

Ferrán Casas, Cristina Figuer, Mónica González y Carles Alsinet  
Girona y Lleida

## ¿Qué coincidencias y discrepancias tienen los jóvenes y sus padres ante los medios?

*Se presentan los resultados de una investigación desarrollada mediante la administración de un cuestionario sobre usos y evaluaciones que hacen chicos y chicas de diversos medios audiovisuales (televisión, ordenador, consola, CD-Roms educativos, Internet y juegos para ordenador y para consola). Los resultados nos muestran cómo los progenitores sobreestiman sistemáticamente las informaciones que sus hijos e hijas tienen acerca de cualquier medio audiovisual. En términos generales, los videojuegos son el medio con más concordancias negativas, el ordenador el que tiene más concordancias positivas y la televisión el que acumula más discrepancias entre generaciones.*

*The results presented in this paper are from a research using a questionnaire about activities and evaluations of boys and girls in relation to different audio-visual media (television, computer, videoconsole, educative CD-Roms, Internet and computer and console games). Results show us that children information about any audio-visual media is systematically overestimated by parents. Generally, the media with more negative concordances is video-games, the one with more positive concordances is the computer and the one with more discrepancies between generations is TV.*

### DESCRIPTORES/KEY WORDS

*Adolescentes, medios audiovisuales, satisfacción, evaluaciones y percepciones.  
Adolescents, audio-visual media, satisfaction, evaluation and perceptions.*

Sabemos que los adolescentes no siempre interpretan sus experiencias sociales desde la misma

perspectiva que los adultos, ni las evalúan teniendo como referencia los mismos valores. Es ancestral la constatación de que una norma puede ser entendida por unos adultos como prevención ante la exposición a riesgos excesivamente elevados, mientras que para unos adolescentes es entendida como limitaciones adultas a la libertad de experimentar sus potencialidades y límites.

Estas distintas visiones generacionales rara vez se han estudiado desde una posición externa. A menudo el investigador toma partido por el grupo adulto y recoge los datos con prejuicios ya elaborados sobre las

Ferrán Casas, Cristina Figuer y Mónica González son miembros del Institut de Recerca sobre Qualitat de Vida de la Universidad de Girona.  
Carles Alsinet es profesor de la Universidad de Lleida.

distintas ideas y comportamientos de los más jóvenes, que son los que se apartan de lo establecido.

Sin embargo, en las últimas décadas muchos autores han intentado analizar las culturas juveniles e incluso han realizado hipótesis del nacimiento de culturas infantiles en torno a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Y ello se ha hecho en muchas ocasiones con profunda conciencia de lo que implica el concepto de cultura, como conjunto de valores, imágenes, ideas y prácticas sociales diferenciable del construido por otros grupos sociales.

El primer autor de la investigación que aquí se presenta exploró anteriormente las diferentes percepciones y evaluaciones de adultos y adolescentes en torno a una de las nuevas tecnologías audiovisuales, los videojuegos (Casas, 1998b; 2000a; 2000b). Ello condujo de una forma casi ineludible a hacerse preguntas sobre posibles consecuencias en las relaciones interpersonales de algunas importantes discrepancias que se dan dentro de un mismo hogar, es decir, entre padres e hijos, sobre todo respecto de las tecnologías de uso más cotidiano.

De dichas preguntas derivó el interés de utilizar la metodología aquí aplicada: recoger datos, con sendos cuestionarios, que pudieran analizarse apareando las respuestas dadas por los progenitores y por sus propios hijos e hijas.

### 1. Método

Nuestra muestra fue tomada en cinco ciudades diferentes de tamaño medio de Cataluña (España): Girona, Salt, Lleida, Sant Cugat y Rubí. En cada una de las ciudades seleccionamos aquellas escuelas de clase media, cuya población de estudiantes podía considerarse representativa de las características de la mayoría de las familias de la ciudad. En cada una de ellas, administramos un cuestionario en el contexto del aula a todos los alumnos que cursaban la educación secundaria obligatoria.

Las ciudades de nuestra muestra tenían entre 20.000 y 150.000 habitantes. Dos de ellas, Rubí y Sant Cugat, son satélites de la gran ciudad, Barcelona, y parte de su población trabaja en esta gran ciudad. No obstante, son ciudades completamente diferentes: una puede considerarse totalmente como una ciudad de trabajadores (Rubí), mientras que la otra lo es de gente rica (Sant Cugat); de hecho, constituyen las ciudades con menor y mayor nivel socioeconómico de nuestra muestra. Girona es la capital de la provincia a la que pertenece la Costa Brava, una área turística muy popular, con una economía muy activa. Relacionado con esto, la ciudad tiene un nivel medio de in-

gresos elevado con referencia a los estándares catalanes. Lleida es la capital de provincia que está en la parte más interior de la región, rodeada de municipios rurales, y con una media de ingresos por familia que se sitúa en la media catalana. Finalmente, Salt es una ciudad satélite de Girona con un nivel socio-económico bastante por debajo de la media catalana.

Nuestro cuestionario para niños/as incluye preguntas cerradas, dirigidas a explorar sistemáticamente diferentes actividades, percepciones y evaluaciones con relación a tres instrumentos audiovisuales (televisión, ordenador y consola) y con algunas de sus facilidades (CD-Roms educativos, Internet y juegos). Hemos recabado también información sobre cómo sus actividades con estos medios están presentes en sus conversaciones con los progenitores, los hermanos/as, los amigos/as de igual edad, los profesores/as y las otras personas. Se han obtenido respuestas de 1.634 estudiantes, 794 chicos (48,5%) y 842 chicas (51,5%). Los resultados generales obtenidos de esta muestra han sido ya presentados por Casas, Alsinet y otros (2000) y por Casas y otros (2000).

El cuestionario para progenitores incluye preguntas cerradas, muy similares a las del cuestionario para niños/as, a fin de poder comparar las respuestas. Preguntamos a los progenitores sobre su interés actual por las tecnologías de la información, la información de la que disponen sobre los medios audiovisuales mencionados, sus percepciones sobre el grado de interés y de información que tienen sus hijos/as, y sobre el grado de satisfacción que creen que tienen sus hijos/as con las conversaciones sobre los medios con diferentes personas.

Obtuvimos respuestas de 638 de sus progenitores (39% de los niños/as) al cuestionario, que les fue entregado en un sobre cerrado, y que normalmente contestaron en casa. Las personas que contestaron fueron 307 madres (48,1% de los progenitores), 111 padres (17,4%) y en 220 familias, ambos progenitores contestaron conjuntamente (34,5%).

Disponíamos de dos versiones para cada uno de los cuestionarios, cada una de las cuales ha sido igualmente puesta a prueba a través de estudios piloto, una en catalán y la otra en castellano. Todas las personas encuestadas tuvieron la oportunidad de escoger la versión con la cual se sentían más cómodos.

En primer lugar, contactamos con escuelas seleccionadas previamente (tanto con el director/a como con la asociación de padres), con el fin de pedir permiso para administrar el cuestionario a los niños/as de forma grupal, en el contexto del aula. Durante la sesión, estaban presentes el profesor habitual y uno o

dos investigadores. Se pidió a los niños/as su cooperación y fueron informados de que los datos serían tratados de forma confidencial.

## 2. Comparación de las respuestas medias de progenitores y niños/as

Al comparar las respuestas de los chicos/as y las de sus propios progenitores a los mismos ítems, hemos podido observar que muchas son casi idénticas, mientras que en ocasiones nos encontramos con respuestas claramente discrepantes. Ya hemos destacado este fenómeno en una investigación previa sobre videojuegos (Casas, 1998a) y a nuestro entender estos resultados refuerzan la idea de la existencia de culturas infantiles autónomas de las culturas de los adultos en relación con determinados aspectos de los medios audiovisuales.

Cuando comparamos las respuestas de niños/as y progenitores sobre cuán interesados están personalmente en la actualidad o cuán bien informados se consideran acerca de diferentes medios audiovisuales, observamos que los niños/as siempre puntúan de manera significativamente más elevada que los progenitores, exceptuando en los CD-Rom educativos.

Cuando comparamos los auto-informes de los niños/as sobre cuán bien informados están en la actualidad en cada uno de los medios audiovisuales, con la percepción parental sobre cuán bien informado está el niño/a, vemos que la puntuación media de la percepción de padres y madres es más elevada para dos de los medios, la televisión e Internet, mientras que los niños/as puntúan de forma más elevada en los otros medios. Todas las diferencias entre las medias de las respuestas de progenitores y niños/as son significativas, a excepción de la televisión.

Cuando comparamos los autoinformes de los niños/as sobre cuán interesados están en la actualidad por cada uno de los medios audiovisuales, con la percepción parental de cuán interesado está el niño/a, vemos que las percepciones de los progenitores, como

media, son más elevadas para la televisión, Internet y las consolas, mientras que los niños/as puntúan de forma más elevada todos los otros medios audiovisuales. Tres de las diferencias entre las medias no alcanzan la significación: en el caso de Internet, de las consolas y de los juegos de ordenador.

Las percepciones de los progenitores sobre el interés futuro de sus hijos/as en relación a diferentes medios audiovisuales son siempre más elevadas, como media, que los autoinformes de los propios niños/as sobre su interés futuro por los mismos medios, exceptuando dos casos: la televisión y las consolas. Las diferencias no alcanzan la significación únicamente en dos casos: la televisión y los juegos de ordenador.

Cuando comparamos las respuestas sobre la influencia del niño/a en la decisión de tener diferentes medios audiovisuales en el hogar, los progenitores expresan siempre una influencia mayor que los propios niños/as, con la excepción de la televisión. Todas las diferencias entre las respuestas medias de progenitores e hijos/as son significativas, a excepción de aquellas que se refieren a juegos (tanto para ordenador como para consola).

Los progenitores acostumbran a dar puntuaciones medias más bajas que los niños/as en relación a lo que los niños/as aprenden cuando miran o interactúan con diferentes medios audiovisuales, a excepción del uso del ordenador o la utilización de juegos para ordenador. Las respuestas de progenitores y niños/as difieren significativamente en todos los casos, con la excepción de Internet y de los juegos de ordenador. Algo muy similar pasa cuando comparamos las respuestas que se refieren a la utilización adecuada del tiempo, puntuando los progenitores más bajo, con la excepción del uso del ordenador o de CD-Rom educativos. Una vez más, las respuestas de progenitores y niños/as difieren significativamente en todos los casos, con la excepción de las respuestas relacionadas con Internet.

Los niños/as evalúan la mayoría de los medios audiovisuales como más útiles que sus propios progeni-

MEDIAS		TV	Ordenador	Internet	CD-Roms	Videoconsola	Videojuegos para ordenador
Información de los chicos/as	Chico	3,56	<b>3,55</b>	<b>3,19</b>	2,66	<b>3,44</b>	<b>3,52</b>
	Chica	3,53	3,20	2,98	2,74	2,49	2,61
	Total	3,55	3,37	3,08	2,70	2,96	3,06
Información de los progenitores	Chico	3,36 $\neq$	3,15 $\neq$	2,54 $\neq$	3,09 $\neq$	<b>2,08 <math>\neq</math></b>	<b>2,19 <math>\neq</math></b>
	Chica	3,27 $\neq$	3,05 $\neq$	2,47 $\neq$	3,06 $\neq$	1,83 $\neq$	2,01 $\neq$
	Total	3,31 $\neq$	3,09 $\neq$	2,5 $\neq$	3,07 $\neq$	1,94 $\neq$	2,08 $\neq$
Atribución de los progenitores de la información del chico/a	Chico	3,57 $\neq$	3,78 $\neq$	<b>3,11 <math>\neq</math></b>	3,39 $\neq$	<b>3,65 <math>\neq</math></b>	<b>3,66 <math>\neq</math></b>
	Chica	3,56 $\neq$	3,66 $\neq$	2,85 $\neq$	3,37 $\neq$	2,72 $\neq$	2,82 $\neq$
	Total	3,57 $\neq$	3,71 $\neq$	2,95 $\neq$	3,38 $\neq$	3,11 $\neq$	3,17 $\neq$

Información de los chicos/as, información y atribución de los progenitores de la información de los chicos/as sobre los medios audiovisuales, por sexo.

tores, exceptuando los ordenadores y los CD-Rom educativos, que son más valorados por éstos. Las diferencias entre las medias de las respuestas de progenitores y niños/as son siempre significativas, con la excepción de los ordenadores y los CD-Rom educativos.

Preguntamos a los niños/as en qué medida les gustaba hablar con el padre sobre diferentes actividades que realizaban con los medios audiovisuales, y a los progenitores si creían que al niño/a le gustaba hablar con el padre sobre las actividades que realizaba con cada uno de los medios. Los progenitores puntuaban de forma más elevada, como media, el grado en que al niño/a le gustaba hablar con el padre sobre ordenadores, Internet y CD-Rom educativos, mientras que los niños/as, como media, puntuaban más el grado en que les gustaba hablar con el padre sobre la televisión y los juegos (tanto para ordenador como para consola). Las respuestas diferían significativamente para todos los medios, exceptuando Internet y los juegos de ordenador.

Hemos comparado también las respuestas de satisfacción del niño/a por el hecho de hablar con la madre sobre estos medios. Los progenitores, como media, puntuaban de forma más elevada en relación a los ordenadores, Internet y los CD-Rom educativos. Los niños/as puntuaban más alto, como media, en relación a la televisión y los juegos (tanto para ordenador como para consola), aunque las diferencias no alcanzan la significación. A continuación comparamos las respuestas de en qué medida al niño/a le gusta hablar con hermanos/as sobre estos medios. Los niños/as puntuaban, como media, de manera más elevada que los progenitores en relación a la televisión y a los juegos de ordenador. Los progenitores dan puntuaciones más altas en relación a los ordenadores, Internet, CD-Rom educativos y consolas. Las diferencias son siempre significativas, a excepción de las respuestas que tienen que ver con Internet y con las consolas.

### 3. Concordancias y discrepancias más detalladas entre niños/as y progenitores

Cuando comparamos las diferentes evaluaciones que hacen los niños/as y sus propios padres y madres

en términos de consecuencias positivas o negativas en las vidas de los niños/as, debido a la utilización de instrumentos o facilidades audiovisuales, descubrimos un panorama muy complejo dentro de los hogares.

Con respecto a los ordenadores, en nuestra muestra hay una coincidencia entre los niños/as y sus progenitores en el 55,9% de los casos, en la evaluación del diferencial semántico sobre aprendizaje versus no aprendizaje, en un 53,6% de los casos por lo que se refiere a perder el tiempo versus utilizarlo de forma adecuada, y en un 73,7% de los casos con relación a la inutilidad versus utilidad. Esto significa que en un 44%, 46,2% y 21,8% de los casos respectivamente, existen discrepancias entre progenitores y niños/as.

La mayoría de las coincidencias se dan en el sentido de que los ordenadores son positivos en tales evaluaciones. No obstante, hay pequeños porcentajes de coincidencia en que los ordenadores son negativos, y también pequeños porcentajes de coincidencia en la evaluación de los ordenadores de manera neutral, ni positiva ni negativa.

Las discrepancias pueden ser también diferenciadas en pequeñas o claras (1 ó 2 puntos en una escala Likert) o extremas (3 ó 4 puntos en una escala Likert). En el caso de los ordenadores, únicamente aparecen discrepancias extremas entre progenitores y niños/as en un 4,4% de los casos con relación a la utilidad, y en un 10% de los casos con relación a la pérdida de tiempo.

Si nos referimos a las consolas, observamos porcentajes elevados de coincidencias evaluándolas de forma negativa (61,9% por lo que se refiere a no aprender nada; 51,8% con relación a perder el tiempo; 45,6% con relación a ser inútil), pero también pequeños porcentajes de coincidencias a la hora de considerar las consolas como positivas o neutras. En este caso también aparecen porcentajes importantes de discrepancias claras y extremas.

El tercer instrumento audiovisual que analizamos es la televisión. En este caso, las coincidencias entre progenitores y niños/as son inferiores que para las consolas y los ordenadores, siendo las discrepancias

MEDIAS		TV	Ordenador	Internet	CD-Roms	Videoconsola	Videojuegos para ordenador
Satisfacción de los chicos/as al hablar con el padre	Chico	3,17	2,74	2,41	2,45	<b>2,38</b>	2,41
	Chica	3,17	2,86	<b>2,61</b>	<b>2,68</b>	2,19	2,38
	Total	3,17	2,80	2,51	2,57	2,29	2,40
Atribución de los progenitores de la satisfacción del chico/a al hablar con el padre	Chico	<b>3,19</b> ↗	3,24 ↗	2,93 ↗	3,05 ↗	2,50 ↗	2,57 ↗
	Chica	2,91 ↘	<b>3,45</b> ↘	3,09 ↘	<b>3,43</b> ↘	2,24 ↘	2,47 ↘
	Total	3,03 ↘	3,37 ↘	3,03 ↘	3,28 ↘	2,37 ↘	2,51 ↘

Satisfacción de los chicos/as y atribución de los progenitores de la satisfacción al hablar sobre los medios audiovisuales con el padre, según sexo.

MEDIAS		TV	Ordenador	Internet	CD-Roms	Videoconsola	Videojuegos para ordenador
Satisfacción de los chicos/as al hablar con los hermanos/as	Chico	3,51	3,23	2,65	2,25	3,57	3,46
	Chica	<b>3,83</b>	3,38	<b>3,06</b>	<b>2,61</b>	3,41	3,46
	Total	3,68	3,30	2,86	2,43	3,49	3,46
Atribución de los progenitores de la satisfacción del chico/a al hablar con los hermanos/as	Chico	3,54 $\neq$	3,67 $\neq$	3,26 $\neq$	3,22 $\neq$	3,53 $\neq$	3,50 $\neq$
	Chica	3,61 $\neq$	3,62 $\neq$	3,12 $\neq$	3,33 $\neq$	3,38 $\neq$	3,44 $\neq$
	Total	3,58 $\neq$	3,64 $\neq$	3,18 $\neq$	3,28 $\neq$	3,45 $\neq$	3,47 $\neq$

Satisfacción de los chicos/as y atribución de los progenitores de la satisfacción al hablar sobre los medios audiovisuales con los hermanos/as, según sexo.

mucho más frecuentes, concretamente discrepancias extremas en el 47,3% de los casos en relación al aprendizaje versus no aprendizaje, en el 46,9% de los casos en relación a perder o aprovechar el tiempo de forma adecuada, y en un 45,7% de los casos en relación a ser útil versus inútil. Además, las coincidencias son un poco más frecuentes cuando la evaluación es neutra, pero también se observa cuando es positiva o negativa.

En todos los casos, las discrepancias, tanto las claras como las extremas, tienen en algunos casos un sentido positivo y en otros un sentido negativo.

Cuando analizamos tales coincidencias y discrepancias con referencia a los otros instrumentos audiovisuales estudiados, también podemos observar todo el rango de posibilidades. Los CD-Rom educativos e Internet tienen más coincidencias positivas entre progenitores y niños/as, y los juegos de ordenador más coincidencias negativas. Las discrepancias con relación a Internet y los juegos de ordenador alcanzan porcentajes muy importantes.

#### 4. Discusión: las tecnologías de la comunicación entre los progenitores y los niños/as

Somos conscientes de que nuestros resultados pueden ser interpretados de diferentes maneras. No pretendemos ser optimistas o pesimistas al analizarlos y sus consecuencias. Más bien pensamos que nos invitan a hacer una serie de reflexiones, a pesar de que en muchos casos no tenemos conclusiones concretas.

Los medios audiovisuales están cada vez más presentes en los hogares y muy a menudo están «en medio» de las relaciones entre los adultos y los niños/as. Esto no significa necesariamente que sean importantes o que tengan una gran importancia en estas relaciones. No obstante, están «mediando» las cosas de alguna manera. Por una parte, los datos muestran que cuanto más socio-económicamente elevado es el contexto del niño/a, más probabilidades hay de que disponga de equipamiento audiovisual más sofisticado. Por otra, los progenitores reconocen una influencia importante del niño/a en la compra de equipamiento

audiovisual nuevo en el hogar, a excepción de los aparatos de televisión.

Tal y como Llull (1980) señaló hace tiempo en referencia a la televisión, podemos hipotetizar que hay seis tipos diferentes de uso de los medios audiovisuales por parte de los adultos cuando se relacionan con los niños/as:

- Pueden ser utilizados como un recurso ambiental (como «canguro»).
- Pueden ser utilizados para regular las actividades diarias.
- Pueden ser utilizados para demostrar competencia o dominio.
- Sus contenidos pueden ser un instrumento para el aprendizaje.
- Pueden utilizarse para buscar o evitar el contacto con otras personas.
- Pueden facilitar la comunicación ofreciendo temas comunes de conversación.

Probablemente, la comunicación entre progenitores y niños/as sobre los medios audiovisuales no puede ser separada de la comunicación sobre cualquier otro tema. Probablemente, algunos padres y madres hablan frecuentemente con sus hijos/as sobre muchas cosas, mientras que otros lo hacen muy poco.

No obstante, el gran entusiasmo que puede observarse entre los niños/as ante los medios audiovisuales nos hace pensar que estos medios pueden ser un buen punto de partida para entender la comunicación adultos y niños/as en un ambiente cambiante (nuevas tecnologías), cuando los adultos no son siempre y necesariamente «los competentes». Para entender la situación quizás debamos tomar más en serio lo que los niños/as dicen, la perspectiva del niño/a.

Sospechamos que algunas veces los niños/as responden a algunas preguntas (por ejemplo, sobre juegos) de la manera que ellos creen que es «apropiado contestar» para los adultos. Las respuestas de los niños/as nos muestran, por ejemplo, que para ellos la «inutilidad» no correlaciona necesariamente con la «pérdida de tiempo», como es el caso entre los adultos.

Las percepciones y evaluaciones parentales reflejan con frecuencia algunos estereotipos de género existentes y también estereotipos sobre la bondad de algunos medios. Los progenitores tienden a creer que los niños/as están muy interesados por los CD-Roms educativos, pero éstos no demuestran estar muy entusiasmados por ellos, particularmente si los comparamos con otros medios. Tanto a los chicos como a las chicas les gustan los juegos, aunque los progenitores tienden a negar lo que pasa con sus propios hijos/as.

Probablemente, el aspecto más sorprendente de nuestros resultados hace referencia a con quién les gusta hablar de lo que hacen o miran con los medios audiovisuales. Desde el punto de vista de los niños/as en todas nuestras muestras, la persona con la que muestran más insatisfacción hablar es, con frecuencia, el profesor/a. A partir de aquí nos surge una reflexión importante sobre la conexión de la escuela con el mundo real. Pero, además, las madres y los padres, con frecuencia, no son considerados por los niños/as como compañeros excelentes para hablar sobre los medios audiovisuales. Claramente prefieren a los amigos/as de igual edad, y en segundo lugar, los hermanos y amigos mayores.

Una consecuencia de esto es que los adultos, en general, no parecemos estar aprovechándonos de las ventajas de las nuevas oportunidades creadas por los medios audiovisuales, como mencionamos en la introducción de esta comunicación, para establecer relaciones de formas nuevas, con nuestros niños/as.

Estos resultados refuerzan la idea de que los niños/as construyen sus propias culturas infantiles al margen de los adultos o, como mínimo, al margen del diálogo con los adultos. La gran cantidad de información y mensajes que contienen, valores importantes para la vida que circulan por los medios audiovisuales, constituyen otro punto de reflexión.

Tenemos una gran cantidad de niños/as en nuestras sociedades que se están socializando en todo este equipamiento «mediático» sin demasiado contraste con adultos, únicamente a través de la interpretación del propio grupo de iguales, y a través de las propias culturas infantiles. ¿Qué les ha pasado a muchos adultos, que han perdido «credibilidad» para hablar sobre los medios audiovisuales? Debemos continuar investigando, a partir de la evidencia de que los niños/as están insatisfechos con los diálogos que mantienen con los

adultos sobre las actividades que realizan con los medios audiovisuales.

### Referencias

- CASAS, F. (1998a): *Infancia: perspectivas psicosociales* Barcelona, Paidós.
- CASAS, F. (1998b): «Videogames: between parents and children», en *The second international conference on children and social competence: children, technology and culture*. London, Brunel University, 1-3, julio.
- CASAS, F. (1998c): *Children and the audiovisual culture*. Barcelona, World Forum of Children's Television.
- CASAS, F. (1999): «Children, media and the relational planet», en *Child Studies*, 1, marzo. Kobe (Japan), International Center for Child Studies, Konan Women's University.
- CASAS, F. (2000): «Perceptions of video games among Spanish children and parents», en VON FEILITZEN, C. y CARLSSON, U. (Eds.): *Children in the new media scapes*. Göteborg, The UNESCO International Clearinghouse.
- CASAS, F. y FIGUER, C. (1999): «Usos del ordenador e interacción padres/hijos en la adolescencia», en *III Congreso de investigadores audiovisuales, los medios del tercer milenio*. Madrid.
- CASAS, F.; ALSINET, C.; PÉREZ TORNERO, J.M.; FIGUER, C.; LEIVA, E.; GONZÁLEZ, M. y PASCUAL, S. (2000): «Las tecnologías de la información y la comunicación entre los padres y los hijos», en *Intervención Psicosocial*, 9, 3.
- CASAS, F.; FIGUER, C.; ALSINET, C.; GONZÁLEZ, M. y PASCUAL, S. (2000): «Medios audiovisuales: mediando las relaciones sociales de los niños/as», en *III Congreso de la Sociedad Internacional de Estudios sobre Calidad de Vida*. Girona.
- CASAS, F. y OTROS (2000): «Children and audio-visual media: Between parents and children», en *International Forum of Researchers: Young People and the Media*. Sydney, november. (Formato electrónico: [http://www.sydneyforum.com/abstracts\\_papers.html](http://www.sydneyforum.com/abstracts_papers.html)).
- HUTCHBY, I. y MORAN, J. (1998): *Children and social competence. Arenas of action*. London, The Falmer Press.
- LLULL, J. (1980): «The social uses of television», en *Human Communication Research*, 6(3); 197-209.
- MUNNÉ, F. y CODINA, N. (1992): «Algunos aspectos del impacto tecnológico en el consumo infantil del ocio», en *Anuario de Psicología*, 53; 113-125.
- ROLFF, G.H. (1989): «Medios de comunicación social. Su influencia en la socialización de la infancia», en *I Congreso Internacional Infancia y Sociedad*, vol. 3. Madrid. MAS; 27-39.
- SILVERSTONE, R. y HIRSCH, E. (Eds.) (1992): *Consuming technologies. Media and information domestic spaces*. London, Routledge.
- SCHLANGER, K. (1989): «Infancia, cultura y medios de comunicación», en *I Congreso Internacional Infancia y Sociedad*, 3 Madrid; MAS; 53-68.
- SUESS, D. y OTROS (1998): «Media use and the relationship of children and teenagers with their peer groups», en *European Journal of Communication*, 13 (4); 521-538.
- VON FEILITZEN, C. (1991): «Influencia de los medios de comunicación en los niños y jóvenes», en *I Congreso Internacional sobre Infancia, Juventud y Comunicación Audiovisual* Valencia, Generalitat Valenciana; 217-234.
- YOUNIS, J.A. (1988): *El niño y la cultura audiovisual* Santa Cruz de Tenerife. Centro de la Cultura Popular Canaria.