el grupo de discusión reconocen que supone un gasto muy grande, sobre todo en agosto cuando sus amigas y amigos se traslada a otros lugares, pero también consideran que aprenden a administrarse, dice así uno de los componentes del grupo “*Llega un momento en que lo controlas ya.*”

¿Cuántos móviles tienen o han tenido?

El 41% ha tenido un móvil, pero también un porcentaje considerable (35%) ha tenido dos y la cuarta parte ha tenido tres y más aparatos. Son las chicas las que preferentemente han tenido un único móvil o a lo sumo dos. A partir de esta cantidad son sobre todo los chicos los que ya han dispuesto de

más de dos aparatos.



La edad no influye si bien se aprecia que la mayoría del alumnado menor de 16 años tiene únicamente un móvil. Superada esa edad hay un mayor porcentaje de adolescentes que han tenido más de un aparato. Por el contrario quienes tienen 18 años y más o han tenido únicamente un teléfono móvil e incluso son quienes en mayor medida no tienen ninguno (20%).

Piensan comprar uno nuevo

La tercera parte de quienes ya disponen de un teléfono móvil aseguran que próximamente adquirirán uno nuevo.

Si no tienen móvil, un 16% del total, parece que hay una mayor resistencia a adquirirlo, de hecho algo más de la mitad, un 56%, no desea utilizarlo y son un 43% de las chicas y un 69% de los chicos. Es decir, son sobre todo los chicos que actualmente no tienen móvil los que más reacios se manifiestan a hacerse con uno, parecen ser más resistentes a la influencia de la publicidad.

Así entre los chicos no ha habido ni uno solo que haya respondido afirmativamente a esta pregunta, o han dado una negativa rotunda o han optado por la opción "no sabe o no contesta". Entre las chicas que no tienen móvil una de cada diez está pensando en adquirirlo.

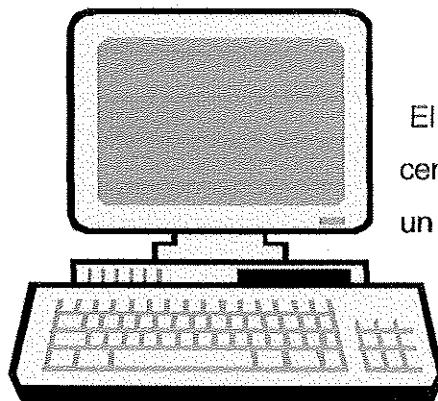
A la vista de estos datos parece que difícilmente van a acostumbrarse a desprendérse de este aparato, que ya está plenamente incorporado al consumo de las generaciones más jóvenes, al menos a partir de una cierta edad.

También se observa que hay que estar en la adolescencia para manifestar interés por este instrumento, que cuando son menores sus preferencias están en otros objetos, fundamentalmente porque el móvil tiene mucho que ver con sus necesidades de pertenencia a un grupo de iguales, con las identidades adolescentes, con la intensidad de las relaciones con sus amigas y amigos...



Compra de complementos

La cuarta parte del alumnado han adquirido algún complemento para su móvil y en esto no influye ni el sexo ni la edad, pero si es preferentemente el alumnado del modelo A quienes en mayor medida adquieren algún tipo de accesorio para su móvil.



3.2. Ordenadores

El 70% del alumnado dice que utiliza el ordenador en su centro de estudios. Este porcentaje va de un 84% en Ongarai a un 20% en el Colegio San Pelayo. En la Ikastola Anaitasuna, el 78% del alumnado hace uso de este recurso, mientras que en el Instituto de Medias Uni Ermua-Eibar lo utiliza el 64%.

Entre chicas y chicos prácticamente no hay diferencias. A partir de los 18 años es cuando más acceden al ordenador en el centro. En el resto de las edades prácticamente no hay diferencias salvo en el grupo de 17 años que entonces únicamente cuatro de cada diez responden afirmativamente a esta pregunta cuando la media se sitúa en siete de cada diez.

En cuanto al mayor uso del ordenador en el centro escolar se da entre el alumnado del modelo D seguido del modelo B, mientras que en el modelo A la utilización del ordenador en el centro se da en menor proporción, aunque el porcentaje llega a un 58%.

Ordenador en casa

El 81% del alumnado de los centros escolares de Ermua tiene ordenador en su casa, mientras que el 16% carece del mismo, y un 3% no ha respondido a esta pregunta.

Efectivamente es un instrumento que ya está totalmente incorporado en las vidas de las generaciones jóvenes, así que no es muy correcto hablar de nuevas tecnologías, ya que prácticamente han nacido con ellas.

La importancia que supuestamente van a tener en el futuro es tal que se llega a decir que quien no maneje estas tecnologías de la comunicación y de la información puede ser considerada como una persona analfabeta.

En el grupo de discusión decía así un chico "...*J yo se que desde pequeño, yo estoy educado con eso, o sea, en mi educación ha entrado eso, el ordenador estaba ahí, la consola estaba ahí [...]*".

El ordenador es un elemento tan extendido en los hogares donde hay adolescentes que no hay diferencias entre chicas y chicos. Considerando la edad, es en los intervalos de 16 y 17 años cuando en mayor medida no disponen de un ordenador en casa frente a los porcentajes menores del resto de las edades, aunque siempre en porcentajes altos, como se ha dicho, aunque la cuarta parte de las chicas y chicos de estas edades no tiene ordenador en su hogar, luego tampoco la totalidad de las y los adolescentes lo tienen.

Es también el alumnado que estudia sobre todo en los modelos lingüísticos A y B (17% y 18%) frente al D (8%) quienes en mayor medida carecen de ordenador, aunque en cualquiera de los modelos el porcentaje del alumnado con ordenador en su casa es alto.

Quedaría entre un 5 o un 6% que no tienen acceso a un ordenador ni en su casa ni en su centro de estudios, en números absolutos unos 20 adolescentes.

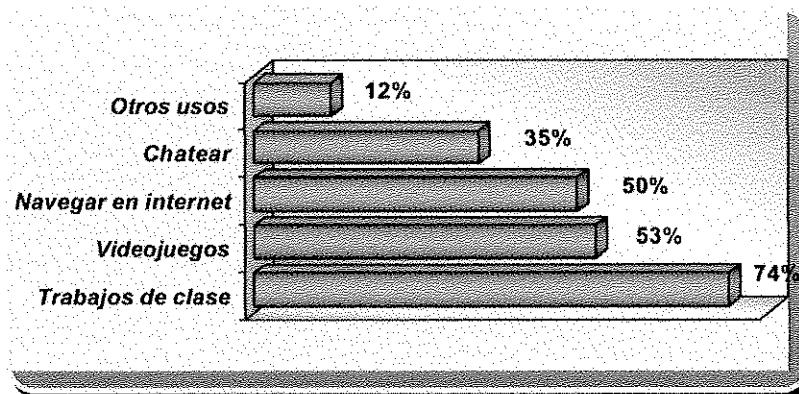
Donde está el ordenador en la casa

La mitad del alumnado con ordenador en casa lo tiene en su habitación, mientras que en la cuarta parte de los hogares está en una habitación común y en el resto de los casos el ordenador se encuentra en la habitación de alguna hermana o hermano.

Los chicos disponen de ordenador en su habitación en mayor proporción que las chicas, seis de cada diez alumnos y cuatro de cada diez alumnas. Mientras que las chicas si lo quieren utilizar tienen que hacerlo en un espacio común de la casa en mayor proporción (64%) que los chicos (36%).

Es sobre todo el alumnado de 18 años y más el que en mayor medida dispone de un ordenador en su habitación (57%) y también quienes estudian en el modelo lingüístico D (49%).

Gráfico 9. Usos del ordenador



*Posibilidad de respuesta múltiple

Las tres cuartas partes del alumnado utiliza el ordenador para hacer trabajos de clase: las chicas utilizan el ordenador para usos escolares en mayor proporción que los chicos, 78% y 71% respectivamente. Además quienes cursan estudios en el modelo D (80%) y tienen 18 años y más (83%) son también quienes utilizan el ordenador en mayor medida con esta finalidad.

El 75% del alumnado utiliza el ordenador de su propio centro de estudios para hacer trabajos de clase. Quienes no tienen ordenador en casa, que es un 16% del alumnado como se ha dicho, el 61% utiliza el de su centro de estudios para hacer trabajos de clase, mientras que cuanto tienen un ordenador en casa, el 81% del total, este porcentaje sube al 72%, una proporción grande considerando que tienen también la posibilidad de utilizar el ordenador en casa.

***Videojuegos:**

casi la mitad del alumnado (53%) dice que utiliza el ordenador para los videojuegos, **pero la diferencia entre chicas y chicos es muy grande, el 62% de los chicos juegan con videojuegos, mientras que el porcentaje de chicas es del 38%**.

Son sobre todo las chicas y chicos de 15 años y menos los que dicen tener esta afición en mayor grado (dos terceras partes más o menos) y el alumnado del modelo lingüístico B seguido por el D (59% y 54% respectivamente).

***Navegar por Internet:**

la mitad del alumnado de Ermua dice que utiliza el ordenador para navegar por Internet. Aunque no hay una gran diferencia por sexos, el porcentaje de chicos sube al 53% mientras que las chicas lo hacen en el 48% de los casos. En cuanto al modelo lingüístico en el B parece que la utilización de Internet es menor (44%) al del resto de modelos (53%-54%). Y si es sobre todo el alumnado de 18 y más años el que accede en mayor medida a Internet (63%).

***Chatear:**

el 35% del alumnado suele chatear, y aunque no hay gran diferencia por sexos, **los chicos lo hacen en una proporción del 39%**, mientras que **en el caso de las chicas el porcentaje baja al 32%**. Parece que las chicas prefieren la telefonía más que el ordenador para comunicarse.

El alumnado del modelo D se sitúa once puntos por encima en el chateo, (44%) y es el grupo de 15 años y menos (39%) y el de 18 y más quienes manifiestan mayor interés (43%).

Estas tres últimas actividades se desarrollan con mayor profundidad en los siguientes apartados.

Un 12% ha dado otras respuestas y fundamentalmente han sido entre otras descargar música o ver tv. por medio del ordenador.

Aprendizaje del ordenador

Es una minoría el alumnado de Ermua (3%) que acude a alguna academia a aprender informática.

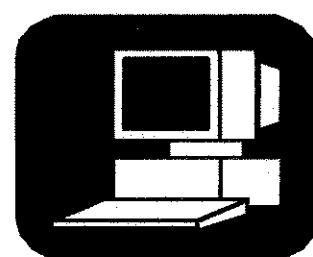
Un 50% manifiesta interés por estudiar o trabajar en algo relacionado con las nuevas tecnologías, el 37% no tiene ninguna vocación hacia esta disciplina y un 13% no se posiciona al respecto.

Son los chicos los que en mayor medida se decantan por aprender o trabajar en el futuro con las nuevas tecnologías en un 62%, mientras que las chicas únicamente son un 38%. Es el grupo de más edad, mayores de 17 años, el que en mayor medida se posiciona a favor de esta salida profesional, un 63% y también son el alumnado del modelo A.

De hecho en el curso 2000-2001, según datos del EUSTAT, en el campus universitario de la C.A de Euskadi, de un total de 45.164 alumnas y 37.473 alumnos, en ingeniería informática había 605 alumnas y 1.640 alumnos, en la ingeniería técnica informática de gestión había 531 chicas y 1.347 chicos, así como en ingeniería técnica informática de sistemas que únicamente hay 99 chicas y 534 chicos.

La mayoría, el 83% dice que no tiene problemas para aprender a utilizar el ordenador, y entre quienes tienen dificultades (un 9%) las chicas casi duplican a los chicos. El resto (8%) no sabe o no contesta a esta pregunta.

Uso del ordenador en la familia



Casi la mitad de las chicas y chicos que han respondido a la encuesta tienen hermanas o hermanos que también utilizan el ordenador en casa.

Los padres del 26% del alumnado tiene un empleo en el que utiliza un ordenador, aunque hay que considerar que casi la totalidad tiene un empleo.

En el caso de las madres que tienen una ocupación remunerada fuera de casa, el 46% del total, de estas, el 22% utiliza un ordenador en su puesto de trabajo. Considerando la totalidad de las madres el porcentaje es del 9%..

En el alumnado del modelo D hay un mayor porcentaje de padres que trabajan con un ordenador (30%), seguido del modelo B (24%) y por último el A (19%). En el caso de las madres, también se aprecia que entre el alumnado del modelo D hay más madres que trabajan con un ordenador, si se compara con el resto de los modelos lingüísticos.

El ordenador está muy extendido entre las familias con jóvenes en casa, pero el hecho de que la madre también lo utilice en su trabajo hace que en esos hogares esté por encima de la media, un 88% y un 82% cuando la madre no trabaja con este medio. Se han encontrado únicamente tres casos en que la madre trabaja con ordenador y no lo han adquirido para su casa. El hecho de que el padre trabaje o no con ordenador no influye.

Conflictos por el uso del ordenador

Las tres cuartas partes (73%) considera que en su casa no se genera ningún conflicto por el uso que hacen del ordenador.

No obstante casi la cuarta parte reconoce que aparece algún tipo de conflicto y son las chicas las que en mayor medida perciben esta situación. En cuanto al modelo lingüístico es el alumnado del A el que más se queja en este sentido (27%).

Las tres cuartas partes del alumnado de Ermua aseguran que en su centro escolar es obligatorio leer, así y todo, un 17% dice que no dedica nada de tiempo semanal a esta actividad. Este porcentaje es del 26% entre los chicos, mientras que únicamente un 10% de las chicas responde en este sentido.

También un 22% reconoce que lee poco o muy poco, esta respuesta la dan casi el igual proporción las chicas (24%) y los chicos (19%).

Casi la tercera parte invierte entre una y tres horas semanales y no hay diferencias entre ambos性es en esta respuesta.

Por último hay un 21% que dedica más de tres horas semanales a leer y son sobre todo las chicas (28%) frente a los chicos (16%) quienes dedican esta cantidad de tiempo. Esta dedicación contrasta con la que se hace frente al ordenador, así en el grupo de discusión, aseguraban que pueden llegar a invertir “*aproximadamente tres o cuatro horas*”.



Los autores citados anteriormente aseguran que los diversos estudios concluyen que una televisión, un ordenador, o una consola en el dormitorio es un elemento que disuade del estudio, aunque no los rechacen totalmente igual que “[...] videojuegos, televisión (digital o analógica), walkman, Internet móviles son actividades normales y saludables. Son totalmente inofensivas si se hace de ellas un uso prudente y mesurado. Y, habitualmente, son actividades muy positivas.”⁷

El 69% del alumnado pasa sus vacaciones en un pueblo pequeño
y en la mayoría de los casos allí no tiene ordenador.

⁷ CASTELLS P. y DE BOFARULL I., *Op. Cit* Pág. 33

3.3. Los videojuegos



La pedagogía y la psicología son las disciplinas que más se han preocupado por la influencia de los videojuegos entre la juventud. Como señala Estallo ha habido una temprana tendencia a considerar sus efectos nocivos, aunque sea notorio que estas percepciones correspondan a personas que no están familiarizadas con su uso.

En diciembre de 1992 se declara el primer caso de “videohipertesia” en Italia, una patología que señala la adicción a los videojuegos. También se lo relaciona, a partir de entonces con la epilepsia. Lo cierto, hasta el momento, parece ser que gran parte de las investigaciones, que han descubierto estas patologías o algún efecto nocivo de los videojuegos hacia quienes los utilizan parecen estar contaminadas de evidentes prejuicios de carácter ideológico.

El autor Félix Etxeberria, *Videojuegos y educación* (en Internet) se propone realizar un estudio de las investigaciones sobre el tema evaluando los efectos negativos y positivos acerca del uso de los videojuegos en relación a diversos aspectos, tales como la estimulación del aprendizaje, la provocación de comportamientos agresivos a partir del contenido violento de los juegos o de su contenido sexista. No se dice gran cosa al respecto de este último punto, más que reafirmar esta hipótesis a través de un análisis de contenido que evalúa la presencia/ausencia de mujeres, así como las características de los personajes, en los mismos.

En general, el estudio no parece muy reflexivo en lo que respecta a la definición de las categorías que emplea, como por ejemplo y fundamentalmente, la de violencia.

Por lo demás, gran parte de la bibliografía que se cita sobre el tema da la sensación de que se inscribe en las corrientes conductistas de la psicología americana, acusada frecuentemente por los significativos contenidos ideológicos de sus teorías.

Desde otras perspectivas, se alienta el uso de los videojuegos en base a su potencialidad liberadora. Tal es el caso de Carlos Muñoz⁸, quien, destacando la virtualidad de todo juego, pretende demostrar que realidad y ficción están mucho más unidas y tienen mucho más en común de lo que se tiende a pensar normalmente. La ficción crea realidad verdadera. Sobre este postulado se puede plantear que la realidad de las relaciones sociales que se crean alrededor de los juegos virtuales también son ámbitos de reproducción de esquemas de poder, como puede ser el caso del género.

El autor rescata la teoría situacionista, vigente hasta la década de los 70 y cuyo principal exponente ha sido Debord, el autor de *La sociedad del espectáculo*, con la idea de, a través de los soportes ciberneticos, crear juegos de una esencia nueva.

A través de la teoría situacionista, el autor pretende aprovechar al máximo el potencial de Internet bajo el cometido de subvertir las identidades y las relaciones sociales dominantes. Un ejemplo de ello es el Cyborg que posibilita vivir experiencias y modelos de relaciones diferentes, al margen de la dominación masculina, totalmente libres de imposiciones externas o autoimpuestas. El autor parece plantear estas cuestiones en el ámbito más bien, si no normativo (aunque es de atender en este sentido que proponga una cibercultura politizada sobre los postulados situacionistas), sí potencial.

⁸ MUÑOZ, C. , *Juegos virtuales. Identidad y subversión*, Astralago,, Abril de 2000

Otra cosa es la realidad sociológica de quienes acceden a estos productos y las relaciones sociales que animan o inducen a su uso. Son sobre todo las chicas y chicos de 15 años y menos los que dicen tener esta afición en mayor grado posteriormente el interés parece decrecer, al menos en los porcentajes señalados.

Según Crawford (ciado por Estallo), los videojuegos pueden ser clasificados en dos grandes grupos:

- 1) juegos de habilidades y de acción (se refieren fundamentalmente a la potencialidad de desarrollo de capacidades visomotoras)
- 2) Juegos de estrategias (son los que apuntan a la solución de problemas, el establecimiento de relaciones causales y la toma de decisiones).

Este criterio de la clasificación se insinúa como instrumentalista y de tinte psicologista, ya que ambos tipos se centran en el desarrollo de capacidades. Sin duda, esta perspectiva viene dada por el hecho de que son mayoritariamente utilizados por la juventud y, como se ha dicho, es éste grupo el principal sujeto de la socialización; el principal agente de la reproducción de la sociedad.

Por su parte, Estallo propone una clasificación que distingue cuatro tipos y que se centra más en las propias características de los videojuegos y no tanto en criterios psicologistas:

- 1) Juegos de Arcade. Son aquellos videojuegos de ritmo rápido, atención focalizada y componente estratégico secundario
- 2) Juegos de simulación. Se trata de aquellos videojuegos que proponen asumir el mando de situaciones o tecnologías específicas. Algunos requieren conocimientos específicos y de cierta profundidad. Hay simuladores instrumentales con tecnología y simuladores situacionales en los que se trata de asumir algún papel concreto en la situación que propone el juego. También existen muchos simuladores deportivos: Fórmula 1, golf, ajedrez..

- 3) Juegos de estrategia o aventuras conversacionales. Se basan en objetivos de solución de problemas. Han sido los primeros en aparecer y exigen constancia para jugar con ellos. Son algunos de los juegos militares
- 4) Juegos de mesa. Utilizan la tecnología informática para sustituir el material de juego.

Estallo sostiene que las personas usuarias de videojuegos “*suelen ser sujetos de mayor nivel intelectual que sus compañeros no jugadores*” y que “*los individuos mejor dotados intelectualmente sentirán mayor curiosidad e interés por este entretenimiento*”. Aunque puede observarse que asume una posición esencializadora, desconociendo que la capacidad intelectual está determinada socialmente.

No obstante hay quien valora que este nuevo soporte tecnológico puede ser una salida de autoempleo, cuando no de imaginar futuros de boyante prosperidad. Un ejemplo de ello es posible hallarlo en nuestro medio, a través de libros que llevan por título *Cómo diseñar videojuegos*⁹ (aunque no se lo mencione expresamente, el libro parece estar dirigido a un público exclusivamente juvenil).

Para tal cometido se propone una serie de instrucciones sobre un lenguaje alejado de todo tipo de conceptos tecnicistas y, por lo tanto, accesible al conocimiento profano. Su propuesta no sólo se basa en la instrucción técnica para la creación de un videojuego, sino que también sugiere o instruye sobre las maneras de extraer provecho a través de la inventiva lúdico-informática.

⁹ SALTZMAN, M., *Cómo diseñar videojuegos. Los secretos de los expertos*, Barcelona: Norma, 2001

Sea como fuere, la industria de los videojuegos, mueve grandes recursos económicos, equipos de trabajo amplios y multidisciplinares, ya que interviene el diseño, el texto, la música, y un sector que ha surgido al hijo de esta actividad como son las revistas referidas a estos juegos, que orientan sobre éxitos, ventas, ferias, protagonistas... y muchas páginas Webs en Internet, así como juegos colgados en la red, o la posibilidad de jugar en el ciberespacio.

En este sentido "los manga" japoneses han sido pioneros y han abierto un espacio de reflexión sobre la sociedad del futuro, donde la técnica ocupa un papel central, donde la ficción puede llegar a ser real, como puede constatarse, ya que también hay muchos aspectos de la vida que hoy suceden o existen y antes sólo estuvo en la mente de quien lo imaginó.

La definición de Jacqueline Berndt sobre estos manga es "*significa fundamentalmente la historieta dibujada, osea el cómic que sigue pautas narrativas de tipo literario, con una extensión de 16, 32 o más de 64 páginas, con frecuencia publicado por entregas durante años en revistas, para ser luego recopilado en forma de colección de varios tomos*".¹⁰

Se considera que los videojuegos para la juventud son como el cine para las generaciones anteriores, la posibilidad de fantasear con historias irreales y que como en el caso del cine van creando imaginarios y una

En Ermua, como se ha dicho, casi la mitad del alumnado (53%) dice que utiliza el ordenador para entretenerse con los videojuegos, pero la diferencia entre chicas y chicos es muy grande, mientras el 62% de los alumnos se divierte con videojuegos, el porcentaje de chicas es del 38%.

¹⁰ Ver en Internet Papalini V., Solaro M^a A. y Ulla C. "Modos de significar y significaciones sociales emergentes: el motivo tecnológico en los .manga japoneses.

El 98% del alumnado alguna vez ha jugado con videojuegos. Mientras para siete de cada diez chicas los videojuegos no tienen ningún atractivo, seis de las siete respuestas que han sido absolutamente negativas corresponden a chicas, este porcentaje baja a la mitad entre los chicos (31%).

El escaso interés de las chicas por este tipo de entretenimiento a veces es cuestionado. La respuesta parece evidente, efectivamente se diseñan juegos para quienes los compran y los utilizan, y son los chicos.

Se suponen unos intereses en los chicos, en la mayoría de los casos de tipo violento, los que se conocen como de "mata-mata", de competición, de misterio, de terror, o por los deportes y la mayor parte de los que hay en el mercado tratan de este temática.

También si se consideran los personajes, hay una mayoría de sujetos masculinos sobre el número de mujeres, también la temática mediatiza este aspecto. Pero incluso cuando hay una heroína como Lara Croft, que aparece en la década de los 90, cumple un papel también de mujer-guerrera, atlética y aventurera, que tiene que superar pruebas con un modelo masculino de actuación.

Una excepción en el videojuego dominado por protagonistas masculinos es Nancy Drew, una detective con la que hay que resolver misterios. La compañía que lanza el producto, que es una compañía que puede considerarse alternativa, revive la historia de esta detective que ya tiene más de 70 años de historia y que va orientada a las adolescentes.

También entre los videojuegos visionados para la elaboración de este informe, se ha podido constatar que una serie titulada *Los Sims*, aunque se han apoyado con campaña publicitaria en TV: en las revistas especializadas casi no aparece ninguna referencia. Un juego que también parece tener bastante interés por su calidad técnica y rigor científico es *Age of empire*, sobre diferentes épocas y pueblos que desaparece al enfrentarse con otras.

A medida que avanza la edad en general demuestran menor interés por este tipo de juegos. De hecho son las chicas de 18 y más años las que menos interés dicen sentir por los videojuegos.

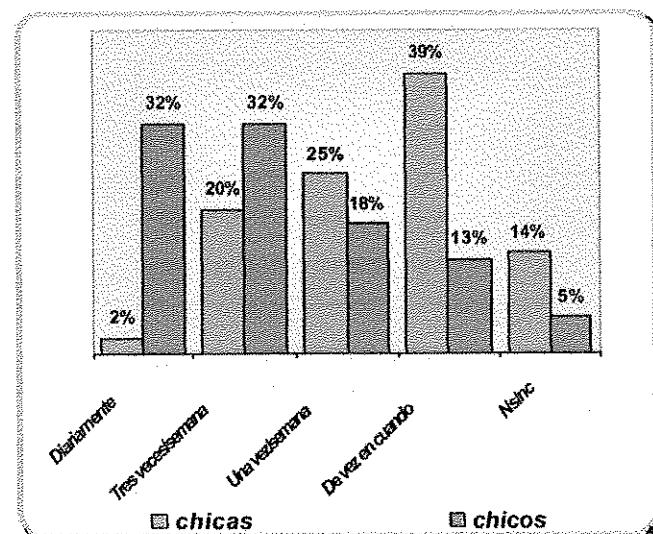
Si tenemos en cuenta el modelo lingüístico al que pertenecen el alumnado que siente mayor atracción hacia los videojuegos son el quienes acuden al modelo A (52%) y el B (53%), mientras este porcentaje baja considerablemente en el modelo D (35%).

Entre las razones mayoritarias que dan para elegir estos juegos es que entretienen o son divertidos. Hay alguna respuesta que hace referencia a su calidad técnica o a que permiten evadirse y crear otra realidad o los de rol que "enganchan". La única crítica es que son infantiles. También hay quien dice que prefiere salir a la calle o leer.

Un 54% juega en solitario y un 34% en compañía y el resto indistintamente. En solitario juegan preferentemente los chicos y en todas las edades, sobre todo cuando tienen entre 13 y 14 años. Las chicas preferentemente juegan con otras personas.

En la medida que avanza la edad buscan más el grupo para jugar con los videojuegos, según el comentario ofrecido por un responsable de un cibercafe cada vez hay más chicos que superan los 25 años que juegan en red en estos espacios.

Nueve de cada diez chicos han tenido una videoconsola y siete de cada diez chicas. Parece que el modelo lingüístico no es significativo, pero si la edad, ya que si tienen más de dieciocho han tenido menos oportunidades de jugar con una videoconsola.

Gráfico 10. Frecuencia con la que se divierten con videojuegos, por sexo

Un 21% de las chicas y chicos encuestados dicen que ya han dejado de entretenerte con los videojuegos.

Es un porcentaje mínimo (2%) el de las chicas que utilizan videojuegos diariamente, mientras que en el caso de los chicos, la tercera parte dice que juega todos los días.

En igual proporción estos se entretienen con los videojuegos, al menos tres veces por semana, y el porcentaje en el caso de las chicas sube, pero a un 20%.

Una vez por semana las chicas superan a los chicos (25% y 18% respectivamente. La mayoría de las alumnas (39%) dicen que juegan de vez en cuando, aunque esta respuesta la han dado únicamente un 13% del alumnado.

Las chicas, siempre demuestran poco interés por los videojuegos y a medida que tienen más edad esta motivación decae mas, mientras que los chicos, juegan mucho más que las chicas y la edad también influye en el abandono de esta actividad, pero incluso entre los que superan los 16 años, algo más de la mitad siguen jugando con videojuegos, porcentaje que sube a las tres cuartas partes cuando tienen 15 o menos años.

En el grupo de discusión reconocían que cada vez juegan menos debido a distintos compromisos. Decía así un chico de 17 años “.. yo con menos edad jugaba mogollón a los juegos, igual cinco horas o así, ahora ya no puedes, porque ahora con los estudios quieras o no...”.

PROBLEMAS POR JUGAR

Un 16% asegura que ha tenido problemas por jugar con los videojuegos. Siendo sobre todo los chicos, de 15 años y del modelo A. Los problemas suelen ser **discusiones familiares, disminución del tiempo de sueño, problemas escolares y olvidar sus compromisos.**

El alumnado participante en el grupo de discusión considera que no entraña ningún peligro jugar con juegos violentos o con juegos de rol: “*ten en cuenta que es una simulación*”, otro dice “*si no te influye...eso pasa en casos concretos. De Ermua de mogollón de gente que somos. Mogollón de gente jugará a juegos de matar y así, yo de momento no he visto a nadie con una metralleta, por ahora...*”. O por los de rol: “*eso es polémica de la gente*”, El chico de mayor edad que estaba en el grupo de discusión respecto a este tipo de juegos dice ”*es un videojuego como otro cualquiera*”, “[...] son juegos de *interactuar bastante con el medio, entonces para mi son de los más atractivos que hay en el mercado*”.

LOS VIDEOJUEGOS PREFERIDOS



Los más citados han sido los siguientes:

Final Fantasy: Juego del rol, comprende toda una serie. En el primer juego Tifus una joven jugadora de Blitzball –deporte futurista que se práctica en una esfera de agua flotante, es trasladada al futuro por una fuerza misteriosa. En el futuro descubre que su ciudad natal fue destruida hace miles de años y se adentra en una historia inolvidable.

Final Fantasy IV por ejemplo gira en torno a la historia de Cecil, caballero oscuro del ejército imperial que renuncia a su cargo tras una crisis de conciencia. A partir de ahí se embarca en una aventura que tiene por objeto el enfrentarse con el diabólico Zemus.

En el Final Fantasy VI sin embargo trata de la reconstrucción del planeta tras la destrucción de este por parte de los Magi con la utilización de su magia destructiva, a partir de ahí el juego se basa en la utilización maligna que se hace de esa magia.

FIFA: Juego del género deportes, concretamente fútbol. En la última versión del 2003, se hace hincapié en el juego en equipo y además se le ha dado un toque más realista al juego que puede resultar un punto de atracción para la juventud.

Mario BROS: Todo un clásico entre los videojuegos y que aún sigue atrayendo a chicas y chicos.

ISS Pro Evolution: Juego del género deportes, concretamente fútbol.

Galardonado en la ECTS de 1999 con uno de los premios a los juegos de entretenimiento interactivo. Tiene unos gráficos excelentes, movimientos de los jugadores más precisos y las alienaciones más recientes de los equipos. Una simulación muy real.



Counter Strike: del género rol. En la página Web de Internet se hace la siguiente publicidad “*Tú te conviertes en un terrorista que debes luchar contra la policía, para lo que debes comprar el armamento necesario y cumplir tu objetivo, que es deshacerte de la policía*”. En la actualidad es el juego más vendido del mundo. De este juego se habló en el grupo de discusión. Y se contó cómo en el ciber que se ha abierto recientemente en Ermua se suelen realizar jornadas de 10 de la noche a las 3 de la mañana y juegan con este juego en red.

Si bien estos son ahora los videojuegos preferidos, la mayoría de ellos pasan de moda con bastante rapidez, así en el año 2000 uno de los preferidos era *Pokémon*, pocket monster o monstruo de bolsillo, una especie de genios transgénicos, que interesaban preferentemente a niños y niñas.

CÓMO LOS CONSIGUEN

La mayoría de quienes usan videojuegos ya sea habitual o esporádicamente suelen comprarlos (46%), siendo proporcionalmente más los chicos que las chicas. Casi en la misma proporción (41%) los piratean, un 27% los intercambia y únicamente un 24% los alquila, el resto dice que se los prestan, se los regalan y un número pequeño los baja de Internet.

Entre quienes los consiguen por medio de la compra, **casi en igual proporción los adquieren personalmente que se los compran personas adultas**, aunque las y los interesados les acompañen o sugieran la compra.

En el “arte de piratear” los chicos duplican a las chicas, lo que denota su interés por los videojuegos ya que requiere todo un despliegue de energía.

Existe un Código de Autorregulación impulsado por las Administraciones Públicas de Consumo y de Protección del Menor, elaborado por la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento. Mediante este código se clasifican los videojuegos según edades para lo que se tiene en cuenta solo el contenido del producto.

Las etiquetas son: apto para todos los públicos, no recomendados a menores de 13 años, no recomendados a menores de 16 años y no recomendado a menores de 18 años.

Para las personas preocupadas por la influencia de los videojuegos entre la juventud, señalan que muchas veces este código no está señalado, que no están separados físicamente dentro de los lugares en que se viven y en que si se piratean no hay ningún control sobre estos.

Ambos sexos casi se equiparan en el hecho de intercambiar los videojuegos, es decir para las chicas el utilizar videojuegos es un elemento relacional, exige ponerse en contacto con otras personas para conseguirlos. También los chicos los alquilan con más frecuencia que las chicas.

Un 31% juega a través de Internet, y son preferentemente chicos y los de más edad, quienes tienen más de 18 años.

En el grupo de discusión dicen como se informan sobre los videojuegos: “*por revistas e Internet y luego darte un paseo por el video club para ver que ha salido nuevo, lo que anuncian por la tele...*” o “*si te gusta uno, siempre te informas [...] normalmente si te gusta un juego es porque alguien te ha dicho que está bien.*”

3.4. Acceso a Internet

El 62% del alumnado en sus centros de estudio se conecta a Internet para hacer trabajos escolares. Entre chicas y chicos no hay prácticamente diferencias (60% y 64% respectivamente), si bien es a partir de los 18 años cuando proporcionalmente más utilizan este recurso y en el modelo B es en el que preferentemente más se conectan.

Entre quienes **tienen ordenador en casa, un 64% dispone de conexión a Internet**, aunque si se considera el total del alumnado, algo más de la mitad (52%) tiene acceso a Internet desde su domicilio, y en este aspecto no se diferencian prácticamente las chicas de los chicos (51% y 54% respectivamente).

El 59% del total del alumnado dice que se conecta a la red también fuera de casa, porcentaje que sube al 67% cuando en su hogar no tiene esa posibilidad. El sexo no influye, mientras que a más edad navegan por Internet en mayor medida, en otros lugares que no son su casa.

Un 56% dice que a través de la red reciben publicidad, y no hay diferencia entre chicas y chicos, aunque el porcentaje que **compra** por este medio es muy reducido, únicamente **un 11%** y en este grupo, **el 84% son chicos y el 16% chicas.** La edad influye también, a medida que tienen más años compran más por este medio.

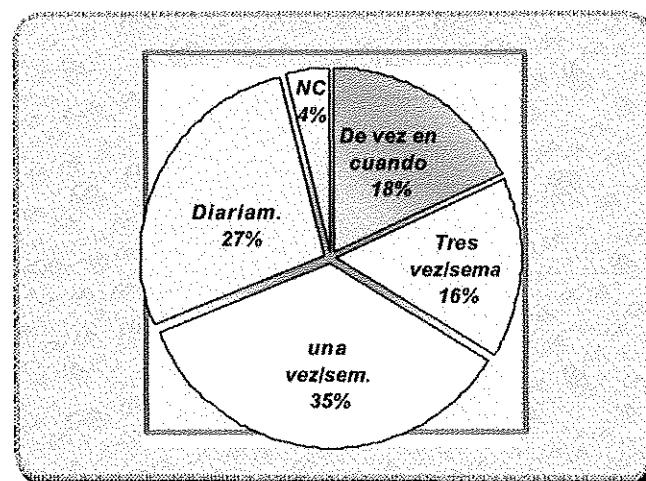
La información que buscan en Internet es bastante amplia, prácticamente todo lo que ofrece la red, desde lo que necesitan para trabajos escolares, juegos, música, foros, noticias o para el ocio.

3.5. El chateo

Como se ha visto anteriormente, en cuanto al uso que hace el alumnado de Ermua del ordenador, un 35% decía que chateaba, pero cuando se le ha pedido a esta misma muestra que hable específicamente del hecho de chatear, ha sido un 48% el que ha reconocido chatear habitualmente, mientras un 11% lo hace esporádicamente.

Esta diferencia en el porcentaje consideramos que se debe a las amplias posibilidades que muestra el ordenador y a la importancia que le han podido asignar en el citado apartado. El 38% del total del alumnado no tiene experiencia en chatear por Internet. Hay más chicos que chatean que chicas que parece que estas prefieren el móvil para entrar en comunicación con sus amistades.

Gráfico 11. Frecuencia en el chateo



Entre quienes chatean, la mayor frecuencia es de una vez por semana, la tercera parte (35%) lo hacen con esta asiduidad. En segundo lugar, la cuarta parte (27%) dice que chatea diariamente y el 18% lo hace de vez en cuando. Casi en igual proporción (16%) entra en un chat tres veces por semana.

Con quien chatean

La mayoría (64%) chatea con personas de **otras provincias** y lo hacen en igual medida las chicas que los chicos y tampoco influye la edad.

Un 49% dicen que chatean con personas de la misma provincia y son más los chicos que las chicas y sobre todo cuando tienen menos edad y acuden al modelo D.

En menor proporción (**38%**) **chateando se relacionan con personas del mismo municipio** y son sobre todo los chicos, y esta es una práctica que se da por igual en todas las edades. Respecto a esta situación cuentan en el grupo de discusión "*Luego a veces se suelen hacer quedadas, por ejemplo la gente de un canal pues queda tal día en tal sitio, entonces toda la gente que quiera ir va y se conocen y todo eso, pero la gente no suele ir.*"

Por último, **un 16% por este medio se pone en contacto con personas de otros países** y son sobre todo las chicas y tampoco la edad influye en esta elección.

Como se pudo ver en el grupo de discusión también hacen uso del *Messenger*, es decir, cuando entran a un canal de chat tienen la posibilidad de identificar las otras personas con las que quieren hablar.

El 24% se comunica en euskera y un 10% en inglés.

El 42% ha conocido personalmente a alguien con quien chatea, sobre todo los chicos y mayores de 17 años y de estos el 59% sigue en relación con esas amistades.

Al referirse a las ventajas que encuentran en el chateo, la mayoría ha dicho que es una forma de conocer gente, divertirse, pasarlo bien, pasar el tiempo, conocer otras culturas, hay incluso quien dice “*poder desahogarte*”, “*quitar la vergüenza*”. También hay quien dice “*que no te conocen*” o “*te atreves a decir cosas que a la cara no dices*” o también hay quien se refiere a hablar con amistades más barato que por teléfono.

Por último, el 27% sabe de personas que se ha alejado de sus amistades por meter muchas personas delante del ordenador.

Uno de los participantes en el grupo de discusión dijo que tenía un compañero que ni siquiera iba a la escuela por su adicción a Internet: “*tengo un amigo que no sale de casa, está todo en día en Internet. No hace nada, está enganchando*”.

4. CONCLUSIONES

Este trabajo ha mostrado la importancia de la integración entre la investigación en el campo y la formación universitaria, así como la necesidad de una mayor implicación de los profesionales en la docencia.

4. CONCLUSIONES



Telefonía móvil

En Ermua, el 79% de las personas de 16 a 68 años tienen teléfono móvil. Hasta los 44 años hay más mujeres que hombres con un móvil. El 95% de las chicas de 16 a 25 años lo tienen y el 85% de los chicos. En el intervalo de edad de 25 y 34 años, el 88% de las jóvenes y el 85% de los jóvenes y entre 35 y 44 años el 77% de las mujeres tienen móvil y 69% de los hombres.

A partir de los 45 años esta tendencia se invierte y hay más hombres con móvil que mujeres, entre los primeros hay un 68% con este elemento y 59% si son mujeres y a partir de 55 años lo tienen el 47% de los hombres y 32% mujeres, y se han encontrado muy pocas personas de 60 años y más con móvil.

Resumiendo, puede decirse que en la juventud las mujeres acceden al móvil con mayor facilidad que los hombres, mientras que en edades maduras son los hombres los que cuentan con él en mayor medida.

Como la edad influye en el acceso a la educación, son las personas que han superado los estudios primarios las que proporcionalmente en mayor medida tienen móvil y también las mujeres.

Por profesiones, es dentro del grupo de personas autoempleadas o con negocio propio donde hay mayores diferencias entre los sexos, habiendo más hombres que mujeres con este recurso, así como entre profesionales de carrera, mientras que son las mujeres asalariadas con un trabajo cualificado las que tienen móvil en mayor proporción que los hombres en su misma categoría laboral.

Un 62% de las mujeres que se declaran amas de casa a tiempo completo cuentan con un móvil.

La mayoría utiliza su teléfono móvil para hablar (85%). En segundo lugar, el 46% manda mensajes y las que lo hacen preferentemente son mujeres, jóvenes, con estudios más que primarios y que están todavía estudiando. Una minoría lo utiliza para jugar, recibir mensajes o recibir publicidad.



Vídeo y tarjetas de crédito

El 90% de las personas consultadas tienen vídeo en su casa y quienes carecen de este son las de edad más avanzada. Únicamente un 7% reconoce que tiene dificultades en su uso, las mujeres triplican a los hombres y son las personas que superan los 45 años quienes en mayor medida aceptan estas dificultades.

También el 85% de las personas consultadas disponen de tarjeta de crédito y prácticamente no hay diferencias entre mujeres y hombres y quienes no las utilizan son las personas de más edad y con estudios primarios.



Ordenadores

Casi el 90% de las chicas y chicos de 16 a 25 años saben utilizar un ordenador así como las tres cuartas partes de quienes tienen de 25 a 34 años. También en este intervalo de edad entre mujeres y hombres prácticamente no hay diferencia.

A partir de los 35 años hay más hombres que mujeres que saben manejar un ordenador, de hecho entre 35 y 44 años un 69% de los hombres consultados dijeron que podían utilizar un ordenador mientras que el

porcentaje de mujeres era menor (56%) y ya en el intervalo de 45 a 55 años, únicamente tres de cada diez mujeres saben utilizar un ordenador cuando el porcentaje de hombres es del 50%.

El total de los hombres con estudios universitarios y casi la totalidad de las universitarias saben utilizar un ordenador. Si tienen Formación Profesional el porcentaje es del 85% de las mujeres y el 82% de los hombres y también la mitad de los hombres que han terminado la primaria y la tercera parte de las mujeres.

Pero aquí la edad tiene mucha influencia ya que aunque hayan realizado únicamente estudios primarios, si tienen menos de 25 años, el 85% dice que sabe utilizar un ordenador, lo que evidencia que la escuela y las amistades han hecho que el ordenador esté ampliamente extendido entre la juventud, independientemente del nivel de estudios que se alcance.

En el intervalo de edad de 45 y 55 años únicamente la tercera parte saben usar un ordenador, ya que en la época de su escolarización no había ninguna posibilidad de aprender a utilizar un ordenador en el ámbito escolar.

Casi la totalidad (95%) de las personas que ejercen una profesión que exige carrera universitaria saben cómo funciona un ordenador y es igual si son hombres o mujeres. También nueve de cada diez de los estudiantes y los estudiantes.

Pero también el 68% de las mujeres que buscan empleo saben utilizar el ordenador, mientras que entre los hombres este porcentaje es del 61%, así mismo si tienen su propio empleo el 67% entre los hombres y el 50% de las mujeres. El 29% de las amas de casa a tiempo completo que tienen menos de 65 años saben utilizar un ordenador.

Casi las tres cuartas partes (73%) de las personas que maneja un ordenador lo hace en su casa, y no hay diferencia entre mujeres y hombres.

El 39% de las personas que sabe utilizar el ordenador lo usa en su lugar de trabajo, el 31% de las mujeres y el 44% de los hombres. Considerando al grupo que trabaja con un ordenador, los hombres duplican a las mujeres. Son las personas entre 25 y 44 años quienes mayoritariamente trabajan con un ordenador, si bien se mantiene la proporción de dos hombres por una mujer, salvo cuando tienen menos de 25 años, entonces chicas y chicos utilizan por igual el ordenador en su centro de trabajo.

El 44% de las mujeres que saben utilizar un ordenador ha hecho algún curso o cursillo y el 34% de los hombres. También el 32% de los hombres y el 21% de las mujeres han aprendido por sus propios medios. A medida que aumenta la edad son más las personas que intentan aprender en solitario. El 15% ha citado su centro escolar, y en este caso prácticamente no hay diferencia entre chicas y chicos.

Al 88% de las personas que ya saben utilizar un ordenador les gustaría perfeccionar sus conocimientos y prácticamente no hay diferencia entre mujeres y hombres, ni entre los diferentes intervalos de edad, si bien de 25 a 34 años es cuando aparece una mayor motivación.

También el 78% de las personas que no utilizan el ordenador dicen que les gustaría aprender, y las mujeres están más interesadas que los hombres.

La mayoría de las personas consultadas que sabe manejar un ordenador (63%) lo utilizan para trabajar, en segundo lugar se cita navegar por Internet, seis de cada diez lo hace, el 36% manda y recibe e-mail y no hay mucha diferencia entre mujeres y hombres.

Ya en menor porcentaje, el 28% de los hombres y un 20% de las mujeres se divierte con videojuegos. Estos gustan preferentemente a la juventud, hasta los 25 años, superada esta edad el interés parece decaer, aunque entre quienes saben utilizar un ordenador y tienen de 25 a 34 años dos de cada diez todavía a esta edad se distraen con videojuegos.

El 19% dice que chatea y en estas edades, de personas jóvenes y adultas, no hay prácticamente diferencias entre mujeres y hombres. Es la juventud la que preferentemente entra en un chat, el 34% de las y los menores de 25 años, porcentaje que baja progresivamente según aumenta la edad, quedando en un 12% entre quienes tienen de 35 a 44 años.

Puede decirse que de las personas mayores de 16 años que están chateando casi la mitad tienen menos de 25 años, la tercera parte de 25 a 34 años y dos de cada diez más de 35 años.

Considerando el total de la población, ocho de cada cien personas (8%) en edades comprendidas entre 25 y 34 años entran en algún chat, es decir todavía es un fenómeno muy reducido aunque como tiene bastante resonancia mediática se cree que es un fenómeno más extendido, pero es muy minoritario aun entre este estrato de población, todavía joven.

Las personas que tienen ordenador en su casa son preferentemente las que han superado los estudios primarios, sobre todo quienes han realizado estudios universitarios superiores, en este caso nueve de cada diez cuenta con uno, porcentaje que baja al 73% entre quienes han realizado estudios universitarios medios y el 64% Formación Profesional.

En la mayoría de los hogares que tienen ordenador en casa son las hijas e hijos quienes lo utilizan preferentemente, más que cuando se hace referencia a las y los cónyuges de la persona encuestada, aunque si la mujer o el marido son jóvenes (menores de 45 años) también el porcentaje es importante.

Únicamente un 11% considera que en su familia se generan conflictos por el uso del ordenador.



Acceso a Internet

De las personas consultadas que saben utilizar el ordenador el 60% entran en Internet. No hay mucha diferencia entre ambos sexos, el 57% de las mujeres lo hacen y el 62% de los hombres. Si se considera el total de las mujeres de Ermua de 16 a 68 años acceden a Internet el 36%, mientras que entre los hombres el porcentaje es del 44%.

En Internet el 40% son mujeres y el 60% hombres, todavía hay una cierta desigualdad que puede esperarse que va a ir desapareciendo, de hecho cuando tienen menos de 25 años hay tantas chicas como chicos navegando en Internet, y de cada cuatro jóvenes de esta edad tres acceden a Internet.

Este porcentaje va descendiendo a medida que avanza la edad y la proporción entre mujeres y hombres se va desequilibrando, de hecho en el grupo de edad de 35 a 44 años, en el total de las mujeres el porcentaje de las que navegan por Internet es del 18%, y del 32% si se considera únicamente a las que saben manejar un ordenador. En el caso de los hombres de la misma edad, considerando el total, el 36% entra en Internet, y el 53% si es que saben utilizar el ordenador.

El 38% de las personas consultadas tienen acceso a Internet en casa. También casi la mitad de las personas que saben utilizar un ordenador navegan por Internet fuera de casa, y no hay diferencia entre mujeres y hombres, generalmente son menores de 34 años, están todavía estudiando y tienen o están cursando estudios universitarios.

Si se considera el total de la población, el porcentaje que se conecta fuera de casa baja a la tercera parte y hay cuatro mujeres por cada seis hombres.

El 56% de las personas que acceden a Internet reciben publicidad en su buzón, pero únicamente un 12% dice que compra, el 80% son hombres mientras que las mujeres únicamente representan el 20%.



Las tres cuartas partes de las personas consultadas (74%) señalan como primer aspecto positivo de las nuevas tecnologías es que posibilitan el acceso a la cultura, y casi siete de cada diez (69%) que se pueden utilizar programas formativos. Algo más de la mitad (58%) cita la posibilidad de hacer gestiones bancarias, o de viajes y también algo más de la mitad (52%) se refieren a la telemedicina como uno de los valores que tienen las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información.

El 47% considera positivamente que también a través de este recurso se puede hacer teletrabajo y en igual medida que se pueden mantener relaciones personales (46%), mientras que las valoraciones más bajas las consiguen el aspecto lúdico o para la diversión (35%) que también ofrecen las nuevas tecnologías o el 28% que cita las posibilidades de realizar compras.

ESTUDIANTES DE ERMUA Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS



Telefonía móvil

El teléfono móvil es un medio de comunicación muy extendido entre el alumnado de los centros escolares de Ermua, el 84% del total dispone de uno, casi nueve de cada diez alumnas y ocho de cada diez alumnos.

Si bien entre chicas y chicos hay alguna diferencia, aunque está muy extendido su uso en general, la edad no parece influir, así, aunque las mayores cuotas de utilización se encuentran a los 17 años, ya que casi la totalidad de las y los jóvenes tienen un móvil a esa edad, en el resto de las edades el porcentaje es casi similar entre los dos sexos, en torno al 84%.

Es el alumnado del modelo D el que en menor proporción tiene móvil, en este caso el porcentaje baja al 79%.

Casi a la tercera parte del alumnado les han regalado el móvil sin pedirlo y sobre todo ha sido así en el caso de las chicas.

El 93% del alumnado utilizan su teléfono personal para mandar mensajes (SMS) más que para hablar (82%). El hecho de que el primer sistema sea más barato hace que las y los adolescentes opten por este sistema preferentemente, lo que parece generar preocupación entre las personas adultas en cuanto que se va creando un código juvenil que se hace incomprendible y que consideran que perjudica al lenguaje.

La práctica totalidad de quienes mandan mensajes (88%) dicen que utilizan el lenguaje reducido (SMS) y son sobre todo las chicas las que tienen una mayor habilidad para manejar este lenguaje.

Casi la tercera parte de las y los adolescentes utilizan su móvil para jugar, y prácticamente no hay diferencias entre chicas y chicos. En menor proporción reciben noticias (15%) y un 5% publicidad.

La media de gasto mensual en telefonía móvil se sitúa en 16€, si bien la cantidad que más se repite es 10€. Esta media supone la tercera parte (34%) de la media de paga que reciben en estas edades.

Los chicos gastan menos que las chicas, así el 56% invierte menos de 12€, mientras que hay un 46% de las chicas que se mueven en estas cantidades. Hay más chicas que chicos que gastan a partir de 13€, salvo a partir de 25€ que los chicos empiezan a estar más representados.

En líneas generales puede decirse que el gasto tiene relación con la edad, así mas de la mitad de quienes tienen 15 años o menos dedican por debajo de los 12€ al mes, con 16 años hacen un gasto que puede considerarse medio, entre 13 y 24€ y de 17 años en adelante es cuando pagan las mayores cantidades por el uso del móvil.

El 41% ha tenido un móvil, pero también un porcentaje considerable (35%) ha tenido dos y la cuarta parte ha tenido ya tres y más aparatos. Son las chicas las que preferentemente han tenido un único móvil o a lo sumo dos. A partir de esta cantidad son sobre todo los chicos los que ya han dispuesto de más de dos aparatos.

La tercera parte de quienes ya disponen de un teléfono móvil aseguran que próximamente adquirirán uno nuevo. Si no lo tienen, los chicos se manifiestan más reacios que las chicas a hacerse con uno, ningún chico sin móvil está pensando en adquirirlo, mientras que las chicas en la misma situación, si que lo van a adquirir próximamente.

La cuarta parte del alumnado han adquirido algún complemento para su móvil y en esto no influye ni el sexo ni la edad, pero si es preferentemente el alumnado del modelo A quienes en mayor medida adquieran algún tipo de accesorio para su móvil.



Ordenadores

El 70% del alumnado dice que utiliza el ordenador en su centro de estudios. Entre chicas y chicos prácticamente no hay diferencias.

El 81% del alumnado de los centros escolares de Ermua tiene ordenador en su casa, mientras que el 16% carece del mismo, y un 3% no ha respondido a esta pregunta.

Entre quienes carecen de este equipamiento doméstico no hay diferencias por sexos, mientras que por edad se encuentran fundamentalmente cuando tienen 16 y 17 años, y van al modelo B y A y puede decirse que únicamente entre un 5 y un 6% no dispondría de un ordenador ni en casa ni en el centro de estudios.

La mitad del alumnado con ordenador en casa lo tiene en su habitación, mientras que en la cuarta parte de los hogares está en un espacio común y en el resto de los casos el ordenador se encuentra en la habitación de alguna hermana o hermano. Los chicos disponen de ordenador en su habitación en mayor proporción que las chicas.

Las tres cuartas partes del alumnado utiliza el ordenador para hacer trabajos de clase: las chicas lo usan para esta finalidad en mayor proporción que los chicos, 78% y 71% respectivamente.

El 75% del alumnado hace uso del ordenador de su propio centro de estudios para realizar trabajos de clase. El 61% de quienes no tienen ordenador en casa (que son un 16%) utilizan el del centro escolar.

Únicamente un 3% del alumnado acude a alguna academia a aprender a manejar el ordenador. Un 50% manifiesta interés por estudiar o trabajar en algo relacionado con las nuevas tecnologías, un 62% entre los chicos y un 38% entre las chicas.

Un 9% reconoce dificultades para manejar el ordenador y las chicas duplican a los chicos en esta afirmación.

El padre del 26% del alumnado trabaja con ordenador y el 9% de las madres, pero únicamente un 46% de las madres tienen una ocupación laboral fuera de casa.

Casi la cuarta parte reconoce que en su familia se generan conflictos por la utilización de este equipamiento doméstico y lo perciben más las chicas que los chicos.

 Aproximadamente la mitad del alumnado (53%) dice que utiliza el ordenador para entretenerte con los videojuegos, pero la diferencia entre chicas y chicos es muy grande, mientras lo hace el 62% de los alumnos el porcentaje de chicas es del 38%. Son sobre todo las chicas y chicos de 15 años y menos los que dicen tener esta afición en mayor grado (dos terceras partes más o menos) posteriormente el interés parece decrecer, al menos en los porcentajes señalados.

El 98% del alumnado alguna vez ha jugado con videojuegos. Mientras para siete de cada diez chicas los videojuegos no tienen ningún atractivo, seis de las siete respuestas que han sido absolutamente negativas corresponden a chicas, este porcentaje baja a la mitad entre los chicos (31%).

A medida que avanza la edad en general demuestran menor interés por este tipo de juegos. De hecho son las chicas de 18 y más años las que menos interés dicen sentir por los videojuegos.

Un 54% juega en solitario y un 34% en compañía y el resto indistintamente. En solitario juegan preferentemente los chicos y en todas las edades, sobre todo cuando tienen entre 13 y 14 años. Las chicas buscan más a otras personas para estos juegos. En la medida que avanza la edad buscan más el grupo para divertirse con los videojuegos.

Nueve de cada diez chicos han tenido una videoconsola y siete de cada diez chicas.

Respecto a la frecuencia del juego la tercera parte de los chicos dice que juega todos los días, con esta frecuencia únicamente hay un 2% de chicas. También la tercera parte de los chicos utiliza los videojuegos tres veces por semana, mientras que las chicas representan el 20%. La mayor parte de las chicas que juegan lo hace de vez en cuando o una vez a la semana.

Un 16% asegura que ha tenido problemas por jugar con los videojuegos y son sobre todo los chicos. Los problemas suelen ser discusiones familiares, disminución del tiempo de sueño, problemas escolares y olvidar sus compromisos.

La mayoría de quienes usan videojuegos ya sea de forma habitual o esporádicamente suelen comprarlos (46%), casi en la misma proporción (41%) los piratean, un 27% los intercambia y únicamente un 24% los alquila, el resto dice que se los prestan, se los regalan y un número pequeño los baja de Internet.

Entre quienes los consiguen por medio de la compra, casi en igual proporción los adquieren personalmente que se los compran personas adultas, aunque las y los interesados les acompañen o sugieran la compra.

En el “arte de piratear” los chicos duplican a las chicas, ambos sexos casi se equiparan en el hecho de intercambiar los videojuegos, es decir para las chicas el utilizar videojuegos es un elemento relacional, los chicos los alquilan con más frecuencia que las chicas y un 31% juega a través de Internet, y son preferentemente chicos y los de más edad, quienes tienen más de 18 años.

→ El 62% del alumnado en sus centros de estudio se conecta a Internet para hacer trabajos escolares. Entre chicas y chicos no hay prácticamente diferencias (60% y 64% respectivamente), si bien es a partir de los 18 años cuando proporcionalmente más utilizan este recurso y en el modelo B es en el que preferentemente más se conectan.

Entre quienes tienen ordenador en casa, un 64% disponen de conexión a Internet, aunque si se considera el total del alumnado, algo más de la mitad (52%) tiene esta posibilidad, y en este aspecto no se diferencian prácticamente las chicas de los chicos.

El 59% del total del alumnado dice que se conecta a la red también fuera de casa porcentaje que sube al 67% cuando en su hogar no tiene esa posibilidad.

Un 56% dice que a través de la red reciben publicidad, pero únicamente compra un 11%, en este grupo el 84% son chicos y el 16% chicas.

→ Un 48% del alumnado de Ermua ha reconocido que chatea habitualmente, mientras un 11% lo hace esporádicamente. Hay más chicos que chicas que chatean, parece que estas prefieren el móvil para comunicarse con sus amistades.

El 27% chatea diariamente, un 15% tres veces por semana, el 35% una vez por semana y un 18% lo hace de vez en cuando. La asiduidad es similar entre chicas y chicos

Seis de cada diez chatean con personas de otras provincias, un 49% lo hace con personas de la misma provincia y el 39% del mismo municipio y un 15% de otros países. El 24% se comunica en euskera y un 10% en inglés.

El 42% ha conocido personalmente a alguien con quien chatea, sobre todo los chicos y mayores de 17 años y de estos el 59% sigue en relación con esas amistades.

Entre los aspectos positivos que encuentran al hecho de chatear citan la posibilidad de conocer a gente, divertirse y pasar el tiempo, pero también entrar en contacto con otras personas venciendo la timidez.

5.- BIBLIOGRAFÍA

- ALONSO A.y ARZOZ I. *La nueva ciudad de Dios. Un juego ciber cultural sobre el tecno-hermetismo.* Ed. Siruela. Madrid, 2002.
- CASTELLS M., *La galaxia internet. Reflexiones sobre internet, empresa y sociedad.* Ed. Plaza&Janes Editores S.A. Madrid, 2001.
- CENTURIÓN J.L., *Diccionario de las nuevas tecnologías.* Ed, Acento
- CUADERNOS DE MUJERES DE EUROPA, *La sociedad de la información...también un asunto de mujeres.* CUADERNOS DE MUJERES DE EUROPA. COMISIÓN EUROPEA, Bruselas, 1996.
- ESTALLO, J.A. *Los videojuegos. Juicios y prejuicios.* Ed. Planate. Barcelona, 1995.
- GAVIRA C., *Mujeres, redes y hogar.* Ed. Celeste, Astrálago Septiembre, Madrid, 2000.
- HARAWAY D., *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinvención de la naturaleza.* Ed. Cátedra. Madrid, 1995.
- MUÑOZ, C., *Juegos virtuales. Identidad y subversión.* Ed. Celeste, Astrálago. Abril. Madrid, 2000.
- REVISTA DE ESTUDIOS DE JUVENTUD, *Juventud y la Sociedad Red.* Septiembre 1999. CONSEJERIA TÉCNICA DE PLANIFICACIÓN Y EVALUACIÓN. SERVICIOS DE ESTUDIOS Y DOCUMENTACIÓN. Madrid.
- REVISTA DE ESTUDIOS DE JUVENTUD, *Juventud y teléfonos móviles.* Junio 2002. CONSEJERIA TÉCNICA DE PLANIFICACIÓN Y EVALUACIÓN. SERVICIOS DE ESTUDIOS Y DOCUMENTACIÓN. Madrid.
- RODRÍGUEZ E. (Coordinadora), *Jóvenes y videojuegos. Espacio, significación y conflictos.* Injuve. Madrid, 2002.
- SALTMAN M. *Cómo diseñar videojuegos. Los secretos de los expertos.* Ed. Norma. Barcelona, 2001.
- STERN D. *Lara Croft. Tomb Raider.* Ed. Timun Mas. Barcelona, 2002.

TEZANOS J.F. y BORDAS J., *Estudio delphi sobre la casa del futuro*. Ed. Sistema. Madrid, 2000.

TREJO R. *La nueva alfombra mágica*. Fundesco-Diana, 1966. En Internet.

C. BIBLIOGRAFIA

5.- BIBLIOGRAFÍA

- ALONSO A.y ARZOZ I. *La nueva ciudad de Dios. Un juego ciber cultural sobre el tecno-hermetismo.* Ed. Siruela. Madrid, 2002.
- CASTELLS M., *La galaxia internet. Reflexiones sobre internet, empresa y sociedad.* Ed. Plaza&Janes Editores S.A. Madrid, 2001.
- CENTURIÓN J.L., *Diccionario de las nuevas tecnologías.* Ed, Acento
- CUADERNOS DE MUJERES DE EUROPA, *La sociedad de la información...también un asunto de mujeres.* CUADERNOS DE MUJERES DE EUROPA. COMISIÓN EUROPEA, Bruselas, 1996.
- ESTALLO, J.A. *Los videojuegos. Juicios y prejuicios.* Ed. Planate. Barcelona, 1995.
- GAVIRA C., *Mujeres, redes y hogar.* Ed. Celeste, Astrálago Septiembre, Madrid, 2000.
- HARAWAY D., *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinvención de la naturaleza.* Ed. Cátedra. Madrid, 1995.
- MUÑOZ, C., *Juegos virtuales. Identidad y subversión.* Ed. Celeste, Astrálago. Abril. Madrid, 2000.
- REVISTA DE ESTUDIOS DE JUVENTUD, *Juventud y la Sociedad Red.* Septiembre 1999. CONSEJERIA TÉCNICA DE PLANIFICACIÓN Y EVALUACIÓN. SERVICIOS DE ESTUDIOS Y DOCUMENTACIÓN. Madrid.
- REVISTA DE ESTUDIOS DE JUVENTUD, *Juventud y teléfonos móviles.* Junio 2002. CONSEJERIA TÉCNICA DE PLANIFICACIÓN Y EVALUACIÓN. SERVICIOS DE ESTUDIOS Y DOCUMENTACIÓN. Madrid.
- RODRÍGUEZ E. (Coordinadora), *Jóvenes y videojuegos. Espacio, significación y conflictos.* Injuve. Madrid, 2002.
- SALTMAN M. *Cómo diseñar videojuegos. Los secretos de los expertos.* Ed. Norma. Barcelona, 2001.
- STERN D. *Lara Croft. Tomb Raider.* Ed. Timun Mas. Barcelona, 2002.

TEZANOS J.F. y BORDAS J., *Estudio delphi sobre la casa del futuro*. Ed. Sistema. Madrid, 2000.

TREJO R. *La nueva alfombra mágica*. Fundesco-Diana, 1966. En Internet.