

Lecturas RECOMENDADAS

Observatorio Nacional de Tecnología
y Sociedad

03 junio 2022

Estudio de redes sociales 2022

¿Cómo nos conectamos?

lab spain

Publicación: mayo 2022 / 76 páginas / Idioma: español.

El estudio presenta las siguientes conclusiones:

- Casi la mitad de las personas que utilizan redes sociales se han planteado dejar de utilizar una red por **miedo a que se filtre información personal**, pero sólo un 8% ha dejado de utilizarla finalmente por este motivo.
- El 40% declara que las redes sociales **han influido en su compra final** de productos y servicios, especialmente las mujeres y los menores de 40 años.
- No solo crece el número de gente que sigue a personas influyentes, sino que también lo hace la credibilidad en ellas: una de cada dos personas les considera perfiles en los que confiar.
- Un 42% indican haber escuchado, leído u oído algo sobre el **metaverso**, aunque solo un 9% afirma haber entrado en él al menos una vez.
- Facebook sigue perdiendo usuarios desde 2019; mientras que TikTok gana adeptos y Whatsapp recupera sus niveles de 2020.



Informe

El informe tiene por objetivo analizar la penetración de las RRSS entre las personas internautas, así como su estado actual. Este estudio se lleva realizando desde 2009. con la novedad de que este año amplía su análisis a jóvenes entre 12 a 17 años. Para ello aborda los distintos usos que le da la población, desde el ocio al trabajo. Un completo estudio que también comprende aspectos como la publicidad, los perfiles influyentes o el metaverso.



Consumir, crear, jugar

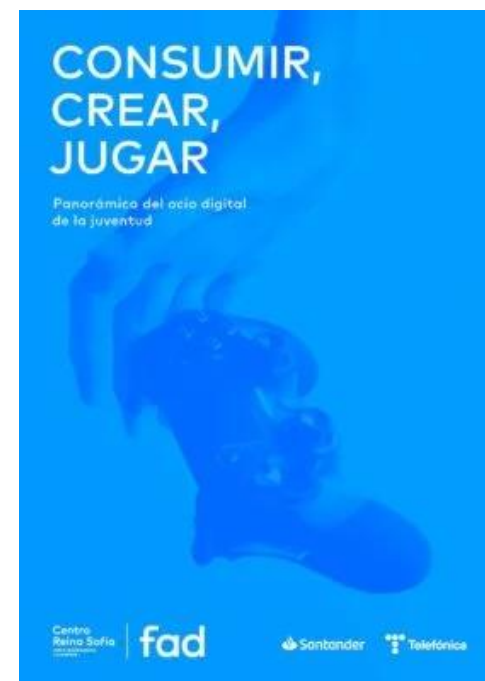
Un análisis del nuevo ocio digital

Fundación FAD Juventud y Centro Reina Sofía

Publicación: abril 2022 / 109 páginas / Idioma: español.

El estudio presenta las siguientes conclusiones:

- Un 80% de las personas jóvenes emplea algún dispositivo digital en su ocio, dedicando de media casi siete horas al día. Es muy frecuente **consumir varios contenidos a la vez**. Un 55% lo hace mientras trabaja o estudia.
- Las **mujeres** consumen más contenido audiovisual de cine, series o documentales (45%), de belleza y moda (48%), de viajes o naturaleza (31%). Por el contrario, mientras que los **hombres** prefieren el contenido relacionado con videojuegos (73%) y deporte (37%).
- Con respecto a las **plataformas**, Instagram es mayoritaria tanto entre ellos (75%) como entre ellas (88%).
- **Para no exponer su intimidad**, un 60% de ellas, frente a un 48% de ellos, ha evitado subir contenidos a la red.
- Las mujeres sufren con mayor frecuencia experiencias de **acoso, hostigamiento y vulneración de la intimidad** tanto en relación con la creación de contenidos como en el entorno de los videojuegos.



Informe

El informe, cuyo subtítulo es *Panorámica del ocio digital de la juventud*, aborda las experiencias, percepciones y motivaciones de adolescentes y jóvenes alrededor de sus prácticas de ocio digital. Analiza a su vez las tendencias de fondo, así como potenciales riesgos de uso. Se basa en los resultados de una encuesta *online* a 1.200 jóvenes de 15 a 29 años residentes en España.

Una década digital en la que cuidar a las personas más pequeñas

La nueva estrategia europea BIK+ para un internet mejor para la infancia

Comisión Europea

Publicación: mayo 2022 / 23 páginas / Idioma: español.

El estudio presenta las siguientes conclusiones:

- Las **desigualdades en la infancia** pueden incidir en los resultados escolares y, además, tener un impacto negativo en la salud mental de las personas más jóvenes. Esta problemática se ha agravado con el mundo digital.
- Un notable número de profesionales de la psicología han expresado su preocupación por el desarrollo de trastornos **de déficit de atención** por parte de las personas más jóvenes y su **dificultad para desconectarse**.
- Las plataformas en línea de mayor tamaño tendrán que valorar si resulta fácil la interacción con ellas, a nivel diseño, y el funcionamiento de su servicio. También deben valorar los efectos nocivos que pueda tener para las personas usuarias.
- En todo el mundo, más de un tercio de los jóvenes han denunciado ser víctimas de **ciberintimidación**.
- La **Ley de Servicios Digitales** prohíbe a las plataformas mostrar a los menores **publicidad** basada en personificación, y les obliga a ser transparentes respecto a sus sistemas de recomendación.



Informe

El informe presenta los principales resultados de la estrategia *Better Internet for Kids* (BIK+) (un mejor internet para los niños y niñas, por su traducción del inglés) llevada a cabo por la Comisión Europea. Su objetivo es complementar y apoyar la aplicación práctica de las medidas existentes para proteger a menores en el entorno digital, desarrollar sus capacidades y capacitarlos para disfrutar y configurar su vida de forma segura en Internet.



[@ONTSI](#)
www.ontsi.es

[Suscripción a las Novedades](#)