

Las relaciones de los niños y de los jóvenes con las viejas y las nuevas tecnologías de la información¹

Carmelo Garitaonandia, Patxi Juaristi,
José A.Oleaga y Fátima Pastor

Resumen:

Rememorando la investigación que hace cuarenta años hizo la profesora Hilmmlweit, y ante el gran desarrollo de las nuevas y viejas tecnologías de la información existentes en la actualidad (tv, video, radio, ordenadores, videojuegos y juegos de ordenador, Internet, tv digital por cable y satélite, etc), durante 1996, 1997 y 1998 se ha realizado una investigación en diferentes países europeos, dirigida por los profesores Sonia Livingstone y George Gaskell (Media Research Group, en la London School of Economics), de la que los autores de este artículo forman el equipo investigador español y cuyos datos relativos a los niños y los jóvenes españoles los avanzamos a continuación. El trabajo en esta primera fase ha sido exclusivamente cualitativo. Para ello hemos organizado en Barcelona, Bilbao, La Coruña, Madrid y Sevilla grupos de discusión con niños y jóvenes (9-10; 12-13 y 15-16 años), hemos entrevistado en profundidad a niños (6-7 años), a padres y a madres (en cuyos hogares hubiera televisión, video y ordenador), y a profesores de salas de ordenadores (la mitad con conexión a Internet). Como una única conclusión general diríamos que a pesar de la presencia masiva de equipamientos tecnológicos en las vidas de niños y jóvenes y el apego que tienen hacia ellos, puestos a elegir, todos siguen prefiriendo y poniendo en primer lugar a los amigos y familiares antes que a las máquinas.

Abstract:

A research project has been carried out in several European countries based on professor Hilde Himmelweit's work of 40 years ago, and has studied the present role of new communication technologies (TV, videorecorder, radio, computers, videogames, Internet, Digital TV by satellite and cable, etc). This research has been led by professors Sonia Livingstone and George Gaskell (Media Research Group, at London School of Economics). The authors of this article, in which we are going to present the initial results about children and young people in Spain and their relationships with new technologies, are all members of the Spanish research team which has been involved in this study. The first phase has been exclusively qualitative and we obtained the data from group discussions with 9-10, 12-13 and 15-16 year-old children and youngsters which were held in Barcelona, Bilbao, La Coruña, Madrid and Seville, and also from interviews with 6-7 year-old children, parents (with at least a TV set, a VCR and a computer in the household), and with teachers in charge of the computer rooms of schools (50% linked to Internet). The main conclusion has been that despite plenty of technological communication equipment and the importance that it has for children and youngsters, if they must choose between this and their friends, they always prefer the latter.

[1. Introducción](#)

[2. Metodología](#)

[3. Análisis de los resultados](#)

[4. Algunas conclusiones](#)

[Referencias bibliográficas](#)

1. Introducción

En 1958, la profesora Hilde Himmelweit et al, de la London School of Economics, dirigió una investigación de carácter empírico sobre la televisión y los niños (Himmelweit, Oppenheim y Vince, 1958). Este estudio fue pionero e innovador y sus conclusiones fueron muy consideradas por las televisiones, los responsables educativos y políticos en relación con el uso y la regulación de la TV en las décadas posteriores. Cuarenta años después un amplio equipo de investigadores europeos provenientes de más de una decena de instituciones europeas en el campo de la investigación de los media y de los

jóvenes, dirigidos por los profesores Sonia Livingstone y George Gastkell, del Departamento de Psicología Social, de la London Schools of Economics, bajo el nombre de "Himmelweit II", y del que los autores de este artículo forman el equipo investigador español, han realizado un estudio cualitativo y cuantitativo comparativo de los usos, efectos, actitudes y comportamientos de los niños y jóvenes ante los medios de comunicación (de 6 a 16 años) en diferentes países europeos (Gran Bretaña, Francia, Alemania, Italia, España, Holanda, Suecia, Finlandia, Dinamarca, Suiza e Israel). Los resultados preliminares y generales para todos los países se publicarán este año en un número monográfico de la revista *European Journal of Communication*, y los datos relativos a los niños y los jóvenes españoles los avanzamos en este artículo.

Desde la investigación de Himmelweit el mundo de la comunicación ha sufrido grandes transformaciones. ¿Cómo ha afectado y afecta la expansión de los nuevos medios de comunicación a la organización del tiempo de ocio de los niños y jóvenes y al desplazamiento de otras actividades? (individuales o con la familia y amistades). Por ejemplo, los efectos sobre la lectura en los niños ha sido ampliamente tratado (Koolstra and Van der Voort, 1996 y 1997). Mientras que los niños holandeses ven la televisión 2.3 horas de media diaria, sólo dedican unos 8 minutos a la lectura como ocio, concluyendo que la televisión induce, por una parte, al deterioro de las actitudes hacia la lectura, y por otra, a la capacidad de concentrarse en la misma. O también, la combinación de las tareas escolares (de "estudio" o de "papel y lápiz") y la audiencia de medios (música, por ejemplo) han tenido una incidencia positiva en los casos de trabajos escolares con "papel y lápiz" (Beentjes, Koolstra & Van der Voort, 1996).

La amplitud y variedad de los nuevos medios de comunicación han hecho surgir cuestiones relativas a los principios de elección. ¿Cómo perciben los niños las posibilidades que los nuevos medios les brindan? ¿Qué condiciona su decisión de utilizarlos o de no utilizarlos? (Breakwell y Fife-Shaw, 1987). Durante la década de los 80 los ordenadores domésticos se utilizaron mayoritariamente en la enseñanza, para imponerse los juegos no educativos en los noventa, jugando un importante papel en el ocio infantil (Munne y Codina, 1992).

Tradicionalmente la TV ha sido asociada a un bajo nivel de participación de los telespectadores, y sin casi ninguna posibilidad de interacción por parte del receptor. Sin embargo, los nuevos medios de comunicación parecen invitar a una mayor retro-alimentación, no solo más activa sino interactiva. Esta hipótesis hace surgir nuevas cuestiones sobre las diversas formas de participación y sobre cómo utilizan los niños estos medios y las gratificaciones que obtienen. Algunas investigaciones demuestran que los juegos de ordenador ayudan a la mayoría de los niños a desarrollar destrezas en la resolución de problemas (Weber y Fazal, 1994) (si bien una tercera parte de los niños estudiados en dicha investigación se sienten agresivos después de jugar con el ordenador) y también les permite desarrollar mejor su creatividad (Sefton-Green, J. and Buckingham, D, 1996).

El papel de los media como agente socializador, en relación, o quizá en conflicto también, con otros agentes de autoridad y socialización (padres, escuela y amistades) ha sido objeto de numerosas investigaciones. Meyrowitz (1984) dice que la socialización en el universo electrónico genera el niño adulto, debido a que, a través de los medios de comunicación, tiene acceso a contenidos que le están vedados por razón de edad, lo cual produce una pérdida prematura de la inocencia. Liebes (1991) muestra cómo las imágenes de la TV tienen, a veces, más fuerza que los valores transmitidos por los padres durante el proceso de socialización. Pero la incorporación de ordenadores, televisión y CD-Rom en las escuelas puede proporcionar, también, una más armoniosa relación entre las autoridades tradicionales y las actividades domésticas de los niños.

¿Cuál es el papel de los sistemas de estratificación, clases sociales, educación..., en la creación de desigualdades en el acceso a los media, su conocimiento y uso? Mientras que el análisis de la audiencia enfatiza la heterogeneidad de ésta con respecto a factores socio-culturales (e. g. Moores, 1993; Morley, 1986; Silverstone et al., 1989), la corriente de la gap hypothesis muestra que los grupos más privilegiados, pero también los más motivados obtienen más de los media. Como consecuencia, se crean mayores desigualdades en el conocimiento en vez una homogeneización cultural de la audiencia. ¿Qué desniveles de información y competencia pueden estar implantándose debido de las diferencias en cuanto a recursos materiales, accesibilidad e interés y apoyo familiar?

¿Podemos identificar el desarrollo de una nueva cultura, o subcultura multimedia entre los niños y los adolescentes? ¿Qué relación tienen los media con el desarrollo de las identidades de los más jóvenes? (Turkle, 1984). ¿Está surgiendo un nuevo panorama en los media?, y, si es así, ¿cuáles son sus valores y

sus características?. ¿Los nuevos usos de los media están ayudando a ensanchar el abismo generacional entre niños y adultos?. ¿Existen agrupamientos subculturales entre los primeros (grupos de fans, niños "profesionales" del ordenador)?.

La importancia del contexto familiar en la formación de pautas de relación con los media ha sido objeto de numerosos estudios durante los últimos años (Bausinger, 1984; Goodman, 1983; Liebes, 1991; Livingstone, 1992; Silverstone, Morley, Dahlberg y Livingstone, 1989; Huston & Wright, 1996) o el rol particular de las madres (Nikken, Van der Voort, & Van Bochove, 1996; Orozco Gómez G, 1996). Más que analizar al niño durante su relación personal con los medios de comunicación, su toma de decisiones individual y la organización de su tiempo entre otras cuestiones, la investigación propuesta estudia al niño en el contexto familiar, con sus parámetros culturales y sociológicos. De esta forma, podemos preguntarnos sobre cuestiones relativas al rol de los padres, los medios electrónicos domésticos, la distribución espacial del hogar y las pautas de la dinámica familiar, como factores extramediativos determinantes para poder entender la relación entre el niño y la TV. O el de los maestros, cuya mediación sistemática podría intensificar las habilidades interpretativas de la tv por parte de los niños (Tidhar, 1996).

Una revisión realizada por Comstock y Paik (1991) indica que la relación de los niños con la televisión está siendo determinada por su disponibilidad de tiempo libre, una aproximación no selectiva en su programa elegido y una escasa implicación con lo que ven. Estas pautas pueden cambiar en la medida en que las telecomunicaciones y otros tipos de medios de comunicación (canales musicales, juegos de ordenador,...) están, cada vez más, dirigidos a los niños y a los jóvenes como nuevos consumidores con poder adquisitivo y que prefieren tener su propio equipamiento antes que compartir el familiar (Sherman, 1996).

Una buena parte de las investigaciones se preocupan de los efectos que los mass-media producen en los niños (Comstock y Paik, 1991). Pero sólo unos pocos se preguntan por qué ven la televisión y qué les gusta de ella. Del mismo modo, es cada vez mayor la literatura sobre las audiencias de los nuevos media electrónicos y apenas una pequeña parte de ésta se centra en el estudio de la audiencia infantil y adolescente, si bien los adolescentes son consumidores privilegiados de videojuegos y juegos de ordenador. Por una parte, los juegos que prefieren son habitualmente los violentos (Funk and Buchman, 1996), y por otra, estos juegos en general pueden crear en una pequeña minoría patologías adictivas (Fischer, 1994).

La violencia y el sexo en la programación infantil de televisión ha sido y es una constante preocupación en la atención de investigadores, educadores y en las administraciones de todo el mundo y en particular en los Estados Unidos (Dubow and Miller, 1996; Kubey, 1996; Wartella, 1996) como lo refleja la aprobación de "The children's Television Act of 1990" (Knell, 1995), si bien ha tenido sólo una pequeña incidencia positiva en la televisión infantil (Hayes, 1994), y la implantación del V-chip en los televisores para el control de la programación violenta, pornográfica o soez que puede estar al alcance de los niños, a partir de la "Telecommunications Competition and deregulation Act", aprobada por el Congreso norteamericano en 1996 (Potten & Warren, 1996; Makris, 1996).

En Europa, la sensibilidad social y política en estos temas de televisión y niños es elevada y organismos como el British Broadcasting Council y el Conseil Supérieur de l'Audiovisuel en Francia realizan una importante labor en este terreno. El Parlamento español aprobó la Directiva del Consejo de Europa, la llamada "Televisión sin fronteras", (1989), y su modificación de 1997, introduciéndolas en la legislación nacional. Estas directivas contienen en su articulado una normativa dirigida a la protección del menor y sobre la programación destinada al público infantil, para que las Instituciones velen porque los contenidos de los programas en sus respectivos países no vayan en contra del desarrollo mental, físico o moral de los niños. Particularmente, para que estos programas no contengan pornografía ni violencia.

Por otra parte, casi todas las leyes españolas concernientes a los derechos de emisión como la ley de creación del Ente de RTVE, la Ley de Terceros Canales, o las Leyes de creación de las Televisiones de las Comunidades Autónomas (País Vasco, Cataluña, Galicia, Valencia, Andalucía y Madrid) que poseen canales propios de televisión, tienen artículos similares a los mencionados. Pero hay una importante laguna en la ley de televisiones privadas, donde no se hace referencia a la protección de los niños y jóvenes. a pesar de todo, estas leyes han tenido una escasa incidencia sobre la programación infantil. Por ello, el 26 de marzo de 1993, el Ministerio de Educación y Ciencia firmó un acuerdo de autorregulación de programas para niños y jóvenes, a modo de código ético, con TVE, Antena 3 TV, Tele 5 y Canal +,

que tampoco ha tenido mejores resultados.

Por su parte, el 20 de diciembre de 1993 se constituyó la Comisión Especial Sobre los Contenidos Televisivos del Senado. Esta comisión ha realizado una exhaustiva evaluación del estado de los contenidos televisivos a través de las comparecencias de personas pertenecientes a los más diversos ámbitos de la sociedad adoptando una serie de orientaciones sobre la tv para la infancia y la juventud.

2. Metodología

Para realizar un primer estudio cualitativo sobre las relaciones y actitudes de los niños y jóvenes con los equipamientos tecnológicos, y los medios de comunicación de masas en general, nos hemos dirigido a tres públicos objetivos: los niños y jóvenes españoles de ámbito urbano de 6 a 16 años; los padres y madres de familias urbanas españolas que tienen hijos de esas edades; y los profesores de centros educativos con los ciclos formativos correspondientes. Nuestro objetivo principal radicaba en conocer y estudiar el comportamiento de los niños y de los jóvenes ante los equipamientos tecnológicos en cinco ciudades (Barcelona, Bilbao, La Coruña, Madrid y Sevilla) como representantes de la juventud en el ámbito urbano y, sobre todo, para prefigurar su comportamiento en un mundo futuro más tecnologizado .

La metodología seguida ha sido exclusivamente cualitativa, dado que nuestros objetivos de información tenían que ver con percepciones, actitudes, sensaciones, comportamientos, procesos, motivaciones e imágenes asociadas. En este momento, estamos trabajando en la segunda parte de la investigación, con metodología cuantitativa: una encuesta a 1.200 niños y jóvenes de áreas urbanas, semiurbanas y rurales, que complementa nuestro trabajo con datos cuantitativos de exposición de los medios, usos, consumos, tipos de uso y de consumos, nivel de equipamientos, etc.

En cada una de las ciudades citadas hemos realizado un Grupo de Discusión, en tres segmentos de edad (8-9 años, 12-13 años y 15-16 años, y cada uno de ellos compuesto por ocho participantes, la mitad con ordenador en su hogar), una Entrevista en Profundidad a niños de 6 y 7 años, dos Entrevistas en Profundidad a padres (una a un padre y la otra a una madre, en cuyos hogares hubiera televisión, video y ordenador) con hijos/as de 6 a 16 años y dos Entrevistas en Profundidad a profesores encargados de salas de ordenador de colegios con alumnos de 6 a 16 años (la mitad de los colegios debían tener conexión a Internet).

Las entrevistas a los niños pequeños, a los padres y a las madres fueron realizadas en sus propios domicilios. En el caso de los niños de 6 y 7 años, con la presencia de uno de sus padres, que no intervenía en la charla, pero facilitaba la recogida de información. Las entrevistas a los profesores se realizaron en sus centros educativos. Los grupos de discusión se celebraron en hoteles de las ciudades seleccionadas, en salas que reunían las condiciones para desarrollar las dinámicas de grupo.

La recogida de información se realizó entre los días 7 de Abril y 30 de Mayo de 1997 y la selección de las personas a entrevistar y la formación de los grupos de discusión fue realizada por la empresa CPS- Estudios de Mercado y Opinión, especialistas en este tipo de técnicas, y por el propio equipo investigador, en reuniones monográficas.

3. Análisis de los resultados

3.1.- Equipamientos tecnológicos en el hogar

El nivel de equipamiento tecnológico en el hogar de los jóvenes españoles de ámbito urbano es en conjunto alto. Una serie de aparatos están siempre presentes en todos los hogares:

Televisión: todos los niños y los jóvenes, sean de la edad que sean, tienen al menos un aparato de televisión en su casa. La ubicación de este aparato suele ser la misma: la sala-comedor o salita de la casa. Si hay un segundo aparato (muy común, ya que EGM-1997 da un porcentaje de 54.5% hogares españoles con dos o más televisiones) puede tener diferentes ubicaciones: la cocina, el dormitorio de los padres o el dormitorio de alguno de los hijos, normalmente en el de mayor edad.

Teletexto: este servicio resulta frecuente en los hogares, aunque su uso es bastante puntual.

Vídeo: se trata de un aparato que prácticamente está en todos los hogares aunque se dan algunas excepciones (el porcentaje de hogares con vídeo en toda España es de 63%, EGM 1997). Se ubica, en general, con el televisor principal. Se da algún caso, excepcional, de hogar que tiene dos vídeos.

Canal Plus y Antena Parabólica: no es frecuente encontrarnos con hogares que disponen de Canal Plus y/o Antena Parabólica. Son también pocos los hogares que tienen contratada una televisión digital de pago².

Teléfono: todos los hogares disponen de teléfono (básico) y es frecuente que tengan dos o más aparatos en el mismo hogar. Normalmente se ubica en la sala y cuando se tienen más aparatos, el segundo está en el dormitorio de los padres o en la cocina. También puede haber uno en el dormitorio de los hijos, pero poco probable. Más frecuente es que los niños y, sobre todo los jóvenes, usen un aparato "inalámbrico" y hablen por teléfono desde su habitación.

Ordenador: en una buena parte de los hogares estudiados hay un ordenador con impresora (EGM da un nivel de equipamiento de ordenador al 19.3% de los hogares españoles en 1997). Ambos aparatos están normalmente en el dormitorio de uno de los hijos (siempre en el de mayor edad) o en una habitación que cumple las funciones de cuarto de estudio o despacho.

Consola de videojuegos (SuperNintendo, Playstation, etc): este aparato es también muy frecuente en los hogares de los jóvenes urbanos españoles aunque no se encuentra en todos ellos. Lo normal es que esté en el cuarto de los hijos. Es más fácil encontrar una videoconsola en hogares con niños menores de 12-13 años que en hogares con jóvenes mayores de esas edades.

Juegos Electrónicos (Gameboy, Gamegear, etc): resultan menos habituales que los anteriores pero hay más hogares que los tienen que los que carecen de ellos. Lo normal es que se presenten en hogares en los que hay niños de edad hasta 10 años. Los aparatos están en los dormitorios de los propios niños, aunque los utilizan casi siempre fuera de la casa.

Cadena de Música: casi todos los hogares consultados disponen de un aparato de música, en la forma que sea: cadena o minicadena, con CD o sin él, radiocassette, walkman. También es frecuente que haya más de uno en el hogar. Su sitio habitual es el dormitorio de los propios jóvenes. Cuando hay un equipo de música más sofisticado está en la sala.

Radio: en todos los hogares hay alguna radio, ya sea de forma independiente, asociada a un walkman o integrada dentro de una cadena de sonido. Es muy frecuente que haya una en el dormitorio de los jóvenes.

Además de estos aparatos omnipresentes en casi todos los hogares, hay otra serie de equipos que tienen una menor implantación:

Cámara de Vídeo: resulta más difícil encontrar este aparato en los hogares de los jóvenes. Suele estar en un armario de la sala o en el dormitorio de los padres.

Teléfono Móvil: se trata de otro equipamiento que es minoritario en los hogares consultados. Sin ubicación fija, suele estar a disposición del padre de familia.

Contestador Automático: ocurre lo mismo que con el teléfono móvil: la mayoría de los hogares no lo tienen. Está, en caso de tenerlo, junto al teléfono de la sala, o contratado el servicio con Telefónica.

Fax: se trata del equipamiento menos frecuente en los hogares consultados. Se ubica, si existe, en un cuarto que hace las funciones de oficina o despacho.

Internet: aunque se trata más de un servicio que de un aparato, necesita de un ordenador y de un módem y por ello lo incluimos dentro de los equipamientos. Este servicio, aunque ha tenido un crecimiento rápido en 1997 (del 80%, respecto al año anterior), sólo es contratado por un 4.3% de los hogares españoles.

3.2. Empleo del tiempo de ocio

El comportamiento de los niños y de los jóvenes entre los 6 y los 13 años es bastante similar (con matices), mientras que el grupo de 15 y 16 años presenta ya mayores diferencias en su comportamiento y en el empleo de su tiempo de ocio. Hay no sólo un cambio cuantitativo de edad sino que también se produce un salto cualitativo que afecta al empleo del ocio en general y al diferente uso de los equipamientos tecnológicos en particular.

Los niños de 6-7 años, durante la semana (el período laborable), prácticamente inician su ocio a la vuelta de las clases por la tarde. No hay una hora concreta porque los horarios de los jóvenes es muy variado. Después de terminar las clases, lo normal es que acudan a algún tipo de actividad extraescolar (que en realidad alarga el horario laboral y reduce el verdadero tiempo de ocio de los jóvenes) o que realicen algún deporte. Las ocupaciones más frecuentes son deportes como la gimnasia rítmica, ballet, krato, fútbol y natación, u otras actividades como los idiomas, catequesis, dibujo y pintura.

Una vez terminadas estas actividades, los jóvenes acuden a sus hogares, hacen los deberes y meriendan (o a la inversa, o a la vez). Entonces comienza su verdadero ocio: el rato que va de terminar los deberes a la cena y después de ésta (alrededor de una hora más). Después de cenar prácticamente no se hace otra cosa

que ver la televisión, ya no es tiempo de juegos.

Lo que sí hacen todos los niños estudiados es ver la televisión todas las tardes, ya sea poco tiempo (media hora) o mucho (hasta cuatro horas).

Pero también ocupan el tiempo en más actividades: algunos salen a dar una vuelta (corta) con amigos, vecinos, hermanos, etc.; otros acuden a casas de familiares a jugar; otros van a casa de sus amigos; otros juegan en su casa. En realidad, depende del día para que puedan hacer una cosa u otra. También pueden ir al parque a pasear con los padres o a casa de sus abuelos.

Y lo que hacen es jugar: jugar con los amigos, padres, familiares, etc., al parchís, al escondite, al monopoly, con el ordenador, al diábolito, a cartas, etc.. Los juegos son muy variados y entre ellos no predominan los que emplean aparatos como los que estamos estudiando. Ya veremos más adelante que el uso de estos aparatos es más acusado cuando el niño o el joven está solo y no se le ocurre nada mejor (o se lo acaban de regalar).

En casos menos frecuentes, los niños ven la televisión a la mañana mientras desayunan solos, en compañía de su madre y/o hermanos.

El fin de semana disponen de más tiempo de ocio. Normalmente por las mañanas se dedican a jugar aunque también hay algunos que hacen deporte. Ahora bien, a estas edades resulta en ocasiones difícil deslindar la práctica de deporte (fútbol, por ejemplo) y ciertos juegos (campo quemado, saltar a la cuerda, el escondite, etc.) donde predominan aspectos físicos.

Nuevamente nos encontramos con gran variedad de juegos, además de los mencionados: cartas, futbolín, manualidades, muñecas, a guerras, con coches eléctricos, etc.. Además pueden hacer otras actividades, como ir de compras con los padres y/o abuelos, ir al parque, ir a pescar con su padre, ver la televisión, etc. No hay muchas referencias a juegos de ordenador, de consolas, juegos electrónicos, etc., predominan actividades realizadas con amigos, con padres, con hermanos, con abuelos, ... Y los juegos se realizan sobre todo en el domicilio de alguna de las personas citadas aunque también es verdad que ya hay niños y niñas que empiezan a salir y que juegan en la calle.

Después de comer, lo más normal es ver la televisión y el vídeo. Si durante la semana apenas se usa el vídeo, el fin de semana adquiere mayor relevancia, ya sea sábado o domingo. La televisión se ve en familia y si se usa el vídeo pueden ser películas grabadas durante la semana, cintas alquiladas y, menos, compradas.

A media tarde, se repite la situación que se daba entre semana, y los niños juegan y pasan el rato. La única diferencia es que se produce un mayor uso de los juegos electrónicos o de las consolas (estos niños apenas usan todavía el ordenador para sus juegos).

Los niños de 9-10 años, durante la semana, funcionan de forma similar a los que hemos mencionado de menor edad: salen del colegio, tienen actividades extraescolares parecidas (danza, teatro, patinaje, deportes, etc.), van a sus casas, hacen los deberes, ven la televisión y juegan con amigos, hermanos, padres, etc.. Tampoco usan mucho los equipamientos si exceptuamos la televisión.

Y los fines de semana hacen lo mismo que los niños de 6 y 7 años, aunque con ciertas diferencias. Usan más las consolas de videojuegos y empiezan a usar el ordenador para sus juegos, aunque todavía sean bastante infantiles.

Los jóvenes de 12-13 años no ofrecen muchas novedades con respecto a los jóvenes de edades inferiores, tanto durante la semana como los fines de semana. Lógicamente los juegos son menos infantiles, eligen o prefieren contenidos de televisión más adecuados a su edad, usan más las consolas y los ordenadores (sobre todo estos últimos) para sus juegos y salen más con sus amigos (tienen ya más independencia y más sentido común). Pero en general siguen el mismo patrón de comportamiento.

Hacen actividades extraescolares después del colegio (idiomas, deportes, aeróbic, patinaje, etc.), van a casa, hacen los deberes y se ponen a ver la televisión (todos parecen que ven la televisión todos los días aunque sea sólo un rato), y a jugar con amigos y hermanos sobre todo, ya sea en casa propia o en casa de sus amigos y/o vecinos. Y los juegos son los mismos que ya hemos mencionado o parecidos aunque sí

parece que estos jóvenes hacen más uso del ordenador para jugar, sobre todo cuando están solos, pero también con sus hermanos y amigos. Siguen usando la consola de videojuegos aunque están ya en el límite de edad.

El fin de semana ocurre lo mismo que lo dicho hasta ahora, aunque aumenta la práctica de deportes en un sentido estricto en detrimento de otros juegos-deportes. También se da la circunstancia que, por las mañanas de los fines de semana, aumentan los jóvenes que dicen ver la televisión, el vídeo, jugar con el ordenador o consola, estudiar, etc.. Parece que se trata de una edad de transición: no es tan parecida a las edades inferiores y sirve de paso a edades superiores.

Los jóvenes de 15-16 años, durante la semana, no ofrecen grandes diferencias con los jóvenes de otras edades, quizá porque su margen de maniobra los días laborales sea reducido, o tan reducido como en edades inferiores. A la salida del colegio o instituto hacen actividades extraescolares (idiomas, sobre todo) y/o deporte (fútbol, tenis, hockey, futbito, etc.), acuden a sus casas, hacen sus trabajos y deberes, y se dedican a pasar el rato viendo la televisión, jugando con el ordenador (se han olvidado ya de las consolas), oyendo música y quizá saliendo a dar una vuelta (aunque no es muy frecuente).

El fin de semana es otra cosa: el plan del sábado y del domingo es distinto. Incluso el viernes también: salen con los amigos y es el día que más acuden a las salas de máquinas ("están llenas"), a conocer las nuevas máquinas, a dar una vuelta, a jugar y a charlar. Reconocen que no pueden gastar mucho dinero "chapeando"³, porque no lo tienen, pero acuden a las salas.

El sábado por la mañana es el día elegido, sobre todo, para hacer deporte (fútbol, tenis, monte, futbito, etc.) pero también se hacen otras cosas como estudiar, ver alguna película de vídeo que tienen grabada, un partido, salir a dar una vuelta con los amigos, dormir, jugar con el ordenador, etc.. Después de comer, pueden hacer algún deber escolar, ven la televisión, echan la siesta o juegan a cartas. Luego salen con los amigos para tomar alguna cerveza, para dar una vuelta, para ligar por las zonas de moda de la ciudad, donde hay más chicos y chicas de sus edades.

El domingo por la mañana puede ser parecido al descrito el sábado pero por la tarde cambia un tanto: salen pronto con los amigos, van al cine o a algún partido de fútbol, o simplemente a dar una vuelta, a tomar algo o a ligar, pero lo hacen antes porque hay que volver pronto a casa. De vuelta al hogar, cenan y se ponen a ver la televisión, normalmente algún programa deportivo o alguna película.

3.3. Uso de los equipamientos

En relación al uso que hacen de los diferentes equipamientos, hemos observado comportamientos específicos en cada grupo de edad.

Los niños de 6-7 años ven la televisión todos los días, en mayor o menor medida, con sus hermanos, padres, parientes o vecinos. También la pueden ver solos. No usan el mando a distancia ni saben usar el teletexto. Sus programas preferidos son los dibujos animados. Es posible que también vean dibujos en programación matinal ante de ir a clase, mientras desayunan o después (García Muñoz, 1997).

El vídeo apenas lo usan entre semana, aumentando su uso los fines de semana. No saben programar y suelen ver películas de dibujos animados (compradas o grabadas por sus padres y hermanos) en familia. También cambian, regalan y alquilan (sus padres) películas.

Les gustan las consolas de videojuegos y las usan aunque necesitan ayuda para poner en marcha los juegos. Suelen jugar solos, con hermanos o amigos. Su uso se restringe a los fines de semana. Es frecuente también que compren y se regalen juegos entre sí.

Los juegos electrónicos tienen poco interés para estos niños aunque algunos los posean y los usen.

No usan el ordenador ni, en consecuencia, Internet.

Los niños de 9-10 años ven la televisión todos los días, en mayor o menor medida, con sus hermanos, padres, parientes o vecinos. También la pueden ver solos. No usan el mando a distancia pero ya empiezan a saber usar el teletexto. Sus programas preferidos son los dibujos animados, algunas series y programas infantiles.

No saben programar todavía el vídeo aunque empiezan a interesarse en él. Su uso se restringe fundamentalmente a los fines de semana. Se ve también en familia (sobre todo películas de dibujos animados y alguna grabación de entresemana). También cambian, regalan y alquilan (sus padres) películas.

Tienen consolas de videojuegos y las usan, sobre todo solos pero también con hermanos, amigos o padre, y principalmente el fin de semana. Suelen comprar videojuegos, cambiarlos y regalarlos. En cuanto a los juegos electrónicos todavía no muestran excesivo interés aunque también llegan a usarlos, sobre todo en viajes.

El ordenador apenas lo usan todavía y si lo hacen es para jugar fundamentalmente. No saben manejarlo bien y suelen necesitar ayuda de hermanos y padres. Saben lo que es Internet pero ni lo usan ni saben hacerlo.

Los jóvenes de 12-13 años ven la televisión todos los días, en mayor o menor medida, con sus hermanos, padres, parientes o vecinos (como los jóvenes de menor edad). También la pueden ver solos. Usan el mando a distancia y el teletexto. Entre sus programas preferidos siguen los dibujos animados (reducen su importancia) y series (aumentan la suya), y aparecen los deportes y las películas.

Empiezan a programar ellos solos el vídeo y graban sobre todo películas o alguna serie emitida entresemana para verla en familia, fundamentalmente. Entre ellos, se cambian cintas y se regalan. También alquilan, sobre todo de cara al fin de semana.

Les gustan mucho y usan mucho las consolas de videojuegos, sobre todo cuando están solos. También juegan con sus hermanos, amigos y padre. Apenas las usan entresemana, reservando su uso para el fin de semana. Compran, regalan y cambian videojuegos entre sí.

Los juegos electrónicos ganan protagonismo, de modo que son estos j-venes los que más los usan (sobre todo entre los chicos) cuando realizan viajes, están solos o aburridos.

Es normal que usen también el ordenador, sobre todo para jugar, aunque empiezan también a conocer su vertiente escolar (pasan algunos trabajos de clase a máquina). Su mayor uso se produce el fin de semana y suelen jugar solos, con hermanos o amigos. Al igual que con los videojuegos, se regalan y cambian entre sí juegos de ordenador. Saben lo que es Internet pero ni lo usan ni saben hacerlo.

Los jóvenes de 15-16 años ven la televisión, en mayor o menor medida, todos los días. En general, la ven en familia, pero también solos y/o con amigos, sobre todo los fines de semana. Comparativamente con los otros grupos de edad, durante el week-end ven menos la televisión que aquellos, ya que salen más con los amigos y tienen un ocio menos dependiente de las tecnologías.

Usan el mando a distancia y el teletexto. Sus programas preferidos son las películas, los deportes y algunas series. Saben programar perfectamente el vídeo y lo utilizan principalmente los fines de semana. Ven cintas de vídeo que han grabado durante la semana, pero no suelen comprarlas ni regalarlas.

Han dejado de usar las consolas de videojuegos y los juegos electrónicos.

Utilizan más el ordenador los días laborables que el fin de semana, más para jugar que para hacer tareas del colegio (pasar apuntes, trabajos, etc.). Lo hacen solos (sobre todo) o con hermanos y amigos. No compran ni regalan juegos, los "piratean" o los cambian entre sí. Entre las chicas, el uso del ordenador para jugar es mucho menor que entre los chicos. Con respecto a Internet, saben lo que es, pero no tienen contratado el servicio de acceso en casa, ni tampoco lo utilizan fuera del hogar.

3.4. Equipamientos y estudios en el hogar y en el colegio

Como queda dicho, los niños y los jóvenes urbanos tienen un alto nivel de equipamiento tecnológico en sus hogares, sin embargo apenas lo emplean para sus tareas escolares, su uso se limita en gran medida a los juegos de ordenador (los más habituales son de fútbol, de coches, de motos, Tetrix, aventuras, luchas, etc.). Los j-venes, principalmente los de mayor edad, también lo utilizan como máquina de escribir, para pasar trabajos de clase a limpio y mejorar su presentación.

Algunos jóvenes y niños (sobre todo menores de 12 y 13 años) también usan el ordenador para el

aprendizaje de idiomas, pero casi más planteado desde la perspectiva de un juego. En estos casos, suele ser el padre o la madre quien se encarga de poner en funcionamiento el programa.

En los centros escolares es frecuente encontrarnos con el siguiente equipamiento: una sala de ordenadores entre diez y veinte equipos; una televisión con vídeo (o varias en la "sala de audiovisuales"), quizá móvil en un carrito o incluso un cañón de vídeo; y otros aparatos de apoyo a la docencia como pueden ser retroproyectores, cassettes, proyector de diapositivas,...., ubicados en una sala específica o móviles.

Los niños y los jóvenes nunca utilizan ningún equipamiento tecnológico de la escuela, colegio o instituto, sin la presencia de un profesor. El aparato más utilizado sin duda es el vídeo. El uso de los ordenadores es mucho menos frecuente (y no antes de los 11 años) y su empleo se limita a un conocimiento básico del funcionamiento del ordenador, con algún programa de tratamiento de textos. La falta de equipamiento informático suficiente en las escuelas hace habitual que dos estudiantes compartan cada ordenador y, por tanto, que trabajen en equipo. En general, los juegos de ordenador están prohibidos en las escuelas, y no los tienen cargados en los equipos ni los permiten cargar.

Los estudiantes, en sus hogares, bien al contrario que en sus colegios, no usan el ordenador para sus estudios si exceptuamos quienes pasan a limpio sus trabajos y deberes. Y el vídeo en el hogar tiene también una orientación totalmente lúdica.

A partir de los 10-11 años aproximadamente, los niños inician el manejo de los ordenadores en los centros escolares. Antes de ese momento, la mayor parte de los jóvenes ya han utilizado ordenadores para jugar, bien en sus hogares o en los hogares de sus amigos. Casi siempre, los padres (sobre todo el padre, no la madre) y los hermanos/as mayores son los que inician a los niños en el uso de los ordenadores.

3.5. Percepción de los medias

Todos los niños y jóvenes mayores de 8 años conocen todos los equipamientos propuestos y saben sus funciones y utilidad. Sólo los niños y niñas de 6 y 7 años presentan problemas en las entrevistas para identificar el fax, la impresora o el contestador automático, aunque no en todos los casos.

Al proponer a los niños y jóvenes que asociaran libremente los distintos equipamientos y que nos explicaran el motivo y la utilidad de los diferentes grupos de aparatos, comprobamos que los niños y jóvenes tenían unas propuestas bastante similares. Existen cuatro grupos de equipamientos comunes, más o menos, a todas las edades, en función de su relación con el ocio, el juego, el trabajo y la utilidad de comunicación. En el primer grupo relacionado con el Ocio (pasar el rato) incluyen la televisión, el vídeo, la cámara de vídeo, la cadena de sonido y la radio. Un segundo grupo, relacionado con el Juego, está compuesto por el ordenador y la consola de videojuegos. Un tercer grupo, relacionado con el Trabajo, lo componen el fax, el teléfono móvil y la impresora. Y un cuarto grupo, sin identificación más allá de ser objetos útiles de Comunicación, está compuesto por el teléfono básico y el contestador automático.

Los equipamientos preferidos por los niños y los jóvenes de todas las edades son la televisión, el ordenador, el vídeo y, en menor medida, el teléfono. Los equipamientos que menos les gustan son el contestador automático, el fax y el teléfono móvil, seguidos de la impresora.

En relación a los equipamientos que consideran más entretenidos vuelven a citarse prácticamente los mismos: el vídeo, la consola de videojuegos, la televisión y el ordenador. La elección de los más aburridos tampoco presenta sorpresa alguna: el contestador automático, el fax, la impresora y la cámara de vídeo.

Los más entretenidos y los preferidos de los jóvenes son, además, los aparatos que necesitan también mayor concentración.

Cuando les planteamos que diferenciaran entre los que consideran nuevos y viejos equipamientos nos encontramos que los niños y los jóvenes tienden a considerar del mismo modo a todos los media. Los que tienen entre 12 y 16 años consiguen hacer alguna pequeña distinción (quizá por su mayor perspectiva en relación a los más jóvenes) y citan el fax, el teléfono móvil y el contestador automático como los equipamientos más modernos.

Los jóvenes asocian claramente las consolas de videojuegos con los niños. Del mismo modo piensan que el fax, la impresora y el teléfono móvil son para trabajar, aunque no describen claramente el tipo de

trabajo. El contestador automático se asocia más al entorno hogareño, pero relacionado con matrimonios que ambos trabajan fuera de casa. La cadena de sonido y la televisión la asocian todos los niños y jóvenes, incluidos los de menor edad, a cualquier tipo de persona. El resto de los equipamientos (vídeo, cámara de vídeo, teléfono, ordenador, etc.) se asocia más a personas adultas aunque pueden ser de cualquier clase y condición.

Finalmente, cuando les planteamos a los niños y jóvenes que nos proyectasen sus necesidades insatisfechas, el mayor deseo entre los jóvenes de 6 y 7 años es conseguir una videoconsola. En edades superiores, esta necesidad se transforma en la de tener un ordenador, una vez que ya poseen la videoconsola.

3.4. Creencias, valores y actitudes

Unas de las cuestiones que parecen más claras entre los niños y jóvenes urbanos en España es su pragmatismo, materialismo y utilitarismo.

Los mitos y modelos de estos niños y jóvenes no contienen valores ni actitudes altruistas como lo demuestran sus preferencias: modelos, cantantes, actores, actrices, diseñadoras de moda, profesiones bien remuneradas y valoradas en la escala social como abogados, biólogos, etc., y en otros casos alguna profesión un poco más inusual como astronauta o arqueóloga. En general observamos el predominio de profesiones que permiten ganar dinero, ser famosos/as y alcanzar un estatus socioeconómico elevado. Desde luego no nos encontramos con profesiones para ayudar a los demás, al estilo de médicos/as, enfermeros/as, bomberos/as, etc., y ni mucho menos desean ejercer un oficio: carpintero/a, jardinero/a, fontanero/a, electricista, etc., ni tampoco carreras técnicas o sociales que tampoco dan mucho dinero, ni "status", como físicos/as, sociólogos/as, psicólogos/as, historiadores/as, etc.. Da la impresión de que los jóvenes están deslumbrados por el éxito económico y social.

Este materialismo y pragmatismo (los padres y los profesores han insistido en sus entrevistas que estos valores son los predominantes en la sociedad en que viven sus hijos) se expresan en una actitud y un comportamiento claramente consumistas. También es verdad que estos valores conviven con otros más deseables desde el punto de vista de padres y profesores, como son el pacifismo, la tolerancia, etc.. Pero estos valores no surgen de forma clara en el discurso de los niños y de los jóvenes sino que los conocemos por la información obtenida de los padres y educadores. Del discurso de los jóvenes sólo vemos con claridad un fuerte materialismo en detrimento de otros valores más espirituales y/o abstractos.

Ahora bien, tenemos la impresión de que los medios tecnológicos no tienen especial incidencia ni llegan a determinar los valores de la juventud. Se trata más bien de los valores de la sociedad en general, que los medios los transmiten más o menos expresamente, dando por tanto las pautas de comportamiento. En realidad, más que la propia tecnología son los contenidos de los medios de comunicación de masas quienes están creando, modificando o enterrando valores.

3.5. Los jóvenes, los medios y el futuro

Cuando preguntamos y planteamos a los niños y a los jóvenes que nos dibujasen su futuro hogar, la tendencia es a describir una casa de lujo, grande, bonita, espaciosa, con garaje, piscina, jardín, moderna y con mucho equipamiento tecnológico.

En esta casa de lujo que desean tener (los menores fantasean con una casa más lujosa, los mayores son un poco más realistas) están todos los equipamientos de los que hemos hablado y otros futuros. De forma genérica dicen los jóvenes que "todos serán mejores" e incluso llegan a anticipar algunas cosas, muy variadas y poco compartidas por todo el colectivo: videoteléfonos, mandos a distancia que se activan con la voz, mejores aparatos (más grandes, portátiles,...), casas automatizadas y digitales, etc.

En resumen, los jóvenes creen (desean) que van a poseer en el futuro una casa de lujo con todos los aparatos tecnológicos posibles y con un alto nivel de automatización que simplifique y que integre el uso de esos aparatos.

Pero al mismo tiempo, nos hacen una descripción bastante sombría y pesimista del mundo en el que vivirán. Mientras en sus hogares todo será tecnología, comodidad, adelantos, equipamientos, confort e incluso lujo, en el exterior, en el plano de las relaciones humanas, creen que se encontrarán con un mundo triste, frío y distante con sus semejantes. En su opinión, en el futuro habrá más violencia, menos respeto a los padres, peores relaciones padres-hijos, menos comunicación entre las personas, más prisas, etc..

Da la impresión que en la cabeza tienen un paisaje de entorno limpio, más ecológico y saludable donde ubican una casa cómoda y tecnificada donde desarrollan su vida y sus relaciones pero también donde acaban éstas. Los jóvenes asocian la idea de una mayor tecnificación y automatización de su entorno material inmediato con un menor grado de relación, de comunicación y de compromiso con el resto de seres humanos, incluidos los más cercanos, como pueden ser sus hijos.

4. Algunas conclusiones

Los niños y los jóvenes actuales tienen una relación perfectamente normal con las nuevas y viejas tecnologías de la información; diferencia, por otra parte, que ellos no perciben. Existe una estrecha relación de cotidianidad entre los jóvenes y los aparatos. Ninguno se extraña, ninguno declara tener mala relación o alguna prevención, ninguno parece tener una relación patológica con ellos. Los conocen, los manejan y usan, los sacan un rendimiento, etc. Se trata de una relación de normalidad, de integración en su vida cotidiana.

Desde ese punto de vista, cada equipamiento tecnológico tiene su función y todos son buenos porque tienen una función. Lógicamente, unos les gustan más que otros pero nada más.

Los niños y los jóvenes tienden a pensar que los aparatos que manejan con más asiduidad (televisión, vídeo, ordenador, consola, juegos electrónicos, walkman, cadena de sonido, radio), excepto el teléfono, sólo tienen una versión lúdica. Los mayores (de más de 14 años) encuentran también un uso escolar al ordenador, pero incluso éstos sólo usan los aparatos tecnológicos (hecha la excepción del teléfono) para jugar o distraerse. Así, el ordenador, la consola y los juegos electrónicos tienen un rol de juego; el vídeo, la televisión, la radio, el walkman y la cadena de sonido tienen un rol de entretenimiento; ninguno de ellos tiene un rol de cultura; y sólo el ordenador para los mayores tiene cierta asociación con un rol de trabajo.

Ese componente lúdico asociado a los equipamientos tecnológicos es el que permite que los jóvenes vean estos aparatos como medio de comunicación en tres sentidos:

Primero, el mero hecho de usarlo en compañía de amigos, hermanos, padres o parientes hace, desde su punto de vista, que tengan que relacionarse con ellos, aprendiendo a comportarse durante el juego, interactuando con los demás.

Segundo, estos aparatos y sus funciones lúdicas son también tema de conversación entre los jóvenes, que tanto pueden hablar del soporte en sí (consola "Nintendo 64", el último modelo de ordenador, etc.) como de los distintos juegos (PC Fútbol, de Coches, etc.). Es fácil ver a jóvenes de las edades estudiadas hablar con vehemencia de los distintos tipos de juegos, las ventajas de uno y las desventajas de otro, de los juegos que les han regalado recientemente, de los juegos que van a pedir a los Reyes Magos (los menores) o de los nuevos juegos de las salas de máquinas (los mayores).

Tercero, la escasez de medios económicos de muchos niños y jóvenes hace que tengan que cambiarse los juegos, que los pirateen (sobre todo los mayores), que se regalen entre sí los juegos de ordenador o los videojuegos, etc.

Para los niños y para los jóvenes, en su conjunto, estos aparatos permiten comunicarse con los demás, tanto con sus padres (a través de los propios juegos o a través de sus peticiones de compra de juegos) como con los componentes del grupo de amigos.

No parece que el uso de estos aparatos (probablemente el abuso) cree ningún tipo de problemas en las relaciones de los niños y de los jóvenes con sus padres (y familia), con sus amigos y con sus profesores. No tenemos ningún indicio que nos haga pensar que estos aparatos repercuten en estas relaciones deteriorándolas. Los niños y los jóvenes se relacionan bien con su entorno.

A medida que los niños se hacen adolescentes van ganando peso sus propios amigos. Y es importante observar e insistir en que los jóvenes siguen teniendo claro, a pesar de la presencia masiva de equipamientos tecnológicos en sus vidas, que los amigos tienen un papel estelar frente a los aparatos. Puestos a elegir, y a pesar de lo que hayamos comentado del apego a ciertos aparatos que tienen los niños y los jóvenes, todos siguen prefiriendo y poniendo en primer lugar a los amigos antes que a las máquinas.

Referencias bibliográficas

- Alonso M.; Matilla L.; Vázquez M., (1995): "Teleniños públicos. Teleniños privados" Madrid: Ediciones de la Torre .
- Beentjes, J.W., Koolstra , CM and Van der Voort, T.H.A. (1996): "Combining back-ground media with doing homework: incidence of background media use and perceived effects", *Communication Education* , 45 (1), Enero, pp. 59-72.
- Berrou, L. (1994): *Les méfaits de la television sur nos enfants*, Paris: Ed. Avenir de la Culture (Paris,1994). Efectos perniciosos de la TV en los niños.
- Bruno P. (1993), *Les Jeux vidéo* , París: Syros.
- Cordelian W. (1993), "Los niños y la televisión: hacia el año 2000", *Revista de CC. de la Información* N° 8 .
- CSA (1993), Conseil Supérieur de l'Audiovisuel, Les programmes pour la jeunesse, Paris: Conseil Supérieur de l'Audiovisuel.
- DOSSIER INA, Les services jeunesse á la télévision: quel avenir en Europe ?, Dossiers de l'audiovisuel ISSN 0767-4775 (1992).
- Dossiers Média-Pouvoirs, Education et médias, Médias Pouvoirs n° 35 (1994).
- Dossiers Média-Pouvoirs, Jeunes et les médias, Médias Pouvoirs n° 25 (1992).
- Dubow E and Miller L.S. (1996): "Television violence viewing and aggressive behavior", pp. 117-147, en Macbeth T.M. Ed. *Tuning in to young viewers*, California: Sage Publications.
- Everett S. L. (1994), "The endangered post-modern childhood", *INTERMEDIA* N° 22, pags 30-33.
- Fisher, S. (1994) "Identifying video game addiction in children and adolescents" *Addictive Behaviors* 19(5): pp. 545-553.
- Garcia Muñoz, Nuria (1997): "Los hábitos del niño frente al televisor en el hogar", en *ZER* , N°3, Bilbao, pp. 67-81.
- Himmelweit, Hilde T. (1958), *Television and the child* , Londres: Ed. Nuffield Foundation
- Houston A.C. & Wright J.C. (1996): "Television and socialization in young children", pp. 37-60, en Macbeth T.M. Ed. *Tuning in to young viewers* , California: Sage Publications.
- Knell, G.E (1995). "The Children´s Television Act: encouraging positive television for our children", *Hastings Communications and Entertainment Law Journal* 17(3), pp. 699-704.
- Kubey, R.W. (1996): "Television dependence, diagnosis and prevention: with commentary on video games, pronography, and media education", pp. 221-260, en Macbeth T.M. Ed. *Tuning in to young viewers*, California: Sage Publications.
- Koolstra , CM and Van der Voort, T.H.A. (1996): "Longitudinal effects of television on children´s leisure time-reading: a test of three explanatory modesl", *Human Communication Research*, 23 (1), Sept.1996.
- Koolstra , CM and Van der Voort, T.H.A. (1997): "Televisions´s impact on children´s reading comprehension and decoding skills: a 3-year panel study", *Reading Research Quarterly* 32 (2), Abril-Junio 1997.
- Kline, Stephen (1993): *Out of the garden: toys, TV and children's culture in the age of marketing*, Londres y New York: Garamond Press.

- Le Dibender A.; Le Dibender F. (1993), *Qui a peur des jeux vidéo*, París: Editions La Découverte.
- Ledingham, Jane E.(1993), *The effects of media violence on children: a background paper*, The Clearinghouse (Canada, 1993).
- Makris, G (1996): "The myth of a technological solution to television violence: identifying problems with the V-chip"
- Munne F.;Codina N.(1992), *Algunos Aspectos del Impacto Tecnológico en el consumo infantil del ocio*, ISOC; Anuario de Sicología.
- Muñoz Jose Javier y Pedrero Luis Miguel (1996): *La televisión y los niños*, Salamanca: Ed. Librería Cervantes.
- Neuman, Susan B. (1991), *Literacy in the television age: the myth of the TV effect*, Ablex (Estados Unidos, 1991).
- Nikken P., Van der Voort T.H.A., & Van Bochove E (1996): "Maternal quality standards for children's television programs", *Journal of Educational Media* 22 (1), Primavera 1996, pp. 41-54.
- Orozco G. (1993), *Dialéctica de la mediación televisiva*, *Anàlisi* N° 15, Barcelona. pp. pags. 31-44 (1993).
- Orozco Gómez, G (1996): "Amigas y enemigas: madres mexicanas frente a la televisión", *Signo y Pensamiento* , 15 (28). Colombia. pp.75-86.
- Potten W.J. y Warren R. (1996): "Considering policies to protect children from TV violence", *Journal of Communications* , 46(4), pp. 116-138.
- Perez Tornero J. M.(1994): *El desafío educativo de la televisión. Para comprender y usar el medio*, Barcelona: Ed. Paidós.
- Prieto Barrero M. [et al.] (1994):*Televisión, niños y jóvenes*, Valencia: Ed. por Radiotelevisión Valenciana .
- Rico Lolo (1992), *TV Fábrica de mentiras: la manipulación de nuestros hijos*, Madrid: Ed. Espasa Calpe.
- Sefton-Green, J. and Buckingham, D, (1996): "Digital visions's "creative" uses of multimedia technologies", *Convergence* , 2(2), Otoño 1996.
- Sherman, S (1996): "A st of one's own: TV sets in children's bedrooms", *Journal of Advertising Research* 36(6), Noviembre -Diciembre, RC9-RC12.
- Signorielli N.(1991), *A sourcebook on children and television* , Nueva York: Ed.Greenwood Press.
- Vilches L.(1993), *La televisión. Los efectos del bien y del mal*, Barcelona: Paidós
- Wartella, E. ed (1996): *National Violence study, volume 1*, Thousand Oaks, California: Ed. Sage Publications.
- Wartella, E. ed (1997): *National Violence study, volume 2*, Thousand Oaks, California: Ed. Sage Publications.

Notas

1.-Este estudio, en lo relativo a la investigación en España, ha sido realizado gracias a la financiación de la Universidad del País Vasco-Euskal Herriko Unibertsitatea durante los años 1997 y 1998. La investigación general en los diferentes países europeos se enmarca en un proyecto internacional titulado "Children, Young People and the Changing Media Environment" (dirigido por los profesores S.Livingstone y G. Gaskell de la London School of Economics, con la financiación del Broadcasting

Standars Commission, the Youth for Europe Programme (EC-.DGXXII) y la Fundación Europea de la Ciencia (ESF).

2.-Desde 1997 es posible contratar en España dos ofertas multicanal digitales: "Canal Satélite Digital", promovida por Canal +, desde Enero, y "Vía Digital", promovida por la Compañía Telefónica, desde Septiembre. Cuando se realizó el trabajo de campo solo existía la primera y acababa de aparecer.

3.-A las monedas que hay que meter en las máquinas las llaman "chapas", de ahí viene el verbo "chapear", meter dinero para jugar a las máquinas