



Los niños y el mundo digital

Mónica La Madrid
(Markwald, La Madrid y Asociados)

Copyright:

Ponencia presentada en el 6to Congreso latinoamericano de investigadores de marketing y opinión, organizado por SAIMO, Junio 2016, Buenos Aires, Argentina.

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación de cualquier naturaleza, o transmitido o puesto a disposición en cualquier forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, fotocopia, grabación o cualquier otro, sin la previa autorización por escrito de SAIMO Sociedad Argentina de Investigadores de Marketing y Opinión.

Las opiniones expresadas por los autores en esta publicación no representan necesariamente los puntos de vista de SAIMO.

El autor garantiza:

- que ha obtenido el permiso de los clientes y / o de terceros para presentar y publicar la información contenida en el material que se ofrece a SAIMO;
- que el material ofrecido a SAIMO no infringe ningún derecho de terceros; y
- que el autor deberá defender SAIMO y mantener indemne de cualquier reclamación de terceros sobre la base de la publicación por SAIMO del material ofrecido.



SOCIEDAD ARGENTINA DE INVESTIGADORES DE MARKETING Y OPINIÓN

Franklin D. Roosevelt 2455 10ºD

(C1428BOK) - Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Argentina.

Tel/Fax: (54 11) 5236 2639

"Los niños y el mundo digital"

Mónica La Madrid

MARKWALD, LA MADRID Y ASOCIADOS

INTRODUCCIÓN:

A comienzos de este siglo hicimos el primer estudio cuantitativo sobre exposición a medios, hábitos y actitudes de los niños en diversos países de la región. En estos dieciséis años los hemos seguido estudiando y hemos ido descubriendo a lo largo de diferentes mediciones los profundos cambios que se iban produciendo ante la aparición de nuevas tecnologías para el entretenimiento. Algunos autores han considerado que los cambios en este período han sido tan relevantes en los aspectos que hacen a los medios electrónicos que con justicia puede llamarse a los niños y adolescentes "Generación M2", una generación que está creciendo rodeada por una serie de estímulos sin comparación a los que la precedieron. Y existe consenso de que es necesario estudiar más profundamente las consecuencias de la conexión digital en este segmento.

La sucesión de estudios que realizamos a partir del año 2000 nos convirtieron en observadores privilegiados de los cambios que se produjeron en el universo infantil. Haber realizado estudios con objetivos, muestras y metodologías similares nos permiten presentarles hoy una comparación del punto de partida y la actualidad. Mi objetivo hoy es ver el camino transcurrido y describir la exposición a los medios electrónicos de los niños hoy en día y su influencia (si la hay) con el resto de sus actividades.

Los datos en los que me voy a basar son los datos de Argentina de diferentes mediciones de un estudio entre niños de 6 a 11 años en las cuatro principales ciudades de Argentina, incluyendo los niveles ABC1, C2, C3 y D1. (*).

EL ENTORNO: LA ELECTRÓNICA EN EL HOGAR

Cuando realizamos el primer estudio encontramos que los hogares argentinos se destacaban por una alta posesión de computadoras, conexión a internet, consolas y conexión a algún sistema de TV paga. Estos bienes y servicios presentan en estos dieciséis años un crecimiento notable, destacándose el acceso a internet en el hogar, que

se ha más que cuadruplicado en el período y alcanza en la actualidad al 82% de los hogares de la muestra.

En este período aparecieron también otros dispositivos como las tablets, que han reemplazado algunas funciones de las computadoras y que se han duplicado en cuatro años. Y por supuesto desaparecieron otros.

Cuadro 1: Disponibilidad en el hogar	2000	2016
Cantidad de televisores	2.01	2.40
Conexión a TV paga	72%	91%
Computadoras	42%	79%
Consolas / aparato portátil para videogames	59%	47%
Tablets	--	51%
Acceso a internet en el hogar	19%	82%

A medida que estas tecnologías se hacen más populares y económicas, la cantidad de niños que consiguen que se los regalen aumenta. En la actualidad más de la mitad de los entrevistados tiene televisión en el dormitorio, casi 4 de cada 10 tienen una computadora propia (desde 2010 los propietarios aumentaron en más de 20 puntos porcentuales, gracias en gran medida del Proyecto Conectar Igualdad) y una proporción similar tiene tablets. El mundo digital entró en la casa, pero los chicos no solamente tienen acceso a ellos; son además propietarios de algunos dispositivos con derechos casi exclusivos de uso.

Cuadro 2: Las posesiones del niños	2000	2016
Televisión en su dormitorio	20%	55%
Su propia computadora	--	39%
Su propia tablet	--	37%

He separado ex-profeso los teléfonos celulares de los cuadros presentados anteriormente debido a que los años que tenemos para comparar su evolución son muy diferentes. El cuadro 3 muestra que en la actualidad casi la totalidad de los hogares tienen al menos un celular (y esto es así desde el año 2007) y que el promedio es de 2 celulares y medio por hogar (cifra que se mantiene estable también desde hace casi 10 años). También señala

que el porcentaje de niños que tienen celular propio es bajo y que casi no ha variado desde 2010.

En comparación con otros países de la región, los hogares argentinos con chicos en edad escolar se destacaron por hacer un esfuerzo para incorporar a sus hogares computadoras y acceder a internet. Debido a esta actitud y a acciones gubernamentales, los chicos argentinos han accedido más rápidamente a la computadora propia que los de otros países. Pero los teléfonos celulares son otra cosa: los padres no consideran que los chicos deban tener celulares cuando son muy chicos, y recién acceden a la compra o a la entrega de celulares viejos cuando tienen 10 u 11 años. Curiosamente, las hijas mujeres consiguen el tanpreciado aparato un poco antes.

Que solo el 30% de los chicos tengan celular no quiere decir que no usen alguno. El “pass-back-effect” mencionado por los psicólogos infantiles funciona acá perfectamente: un berrinche en un lugar público de los más chicos, un “dale, vieja, prestámelo” en aquellos que se acercan a la adolescencia.

Cuadro 3: Celulares	2003	2016
Hay celulares en el hogar	38%	99%
	2005	2016
Cantidad de celulares en el hogar	1.7	2.5
	2010	2016
El niño tiene su propio celular	28%	30%

EL USO DE LOS DISPOSITIVOS POR PARTE DE LOS NIÑOS:

La posibilidad de acceder a estos dispositivos y servicios ha crecido durante el período y están al alcance de casi todos los chicos de estos niveles en 2016. El uso y la frecuencia del mismo por parte de los chicos ha sufrido también un crecimiento notable. El más importante es sin duda el acceso a internet, en la actualidad el 94% de chicos se conecta. Y casi la totalidad (97%) usa computadoras y/o tablets y/o celulares, el 38% usa los tres. Estos porcentajes son tan importantes que podemos hablar, al igual que en países desarrollados, de una hiperconectividad digital.

Cuadro 4: Uso de medios electrónicos	2000	2016
Mira televisión todos los días	97%	96%
Usa computadora	70%	78%
Usa tablet	--	59%
Usa computadora todos los días	28%	45%
Usa tablet todos los días	--	44%
Se conecta a internet	18%	94%
	2005	2016
Usa celulares (propios o prestados)	26%	87%

LA INFLUENCIA EN DIFERENTES ACTIVIDADES:

La accesibilidad de los dispositivos y el vivir en un ambiente con múltiples estímulos audiovisuales hace que los chicos estén conectados intensamente. En el uso dado a los medios digitales priman el entretenimiento y la comunicación con sus pares.

A continuación analizaremos los cambios que las nuevas tecnologías han introducido en una serie de actividades cotidianas.

La televisión: Los chicos siempre han mirado mucha televisión y lo han hecho solos o en familia, no con amigos. El tener televisor en el dormitorio no ha cambiado esto, ni tampoco el placer que muchos chicos tienen en mirar con sus padres. Sí ha habido cambios en la percepción de independencia (se ha incrementado la proporción de chicos que dicen ser ellos los que deciden qué ver). Por otra parte los chicos están adoptando con entusiasmo las nuevas pantallas para mirar televisión. Entre las dos últimas mediciones el porcentaje que mira programas por internet pasó del 10 al 24%. La variedad de contenidos y horarios, la posibilidad de volver a mirar algo que ha gustado o encarar el proyecto de mirar series o programas que nunca se habían visto, está desarrollando una nueva forma en que los chicos se acercan al medio.

Los videogames: Desde que las computadoras personales y las consolas de videojuego se popularizaron se instaló una nueva forma de entretenimiento infantil cuyo interés se ha incrementado con la oferta de juegos y la variedad de soportes. En la medición de 2000 ya encontramos un porcentaje importante de adeptos a los videogames. Hacia la mitad del período (2007) era muy importante debido a la popularización de los cibercafés y

locutorios usados por los niños que no tenían acceso a los dispositivos en sus hogares. La mayor variedad de soportes y la variedad de oferta de juegos ha hecho este entretenimiento casi tan popular como mirar televisión. Casi la totalidad de la muestra (93%) juega en algún soporte. Más de la mitad lo hace todos los días. El celular y las computadoras son los soportes más utilizados, pero las tablets y consolas también son importantes. La frecuencia en el juego y la variedad de los soportes aumenta junto con la edad. Si bien el juego es relevante en ambos sexos, los varones juegan más frecuentemente que las chicas. Esta es una constante a lo largo del período analizado.

Las películas: Desde los comienzos del estudio, mirar películas con los padres y amigos (VHS y DVD player) ha sido una actividad muy popular. Ahora la oferta se multiplica, y los chicos han agregado a la posibilidad de ver títulos en DVD la conexión online, sobre todo en sitios gratis. Incluso hay un 8% que mira películas desde el celular. Aunque ha cambiado la forma en que se accede, el porcentaje de niños que mira películas con sus padres y con sus amigos no ha variado mucho.

Los videos y youtube: En el año 2008 un 12% de los niños que se conectaba a internet nos sorprendió mencionando a YouTube en la pregunta abierta "sitio de internet favorito". Esta preferencia sigue fuerte (37% lo menciona como sitio preferido en la última medición) pero se han agregado a la computadora, la tablet y el celular.

La música: En la esfera musical se ha producido un cambio importante: los nuevos medios digitales parecieran haber despertado más tempranamente el interés hacia la música entre los varones (las chicas siempre entraron antes en el universo musical). La computadora y el celular se han convertido en los soportes preferidos para escuchar música y estaciones de radio, principalmente a través de Youtube. Spotify, Grooveshark y I-tunes no tienen todavía mucha presencia.

Las tareas escolares: También las nuevas tecnologías son usadas para las tareas escolares. No queremos hacer hincapié aquí en el uso en el ámbito escolar, sino en el apoyo para las tareas para el hogar. Y encontramos que el uso es alto, aumentando gradualmente a medida que los chicos crecen en edad: tres cuartas partes de los chicos de 11 años (el 90% de los que tienen tareas para el hogar) acceden a internet para trabajar en su casa. Es necesario agregar que ningún chico mencionó como sitio preferido alguno de apoyo escolar.

Las comunicaciones con amigos: Y por último tenemos que analizar los cambios que se han producido en la posibilidad de comunicación que ofrecen las nuevas tecnologías. Los chicos argentinos son “amigueros”, hacen muchas actividades con sus amigos e invitan y son invitados a sus respectivas casas varias veces a la semana. No es raro, entonces, la atracción que ejerce el Whatsapp, algo que ninguna mensajería instantánea había despertado previamente. El 52% de los niños (es decir, muchos más que los que tienen celular propio) tienen una cuenta.

Las redes sociales: Sin duda fruto del control parental, ha disminuido la proporción de chicos que están suscriptos a Facebook (se pasó del 42% al 32%), pero el porcentaje en los de 11 años casi no ha variado. Otro punto que revela el cuidado de los padres es que el número de “amigos” al que el chico no conoce personalmente ha disminuido drásticamente. Instagram, Twitter y Snapshot, han aumentado pero todavía la cantidad de adeptos es baja.

LA TECNOLOGÍA DIGITAL EN EL CONTEXTO DE LA VIDA INFANTIL:

A pesar de esta inmersión de los chicos en las nuevas tecnologías, cuando analizamos este período de 16 años no encontramos diferencias significativas en la realización de una serie de actividades infantiles o la frecuencia con que se realizan. Entre otras actividades que no presentan diferencias podemos mencionar la lectura de libros por placer, el invitar a amigos a la casa e ir a la casa de ellos, jugar, ver películas, ir a parques o plazas, con los padres o con los amigos. Aunque este tipo de encuestas no son la mejor metodología para analizar el tiempo de exposición a la televisión, también parece que el mismo no ha disminuido por la atracción de otras alternativas ni se ha incrementado por la posibilidad de las múltiples pantallas. La realización de actividades físicas no ha disminuido excepto en andar en bicicleta. Incluso, el porcentaje de niños que hace ciertas actividades onerosas con padres y amigos (idas al cine, salidas a comer) ha aumentado desde 2001, sin duda debido a la situación económica.

El impacto mayor de la incorporación de estas tecnologías es en los juegos electrónicos. Ya en 2000 teníamos una proporción importante que jugaba en computadoras y consolas (62% en cada uno de los soportes) pero la frecuencia de juego era muy baja: menos del 10% jugaba todos los días o casi todos los días. En la actualidad, y como dijimos anteriormente el 96% de los chicos juega, y un 83% lo hace todos los días o casi todos los

días. Los adultos estiman, que en promedio, los chicos están jugando a videogames 3 horas y media por día.

¿Cómo hacen entonces los chicos para seguir haciendo una serie de cosas y jugar a los videogames tanto más?

Esto no se debe a que se han incrementado las actividades sedentarias en detrimento de las actividades físicas. Tampoco es que los chicos estén más solos, en gran parte los videogames se juegan con padres y amigos. Incluso los jueguitos en el celular se comparten.

Pero parte importante de la explicación está dada por el multitasking. Los chicos hacen muchas cosas al mismo tiempo. El 80% mira televisión y hace por lo menos otra cosa, el 60% juega a videogames al mismo tiempo que realiza otra actividad. Y no solo las actividades recreativas se superponen: el 52% de los chicos dice hacer otra cosa cuando está haciendo la tarea.

Es decir, los chicos están creciendo con una variedad de nuevos estímulos audiovisuales y tienen su atención dividida en varias cosas.

EL MUNDO QUE LOS Y NOS RODEA:

Los cambios tecnológicos que se han producido y se siguen produciendo nos involucran a todos. Pensemos solo en términos de internet: la primera medición del estudio de niños se hizo cuando el 7% de la población mundial (y el 30% de la de los países desarrollados) estaba conectada. Hoy esas cifras son respectivamente el 32% y el 82%. Y el 94% de los chicos de 6 a 11 años de las principales ciudades de Argentina, incluyendo la clase baja superior usan internet.

Nosotros los adultos usufructuamos de los beneficios de estos cambios y estamos bastante conscientes de sus aspectos negativos. Pero el tema de la exposición a múltiples estímulos digitales por parte de los niños merece reflexiones especiales.

Las nuevas tecnologías han permitido a los niños recortar su mundo del de los adultos, realizando actividades en forma individual, en el momento, y en muchos casos en el lugar que así lo desean. Los padres lo han permitido y los niños lo han adoptado con entusiasmo.

Esta inmersión en el mundo digital tiene riesgos. Uno de ellos consiste en las relaciones de los chicos con otras personas, conocidos o no, que escapan al control parental. Hemos dicho que los padres parecen estar más conscientes de este riesgo, pero hay situaciones de difícil control. El 9% de los chicos dicen haber sufrido ciberbullying, y el 14% conocer a alguien al cual le ha pasado algo así.

Los psicólogos y educadores nos hablan de cambios en la estructura familiar que todavía no se han estudiado bien, la fragmentación de la vida familiar, cada persona del hogar concentrada en su pantalla y no comunicándose. Y también nos hablan de la necesidad que tiene los niños de competir por la atención que sus padres le prestan a sus Smartphones, algo que llevado ha sido denominado tal vez en forma excesiva el "Big Disconnect" (concepto desarrollado por Catherine Steiner-Adair). Los profesionales nos hablan de la influencia negativa que la naturaleza frenética y caótica de la tecnología actual junto con un estilo de vida más sedentario tiene sobre el desarrollo intelectual, físico y emocional de los chicos.

Algunos de estos artículos parecieran idealizar un pasado no lejano, hace 20 años: los chicos jugando al aire libre, creando juegos imaginarios, sin equipos caros, haciendo artesanías, reuniéndose a la noche alrededor de la mesa y comentando el día de cada uno. Pero a mí no me parece que esa pintura sea correcta, algunos elementos no han cambiado tanto y otros ya no eran como los describen en esa época.

Es verdad que la rapidez del cambio y las complejidades de la vida actual hace que los padres no estén tan preparados para enfrentar este desafío notable de criar hijos en un mundo muy diferente al que ellos fueron criados. Es verdad que faltan instrumentos, aunque hay sitios y portales que son muy útiles y que los medios dedicados a los niños presentan herramientas interesantes de control e involucramiento parental. También sabemos que a los chicos les encantan los videogames, pero también jugar a otras cosas, salir, pasear, disfrazarse y experimentar. Y también sabemos que lo que se inventó no se des-inventa jamás. Los inventos sólo son superados por otras propuestas.

Para finalizar quiero compartir un párrafo de un artículo que me pareció muy sensato de Mathew Yeoman publicado en The Guardian del 18 de junio de 2013. *"A tan solo 20 años después que se creó Internet, todavía no sabemos cómo la conectividad digital está influenciando la sociedad. Desde la invención de la prensa de caracteres móviles de Gutenberg cada nueva tecnología en comunicación – sea el telégrafo, la radio, la*

televisión, y ahora internet – ha sido considerada tanto un beneficio y como una maldición para la sociedad. Mirando hacia atrás en la historia los beneficios de todas estas tecnologías superaron ampliamente todos los problemas que causaron. ¿No será que el mundo está en un nuevo período de adaptación tecnológica y que lo que actualmente se considera una sobrecarga digital para los niños no es sino la educación que necesitan para prepararse para una sociedad conectada? Tal vez. Pero no significa que la adicción digital sea un tema que podamos descartar sin más”

AGRADECIMIENTOS:

Quiero finalizar este trabajo con una serie de agradecimientos:

- primero y sobre todo a los más de 64,000 chicos que contestaron nuestras encuestas en los diferentes países y a lo largo de los años
- a los cientos de encuestadores, supervisores, editores y codificadores y personal de sistematización que participaron en los mismos
- a todos los analistas que dieron sentido a la masa de datos que recogimos
- y a Cartoon Network y Discovery Kids, patrocinadores entre patrocinadores y clientes, ya que nos han apoyado en cada una de las once mediciones que hemos realizado

NOTA SOBRE LA FUENTE DE LOS DATOS:

Kiddo´s © y Kidditos © son estudios realizados por Markwald, La Madrid y Asociados desde el año 2000 en diferentes países de América latina. Son estudios cuantitativos utilizándose un cuestionario semi-estructurado, aplicado en entrevistas personales, a una muestra representativa de niños de 6 a 11 años (Kiddo's) y 4 y 5 años (Kidditos) que viven en hogares. Se excluyen los niveles D2E o equivalentes. En el caso de Argentina se incluyen los cuatro principales conglomerados urbanos y los datos presentados corresponden a una muestra de 1000 casos realizados en el primer trimestre de 2016.