



## LOS ADOLESCENTES Y EL USO DE LOS TELÉFONOS MÓVILES Y DE VIDEOJUEGOS

Ángela del BARRIO FERNÁNDEZ.

Dpto. TEISA. Universidad de Cantabria. delbarrioa@unican.es

*Fecha de recepción: 27 de Marzo de 2014*

*Fecha de admisión: 30 de Marzo de 2014*

### ABSTRACT

This paper presents some of the results of a wider research on critical issues related to “adolescents and new technologies.” In particular, some data related to mobile phone usage and video games are analyzed.

The most striking phenomenon today is Whatsapp, which is a very powerful group messaging tool, but whose misuse can also entail significant risks for teens. It could be used to propagate inadequate pictures and videos, spread hoaxes with unsurpassed speed, contribute to bullying, etc. When employed correctly it is very useful, though when misused it can cause much damage.

A second example is set by researching video game culture, which yielded some unexpected results. The House of Representatives approved a proposition of law in 2009 that considers video games as a cultural industry and equates them to movies and music. The progression of video game usage has been uninterrupted up till this day in our society. Adolescents are fascinated by technology. Moreover, it strengthens their identity and they prefer to have as much as possible. Today's, teenagers are heavily attached to their mobile phones, not to TV or computers. The smartphone is now their main screen. After the mobile phones and television, the technology most used by adolescents is video game consoles. 87.3 % of the sample has reported to possess a video game console, and 80.91 % have a smartphone. It is expected that soon all high school students will have this type of phone. Only 7% of the sample said they did not have a phone.

The data analyzed here refer to the use of social networks by students of ESO and 1<sup>o</sup> Bachelor in Cantabria.

### RESUMEN

En este trabajo se presentan algunos de los resultados obtenidos en una investigación más amplia sobre aspectos cruciales relativos a “los adolescentes y las nuevas tecnologías”. En concreto se analizan algunos datos relacionados con el uso del teléfono móvil y de los videojuegos.

El fenómeno más llamativo en la actualidad es el del Whatsapp, que es una herramienta grupal potentísima, pero cuyo mal uso también puede entrañar importantes riesgos para los adolescentes. Puede propagar imágenes y vídeos inadecuados, difundir bulos con una rapidez insuperable, contribuir al acoso escolar, etc. . . Bien usado es enormemente útil. Mal empleado puede causar mucho daño.



Por otra parte, los videojuegos, como hecho cultural nos han cogido por sorpresa. El Congreso de los Diputados en 2009 aprobó una proposición no de ley que considera a los videojuegos como una industria cultural y lo equipara al cine y a la música. La progresión de los videojuegos es imparable en nuestra sociedad.

El adolescente se siente fascinado por la tecnología que además refuerza su identidad y es proclive a tener cuanto más mejor. En la actualidad, los adolescentes viven “pegados” al móvil. Ni televisión ni ordenadores. El smartphone es hoy en día su principal pantalla. Después del móvil y de la televisión, los adolescentes tienen como medio de comunicación más utilizado la videoconsola. El 87,3% de la muestra consultada, tiene videoconsola, y el 80,91% smartphone, siendo la previsión de que en breve la totalidad de los alumnos de educación secundaria dispongan de este tipo de teléfono; Solamente el 7% de la muestra quienes reseñaban no disponer de móvil.

Los datos que aquí se analizan, se refieren a algunos aspectos relacionados con el uso de las Redes Sociales de los alumnos de la ESO y 1º de Bachillerato de la Comunidad Autónoma de Cantabria.

**Palabras clave:** teléfono móvil, Smartphone, WhatsApp, videoconsola, videojuegos, adolescencia

## INTRODUCCIÓN

Como nos señala Lara et al. (2009), hoy el consumo de nuevas tecnologías forma parte de la vida cotidiana, estableciendo pautas de comunicación y lúdicas. Hemos de entender su uso como algo normal en estos tiempos. No podemos, ni debemos afirmar que, por el mero hecho de consumir nuevas tecnologías, los usuarios sean o vayan a ser adictos a las mismas; sí podemos asegurar que todos los que abusan se verán afectados. En cualquier caso, dejarán de realizar otras actividades propias de su ciclo vital.

***El fenómeno más llamativo en la actualidad es el del Whatsapp, que es una herramienta grupal potentísima, pero cuyo mal uso también puede entrañar importantes riesgos para los adolescentes. Puede propagar imágenes y vídeos inadecuados, difundir bulos con una rapidez insuperable, contribuir al acoso escolar, etc...Bien usado es enormemente útil. Mal empleado puede causar mucho daño.***

Los móviles están cambiando la forma de relacionarse de los jóvenes y adolescentes. Se mantienen permanentemente en contacto, se relacionan, hablan, se envían Whatsapp, fotografías, vídeos, bromean, hacen amigos, ligan....Pero no todo puede resultar inocente. El fenómeno más llamativo en la actualidad es el del Whatsapp, que es una herramienta grupal potentísima, pero cuyo mal uso también puede entrañar importantes riesgos para los adolescentes. Puede propagar imágenes y vídeos inadecuados, difundir bulos con una rapidez insuperable, contribuir al acoso escolar, etc...Bien usado es enormemente útil. Mal empleado puede causar mucho daño. .

Por otra parte, los videojuegos, como hecho cultural nos han cogido por sorpresa. El Congreso de los Diputados en 2009 aprobó una proposición no de ley que considera a los videojuegos como una industria cultural y lo equipara al cine y a la música. La progresión de los videojuegos es imparable en nuestra sociedad. Una de las motivaciones básicas del consumo de tecnologías para los adolescentes es la diversión que les ofrecen y los juegos son el referente en este sentido. Pero también se puede hacer un uso inadecuado de ellos y pueden causarles problemas tanto por interferencias con el tiempo de estudio, como por la exposición a contenidos violentos o por el aislamiento social concomitante a pasar excesivo tiempo jugando (Garrote 2013).

El principal problema como afirma Muñoz García (2009) es que los padres les compran el mecanismo y no vigilan que tipo de juegos practican.

### *Objetivo*

Analizar algunas de las características relevantes de una muestra de adolescentes escolarizados en la Comunidad Autónoma de Cantabria, en relación a sus hábitos de uso de los videojuegos y del teléfono móvil.

### *Participantes*

La muestra está compuesta por 2371 alumnos desde 1º de ESO a 1ª de Bachillerato con una distribución de 1203 varones y 1168 mujeres. Se optó por un muestreo por conglomerados, estratificado con el fin de que pudiera considerarse representativa de la CCAA.



## MÉTODO

El instrumento utilizado fue un cuestionario amplio en el que se analizan una serie de áreas consideradas de relevancia para la investigación.

Especial énfasis se puso en la fase del diseño de la encuesta que es el elemento crítico de la validez. Para la generación de ítems se tuvieron en cuenta, tanto las revisiones bibliográficas, como la opinión de personas expertas con un conocimiento contrastado sobre la temática a medir, así como, la consideración de opiniones y comentarios de algunos alumnos de la población diana. Posteriormente, se elaboró un primer cuestionario piloto con el que se hicieron en una serie de pruebas y ajustes. Una vez definida la versión de este cuestionario se aplicó a una pequeña muestra de sujetos de características similares a la población estudiada. Esta muestra no se incluye en la muestra definitiva. Esta prueba, nos permitió una nueva revisión y modificación del cuestionario y nos ayudó a establecer los adecuados procedimientos organizativos de la investigación

Una vez definido el sistema de recogida de los datos, el cuestionario, y seleccionada la muestra, se decidió, el modo de administración, con el fin de que se produjera en condiciones similares para todos los sujetos evitando los sesgos que se pudieran producir por parte del encuestador. Para ello, nos ocupamos personalmente de estar presentes en la mayor parte de las sesiones para la obtención de los datos, si bien, en algunos centros fueron los propios profesores los que pasaron el cuestionario a sus alumnos, siguiendo unas pautas previamente establecidas. Para evitar posibles situaciones anómalas en la aplicación, se optó en la práctica totalidad de los casos, por la utilización de la versión online del cuestionario, que directamente incorporaba las respuestas a una base de datos.

## RESULTADOS

El 87,30 % de la muestra, esto es 2070 de los 2371 alumnos encuestados, tienen videoconsola en casa. Únicamente un 12,70 % no disponen en su casa de este aparato, tal y como puede apreciarse en la tabla 1.

Tabla 1 : Tiene videoconsola en casa

	Frecuencia	Porcentaje
Si	2070	87,30%
No	301	12,70%

Tal como se puede apreciar en la tabla 2, el 58,67% dispone de videoconsola con control de movimiento. Siendo un 28,64% los que teniendo consola, esta no dispone de control de movimiento.

Tabla 2: Videoconsola con control de movimiento

	Frecuencia	Porcentaje
Si	1391	58,67%
No	679	28,64%

En la tabla 3, podemos ver los usos que los alumnos encuestados hacen de la videoconsola. No sólo de los que la tienen en casa, sino también, de algunos que sin tenerla en su casa utilizan esporádicamente la de sus amigos y/o familia. Podemos ver como el 78,11% la utilizan para juegos. Un 33,40% para juegos con control de movimiento. El 26,61% para ver películas. Un 8,27% utiliza la videoconsola para hacer chat o videochat. El 7,25% ve la TV a la carta o similar a través de la videoconsola. El 3,75% la utiliza para informarse de noticias. Siendo el 4,13% los que indican que la utilizan para otros fines sin especificar.

Cada vez más parece que puede ir aumentando ese 33,40% que utiliza juegos con control de movimiento. Comparando el gasto energético de los niños o adolescentes que usan videojuegos físicamente activos con el gasto producido en una cinta sin fin, se ha observado que los videojuegos de ese tipo gastan igual que caminar



con intensidad moderada, de lo que se deduce su utilidad en niños o adolescentes sedentarios u obesos que encontrarán una actividad divertida y muy recomendable para una vida más saludable.

Tabla 3: Usos de la videoconsola

		Si	No
• Videojuegos	Frec.	1852	519
	%	78,11%	21,89%
• Videojuegos control mvto	Frec.	792	1579
	%	33,40%	66,60%
• Películas	Frec.	631	1740
	%	26,61%	73,39%
• Chat o videochat	Frec.	196	2175
	%	8,27%	91,73%
• TV a la carta o similar	Frec.	172	2199
	%	7,25%	92,75%
• Noticias	Frec.	89	2282
	%	3,75%	96,25%
• Otros	Frec.	98	2273
	%	4,13%	95,87%

En la siguiente tabla, podemos ver las horas semanales que dedican a los videojuegos, en una distribución por sexos. Se aprecia cómo las mujeres juegan menos a través del ordenador y de la videoconsola-TV que los hombres, sin embargo, en lo que se refiere a los juegos a través de la videoconsola portátil y del teléfono móvil los resultados están más equilibrados. Habrá que tener en cuenta que estos datos son acumulables al resto de uso las TIC que utilizan habitualmente, por lo que habría que considerar de una manera global el tiempo de ocupación en estas tecnologías que tienen al día y a la semana. Este aspecto, condicionaría también una acumulación de los efectos negativos referidos por el uso excesivo de estos medios de comunicación (obesidad, violencia, menor rendimiento escolar, etc.), según nos indican Bercedo et al. (2008).

En todo caso, nos señala Castellano (no editado), los padres han de ver qué tipo de juegos usan sus hijos, que no haya discriminación de sexos en su contenido ni violencia, haciendo preguntas como ¿los personajes del juego hacen daño a otros?, ¿las partes del juego no violentas son más divertidas que las violentas?, o ¿el malo es siempre negro? Además se debe limitar el tiempo de forma clara.

A diferencia de la televisión, que no exige una determinada capacidad para su uso, la videoconsola que es algo ecléctico entre el televisor y el ordenador. Constituyen un reto para el usuario adolescente, cualquiera que sea su edad. Siguiendo a Bercedo et al. (2008), podemos ver que entre las ventajas que tienen están las de facilitar la interactividad, ser un complemento educativo, posibilitar la socialización, el juego con los amigos e incluso con los padres en el caso de los nuevos videojuegos familiares, etc. En cuanto a los inconvenientes cabe destacar el sedentarismo, aislamiento social, abandono de las tareas escolares, trastornos posturales, psicósomáticos por el ruido, luz, etc... En el sentido positivo, los videojuegos bien utilizados, bien seleccionados controlando el tiempo, tratando de jugar en grupo, pueden ser pedagógicos y despertar la imaginación y contribuir a la maduración psicológica.

En cuanto a las horas semanales que los alumnos encuestados dedican a los videojuegos, se aprecia que juegan con el ordenador bastante más los chicos que las chicas, siendo 103 los sujetos que dedican más de 10 horas semanales a esta actividad y 854 los que dedican 6 o menos horas a la semana a esta actividad. Los otros 72 juegan con el ordenador entre 7 y 9 horas por semana.



En lo relacionado con los juegos de Videoconsola- TV, nos encontramos de nuevo con el hecho de que son mayoritariamente los varones quienes más realizan esta actividad. Si bien en este aspecto son 74 sujetos los que dedican a esta actividad más de 15 horas semanales, y 51 entre 10 y 15 horas a la semana. Entre 7 y 9 horas a la semana hay 94 sujetos. Quedando el resto por debajo de las 7 horas semanales dedicadas a este tipo de juegos.

En lo relativo a las consolas portátiles se da la circunstancia se iguala más la distribución del uso por sexos de este tipo de juegos, siendo 93 los sujetos que manifiestan dedicar a esta actividad más de 7 horas a la semana. Por el contrario, 777 sujetos son los que realizan esta actividad entre 1 y 3 horas semanales, siendo de ellos 415 chicas. Finalmente en lo relativo a los juegos a través del teléfono móvil podemos apreciar también como hay un mayor equilibrio por sexos, siendo 1006 los sujetos que señalan que dedican entre 1 y 3 horas semanales a jugar a través del teléfono móvil, siendo 105 quienes dicen dedicar más de 10 horas semanales a este tipo de actividad.

Si, que se debe de reseñar, que la opción: "No realizo esa actividad" ha sido mayoritaria en tres de las cuatro opciones. Tan solo en la propuesta relativa a juegos a través del móvil perdió esa mayoría.

Tabla 4: Horas semanales videojuegos

		No realizo esa actividad	Entre 1 y 3 horas semana	Entre 4 y 6 horas semana	Entre 7 y 9 horas semana	Entre 10 y 15 horas semana	Más de 15 horas semana
• Juego al ordenador	Varón	511	422	123	59	32	56
	Mujer	831	278	31	13	4	11
• Juego videoconsola TV	Varón	301	470	234	84	47	67
	Mujer	766	352	29	10	4	7
• Juego videoconsola portátil	Varón	692	362	83	27	11	28
	Mujer	682	415	44	18	3	6
• Juego con el móvil	Varón	455	495	142	51	16	44
	Mujer	456	511	113	43	20	25

La penetración que ha tenido el teléfono móvil en nuestra sociedad es tal que podemos ver como poco más del 7 % de los alumnos encuestados no tenía móvil y el 80,91 % tiene un smartphone. Si tenemos en cuenta la evolución social en este aspecto parece previsible que en poco tiempo todos los adolescentes dispongan, no tanto de un teléfono, sino de un smartphone. El adolescente se expresa con el móvil y a través del móvil, es una seña de identidad para ellos que les ha servido para alcanzar su independencia comunicativa tanto en casa como fuera de ella (Castell y Bonferull 2002).

Tabla 5: Tiene teléfono móvil

	Frecuencia	Porcentaje
• No	169	7,14%
• Si, no smartphone	283	11,95%
• Si smartphone	1916	80,91%
Total	2368	100,00%

La función del móvil que más utilizan es el Whatsapp. Es comprensible dado que prácticamente es gratuito, ya que por una insignificante cuota anual pueden hacer un uso ilimitado de la aplicación; considerando también la facilidad y rapidez de su envío silencioso, sin interrumpir ni dar señales de su envío a los demás salvo a la persona receptora. El *Whatsapp* ha desbancado prácticamente a los mensajes de texto, los populares SMS (Short





Messages Service, Servicio de Mensajes Cortos en español), que hasta ahora habían tenido un gran impacto entre los adolescentes. En los SMS se había incorporado un nuevo lenguaje que dejaba de lado las normas gramaticales básicas con el único fin de economizar al máximo, y este tipo de lenguaje parece que también se está incorporando al nuevo sistema mensajes.

Los smartphone (ya cada vez se utiliza más este término para referirnos a lo que hasta ahora era el móvil) permiten además otras muchas aplicaciones como internet, correo electrónico, videocámara, juegos de gran calidad técnica, etc. . . por lo que están haciendo furor entre los adolescentes. Poder enviar en un Whatsapp no solamente un mensaje, sino que este puede ir acompañado de un video, una fotografía, etc. . . produce una gran fascinación entre los adolescentes. Los avances son tan rápidos en estas tecnologías que es difícil vislumbrar lo que nos depara el futuro en este campo. Existen ya en el mercado smartphones de pulsera que además de todas las aplicaciones más tradicionales, nos permiten conocer y “controlar” una serie de variables biológicas y físicas, como pulsaciones, datos en relación con el ejercicio que hacemos, etc. . . Y recientemente acaba de anunciar Whatsapp que no tardando mucho las llamadas de voz de este tipo de teléfonos podrán tener un coste prácticamente cero ya que pretenden ofertar para las llamadas de voz un sistema “similar” al de sus mensajes.

Todo esto supone un gran atractivo para los adolescentes que les hace, en gran medida, estar bastante “enganchados” y “dependientes” de esta tecnología. Así vemos que les resulta difícil prescindir del teléfono durante las horas de clase o durante las comidas, etc. . . Viven muy pendientes del pitido o del zumbido del Whatsapp. Tienen varios grupos activos y los crean con facilidad. Inundan a sus contactos con chistes, imágenes graciosas, vídeos, etc. . . lo que hasta hace poco realizaba por e-mail. Se sienten pertenecientes a grupos y eso es muy importante a estas edades.

Esta facilidad y esta potencialidad de comunicación llevan incorporadas la dificultad para soportar el aislamiento y la incertidumbre. La preocupación por quedar fuera de la onda comunicativa –que en el caso adolescente y joven puede suponer quedar fuera del grupo o debilitar la pertenencia al mismo – genera nuevas necesidades y posibles dependencias. En algunos casos, es un simple hábito convertido en cotidianidad; en otros, es un uso muy significativo pero intermitente, que no ocupa un espacio central. Acostumbrados ya a vivir de esa manera no dejan de reconocer que su necesidad tiene que ver con el mundo en el que viven, con necesidades reales aunque, probablemente, impuestas (Funes, 2009).

Chóliz y Villanueva (2011) señalan, en la misma línea, que las chicas utilizan más a menudo el móvil que los chicos para superar el aburrimiento, manejar la ansiedad, o en momentos en los que se encuentran solas o tristes. Igualmente, están más afectadas que ellos cuando no reciben llamadas o mensajes de otras personas. Los chicos utilizan más las herramientas tecnológicas. López-Fernández et al. (2012) corroboran que existe mayor utilización en chicas, que cuanto más tiempo de utilización, mayor problemática y mayor uso extensivo del dispositivo.

Las miradas a la pantalla, se producen a cada rato (en el centro escolar, en el autobús, en la calle, . . .). No son capaces de dejarlo en casa pues les genera “ansiedad” no saber los mensajes que se están perdiendo. Es lo que se conoce, como el “miedo a perderse algo” (fear of missing out, resumido en el acrónimo FOMO). Y además pueden llevarlo en un bolsillo, al alcance de su mano están amigos, conocidos, familia, internet, etc. . .

Hacen muchas cosas a través del móvil. Como se puede apreciar en la tabla 6, de los alumnos encuestados, que como ya se ha comentado un 80,9% tienen un Smartphone, el uso que dan a su teléfono es variado, las diferentes opciones de: Whatsapp, contactar con la familia, contactar con amigos, quedar, internet, sacar fotos o vídeos; todas ellas son utilizadas por más de un 80%, siendo la opción de usarlo como GPS la que únicamente es utilizado por un 20,38%.



Tabla 6: Uso del móvil

		No	Si
• Whatsapp y SMS	Frec.	259	1943
	%	11,76%	88,24%
• Contactar con la familia	Frec.	371	1831
	%	16,85%	83,15%
• Quedar	Frec.	435	1767
	%	19,75%	80,25%
• Internet	Frec.	301	1618
	%	15,69%	84,31%
• Contactar con amigos	Frec.	267	1935
	%	12,13%	87,87%
• Sacar fotos o vídeos	Frec.	249	1670
	%	12,98%	87,02%
• Como GPS	Frec.	1528	391
	%	79,62%	20,38%
• Bajar juegos, tonos o imágenes	Frec.	695	1224
	%	36,22%	63,78%
• Otros	Frec.	2061	141
	%	93,60%	6,40%

En este año 2014 Internet cumplirá 25 años. Es un descubrimiento por tanto, relativamente joven, por lo que no nos resulta fácil aún tener una perspectiva de los que está suponiendo para la humanidad esta “nueva era” digital en la que han nacido los adolescentes de hoy. Lo que no cabe duda es que a todos nos está cambiando la vida.



## BIBLIOGRAFÍA

- Bercedo et al (2008). Los Medios de Comunicación. En Redondo, C. et al. Atención al adolescente. Universidad de Cantabria. Santander.
- Castell P, Boferull de I. (2002). Enganchados a las pantallas. Televisión, video-juegos, internet y móviles. Guía para padres, educadores y usuarios. Barcelona: Planeta, 2002.
- Castellano, G. (no editado). Nuevas tecnologías y Adolescentes. IES Marqués de Santillana. Torrelavega. Cantabria
- Chóliz, M. y Villanueva, V. (2011). Evaluación de la adicción al móvil en la adolescencia. Revista Española de Drogodependencias, 36, 165-184
- Garrote, G (2013). Uso y abuso de tecnologías en adolescentes y su relación con algunas variables de personalidad, estilos de crianza, consumo de alcohol y autopercepción como estudiante. Tesis Doctoral. Universidad de Burgos.
- Funes, J. (2009). Móvil, Messenger y otros aparatos para la vida. En J. del Pozo, L. Pérez y M. Ferreras (Coords.), Adicciones y Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Perspectivas de su uso para la prevención y el tratamiento (pp.33-44). Gobierno de La Rioja: Consejería de Salud y Servicios Sociales.
- Lara, F., Fuentes, M., Pérez del Río, F., De la Fuente, R., Garrote, G. y Rodríguez del Burgo, M.V. (2009). Uso y abuso de las TIC en la población escolarizada burgalesa de 10 a 18 años. Relación con otras variables psicosociales. Burgos: Universidad de Burgos y Proyecto Hombre Burgos.
- López-Fernández, O., Honrubia-Serrano, M.L. y Frerixa-Blanxart, M. (2012). Adaptación española del "Mobile Phone Problem Use Scale" para población adolescente. Adicciones, 24 (2), 123-130.
- Muñoz García F. (2009). El impacto de las pantallas, televisión, ordenador y videojuegos. En Pediatría Integral Vol. XIII, numero 10.