

WEB 2.0

ESTUDIO SOBRE LA UTILIZACION DE LA WEB 2.0

POR PARTE DE LOS MENORES

Índice de tablas

Índice de gráficos

1. Como utilizan los menores la Web 2.0.

Datos del estudio elaborado por Protégeles.

1.1. Uso de aplicaciones 2.0 por parte de los menores

- a) Porcentaje de menores con perfil en alguna red social
- b) Porcentaje de menores con perfil en alguna red social, en función del sexo
- c) Porcentaje de menores con perfil en alguna red social, en función de la edad
- d) Porcentaje de menores que utilizan YouTube
- e) Porcentaje de menores que utilizan YouTube en función del sexo
- f) Porcentaje de menores que utilizan YouTube en función de la edad
- g) Porcentaje de menores que utilizan Wikipedia
- h) Porcentaje de menores que utilizan Wikipedia en función del sexo
- i) Porcentaje de menores que utilizan Wikipedia en función de la edad
- j) Porcentaje de menores que utilizan SecondLife
- k) Porcentaje de menores que utilizan SecondLife en función del sexo
- l) Porcentaje de menores que utilizan SecondLife en función de la edad
- m) Porcentaje de menores que utilizan páginas de descarga directa
- n) Porcentaje de menores que utilizan páginas de descarga directa en función del sexo

- o) Porcentaje de menores que utilizan MMOG
 - p) Porcentaje de menores que utilizan MMOG en función del sexo
 - q) Porcentaje de menores que utilizan MMOG en función de la edad
- 1.2. Motivos por los que los menores acceden a contenidos 2.0
- a) Motivos por los que un menor accede a contenidos 2.0
 - b) Motivos por los que un menor accede a contenidos 2.0 en función del sexo
 - c) Motivos por los que un menor accede a contenidos 2.0 en función de la edad
- 1.3. Frecuencia de uso de aplicaciones 2.0 por parte de los menores
- a) Tiempo dedicado a la web2.0 entre semana
 - b) Tiempo dedicado a la Web 2.0 los fines de semana
 - c) Tiempo dedicado a la web2.0 entre semana en función del sexo
 - d) Tiempo dedicado a la web2.0 los fines de semana en función del sexo
 - e) Tiempo dedicado a la web2.0 los fines de semana en función de la edad
 - f) Tiempo dedicado a la web2.0 los días de diario en función de la edad
- 1.4. Situaciones conflictivas experimentadas por los menores
- a) Situaciones conflictivas experimentadas por los menores
 - b) Situaciones conflictivas experimentadas por los menores en función del sexo
 - c) Situaciones conflictivas experimentadas por los menores en función de la edad

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Motivos por los cuales los menores utilizan aplicaciones 2.0.

Tabla 2: Principales riesgos de la Web 2.0

ÍNCIDE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Porcentaje de menores con perfil en una red social.

Gráfico 2: Porcentaje de menores con perfil en distintas redes sociales

Gráfico 3: Porcentaje de menores con un perfil en una red social en función del sexo

Gráfico 4: Porcentaje de menores con perfil en distintas redes sociales en función del sexo

Gráfico 5: Porcentaje de menores con perfil en una red social en función de la edad

Gráfico 6: Porcentaje de menores con perfil en distintas redes sociales en función de la edad

Gráfico 7: Uso de YouTube por parte de los menores

Gráfico 8: Uso de YouTube en función del sexo

Gráfico 9: Uso de YouTube en función de la edad

Gráfico 10: Uso de la Wikipedia por parte de los menores

Gráfico 11: Uso de la Wikipedia en función del sexo

Gráfico 12: Uso de la Wikipedia en función de la edad

Gráfico 13: Uso de la Second Life por parte de los menores

Gráfico 14: Uso de la Second Life en función del sexo

Gráfico 15: Uso de la Second Life en función de la edad

Gráfico 16: Uso de páginas de descarga directa por parte de los menores

Gráfico 17: Uso de páginas de descarga directa en función del sexo

Gráfico 18: Uso de páginas de descarga directa en función de la edad

Gráfico 19: Uso de MMOG por parte de los menores

Gráfico 20: Uso de MMOG en función del sexo

Gráfico 21: Uso de MMOG en función de la edad

Gráfico 22: Motivos por los cuales los menores utilizan la Web 2.0

Gráfico 23: Motivos por los cuales utilizan la Web 2.0 en función del sexo

Gráfico 24: Motivos por los cuales utilizan la Web 2.0 en función de la edad

Gráfico 25: Porcentaje de menores que no utiliza la Web 2.0 a diario

- Gráfico 26:** Tiempo dedicado a la Web 2.0 a diario
- Gráfico 27:** Comparación del tiempo dedicado a la Web 2.0 a diario y los fines de semana
- Gráfico 28:** Menores que utilizan la Web 2.0 a diario en función del sexo
- Gráfico 29:** Comparación en función del sexo del porcentaje de menores que dedica a la Web 2.0 más de una hora al día
- Gráfico 30:** Uso de la Web 2.0 entre semana y los fines de semana por parte de mujeres y varones.
- Gráfico 31:** Uso de las redes sociales los fines de semana en función de la edad
- Gráfico 32:** Uso de YouTube los fines de semana en función de la edad
- Gráfico 33:** Uso de Wikipedia los fines de semana en función de la edad
- Gráfico 34:** Uso de Second Life los fines de semana en función de la edad
- Gráfico 35:** Uso de las redes sociales los días de diario en función de la edad
- Gráfico 36:** Uso de YouTube los días de diario en función de la edad
- Gráfico 37:** Uso de Wikipedia los días de diario en función de la edad
- Gráfico 38:** Uso de Second Life los días de diario en función de la edad
- Gráfico 39:** Comparación intergrupala del uso de aplicaciones 2.0 a diario y en fin de semana.
- Gráfico 40:** Situaciones vividas por los menores en la Web 2.0
- Gráfico 41:** Situaciones vividas en la Web 2.0 en función del sexo
- Gráfico 42:** Situaciones vividas en la Web 2.0 en función de la edad

1. Como utilizan los menores la Web 2.0: Datos del estudio elaborado por PROTEGELES.

Durante el año 2009, desde la Asociación PROTEGELES se ha llevado a cabo un estudio en diversos centros escolares de España, con el objetivo de conocer el uso que los menores hacen de las principales herramientas que conforman lo que conocemos como la Web 2.0.

Se han analizado un total 3.744 cuestionarios.

El 50,2% de los encuestados eran varones y el 49,8% mujeres. La edad de los participantes oscilaba entre los 11 y los 17 años con una media de 13,8 años.

Los objetivos del estudio eran:

1. Conocer el número de menores que accede a contenidos 2.0.
2. Determinar los motivos principales por los que los menores acceden a este tipo de contenidos.
3. Establecer la frecuencia de uso de estas aplicaciones.
4. Constatar posibles situaciones conflictivas experimentadas por los menores en estas páginas.

1.1. Uso de aplicaciones 2.0 por parte de los menores

En base al primer objetivo, **conocer el número de menores que accede a contenidos 2.0**, se analizó el número de usuarios que utilizaban diversas aplicaciones: redes sociales, YouTube, Wikipedia, Second Life, páginas de descargas directas y juegos masivos multijugador online.

Los datos se analizaron de forma general y también en función del sexo y de la edad.

a) Porcentaje de menores con perfil en alguna red social:

A nivel general, podemos afirmar que la mayor parte de los adolescentes, entre 11 y 17 años, tiene un perfil creado en al menos una red social. Solo el 25,1% de los encuestados aseguran no hacer uso de este tipo de aplicaciones (Gráfico 1)

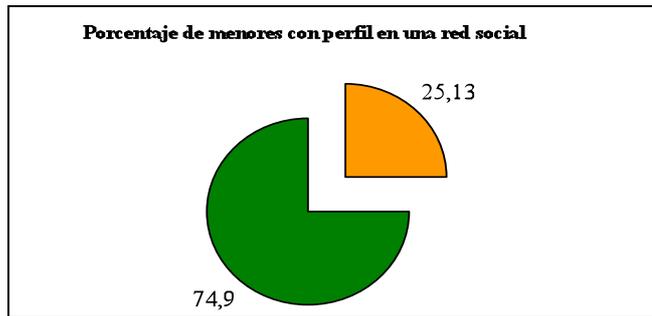


Gráfico 1: Porcentaje de menores con perfil en una red social.

Se encontraron importantes diferencias entre diversas redes sociales. Actualmente, Tuenti es la red social mas frecuente entre los menores (63,6%) seguida de Fotolog (18,6%) y MySpace (16,5%). (Gráfico 2)

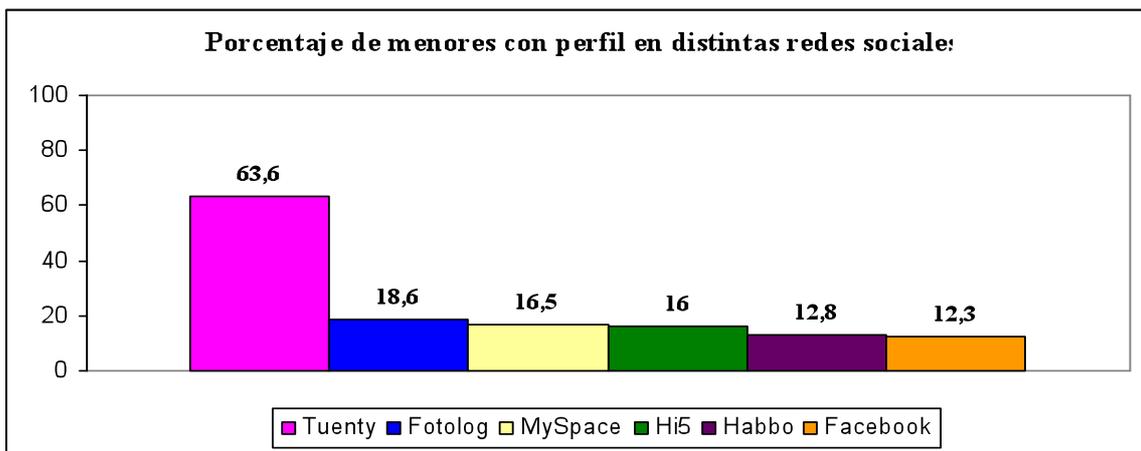


Gráfico 2: Porcentaje de menores con perfil en distintas redes sociales

NOTA: Solo se representan aquellas redes sociales que presentan un valor superior al 10%.

b) Porcentaje de menores con perfil en alguna red social, en función del sexo:

En función se sexo, los datos señalan que las mujeres utilizan mas este tipo de aplicaciones que los varones. El 79,5% de las mujeres tiene perfil en alguna red social, frente al 70,3 de los varones. (Gráfico 3).

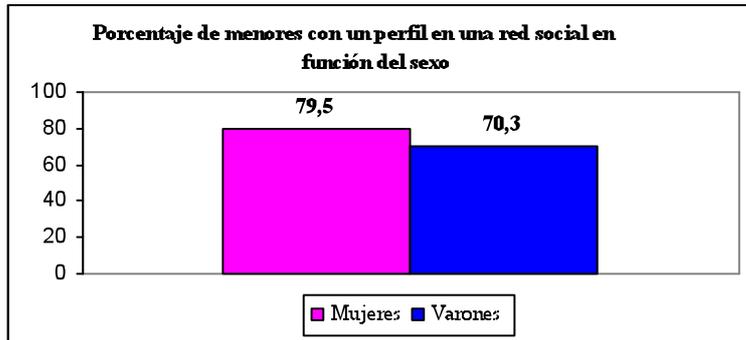


Grafico 3: Porcentaje de menores con un perfil en una red social en función del sexo

Entre las distintas redes analizadas, se encontró un porcentaje superior de usuarias en todas ellas, excepto en el caso de Habbo, donde hay un mayor número de varones (13,9% frente al 11,6%). El contraste mas marcado se dio en el caso de Fotolog, que presenta una diferencia porcentual de más del 13% (25,3% de mujeres frente al 12% de varones). (Gráfico 4).

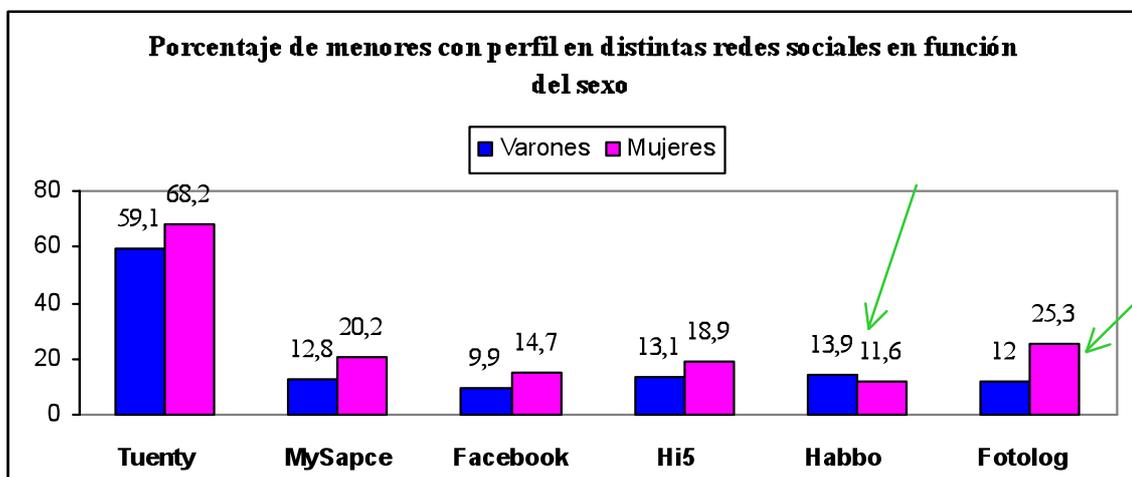


Gráfico 4: Porcentaje de menores con perfil en distintas redes sociales en función del sexo

c) Porcentaje de menores con perfil en alguna red social, en función de la edad:

En función de la edad, a nivel general, los datos muestran una tendencia ascendente-descendente. Es decir, según los resultados encontrados, podemos afirmar que los menores que hacen mayor uso de las redes sociales son aquellos con edades intermedias. Se observa una tendencia ascendente a medida que aumenta la edad hasta los 15 años, momento en el cual, desciende ligeramente el número de usuarios. (Gráfico 5).

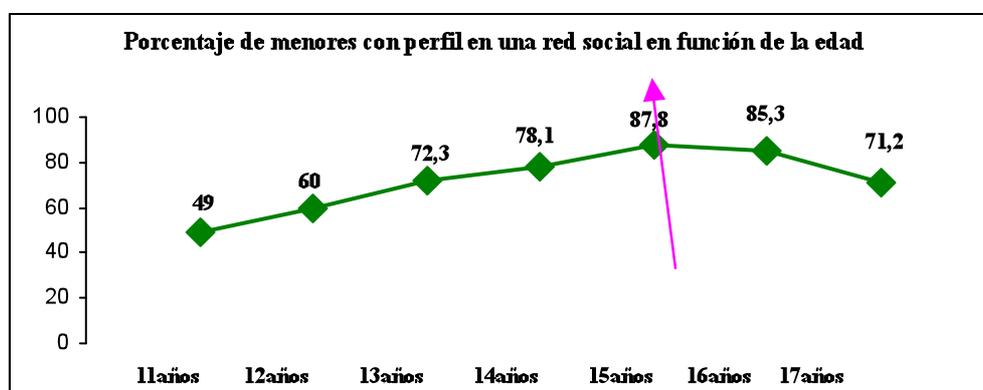


Gráfico 5: Porcentaje de menores con perfil en una red social en función de la edad

En el caso del tipo de red social, en general se observa la misma tendencia, encontrándose un mayor número de usuarios entre los menores de 15 y 16 años. Excepto en el caso de la red Habbo, que es mas frecuente en los menores de 12 años. (Gráfico 6).

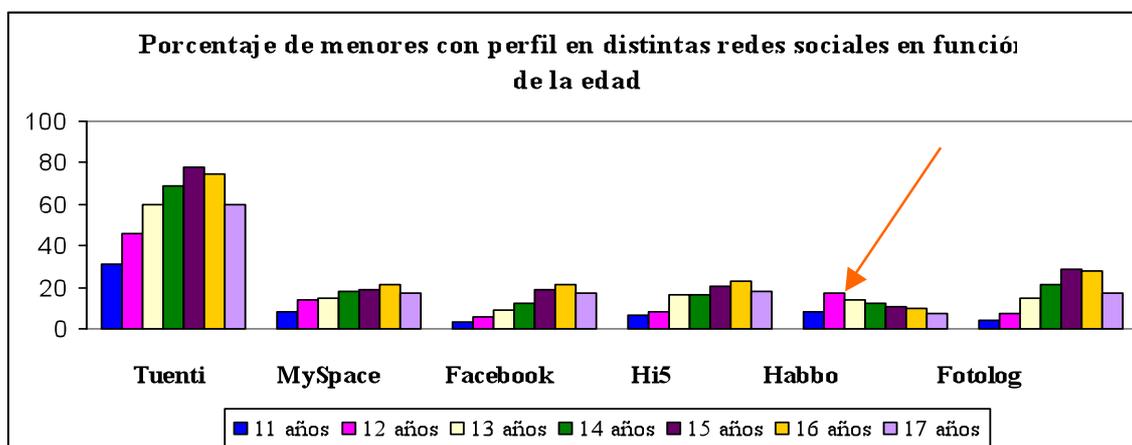


Gráfico 6: Porcentaje de menores con perfil en distintas redes sociales en función de la edad

d) Porcentaje de menores que utilizan YouTube

El análisis del uso de la página YouTube se realizó en base a 4 parámetros: no la visito, veo vídeos, además hago comentarios a los vídeos y también subo mis propios vídeos.

A nivel general, podemos afirmar que el uso más frecuente, con notable diferencia con respecto al resto de usos analizados, por parte de los menores, es el visionado de vídeos. (Gráfico 7).

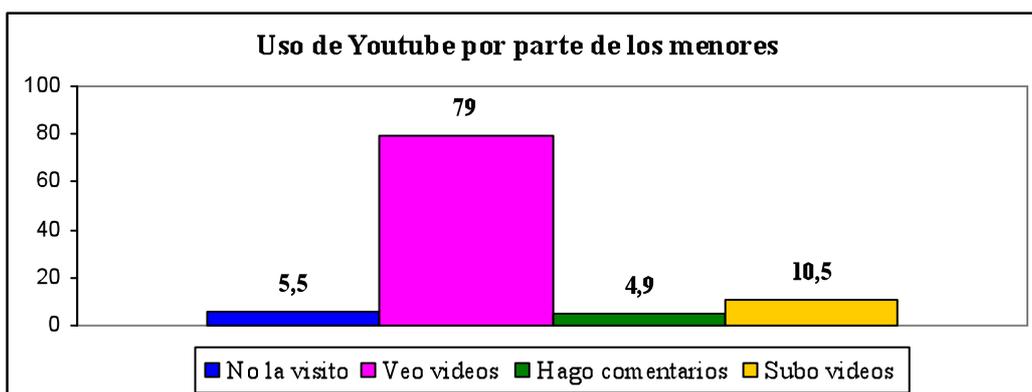


Gráfico 7: Uso de YouTube por parte de los menores

e) Porcentaje de menores que utilizan YouTube en función del sexo

En función del sexo, los datos confirman que los varones son más activos que las mujeres en la página.

El porcentaje de usuarios varones es superior al de mujeres (96,4% frente al 92,6%). Además, éstos hacen más comentarios y suben mas vídeos que ellas (5,9% frente al 3,9% y 14% frente al 7%, respectivamente). Las usuarias hacen un uso más pasivo, limitándose al visionado de imágenes (81,6% frente al 76,4%). (Gráfico 8).

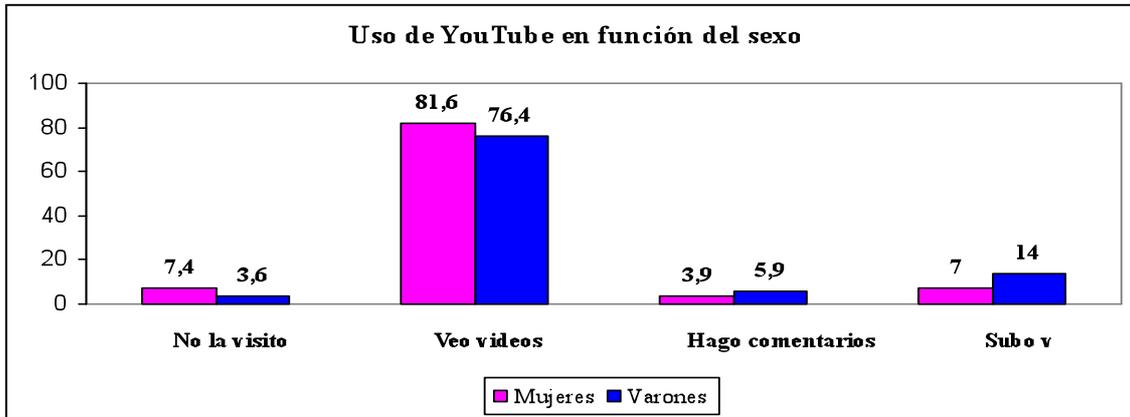


Gráfico 8: Uso de YouTube en función del sexo

f) Porcentaje de menores que utilizan YouTube en función de la edad

En función de la edad, se observa una tendencia ascendente. El porcentaje de menores que utiliza esta página aumenta con la edad. Aumenta también el número de menores que hacen comentarios y sube sus propios vídeos.

Los menores más activos son aquellos comprendidos en el rango de edad entre los 14 y los 16 años. En el subgrupo de 17 años se observa un ligero descenso generalizado. (Gráfico 9)

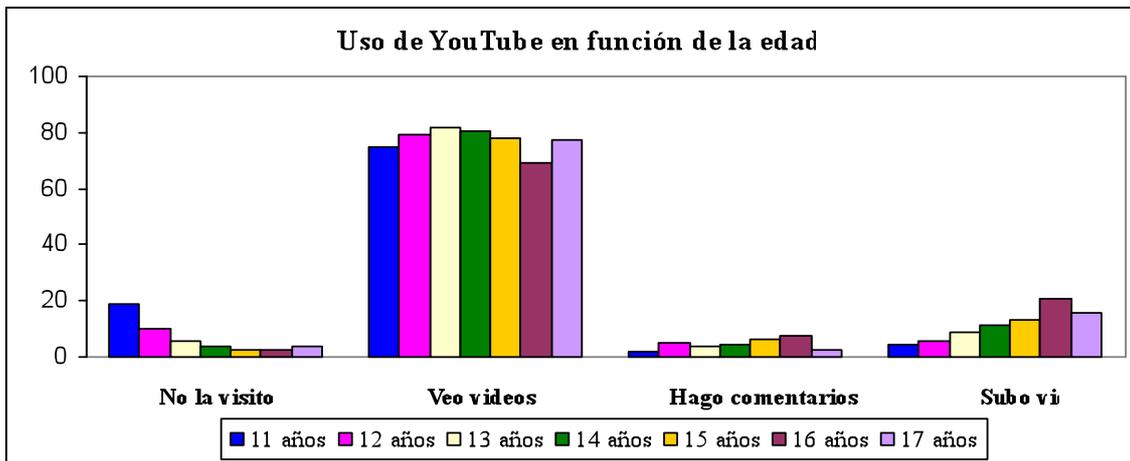


Gráfico 9: Uso de YouTube en función de la edad

g) Porcentaje de menores que utilizan Wikipedia

El uso de la Wikipedia se analizó en función de 4 parámetros: porcentaje de menores que no accedían a la página, sujetos que solamente leían artículos,

personas que además los utilizaban para sus trabajos escolares y aquellas que también habían subido o modificado información.

A nivel general, podemos afirmar que la Wikipedia es una página frecuentemente utilizada por los menores, menos del 10% reconoce no entrar en ella. El principal uso de la página, utilización de los artículos para los trabajos escolares, destaca por su diferencia con respecto a los otros usos: 71 puntos porcentuales respecto a la simple lectura de información y 80 puntos porcentuales respecto a la subida y/o modificación de la información.

Aunque el número de usuarios de la página es muy elevado, su uso es aún pasivo. La mayor parte de los menores entra y consume información, sólo un pequeño porcentaje de ellos (0,9%) participa y aporta contenidos. (Gráfico 10)

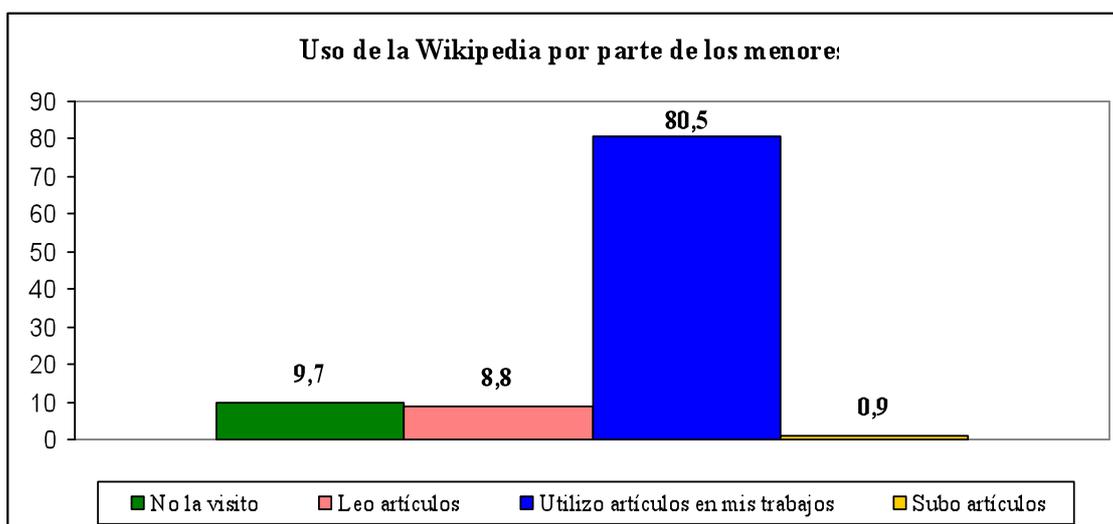


Gráfico 10: Uso de la Wikipedia por parte de los menores

h) Porcentaje de menores que utilizan Wikipedia en función del sexo

En función del sexo, se observan ligeras diferencias. Los varones son más activos en la página, suben y/o modifican más información que ellas (1,4% frente al 0,4%). Sin embargo, son ellas las que utilizan con mayor frecuencia la información para hacer sus trabajos escolares (82,9% frente al 78,1%). (Gráfico 11)

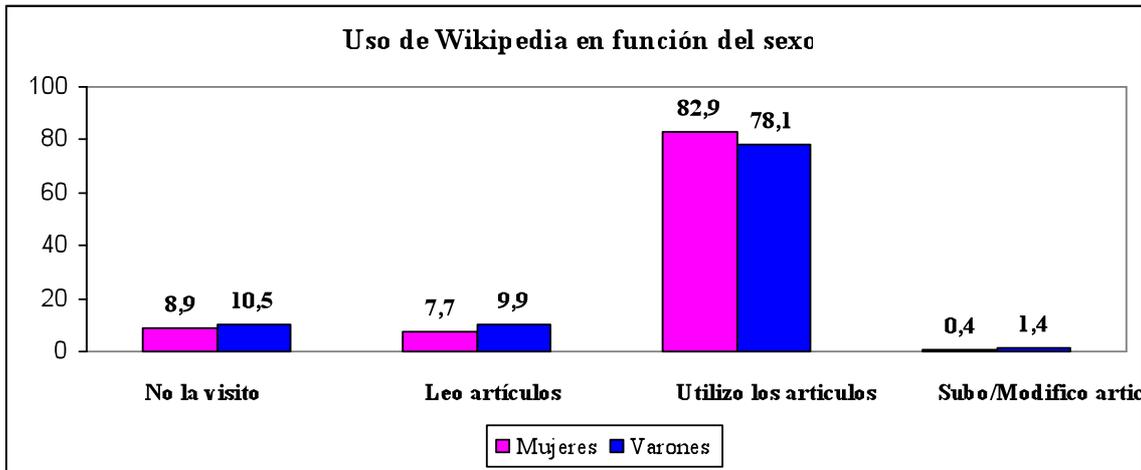


Gráfico 11: Uso de la Wikipedia en función del sexo

i) Porcentaje de menores que utilizan Wikipedia en función de la edad

En función de la edad, los datos muestran una tendencia ascendente-descendente. Es decir, a medida que aumenta la edad se incrementa también el uso de la página, siendo los usuarios más activos aquellos que se encuentran en una franja de edad entre los 14 y 16 años.

En cuanto a la participación en la página, parece ser que los más pequeños son más colaboradores. Aunque el porcentaje de menores que aportan contenidos es tan bajo que estas diferencias deben interpretarse con cautela.

En el caso de los menores de 17 años, se percibe un ligero descenso del uso de la página, aumentando, sin embargo, el porcentaje de participación. Los menores de esta edad son los más activos, los que más aportan contenidos a la Red. (Gráfico 12)

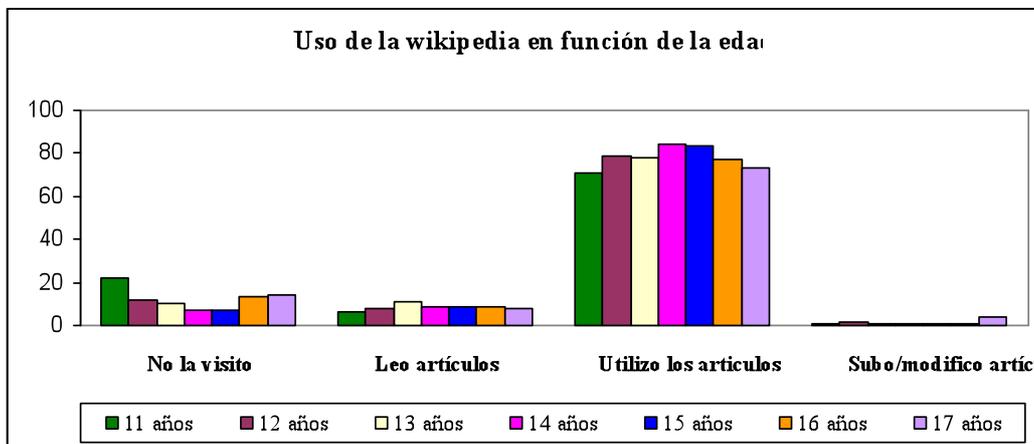
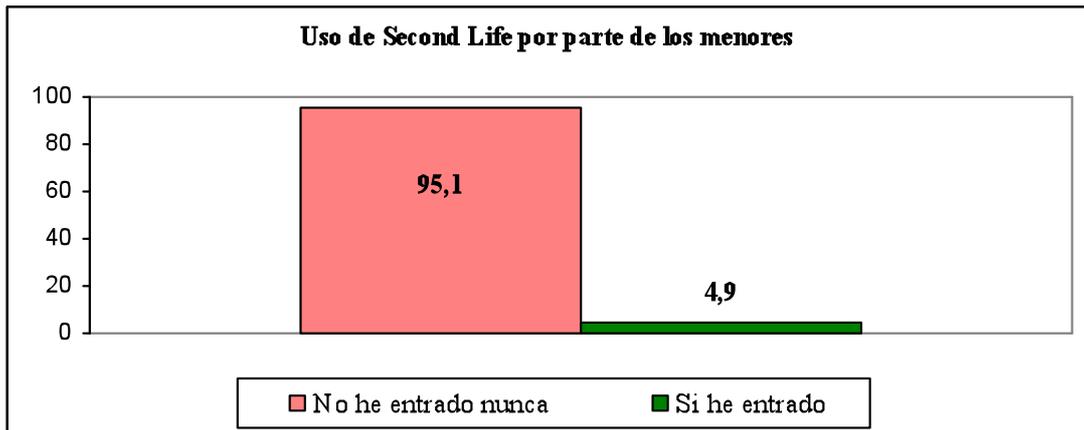


Gráfico 12: Uso de la Wikipedia en función de la edad

j) Porcentaje de menores que utilizan SecondLife

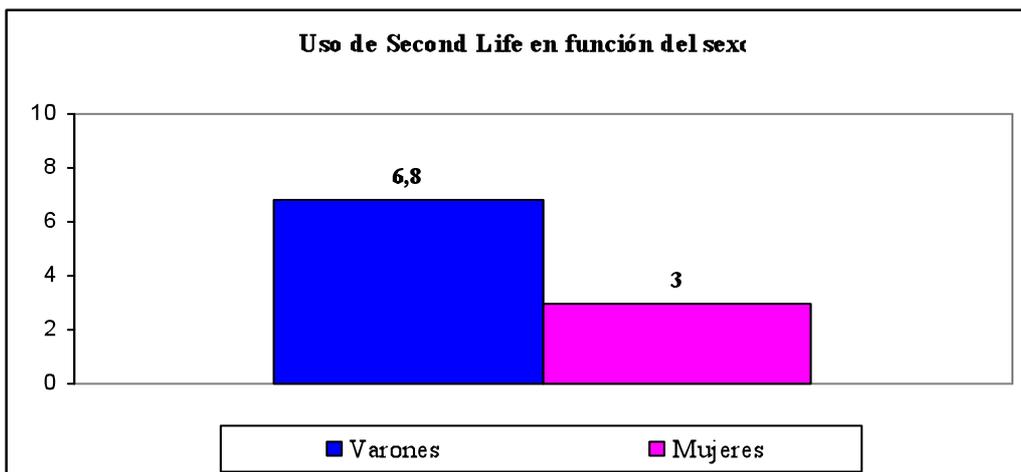
El uso que los menores hacen de Second Life es escaso, apenas un 5% ha visitado alguna vez la página. (Gráfico 13)



Gráfica 13: Uso de Second Life por parte de los menores

k) Porcentaje de menores que utilizan SecondLife en función del sexo

En función del sexo se observan diferencias: los varones utilizan más la página que las mujeres (6,8% frente al 3%). (Gráfica 14)



Gráfica14: Uso de Second Life en función del sexo

l) Porcentaje de menores que utilizan SecondLife en función de la edad

En función de la edad, a nivel general se observa una mayor participación en la página a medida que ésta aumenta. El uso de Second Life aumenta ligeramente a partir de los 15 años, concentrando una mayor tasa de participación en torno a los 17.

El porcentaje de menores que entra en la página es tan reducido que las diferencias entre los subgrupos de edad a penas son perceptibles. (Gráfico 15)

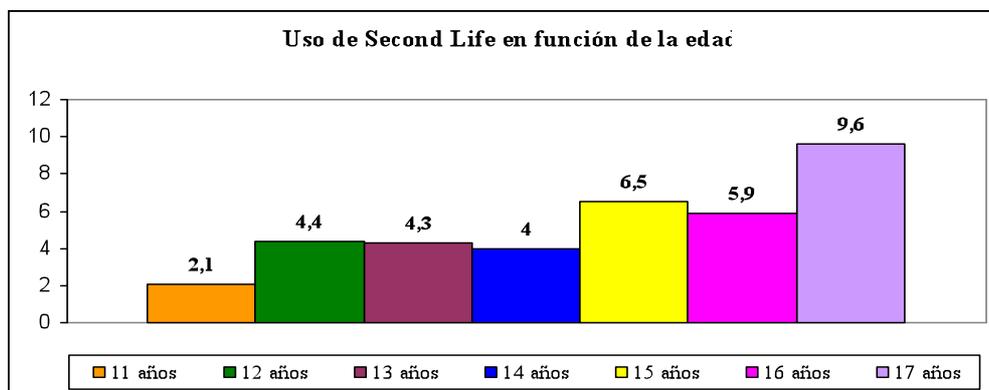


Gráfico 15: Uso de Second Life en función de la edad

m) Porcentaje de menores que utilizan páginas de descarga directa

El uso de páginas de descarga directa es menos frecuente en los menores que el de otras aplicaciones 2.0, como las redes sociales, YouTube o Wikipedia. A pesar de ello, el número de adolescentes que navega por este tipo de páginas supera al de no navegantes (61,8% frente al 38,2%) (Gráfico 16).

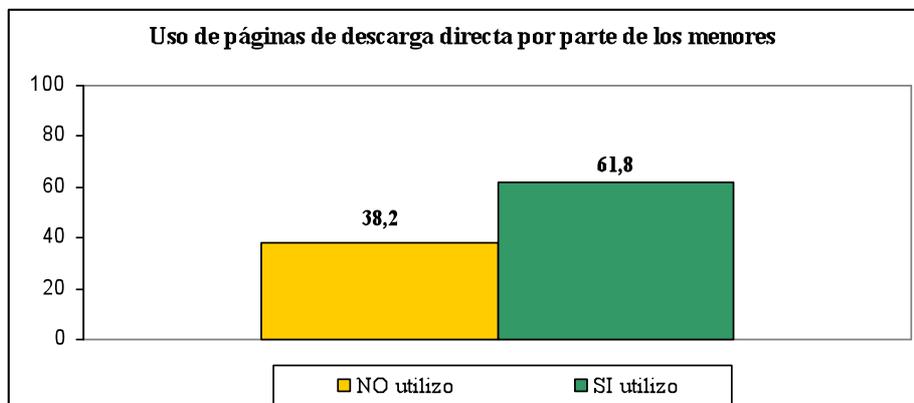


Gráfico 16: Uso de páginas de descarga directa por parte de los menores

n) Porcentaje de menores que utilizan páginas de descarga directa en función del sexo

En función del sexo, se aprecia una ligera diferencia a favor de los varones. Los hombres utilizan más este tipo de páginas que las mujeres (67,3% frente al 56,3%). (Gráfico 17).

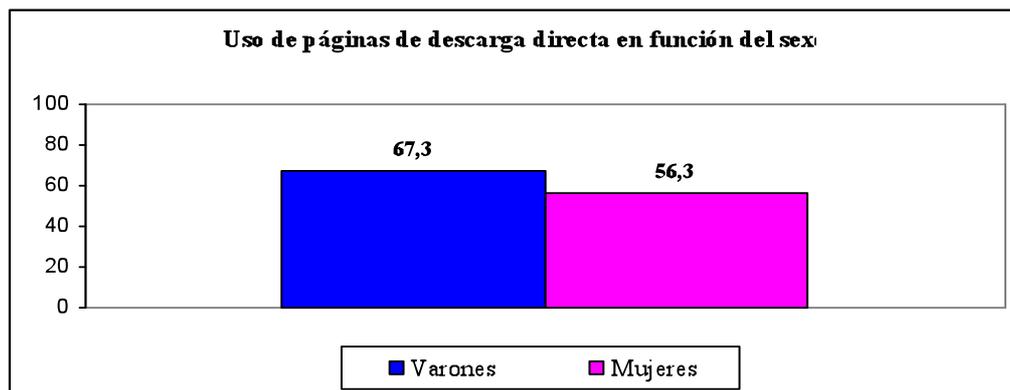


Gráfico 17: Uso de páginas de descarga directa en función del sexo

n) Porcentaje de menores que utilizan páginas de descarga directa en función de la edad

En función de la edad se aprecia una tendencia ascendente de este tipo de páginas. Como ya se viene observando con otras aplicaciones 2.0, los datos confirman que los usuarios más activos son aquellos comprendidos en el rango de edad entre los 14 y los 16 años.

En este caso, se observa también una diferencia notable entre los más pequeños, cuyo uso es bastante mas reducido, que el de los mayores (32,3% en el caso de los menores de 11 años frente al 70,7% de los menores de 15 años). (Gráfico 18)

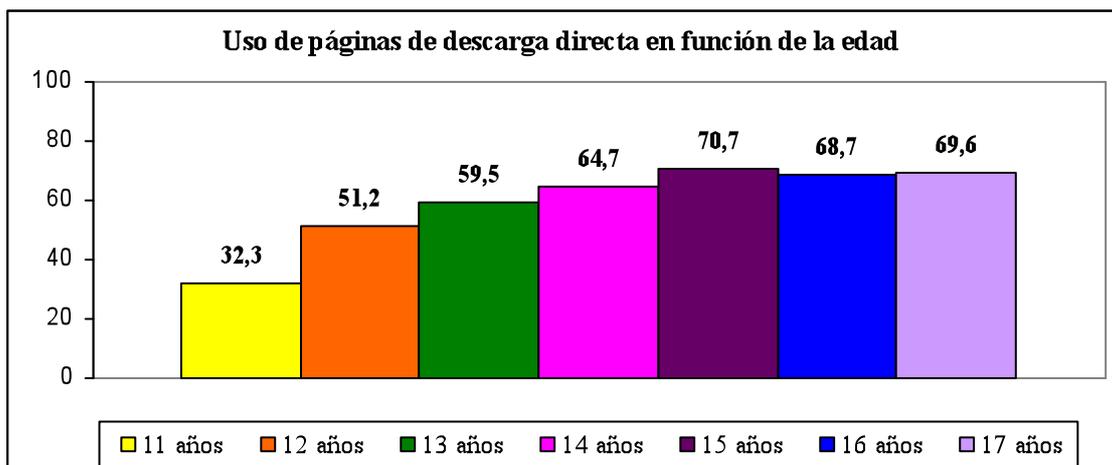


Gráfico 18: Uso de páginas de descarga directa en función de la edad

o) Porcentaje de menores que utilizan MMOG

El uso de Juegos Masivos Multijugador Online (MMOG), por parte de los menores, es menos frecuente que el de otras aplicaciones 2.0. En general, en base a los datos analizados podemos afirmar que el uso de este tipo de juegos es reducido. Menos de un cuarto de los menores encuestados reconoce jugar a ellos (21,3%) (Gráfico 19).

En general, aunque existe una gran diversidad de juegos, podemos afirmar que los más empleados por los menores encuestados son: Counter Strike, World of Warcraft y Call of Duty.

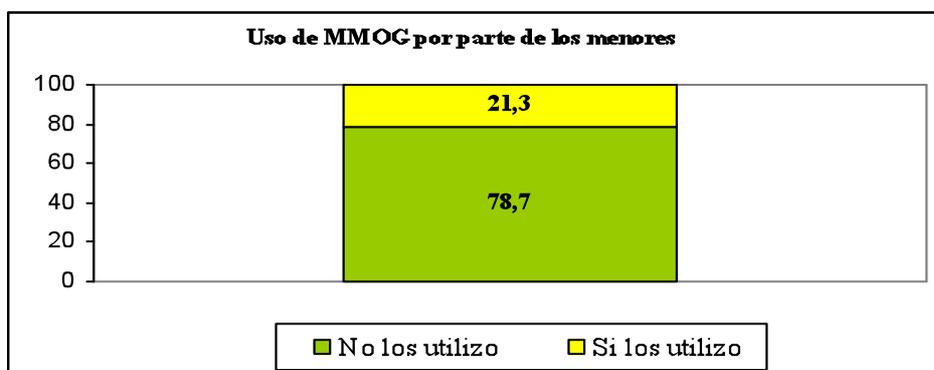


Gráfico 19: Uso de MMOG por parte de los menores

p) Porcentaje de menores que utilizan MMOG en función del sexo

En función del sexo, al igual que ocurre con las distintas modalidades de videojuegos, en este caso también se demuestra una clara superioridad de varones usuarios (33,9% frente al 8,6%) (Gráfico 20).

En general, las investigaciones realizadas hasta el momento confirman que los hombres juegan con mayor frecuencia a los videojuegos que las mujeres.

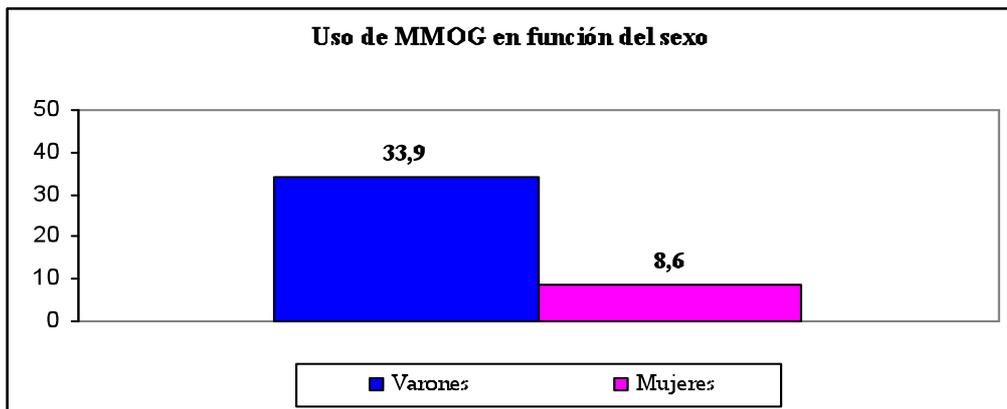


Gráfico 20: Uso de MMOG en función del sexo

q) Porcentaje de menores que utilizan MMOG en función de la edad

En función de la edad, los datos demuestran que los usuarios menos activos son los de mayor edad, seguidos de los más pequeños.

Al igual que ocurre con otras aplicaciones 2.0, en este caso se observa una tendencia ascendente-descendente, siendo el subgrupo de edades intermedias el que se muestra mas activo (Gráfico 21).

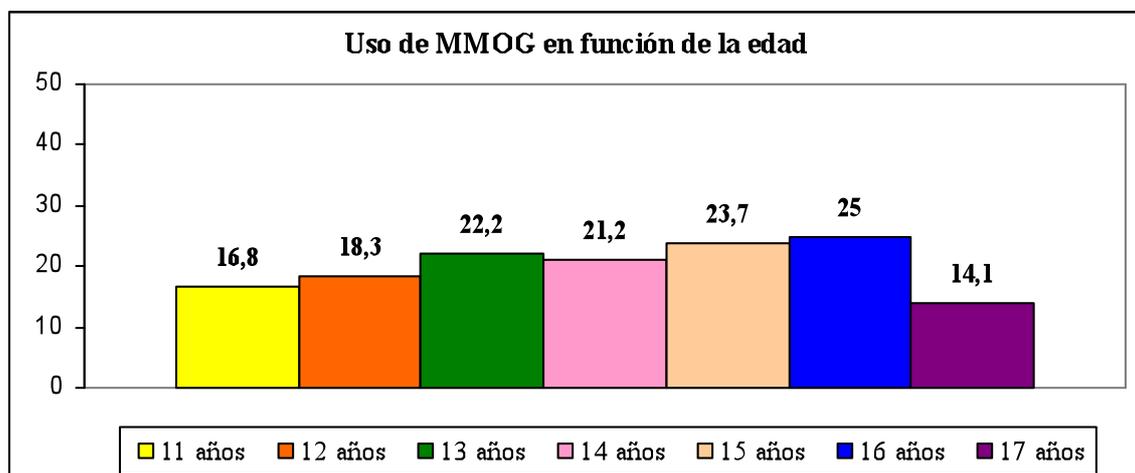


Gráfico 21: Uso de MMOG en función de la edad

2.2. Motivos por los que los menores acceden a contenidos 2.0

En base al segundo objetivo, **determinar los motivos principales por los que los menores acceden a contenidos 2.0**, se analizaron aquellos que ellos mismos reconocían como más influyentes dentro de un listado de motivos seleccionados previamente (Tabla 1).

Del conjunto de ítems de la lista, se pedía a los menores que señalen los tres motivos principales por los cuales utilizaban este tipo de páginas.

<u>Motivos por los cuales los menores utilizan aplicaciones 2.0</u>	
1.	Porque lo hacen mis amigos.
2.	Porque me divierto.
3.	Porque me permite conocer gente nueva.
4.	Porque puedo comunicarme con mis contactos.
5.	Porque me permite ser otra persona.
6.	Para compartir fotos, información, música.

Tabla 1: Motivos por los cuales los menores utilizan aplicaciones 2.0

Los datos se analizaron de forma general y también en función del sexo y de la edad.

a) Motivos por los que un menor accede a contenidos 2.0

A nivel general, en base a los resultados analizados, podemos afirmar que los menores utilizan la Web 2.0 por motivos lúdicos y sociales: porque se divierten (63,5%), para comunicarse con sus contactos (62,5%) y para compartir fotos, información, música...(50,9) (Gráfico 22).

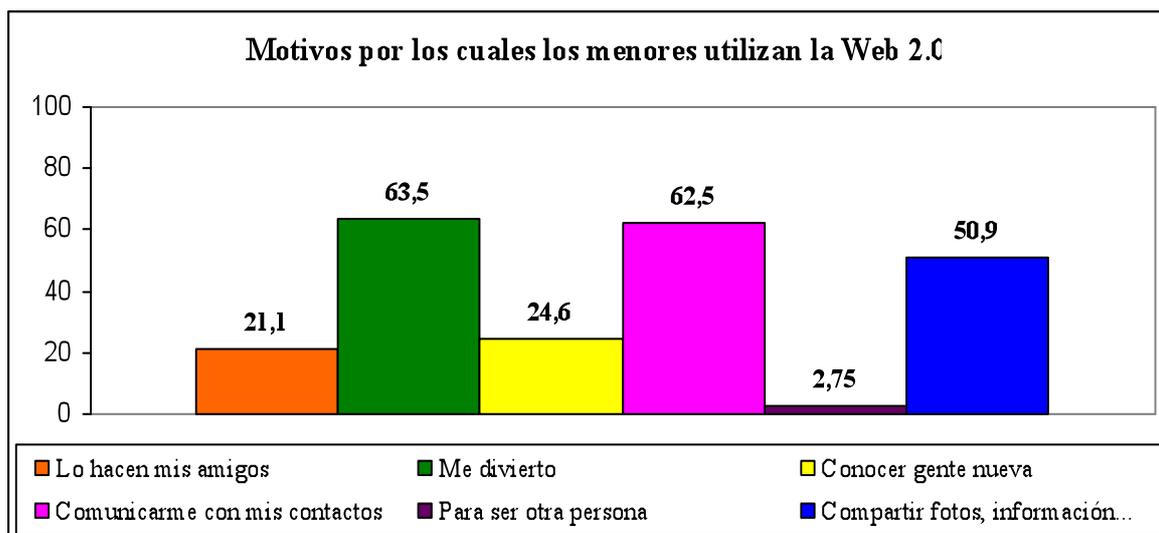


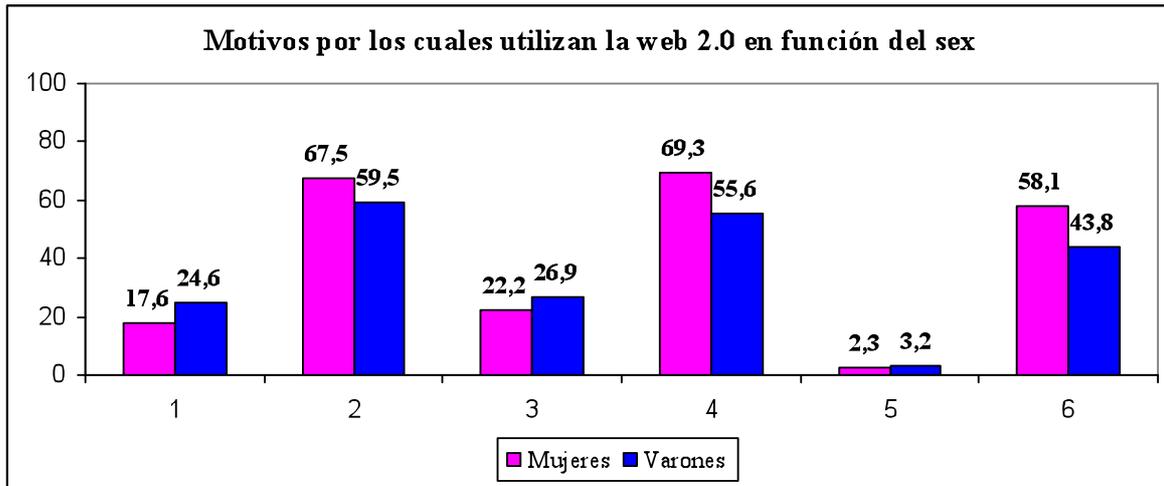
Gráfico 22: Motivos por los cuales los menores utilizan la Web 2.0

b) Motivos por los que un menor accede a contenidos 2.0 en función del sexo

En función del sexo, se aprecian ligeras diferencias. Los varones son más sugestionables y reconocen, en mayor medida que las mujeres, acceder a este tipo de contenidos motivados por la conexión de sus amigos (24,6% frente al 17,6%).

Además, los varones, también puntúan más que las mujeres en aspectos como conocer gente nueva (26,9% frente al 22,2%) y poder ser otra persona (3,2% frente al 2,3%).

Ellas, sin embargo, reconocen conectarse más por diversión (67,5% frente al 59,5%), para comunicarse (69,3% frente al 55,6%) o compartir información (58,1% frente al 43,8%). (Gráfico 23)

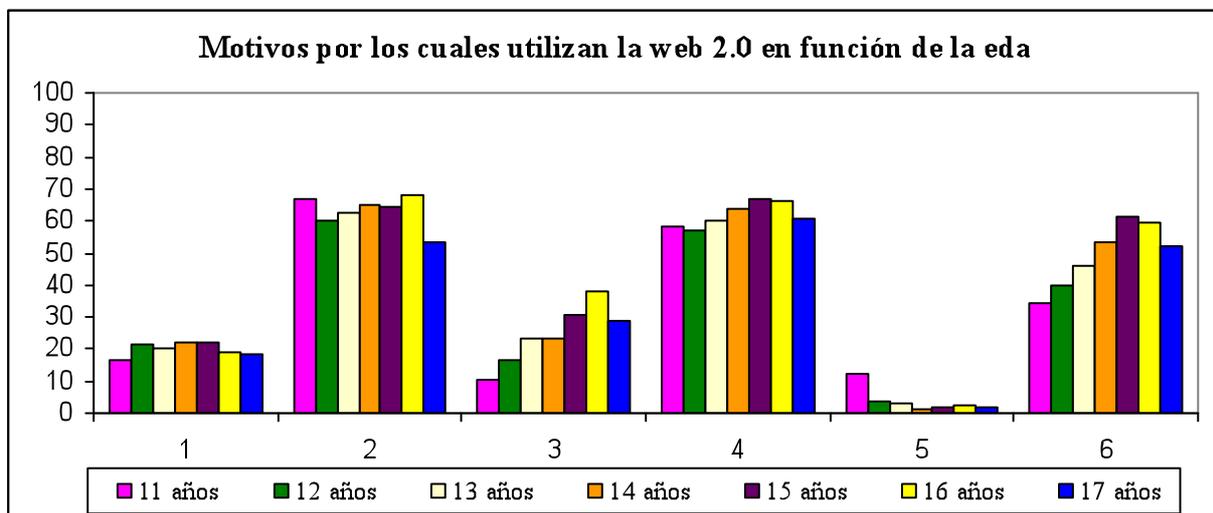


1. Porque lo hacen mis amigos	4. Comunicarme con mis contactos
2. Me divierto	5. Ser otra persona
3. Conocer gente nueva	6. Compartir fotos, información, música

Gráfico 23: Motivos por los cuales utilizan la Web 2.0 en función del sexo

c) Motivos por los que un menor accede a contenidos 2.0 en función de la edad

En función de la edad, se aprecian diferencias importantes especialmente en dos variables: conocer gente nueva y poder ser otra persona. En el primero de los casos, los menores mas pequeños presentan puntuaciones mas bajas en esta variable que el resto de los grupos. En cuanto a la segunda variable, la tendencia es al contrario, los menores más pequeños son los que presentan puntuaciones más altas.



1. Porque lo hacen mis amigos	4. Comunicarme con mis contactos
2. Me divierto	5. Ser otra persona
3. Conocer gente nueva	6. Compartir fotos, información, música

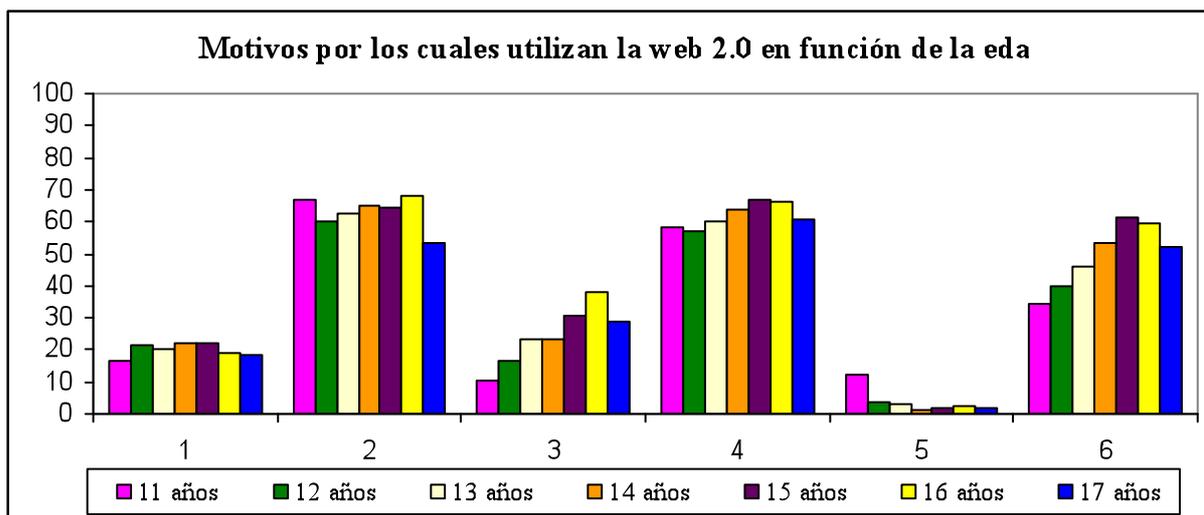
Gráfico 24: Motivos por los cuales utilizan la Web 2.0 en función de la edad

El deseo de compartir fotos, información, música... aumenta con la edad, siendo especialmente elevado en la franja de edad entre los 14 y los 16 años.

En el resto de los motivos se observa una mayor homogeneidad entre los grupos. (Gráfico 24).

2.3. Frecuencia de uso de aplicaciones 2.0 por parte de los menores

En base al tercer objetivo, **establecer la frecuencia de uso de estas aplicaciones**, se diferenció entre el tiempo dedicado los días de diario y los fines de semana, a cuatro aplicaciones: redes sociales, YouTube, Wikipedia y Second Life.



Los menores debían señalar una opción de la escala de cuatro puntos que se les presentaba: nunca, menos de una hora al día, entre una y dos horas al día, más de dos horas al día.

Los datos se analizaron de forma general y también en función del sexo y de la edad.

a) Tiempo dedicado a la web2.0 entre semana

En general, podemos afirmar que los menores utilizan las aplicaciones 2.0 entre semana. Más de la mitad de los encuestados reconoce conectarse diariamente a redes sociales, YouTube o Wikipedia (67,9%, 75,2% y 31%, respectivamente) (Gráfico 25).

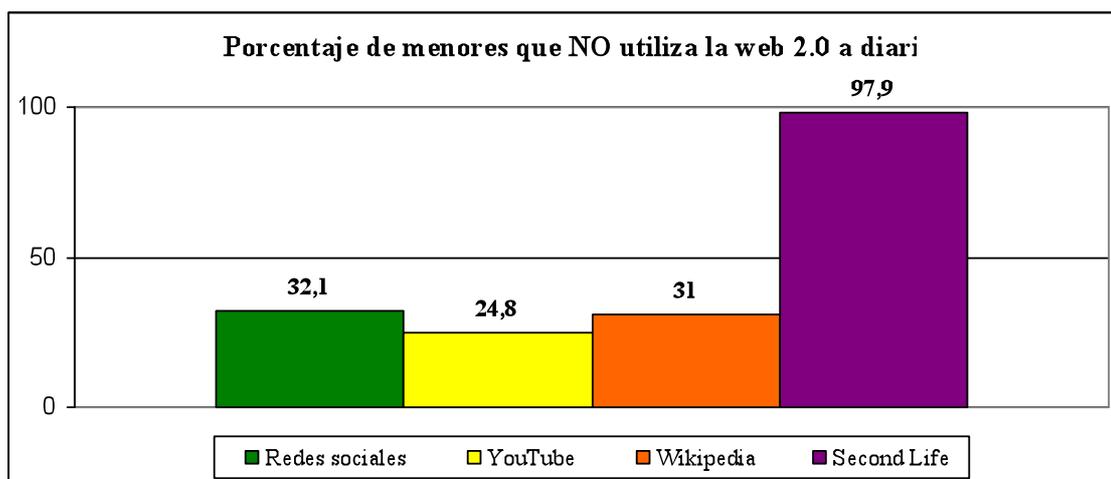


Gráfico 25: Porcentaje de menores que no utiliza la Web 2.0 a diario

Las conexiones suelen ser breves, no superando en la mayor parte de las ocasiones la hora diaria: el 36,7% se utiliza las redes sociales menos de una hora al día, el 57% YouTube y al 60,3% la Wikipedia.

La Wikipedia es la página a la que más menores se conectan los días de diario.

Los menores que se conectan más de dos horas diarias, lo hacen principalmente a redes sociales (10,4% frente al 4,7% de los que utilizan YouTube o 1,1% de los que acceden a la Wikipedia). (Gráfico 26)

El porcentaje de menores que accede a Second Life a diario apenas supera el 2%: el 1,4% se conecta menos de una hora al día, el 0,5% entre 1 y dos horas y el 0,2% más de dos horas.

1. Redes sociales 2. Wikipedia 3. Second Life

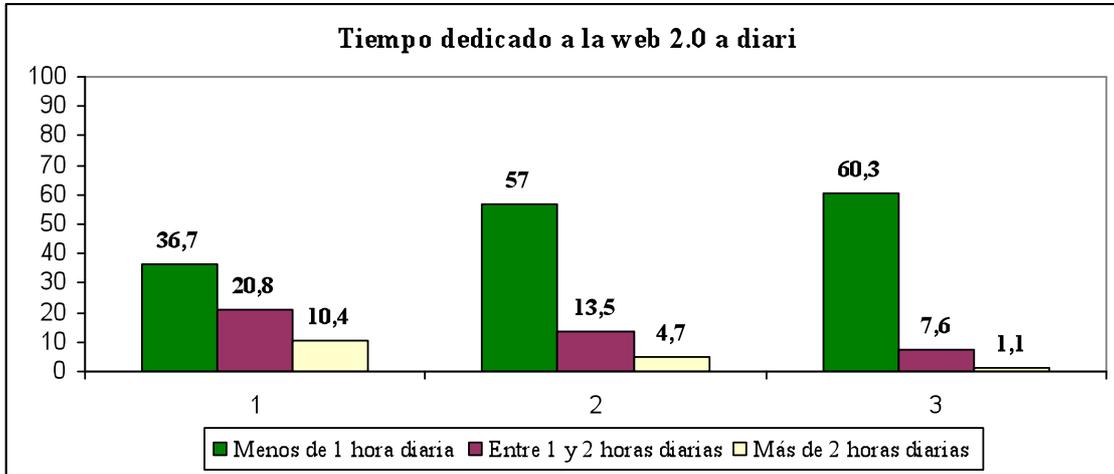


Gráfico 26: Tiempo dedicado a la Web 2.0 a diario

b) Tiempo dedicado a la Web 2.0 los fines de semana

Los fines de semana, en general, aumenta el número de menores que se conecta a las redes sociales y a YouTube (74,9% Vs. 67,9% y 86,8% Vs. 75,2%, respectivamente). Disminuye, sin embargo, el número de usuarios de Wikipedia (58,2% frente al 69%) (Gráfico 27).

1. Redes sociales 2. YouTube 3. Wikipedia

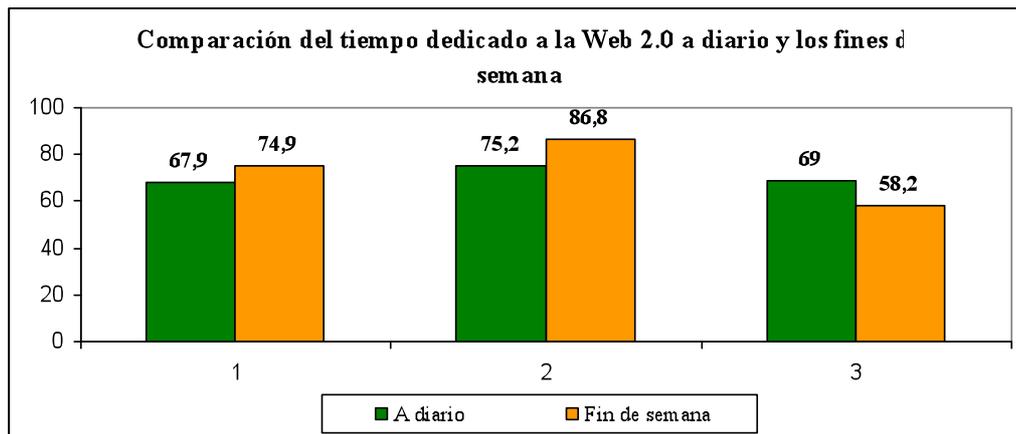


Gráfico 27: Comparación del tiempo dedicado a la Web 2.0 a diario y los fines de semana

El número de usuarios de Second Life aumenta un punto porcentual los fines de semana (3,1% frente al 2,1%), aun así, el acceso a esta aplicación se debe seguir considerando como muy bajo.

c) Tiempo dedicado a la web2.0 entre semana en función del sexo

En función del sexo se observan diferencias. Las mujeres utilizan más las redes sociales (71,5% frente al 64,3%) y la Wikipedia (71,2% frente al 66,8%), mientras que un los varones son mayores usuarios de YouTube (77,7% frente al 72,8%) y de Second Life (3,2% frente al 1,1%) (Gráfico 28)

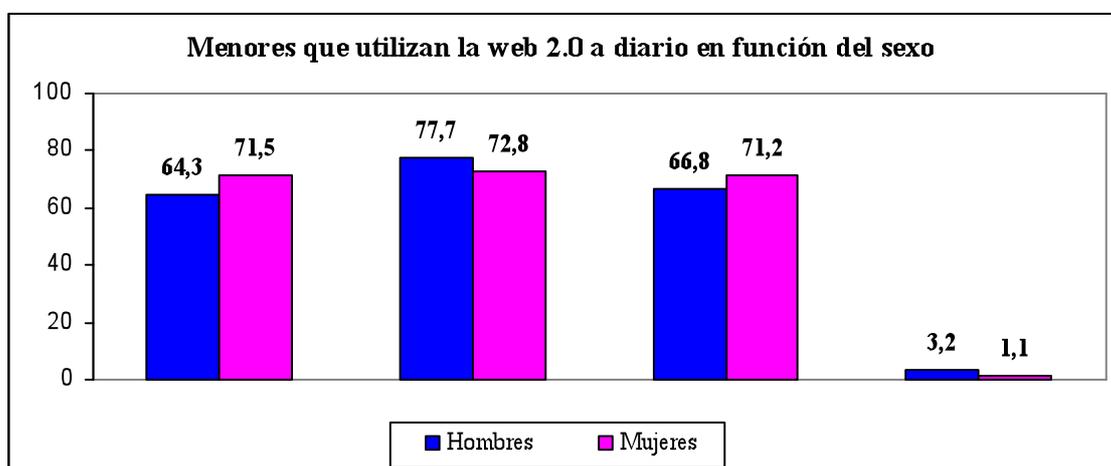


Gráfico 28: Menores que utilizan la Web 2.0 a diario en función del sexo.

En general, en ambos grupos, se aprecia un tiempo de conexión corto, de menos de una hora al día. Entre los menores que se conectan más de este tiempo, sí se aprecian diferencias en función del sexo: las mujeres dedican más tiempo a las redes sociales (35,5% frente al 26,9%), mientras que hay más varones que se conectan durante más tiempo a YouTube (19,8% frente al 6,5%), Wikipedia (8,2% frente al 3,8%) y Second Life (1% frente al 0,3%) (Gráfico 29).

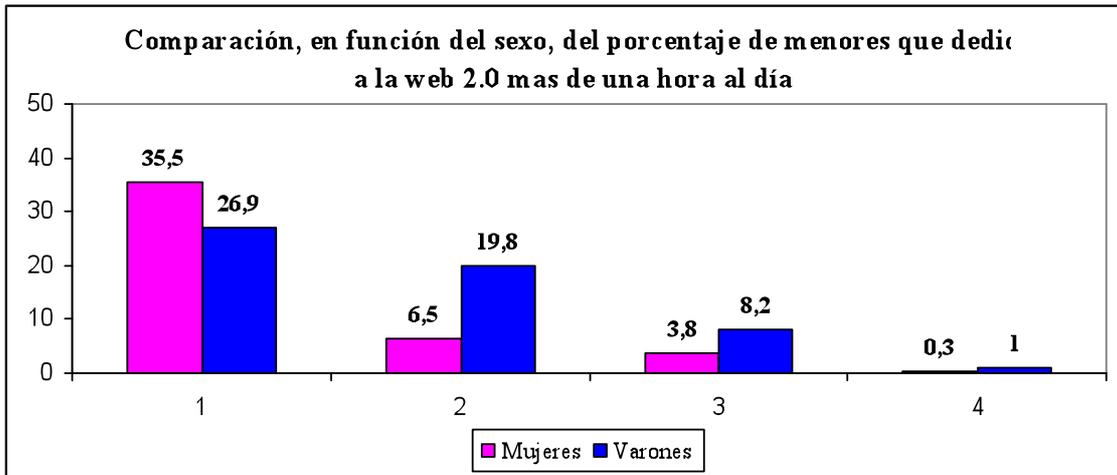


Gráfico 29: Comparación en función del sexo del porcentaje de menores que dedica a la Web 2.0 más de una hora al día

d) Tiempo dedicado a la web2.0 los fines de semana en función del sexo

En general, podemos afirmar que, tanto hombres como mujeres, dedican más tiempo a la Web 2.0 los fines de semana, excepto en el caso de la Wikipedia donde los datos confirman un descenso de ambos grupos, especialmente en el femenino: 11,7 puntos porcentuales en el caso de las mujeres y 7,3 puntos porcentuales de diferencia en los varones (Gráfico 30)

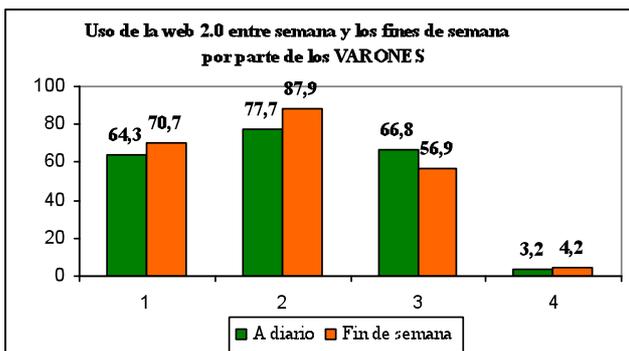
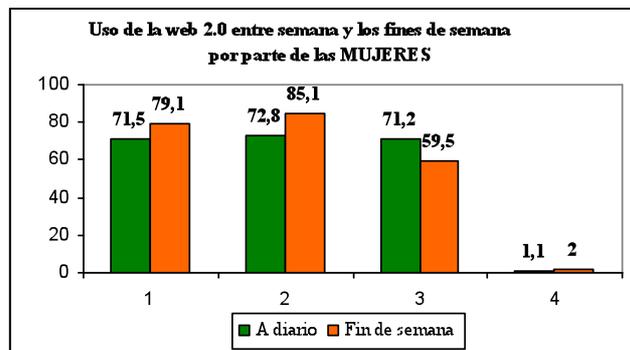


Gráfico 30: Uso de la Web 2.0 entre semana y los fines de semana por parte de MUJERES y VARONES.

e) Tiempo dedicado a la web2.0 los fines de semana en función de la edad

En función de la edad, se aprecian ligeras diferencias en el uso de la Web 2.0.

En el caso de las redes sociales, la tendencia es ascendente-descendente. Es decir, a medida que aumenta la edad, lo hace también el número de usuarios que accede a ellas los fines de semana, con un ligero descenso en el grupo de mayor edad. (Gráfico 31).

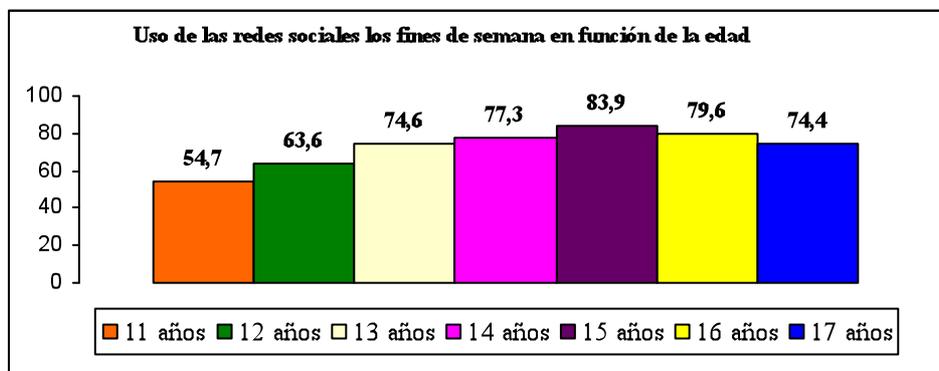


Gráfico 31: Uso de las redes sociales los fines de semana en función de la edad

En el caso de YouTube, además una mayor tasa de usuarios a nivel general, los datos confirman una tendencia ascendente. Los menores, que más se conectan a esta aplicación los fines de semana son los de mayor edad. (Gráfico 32)

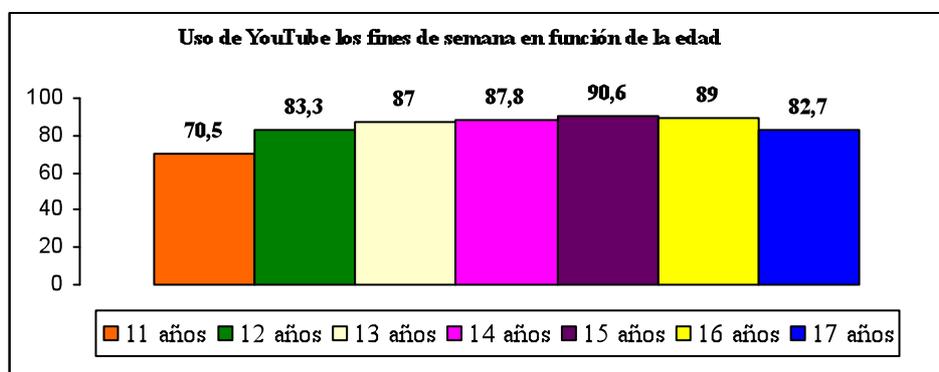


Gráfico 32: Uso de YouTube los fines de semana en función de la edad

En el caso de la Wikipedia, a nivel general, los datos confirman un menor número de usuarios en fin de semana que en el resto de aplicaciones 2.0. Además, se observa una tendencia ligeramente ascendente hasta los 13 años, momento a partir del cual se detecta un menor número de usuarios. Los menores de más edad mayores (grupo de 17 años) son los que menos utilizan esta aplicación (Gráfico 33).

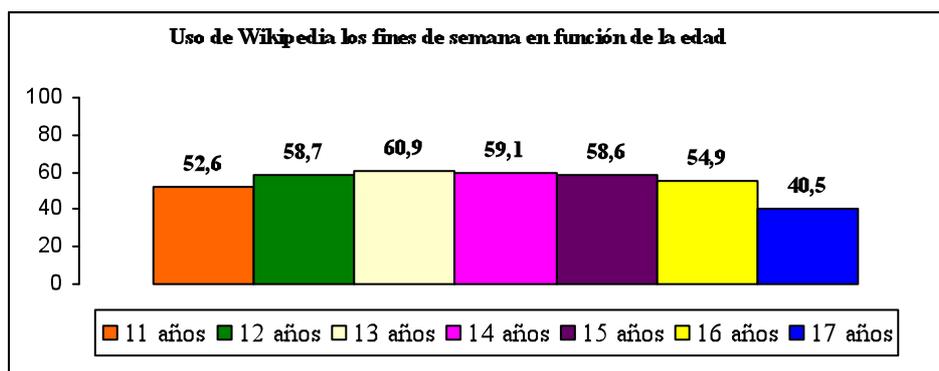


Gráfico 33: Uso de Wikipedia los fines de semana en función de la edad

En el caso de Second Life, destaca el grupo de menores de mayor edad como aquel que presenta un mayor número de usuarios. Los resultados encontrados en el resto de los grupos señalan una tendencia descendente, siendo de esta forma los más pequeños los que hacen mayor uso de la aplicación (Gráfico 34).

En este caso, el número de usuarios es tan reducido que los resultados deben de ser interpretados con cautela.

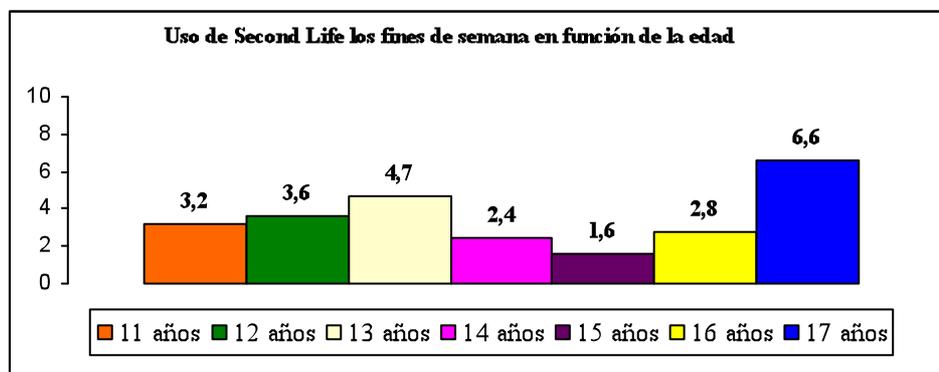


Gráfico 34: Uso de Second Life los fines de semana en función de la edad

g) Tiempo dedicado a la web2.0 los días de diario en función de la edad

En función de la edad, los días de diario se observa una tendencia ascendente. El grupo de menores entre los 14 y los 16 años son los que hacen un mayor uso de esta aplicación. El subgrupo de menores de mayor edad (17 años) presenta un ligero descenso en comparación con los subgrupos anteriores (Gráfico 35).

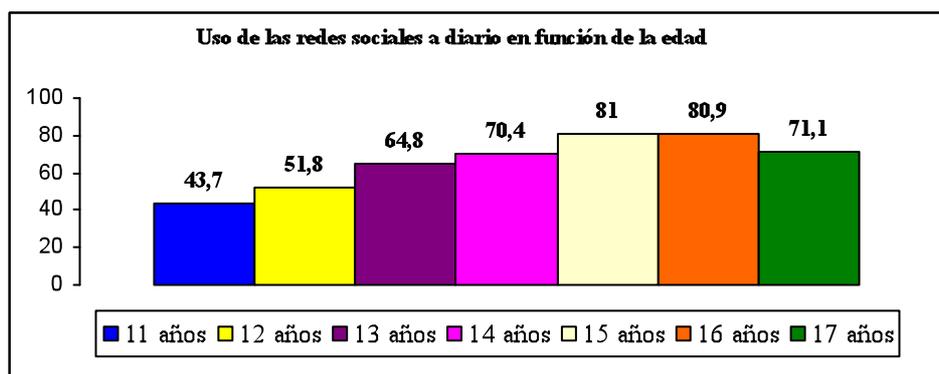


Gráfico 35: Uso de las redes sociales los días de diario en función de la edad

En el caso de YouTube, la tendencia es nuevamente ascendente. Al igual que ocurre con las redes sociales, el subgrupo de menores de mayor edad (17 años) muestra un ligero descenso con respecto a los subgrupos previos. (Gráfico 36)

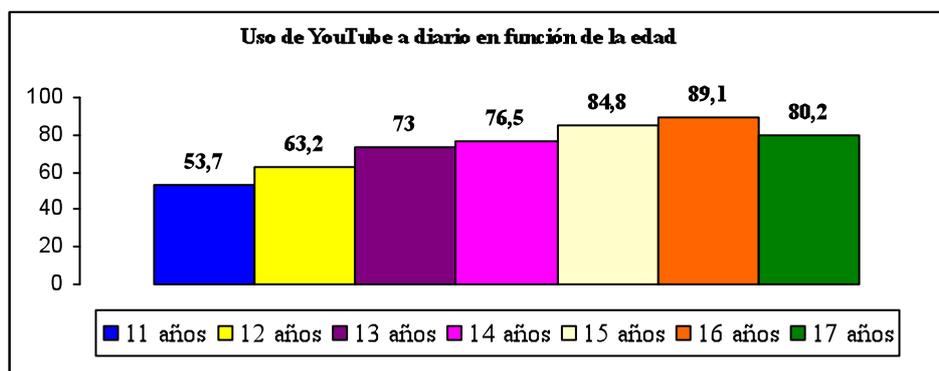


Gráfico 36: Uso de YouTube los días de diario en función de la edad

En el caso de la Wikipedia, los datos muestran una tendencia más homogénea que en las aplicaciones anteriores, con menores diferencias intragrupalas. Nuevamente, son los menores del subgrupo de mayor edad los que hacen un menor uso de la herramienta (Gráfico 37).

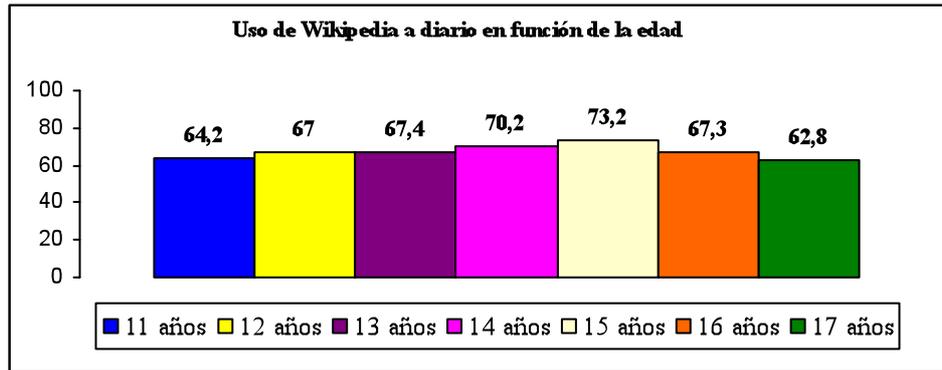


Gráfico 37: Uso de Wikipedia los días de diario en función de la edad

En el caso de Second Life, al contrario de lo que ocurre con el resto de aplicaciones 2.0, son los menores de mayor edad los que presentan un mayor uso de la herramienta. En el resto de los grupos se observa una tendencia ascendente, hasta los 13 años, momento a partir del cual disminuye el número de usuarios. (Gráfico 38)

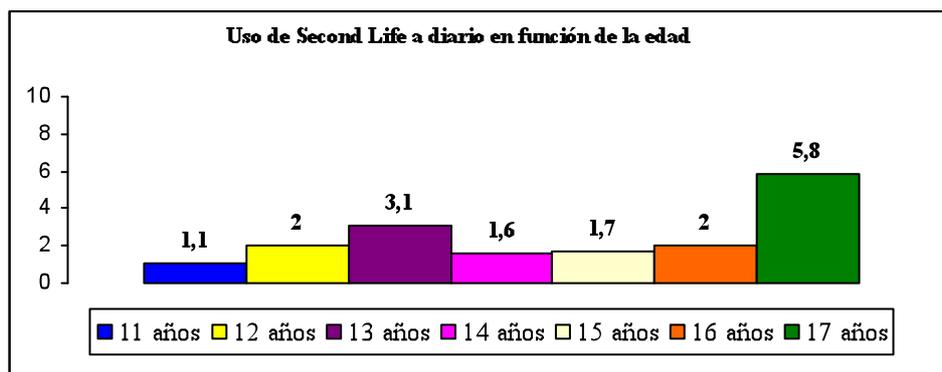


Gráfico 38: Uso de Second Life los días de diario en función de la edad

Al comparar, dentro de cada grupo de edad, las diferencias de uso entre los días y los fines de semana, encontramos que, a nivel general, los fines de semana aumenta el número de usuarios de las redes sociales, YouTube y Second Life,

disminuyendo el de Wikipedia. Los menores de mayor edad son los que presentan una menor diferencia de uso en función del día. (Gráfico 39)

2.4. Situaciones conflictivas experimentadas por los menores

En base al cuarto objetivo, **constatar posibles situaciones conflictivas experimentadas por los menores en estas páginas**, se analizó la frecuencia de una serie de problemas descritos en estudios previos como relativamente frecuentes entre menores usuarios de Internet.

Los datos se analizaron de forma general y también en función del sexo y de la edad.

a) Situaciones conflictivas experimentadas por los menores

A nivel general, los datos confirman que el **contacto con desconocidos** es la situación, de entre las estudiadas, experimentada con mayor frecuencia por los menores. Cerca de la mitad de los encuestados (40,2%) reconoce que, en algún momento, mientras utilizaba estas aplicaciones, personas desconocidas han intentado contactar con ellos (Gráfico 40).

Por otro lado, también destaca el amplio porcentaje de menores que **han dejado de cumplir con sus obligaciones** (31,6%) u otras actividades que les resultaban agradables (22,9%) por hacer un mayor uso de la Web. En relación a esto, también es importante tener en cuenta el porcentaje de niños y adolescentes que reconoce haber dicho a través de la Web cosas que no se atrevería a decir en la vida real (18,7%). Tal y como señalan diversos estudios previos, este tipo de comportamientos son sintomáticos de un posible problema de adicción a la red (Gráfico 40).

En cuanto a las imágenes, es importante destacar como un número amplio de menores reconoce haber visto **imágenes desagradables** (30,9%) o personales no consentidas (13,7%). Sin embargo, el número de menores que reconoce subir fotos de terceros sin el permiso de estos es ligeramente inferior (9,3%) (Gráfico 40).

En cuanto a posibles situaciones de **acoso**, el número de menores que se ha sentido amenazado o insultado (6,9%) es similar al de menores que reconoce haber tenido este comportamiento en la red (6,5%) (Gráfico 40).

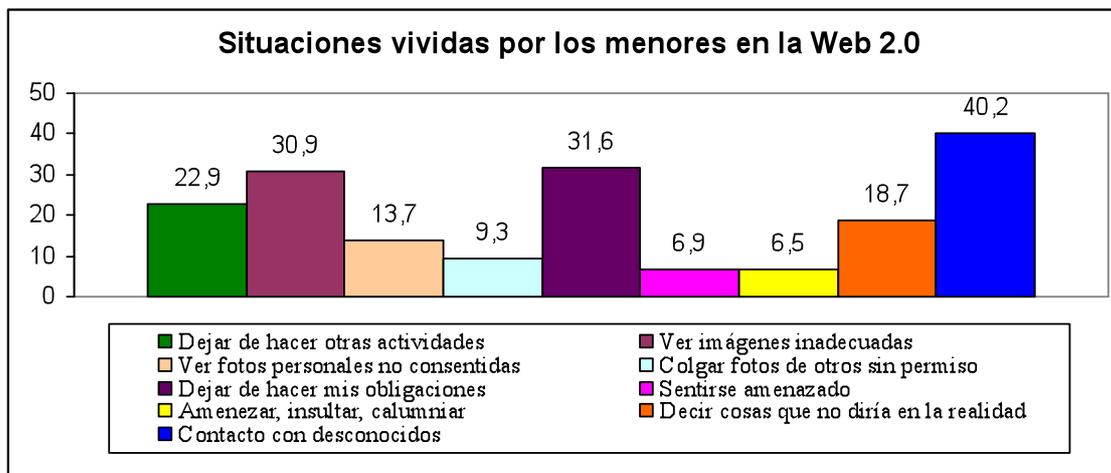


Gráfico 40: Situaciones vividas por los menores en la Web 2.0

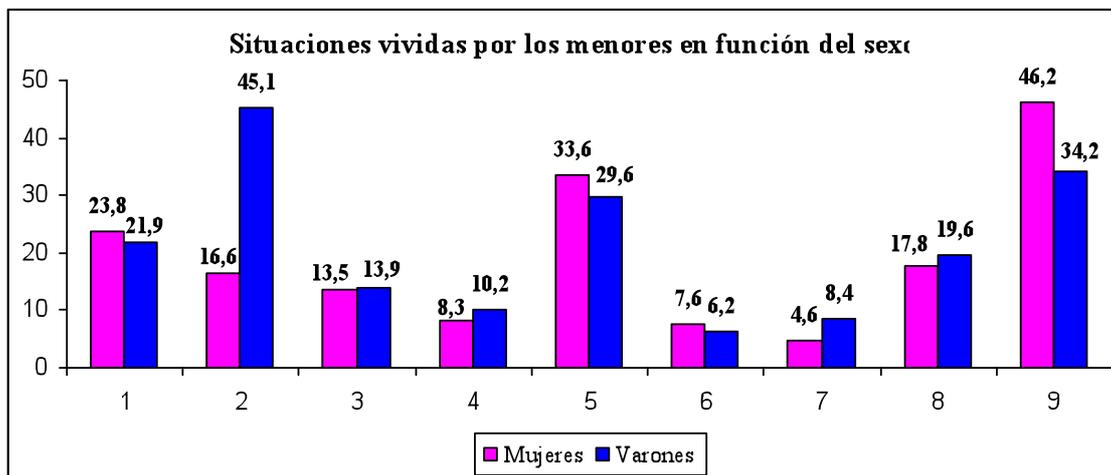
b) Situaciones conflictivas experimentadas por los menores en función del sexo

En función del sexo, se aprecian diferencias notables especialmente en dos variables: visionado de imágenes inadecuadas y contacto con desconocidos. En el primero de los casos, un mayor número de varones reconoce haberse encontrado imágenes desagradables mientras navegaba por la Web (45,1% frente al 16,6%). Por otro lado, en cuanto al contacto con desconocidos, son más mujeres que reconocen la experiencia (Gráfico 41).

En cuanto a las variables indicadoras de un posible problema de adicción, se observa un mayor número de mujeres, en dos de ellas: dejar de hacer otras actividades placenteras y dejar de hacer mis obligaciones (23,8% frente al 21,9% y 33,6% frente a 29,6%, respectivamente). Los varones, sin embargo puntúan con mayor frecuencia en la otra variable: decir a los contactos cosas que no se atreverían a decir en la realidad (19,6% frente al 17,8%) (Gráfico 41).

En relación a experiencias con imágenes, propias o de terceros, son los varones los que presentan una tasa mas elevada, aunque las diferencias son escasas. El 13,9% frente al 13,5% de las mujeres reconoce haber visto imágenes propias colgadas sin permiso. Por otro lado, el 10,2% frente al 8,3% reconoce haber subido fotos a la Red sin le permiso de las personas que aparecían en ellas (Gráfico 41).

En cuanto a situaciones de acoso, un mayor número de mujeres reconoce haberse sentido amenazadas (7,6% frente al 6,2%), mientras un porcentaje superior de varones afirma haber amenazado o insultado a otros usuarios (8,4% frente al 4,6%) (Gráfico 41).



- | | |
|---|--|
| 1. Dejar de hacer otras actividades placenteras | 2. Ver imágenes no adecuadas |
| 3. Ver fotos personales no consentidas | 4. Colgar fotos de otro sin permiso |
| 5. Dejar de hacer mis obligaciones | 6. Sentirse amenazado |
| 7. Amenazar, insultar, calumniar | 8. Decir cosas que no diría en la realidad |
| 9. Contacto con desconocidos | |

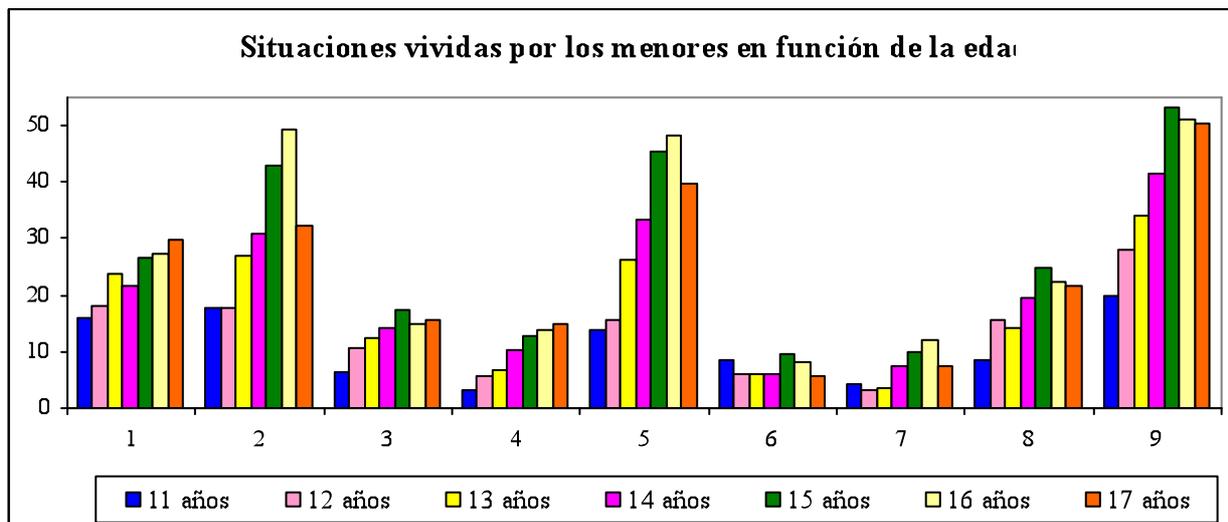
Gráfico 41: Situaciones vividas por los menores en función del sexo

c) Situaciones conflictivas experimentadas por los menores en función de la edad

En general, se observa una tendencia ascendente en todas las situaciones estudiadas, de modo que, a mayor edad de los sujetos, mayor número de ellos reconoce haber vivido este tipo de experiencias (Gráfico 42).

Destaca especialmente las diferencias encontradas en variables como: ver imágenes no adecuadas (con una diferencia porcentual de 14,3 puntos entre los mas mayores y los mas pequeños), dejar de hacer las tareas obligatorias (con una diferencia de 34,4 puntos porcentuales entre los subgrupos de mayor y menor edad) y el contacto con desconocidos (con una diferencia de 30,4 puntos porcentuales) (Gráfico 42).

El resto de las variables presentan diferencias menos importantes entre los subgrupos de edad (Gráfico 42).



- | | |
|---|--|
| 1. Dejar de hacer otras actividades placenteras | 2. Ver imágenes no adecuadas |
| 3. Ver fotos personales no consentidas | 4. Colgar fotos de otro sin permiso |
| 5. Dejar de hacer mis obligaciones | 6. Sentirse amenazado |
| 7. Amenazar, insultar, calumniar | 8. Decir cosas que no diría en la realidad |
| 9. Contacto con desconocidos | |

Gráfico 42: Situaciones vividas por los menores en función de la edad

En función de todos los datos presentados anteriormente, podemos establecer una serie de conclusiones acerca del uso que los menores hacen de la Web 2.0:

1. Los menores utilizan con frecuencia las aplicaciones 2.0.
2. Las **redes sociales** son utilizadas por aproximadamente tres cuartas partes de los menores. Tuenti es la red social que concentra un mayor número de menores. Las mujeres y los menores entre 14 y 16 años son los que hacen mayor uso de estas aplicaciones.
3. **YouTube** es la aplicación 2.0 mas utilizada por los menores, los cuales aún se muestran poco activos en la página. La mayor parte de ellos reconoce ver vídeos, aunque muy pocos han dado el paso a la interacción, haciendo comentarios o subiendo imágenes. Los usuarios mas frecuentes son los varones y los menores entre 14 y 16 años.
4. La **Wikipedia** es la segunda aplicación 2.0 mas utilizada por los menores. En este caso, los usuarios también se muestran poco participativos, la mayoría

simplemente "consume" contenido utilizándolos para sus trabajos escolares. El porcentaje de menores que escribe y/o modifica artículos es aun escaso. A penas se encuentran diferencias por sexo, hombres y mujeres utilizan la página de forma mas o menos similar. En cuanto a la edad, los menores entre 14 y 16 años son las más activos.

5. **Second Life** es un mundo virtual muy poco utilizado por los menores, en torno a un 5% de ellos es usuario de la página. Los varones y los menores de 17 años son los que la utilizan con mayor frecuencia.

6. Las **páginas de descarga directa** son utilizadas por más de la mitad de los menores, especialmente por hombres entre 13 y 17 años.

7. Los **MMOG** son poco utilizados, a penas un cuarto de los menores es usuario de este tipo de juegos. Los usuarios más activos son los varones y, el grupo de 17 años es el que menos se conecta a este tipo de páginas.

8. Los menores utilizan los espacios 2.0 para divertirse, comunicarse y compartir información con sus contactos.

9. Los menores utilizan la Web 2.0 a diario, aunque en la mayor parte de las ocasiones, las conexiones son cortas, de menos de una hora al día. Los fines de semana aumenta el tiempo de conexión a nivel general, aunque disminuye ligeramente el acceso a la Wikipedia, la cual es más consultada a diario. Los menores que se conectan durante más tiempo son aquellos comprendidos entre 14 y 16 años.

10: En cuanto a las situaciones experimentadas por los menores en la Web 2.0 es importante destacar:

-Casi la mitad de los menores, especialmente las mujeres, reconocen que en algún momento, personas desconocidas han intentado contactar con ellos.

-Aproximadamente un cuarto de los menores confirma la presencia de síntomas relacionados con un posible problema de abuso y/o adicción a la Red: dejar de hacer actividades gratificantes, dejar de lado obligaciones, hacerse pasar por otra persona.

-Un cuarto de los menores, especialmente los varones de mayor edad, afirma haberse encontrado imágenes desagradables mientras navegaba por la red.

-El 10% de los menores alega situaciones relacionadas con la vulneración del derecho a la intimidad e imagen personal: ver fotos personales no consentidas y/o subir imágenes de otras personas sin el permiso de las mismas.

-En torno al 7% de los menores reconoce situaciones relacionadas con el acoso a través de Internet: sentirse insultado, amenazado o calumniado o haber sido autor de este tipo de comportamientos.