

# ¿cómo se usa la computadora en casa?<sup>1</sup>

## desde la perspectiva de la mujer adulta

Lila Pagola

[lilapagola@gmail.com](mailto:lilapagola@gmail.com)

[www.chicasytics.wordpress.com](http://www.chicasytics.wordpress.com)

### OBJETIVO:

- Explorar la percepción de la mujer adulta, madre de familia, acerca de:
  - gestión del acceso, uso, control y permanencia de los distintos integrantes de la familia con la/s computadora/s de la casa
  - Relaciones de similitud y diferencia con otras gestiones de electrodomésticos
  - Diferencias y similitudes en el uso de la PC según edad, formación y género
  - Relaciones entre la brecha digital a escala social y la privada, o doméstica y como esto se traslada o no a las actividades fuera de la casa

### HIPOTESIS:

La computadora es un aparato tecnológico que ha ingresado masivamente en los hogares desde los años 90 en Argentina, rodeada de un imaginario social de usos, posibilidades, prejuicios y beneficios establecidos apriori o sobre contactos ocasionales, para un grupo importante de personas, devenidas [usuari@s](#) informáticas a partir de la disponibilidad doméstica de una máquina, esto es la posibilidad de acceder en la casa, a un aparato tecnológico que *no se conoce previamente* por necesidades laborales o de estudio (extra-hogar). En esa situación ingresan la mayoría de las mujeres de más de 30 años, y los menores de 7 años siendo estrictos (si excluimos el contacto escolar, que algunos tienen esporádica y no obligatoriamente en la educación básica) o de más de 11 años ajustándonos a las prácticas educativas reales, especialmente en el ámbito de la educación pública.

A partir de que las computadoras han resultado abordables técnica y económicamente por muchas familias<sup>2</sup>, se han introducido masivamente en los hogares y se han gestionado: esto es, se han tomado decisiones sobre su uso y configuración, su ubicación, su mantenimiento y reparación, quienes acceden, en que horarios y para hacer que.

---

1 Trabajo Final del Curso Recursos creativos para desarrollar una visión de género en el ámbito de la comunicación y las tecnologías de información . Cátedra Unesco Mujer y tecnología. [www.catunescomujer.org](http://www.catunescomujer.org)

2 El costo de una PC marca un recorte socioeconómico básico en este estudio. Además de la percepción social -más frecuente en la clase media- de la importancia de la PC para la educación de los hijos, la familia tiene que contar con el ingreso suficiente para comprar y actualizar el equipo. Hasta el 2001 ese costo era significativamente más bajo que en el presente, por lo que en el estudio convivirían dos grupos dentro de la clase media: aquellos que compraron una PC antes de 2001 porque eran baratas y ante la falta de necesidad laboral u otra perentoria, no la actualizaron cuando cambiaron los costos en el 2002; y otro grupo que ya tenía la PC fuertemente instalada en el entorno laboral y que se adaptó a las nuevas condiciones impuestas por la devaluación con diferentes estrategias: extendió los tiempos de renovación del equipo, reparó en lugar de comprar nuevo, complementó sus tareas con el equipo del trabajo, usualmente más actualizado que el propio. Un estudio del uso de internet en Argentina (2005-2006) revela que los más recientes en ingresar al uso de internet son los jóvenes de clases medias-bajas y bajas, que acceden en un alto porcentaje desde cybercafés, lo que marca que en muchos de esos hogares no hay conexión a internet, y probablemente tampoco PC. (Fuente: INTERNET EN ARGENTINA 2005-2006. D'Alessio-Irol. Páginas 3 y 20. [http://200.32.3.17/archivos/Internet\\_en\\_argentina\\_2005\\_2006.zip](http://200.32.3.17/archivos/Internet_en_argentina_2005_2006.zip) )

En casi todos los casos, en los hogares las computadoras se han compartido durante algún tiempo o hasta el presente. Para ello se han establecido políticas de privacidad de los datos, de seguridad, de gestión de la información almacenada, permisos de uso/acceso a servicios, tiempos y horarios de permanencia, etc.

Al tomarse estas primeras decisiones se han establecido jerarquías entre los usuarios: una primera distinción se ha basado en la experiencia (el que ya sabía usarla), otra en la necesidad o prioridad de las actividades a realizar : trabajar/estudiar/buscar información/jugar parece ser la jerarquía predominante; y otras han derivado de la experiencia (el que logra resolver problemas en la cotidianidad tiene más autoridad a la hora de tomar decisiones técnicas, u otras).

Esta jerarquía a nivel doméstico se emparentaría con la brecha digital y profundizaría la divisoria por género o la llamada brecha digital de género<sup>3</sup>, en el uso significativo o empoderador<sup>4</sup>.

Las mujeres, y los adultos mayores ocuparían los lugares menos privilegiados en esta jerarquía de usuarios, con menos posibilidades efectivas de ejercer sus tácitos derechos<sup>5</sup> a usar, configurar, reparar, cambiar de lugar, administrar permisos de acceso y tiempos de uso, por causa de su falta de conocimiento, contacto, experiencia y criterio para tomar decisiones y fundamentarlas técnica y conceptualmente.

El estudio se propone verificar el modo en el que se han gestionado las actividades con la computadora familiar, como eso refuerza o pone en cuestión estereotipos y roles de género a nivel doméstico.

### **Metodología:**

Entrevistas cualitativas a mujeres, madres de hijos entre 5 y 20 años, in situ, sobre la gestión de la PC en la casa.

### **Destinatarios:**

Mujer adulta madre de familia tipo con integrantes de ambos sexos, en edad productiva los adultos (hasta 50 años) y en edad escolar (primaria y secundaria preferentemente) los menores de edad, y que hayan comprado su primera PC después de 2000<sup>6</sup>.

### **Desarrollo:**

Entrevistas in situ a 5 familias

---

3 Gloria Bonder. Género, TIC/Sociedad de la Información en Iberoamérica. Informe final. Octubre 2007.

4 Jakob Nielsen, un especialista en usabilidad informática distingue 3 tipos de brecha digital: la primera es la económica (acceder a equipo y conectividad), la segunda es de usabilidad (poder usarla: que la tecnología sea intuitiva y adecuada al usuario, y la tercera es la de uso significativo: usarla para potenciar las capacidades cognitivas del individuo permitiéndole lograr resultados que sin el ordenador no podría obtener. Ver <http://www.useit.com/alertbox/digital-divide.html>

5 Un aspecto relevante del área de las TICs para un análisis de género, es que no existen prejuicios declarados por parte de los varones acerca de que las mujeres usen la tecnología, como si encontramos en otras áreas que requieren fuerza física, son peligrosas o difíciles de compatibilizar con la maternidad. En ese sentido, las TICs comparten el difuso prejuicio de que las matemáticas no son para las mujeres, principalmente sostenido en la falta de acción de las mujeres más que en la efectiva *represión* masculina, frente a las mismas posibilidades de acceso a la tecnología desde el momento en que la PC está en el hogar y todos podrían acceder a ella en igualdad de condiciones. En el estudio de Paola Sapienza: *Math, Gender gap and culture* se explica el éxito diferencial de niños y niñas en matemáticas: "El denominado vacío de género en matemáticas parece haberse corregido en parte por medio de los factores medioambientales. El vacío no existe en países donde los hombres y mujeres tienen acceso a recursos y oportunidades similares".

6 Sobre el recorte temporal, el año 2000 aproximadamente marca la entrada tardía de los usuarios no profesionales a la informática, aquellos que se resistieron a llevar una computadora a su casa en la medida que su actividad laboral se los permitió y cuando lo hicieron fue pensando en sus hijos y en mejorar su alfabetización. Sin embargo, cuando la PC entró en la casa se la usó más allá de la alfabetización y de maneras no previstas y diferencial por género, como es el caso de los videojuegos, el chat y el blogging o flogging en los adolescentes, que fue necesario comprender y regular.

Organización y análisis de datos relevados  
Conclusiones preliminares de los resultados  
**Justificación de la metodología:**

La decisión de realizar entrevistas (en lugar de encuestas u otra forma de recolección de datos) se tomó en función del carácter exploratorio del trabajo, donde en las entrevistas se puede rectificar el curso de la exploración, ampliarlo o precisarlo cuando aparecen datos no previstos.

Las entrevistas tomaron entre 1 hora 30' y 2, dependiendo de la entrevistada y los datos extra-entrevista que iba comentando, así como otros acontecimientos de la casa (atender teléfono, dar la teta a la bebé, charlar con el marido el momento que pasa al mediodía, etc.). Otros formatos no hubiesen permitido esa flexibilidad para identificar temas importantes del contenido general y particular de cada caso.

En otro sentido, la interacción personal fue central para orientar las respuestas, explicando a que me refería con algunos términos técnicos o rutinas básicas como backup de información, control de virus, etc. Una vez explicados, algunas de ellas recordaban anécdotas o se preguntaban si debían preocuparse por ciertas cosas (pornografía y derechos de autor se ubican en los extremos en ese aspecto: todas las madres están preocupadas por lo que sus hijos ven -aunque no lo trasladan en censura previa o posterior-, o del tiempo que sus hijos pasan en una actividad sedentaria y aislada, pero no saben de que deberían preocuparse respecto del software sin licencia o la descarga de música y películas.

Este trabajo se propone como una primera instancia a continuar con muestras más significativas, donde se podría incorporar una versión más corta tipo encuesta para hacer circular en línea y tomar referencia de la representatividad de las entrevistas. Las entrevistas me permitieron además, identificar el lenguaje que debería tener la encuesta, el tipo de aclaraciones, y que tiempo toma contestarlas.

## **Decisiones sobre el recorte del grupo a entrevistar**

### **1. La mujer adulta de la familia**

La resolución de enfocar la entrevista en la mujer-madre de la familia se justifica a partir de la primera entrevista realizada: se esperaba que fuera posible reunir a la familia, y eso resulta inviable en los tiempos planteados para este trabajo en sintonía con los tiempos de las familias a las que pedí la entrevista. Por otro lado, en los breves momentos que sucedió la reunión de una familia casi completa en la primera entrevistada (ver Graciela), el marido al pasar por su casa al horario de almuerzo se sumó a la entrevista haciéndola derivar en dos sentidos: por un lado, los varones difícilmente se acotan a lo que se les pregunta: ofrecen su hipótesis sobre el tema que imaginan se está relevando. Así, el marido de Graciela, ingeniero civil de profesión, comentó por un largo rato porque le parece que las mujeres siempre serán ingenieras civiles o mecánicas limitadas por su falta de fuerza física. Aún así, reconoció que su empresa las contrata porque son más fáciles de manejar (lo dijo en confianza).

Otra de las derivas, menos interesante desde el punto de vista del estudio, es que los varones se explayan ampliamente sobre las primeras preguntas técnicas de infraestructura (porque cambiaron la computadora p.e.) y tampoco logran acotar la respuesta al punto central, como en una suerte de exhibición de manejo de terminología tecnológica, al cual las mujeres rehuyen, delegándoselo al hombre presente (marido o hijo).

Preguntarle directamente a la mujer, tratando de que los hijos no intervengan, sirve también a los fines de identificar el grado de dependencia de esa mujer de su contexto familiar, así como su nivel de decisión en relación a la PC, siendo una de los adultos a cargo en la familia.

### **2. Familias-tipo**

Elegir familias tipo (biparentales convivientes y con 2 hijos mínimo, en edad escolar) respondía a la primera intención de identificar que pasa con las mujeres en relación a la PC, cuando hay varones en el contexto doméstico. Este primer recorte parte de una observación personal como docente que enseña software, en la interacción de grupos mixtos, donde los varones suelen tomar la iniciativa en la solución de problemas informáticos, y las chicas suelen consultar sistemáticamente a quien creen que sabe más que ellas. La pregunta inicial es identificar si esa dinámica se encuentra instalada en la familia o se aprende del medio social.

La primera sesión de entrevistas fue a familias de ese tipo. Los resultados eran previsibles: las mujeres de la casa manifiestan menor interés por la PC (incluso las menores), y aún cuando lo tienen, ceden más fácilmente su lugar frente a maridos, hijos o hermanos y cuentan con ellos para resolver sus necesidades informáticas urgentes. Si llegan a una necesidad cotidiana e inminente con la PC, resuelven comprarse una para sí, y resguardarla de algún modo físico (no informático) del uso de su hijo (llevándola a su habitación, guardándola en el ropero). Se quejan de que les cuesta aprender, y también de que no les tienen paciencia a la hora de enseñarles, porque hacen todo muy rápido y no les explican.

La excepción más autocrítica fue Dana (20), estudiante universitaria que admite que ella no aprende más sobre la PC por culpa de su hermano (Danilo, 16), porque sabe que si necesita algo él se lo puede resolver.

En general las mujeres admiten que delegan en el varón que sabe, las decisiones técnicas y eso en ocasiones, les genera malestar y dependencia.

De esa primera sesión surge la necesidad de verificar que pasa en contextos familiares monoparentales, y sobre todo que sucede en familias con más de 2 varones entre 10 y 16, para evaluar que sucede cuando no hay falta de interés o cesión de uso asimilable a roles de género, y como gestiona el adulto el hecho de compartir la PC entre los chicos.

### **3. Edad de los chicos**

La franja de edad de los hijos se resolvió a partir de la hipótesis de que en los hogares donde no hay trabajadoras (mujeres) informáticos (perfil femenino excluido del estudio), o de áreas afines cuya herramienta sea la PC, las computadoras llegaron al hogar para que los chicos la usen para la escuela, en la representación de que el saber informático es deseable y positivo como competencia académica y laboral, además de que se proponían aprender tareas que su trabajo o estudio les requería no perentoriamente.

Ninguna de los entrevistadas se figuró que las PC se iban a usar predominantemente para jugar. Los varones adultos en casi todos los casos (excepto Daniel de 52) empezaron a usar una PC como parte de su trabajo, y tienen una propia en la oficina. Algunos tienen una notebook que llevan a la casa por si necesitan hacer algo.

En uno de los casos (Silvia) ella compró la PC para su trabajo, porque comenzaron a exigirle que llevara trabajos impresos y no manuscritos. Pero no ha pasado de ese uso básico, mientras que su hijo adolescente es el especialista de la casa.

En el caso de Graciela, empezó a necesitar la PC para la facultad (estudió arte entre 1997 y 2003), y la primera PC de la casa era de su marido la usaba hacía varios años en su trabajo, por lo que se la llevó a la oficina cuando tuvo una. Los chicos aún no la requerían para la escuela.

El caso de Natalia es similar: la primera PC la compraron cuando se mudaron juntos siendo novios, y luego él empezó a usar la de su trabajo, al punto de que la de la casa no se renovó por años... hasta que surgió una oportunidad en el 2007 de comprar una nueva muy económica, y se agregó a la

vieja, para que Natalia empezara a usarla. Coincide con su compra de una cámara fotográfica digital y la percepción creciente de que tiene que manejar ese tema en su rol profesional docente.

El caso de Marcela es ligeramente diferente, porque la computadora ingresó a la casa por los chicos antes que por trabajo. La notebook en realidad, comprada en el 2008, ha sido la primera PC para los adultos: ella hace sus primeros pasos en el correo y la web, y su marido ha empezado a digitalizar información que antes manejaba manuscrita, con la ayuda de su hijo de 21.

Cecilia ingresó a la informática tardíamente y porque estaba disponible a partir de que su pareja la usa para trabajar en la casa. Recién este año ha empezado a sentir una necesidad real de tener su propia PC, luego de algunos problemas de superposición de necesidades con su marido, y la prioridad establecida en el uso con la cual ella acuerda. Reconoce que probablemente hubiera llegado igualmente a tener su propia PC hace algún tiempo si él no usara una, pero la disponibilidad de acceso y asesoramiento ha hecho que ese proceso se demorara en ella.

#### **4. La entrevista en la casa**

La decisión de hacer las entrevistas in situ fue de orden práctico (ir a ellas es siempre más simple que encontrar el tiempo requerido en otro espacio) e intuitivo: al ver la casa toda se puede extraer información satelital al estudio pero indicadora de posición económica, intereses, modos de relacionarse familiarmente, etc.

Surge como un dato relevante en las entrevistas realizadas que hay un vínculo directo entre la ubicación en la casa de la PC y el vínculo que sus integrantes establecen con ella.

##### **4.1 Ubicación en la casa de la PC**

La pregunta acerca de las decisiones que rodearon la ubicación de la/s PC/s en la casa, sus ubicaciones previas y planes futuros ha sido la más enriquecedora del estudio. En general ha sido una decisión consensuada, sobre la base de alguna negativa o política respecto de la funcionalidad pre-asignada de los espacios (en la habitación no queremos pantallas), o modificada por el uso efectivo. En este último caso, los espacios donde está la PC son centros neurálgicos de concentración de los niños, por lo que no son compatibles con la privacidad o el trabajo para los padres, por lo tanto algunos resuelven aislar completamente la PC que no se puede tocar, o bien sacar de su espacio de trabajo la PC que sí usan los chicos.

##### **La PC en la habitación**

En la entrevista de Graciela, es interesante ver como la ubicación evoluciona con el vínculo: desde la PC compartida en la sala en 1992, y un mínimo uso por parte de todos (incluido el marido que usaba la de su oficina), pasan a un uso intensivo con una PC en cada habitación, desde 2006. Dentro de esa nueva configuración de equipos y distribución, a Danilo (16) se le compró la PC que requería su actividad principal: jugar al MU<sup>7</sup>, por lo que es la más potente de la casa. Esta decisión, según Graciela, además de un regalo, fue la condición para que Danilo no se meta con las PC de los demás (cosa que hacía con la compartida, que estaba en el comedor diario). Graciela dice que la ubicación de su PC le resulta cómoda, aunque no le gusta usarla de noche cuando su marido está en la habitación, porque le parece que molesta. Por otro lado, tiene instalada una placa de TV en la PC que le permite usarla como televisor, por lo que sacó la TV que tenía antes allí. Sin embargo, dice que si tuviera decidir nuevamente esta ubicación, en realidad lo que preferiría es una notebook, que le dá mayor libertad sobre todo para

---

7 MU ([http://globalmuonline.gamersfirst.com/game\\_notices2.php?id=219](http://globalmuonline.gamersfirst.com/game_notices2.php?id=219)) uno de los juegos de rol en línea más jugados por los niños y adolescentes en Argentina.

llevarla a otro lado y trabajar allí.

Graciela comentó además que las Pcs en las habitaciones no han cambiado demasiado la interacción familiar, sólo que a veces está sucede por chat. El chat, al cual tiene agregado a sus hijos, le permitió alguna vez encontrar a su hijo de chupina en un ciber.

### **La PC en el entrepiso**

En el caso de Silvia, la PC está en un espacio común, pero desde donde se puede ver el televisor (un entrepiso que sobrevuela un living donde está la TV) por lo que Francisco (13) puede ver tele mientras juega (algo que sus hermanas de 9 y 16 no hacen). Ella lo considera un espacio tranquilo, más aislado que la sala donde está la TV.

### **La PC en el altillo y la notebook del varón**

En el caso de Natalia, el más claro en este punto, su vínculo con la PC es forzado e instigado por su contexto laboral y sus amigos, al punto que se convierte en ella en una especie de resistencia casi, pero que reconoce como un atraso personal en lo profesional. La PC en su casa está en un altillo apartado del centro neurálgico de la casa (la cocina-comedor), y lejos de la TV (que está en el dormitorio de la pareja). Gaspar (5) pasa gran parte de su jornada en casa frente a la TV. Usar la PC es un acontecimiento especial, que se hace sólo con su mamá. El altillo es un lugar muy agradable y que Natalia se representa como un lugar tranquilo y aislado para concentrarse pero que por ejemplo, no tiene calefacción ...

### **La PC en el pasillo y la notebook guardada en el ropero**

En el caso de Marcela, la PC está en una posición algo incómoda pero neurálgica también: un pequeño pasillo que comunica la cocina-comedor con la escalera que conduce al primer piso, desde el cual se ve lo que sucede en la mesa familiar y en la TV. La casa es grande y tiene otros espacios más cómodos, sin embargo está ubicada allí.

La ubicación de la notebook también representa un vínculo con ella: es portátil porque quieren guardarla para que Joaquín (21) no la use.

### **Una PC en el vestíbulo y otra en la sala**

En el caso de Cecilia, la PC vieja está en la sala-comedor al lado de la TV y la nueva no usada por los niños en el vestíbulo junto a la entrada. Uno es un espacio abierto y comunicado con el resto de la familia, el otro es algo más aislado y adecuado para recibir visitantes. Su pareja, está considerando trasladar esta PC al taller de trabajo que ambos tienen al lado de su casa.

La vieja PC estaba antes en el taller de Cecilia, una habitación pequeña cerca de la cocina. Cuando llegó la nueva, coincidentemente con que su hijo mayor se empezó a interesarse por la PC y se le permitió jugar en eso, resolvieron por iniciativa de Cecilia mudarla a otro espacio porque ella no podría trabajar con el niño todo el tiempo cerca.

La ubicación siguiente fue al lado de la nueva PC, pero como al padre le pasó lo mismo, decidieron esta ubicación intermedia (al lado de la TV) que para Cecilia no es buena porque a veces Franco ver tele y juega al mismo tiempo, pero no encuentran otra por el momento.

## **Análisis de los datos**

Las entrevistas dibujan algunos patrones comunes en los casos relevados: el interés diferencial de varones y mujeres por la informática, la dificultad de aprender para los adultos, acentuado pero vivido sin conflictos por las mujeres aún cuando se trate de competencias profesionales; la aparición

de fenómenos imprevisibles y de difícil control para los adultos en el uso que hacen los chicos de la PC, especialmente si hay internet de banda ancha en la casa; el dominio del adolescente varón sobre las decisiones que se toman en la gestión de la PC; el rol que ocupan los juegos en la alfabetización digital y la escasez de propuestas para niñas en ese campo.

## 1. Interés diferencial de varones y mujeres por la informática

Esta característica común a estos casos se infiere de manifestaciones directas de las mujeres, que al referirse al ingreso de la PC en la casa lo recuerdan como una decisión tomada bajo cierta presión social, ya sea la convicción de que a los chicos les hace falta para la escuela o en el trabajo me han dicho que imprima los informes. Esto es, teniendo contacto previo con la PC en el trabajo o el estudio, demoraron su acceso en el ámbito doméstico hasta tanto algún factor del entorno inmediato las empujó. En los hogares donde hubo tempranamente PC por necesidades laborales del varón de la casa, las mujeres no las usaban porque era una herramienta de trabajo, con ese uso prioritario (con sistemas operativos de comandos, difíciles de acceder para usuarios no entrenados).

Cuando la PC ingresó a la casa, las mujeres no imaginaron que el uso principal sería jugar, ni tampoco que les resultaría muy difícil controlar -o más bien negociar- el tiempo de permanencia de sus hijos con la PC. En ese sentido, los temores y prejuicios acerca del uso que los chicos hacen de la PC es similar al que rodeaba a la TV hace 10 años o más, que para la generación de padres que crecieron viendo televisión fue rápidamente superada, pero que repiten con sus hijos en relación a la PC.

Lo que más preocupa a las madres es que pasan mucho tiempo aislados, y no saber exactamente que hacen los chicos en la PC<sup>8</sup>, además de que les preocupa que sean los menores los que tienen el control (en varios sentidos, instrumental primero y de contenidos después, sobre todo con internet). Las entrevistadas no manifestaron haber encontrado relación entre el juego y bajo rendimiento escolar.

A la brecha generacional constatada en las entrevistas, se suma la verificación de una brecha digital de género que afecta también a las integrantes mujeres de la casa cuando conviven con varones menores (maridos, padres o hermanos). En los casos entrevistados, las hijas de la familia no se interesan por la PC, sino puntualmente: chatear, y usarla para la escuela (búsqueda de información, realización de tareas), es decir básicamente no juegan con la PC, que es el principal uso del hijo varón. Un fenómeno referido en 2 casos, es que las hermanas menores observan pasivamente jugar a su hermano mayor, pero no disputan el derecho a jugar. En un caso, interrogada la madre acerca de porque creía que pasaba eso, lo asignan a la personalidad de la chica en un caso (Delfina de 9 años) y en otro a que es muy pequeña (Azul, 3 años) y le han repetido que esa actividad no es para ella aún.

Evidentemente la oferta de video-juegos está principalmente orientada a los varones<sup>9</sup>, pero además, jugar es una actividad social que se extiende más allá de la pantalla, para los varones (que practican en cybercafés o en reuniones sociales a ese efecto) en las cuales se dirimen valoraciones grupales, y aparecen expertos. Jugar a la PC se ha convertido, para los niños de la clase media urbana, en el equivalente a salir a jugar al fútbol o andar en bicicleta de 20 años atrás.

Si bien en las generaciones más jóvenes este fenómeno se ha hecho extensivo a las chicas, aún es raro verlas jugando en cybers con el mismo nivel de implicación que los varones de su edad, y

---

8 El libro Cyberpadres recoge esta sensación extendida en los padres. Dice su autora, Gabriela Alfie: "Muchos adultos piensan que es mejor que los chicos estén dentro del hogar con una computadora y no en la calle con los riesgos que hay. Pero se encuentran con que, en Internet, también existen otros peligros que tienen que ver con el acceso a contenido de adultos, intercambio de información confidencial, pedofilia, entre otros".

9 Videojuegos Para Mujeres. Pedro Cori, Diego Darraidou, y Álvaro Palma. Pontificia Universidad Católica de Chile. 2006. Chile.

siempre lo hacen integrando grupos mixtos (nunca chicas solas). Por otro lado, hay estudios<sup>10</sup> que señalan que los intereses de las mujeres en los videojuegos son muy diferentes a los varones, prefiriendo los juegos de estrategia, de ritmo más lento o personalizable y que les permiten hacer otras cosas a la vez.

## 2. Dificultad de aprender en los adultos

Es un hecho conocido y con varias teorías que lo explican (nativos versus inmigrantes digitales<sup>11</sup> p.e.) que los adultos llegados a la informática después de los 20-25 años (en cuanto migrantes) tienen mayor dificultad para aprender que los más jóvenes que han nacido con la tecnología digital .

Esta dificultad se acentúa en las mujeres adultas, combinada con factores de género. Los varones que manejan otras tecnologías (electrónica, electricidad, mecánica) reconocen que los jóvenes aprenden más rápido, pero no por ello se resignan a depender de ellos para sus tareas informáticas. Tratan de encontrar modos personales de solucionar sus problemas, o encuentran un modo de hacerlo y les cuesta cambiarlo a pesar de la insistencia del entorno acerca de la obsolescencia de un procedimiento, o las ventajas de otro. No admiten tener miedo o desinterés . Mas bien, se limitan a un uso instrumental, y se resisten moderada y calladamente a los cambios que les hacen perder autonomía en sus tareas, marcando su propio ritmo de aprendizaje. Aprenden por su cuenta o con consejos de allegados.

Las mujeres adultas, por el contrario, tienen variedad de prejuicios acerca del aprendizaje de la PC. Consideran que es necesario saber para usar la PC, y algunas de ellas tomaron cursos para aproximarse por primera vez, por temor a hacer algo mal que perjudique a los demás usuarios (con lo que se desprende que no se sienten usuarias en las mismas condiciones) y para ganar el derecho a usarla . Muchas de las entrevistadas, de diferentes edades, refirieron que tienen miedo de romper algo , o que no les tienen paciencia para enseñarles . Asumen públicamente su resistencia, y encuentran valores a defender en esa resistencia que sólo dudan cuando analizan las competencias que sus hijos, deberían tener para desenvolverse profesionalmente en el futuro.

Una de ellas, al reflexionar acerca de a quien le pide ayuda cuando tiene problemas técnicos que supone fáciles de resolver con ayuda, reconoció que no le pide ni a su marido ni a un amigo super-usuario, sino a una amiga, porque tiene mejor actitud para explicarle .

Frente a esta dificultad generacional compartida para el aprendizaje del uso de la PC, las mujeres no tienen conflicto en admitir que no saben , que los chicos nacen con el mouse en la mano y hacen de ello en ciertas circunstancias un motivo de orgullo, y en otras de preocupación por no poder discutir argumentos con sus hijos a la hora de poner límites.

Los varones adultos, por el contrario, no admiten con facilidad que no saben o saben menos que sus hijos (si que a ellos les cuesta menos aprender), y se manifiestan inseguros al constatar que sus hijos controlan la situación informática en su casa.

En todos los casos los niños aprendieron por un mínimo de instrucciones disparadoras de sus padres, imitación y ensayo y error (no siempre permitido, pero ejercido de cualquier modo).

## 3. Formas de control de los adultos sobre el uso que hacen los chicos de la PC

En la familia o en la escuela, a diferencia del cybercafé, los adultos a cargo (padres y maestros) son quienes regulan las actividades permitidas y su extensión, y obligan a la realización de otras, generalmente no deseadas por los menores, en base a su autoridad.

---

10 MUJERES Y VIDEOJUEGOS. Hábitos y preferencias de las videojugadoras. Estudio del Observatorio del videojuego y la animación de la Universidad Europea de Madrid. Madrid. 2006.

11 La teoría de Mark Prensky difundida ampliamente en Argentina por Alejandro Piscitelli

<http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/nuevos-alfabetismos/inmigrantes-digitales-vs-nativos-digitales.php>



Cuando la PC ingresa al hogar, el adulto a cargo es quien en un primer momento, administra los permisos de uso, permanencia, prioridades, etc. y los distribuye entre los integrantes de la familia. En los casos analizados, la falta de competencia técnica de la adulta a cargo y la evidencia de la capacidad del hijo varón, hace que se ceda el control al poco tiempo, excepto en la cantidad de tiempo o en los usos prioritarios.

En este sentido es notable la falta de control general de los adultos sobre el uso de la PC que predomina en estas familias, que además no es percibida como un problema salvo en relación a la pornografía o el contacto con extraños vía internet. Las madres se mueven entre la disyuntiva de que saber usar una PC es una herramienta para el futuro y los chicos se la pasan jugando, se aíslan y no hacen vida sana. En relación al primer supuesto, no perciben como problemática la falta de interés de sus hijas mujeres, quizá basándose en la propia necesidad que han tenido de manejarla en sus vidas, mientras que si consideran más peligroso para ellas el uso intensivo de internet que las expone a peligros que como madres no alcanzan a dimensionar.

No aplican medidas restrictivas fuertes para los abusos que hacen los adolescentes varones de su posición de poder derivada del conocimiento técnico (p.e cambiar permisos de acceso a la PC, ocultar carpetas, etc.). En los casos analizados han optado por darles su propia PC o restringir físicamente el acceso a la PC de los padres, en vez de establecer una regla de uso.

La excepción, temporal probablemente por la edad del niño en cuestión (5) es la de Cecilia. Ellos tienen usuarios individuales en la PC de los padres, con una contraseña que el niño no conoce, pero que insiste en saber de todos los modos a su alcance; pidiendo, negociando o probando por ensayo y error ... Como anécdota, recientemente la pareja se fue de viaje por 2 semanas y para contener a Franco unos días antes le prometieron que la persona que lo cuidaría tendría una contraseña para acceder a la PC nueva, momento a partir del cual Franco empezó a preguntar cuando se iban ... y hasta último momento estuvo expectante de que no se olvidaran de dejar la contraseña en cuestión.

Un aspecto totalmente desconocido por adultos y menores es el riesgo legal<sup>12</sup> que implica bajar archivos con copyright de internet (música, películas, programas). Los adultos no ven un problema en eso, que no saben bien que es o como funciona, por otro lado; pero como no implica riesgos directos para sus hijos, y todo el mundo lo hace, no se lo cuestionan ni prohíben. Los menores, paradójicamente, tienen una dimensión mas ajustada de la ilegalidad de la acción<sup>13</sup>, pero argumentan despreocupadamente sus razones para hacerlo.

#### **4. Seguridad y privacidad de los datos**

En las entrevistas realizadas, las mujeres no se preocupan ni por la seguridad de la información almacenada (p.e. virus o software espía), ni por la privacidad de los datos, en tanto -excepto en el caso que tiene su propia PC- no la usan de modo intensivo o recurrente en el trabajo, p.e por lo que perder información resulte problemático. Al menos, a ninguna de ellas le ha pasado al presente. Paradójicamente a esa confianza en que nada se perderá, no guardan información privada en la PC, probablemente porque no saben como ocultarla efectivamente a los demás, o bien porque todos los recursos de la PC son compartidos más allá de los usuarios.

#### **5. Dominio del adolescente varón en la gestión de la PC familiar**

De las entrevistas realizadas surge que los hijos varones adolescentes, en las familias que había, dominan la gestión de la PC, son autodidactas, juegan desde muy pequeños y resuelven los problemas técnicos de manera autónoma<sup>14</sup> excepto a nivel económico.

---

<sup>12</sup> [http://www.wired.com/techbiz/media/news/2007/12/mp3\\_blogs](http://www.wired.com/techbiz/media/news/2007/12/mp3_blogs)

<sup>13</sup> Ver Hijos de la web. Especiales de Clarín.

<sup>14</sup> Ya sea por sus propios medios, o con ayuda de amigos o de internet o recurriendo al técnico informático, pero de manera directa, sin la intervención de los padres.

Cuando la PC es compartida tienden a considerarla suya, marcándola con estrategias como usuario privado con contraseña, carpetas ocultas, cambiando el aspecto gráfico sin avisar y/o pedir permiso a los otros usuarios, tomando medidas de backup y antivirus e imponiendo normas al respecto a los demás usuarios. También es el usuario que soluciona los problemas que los otros traen de su trabajo o escuela como abrir archivos, descargar software, manejar incompatibilidades o errores, y enseña como hacer cosas que los demás no saben. Es el super-usuario<sup>15</sup> en términos de Nielsen, que coincide con el perfil del usuario informático mayoritario: joven, varón, educado, de nivel socio-económico medio y alto y que además está disponible en casa.

## 6. El rol de los juegos en la alfabetización digital

De los casos analizados se desprende que jugar es la actividad más requerida por los chicos varones, y que no fue una actividad prevista por los padres al ingresar la PC a la casa o permitirles acceder a los chicos.

El control de la cantidad de horas frente a la PC para jugar es el punto álgido y de ardua negociación en casi todos los casos, en donde los casos de control que funciona corresponde a los niños muy pequeños aún (caso de Franco, 5 o Gaspar, 5).

A pesar de la dificultad para controlar la cantidad de horas de juego de los chicos en algunas familias, no se asimila que los juegos afecten su rendimiento escolar.

Los juegos parecen ser la etapa imprescindible por la que atraviesan los usuarios avanzados, y en la cual se construye un vínculo confiado y autónomo con las TICs. Es significativo en ese sentido, que la oferta de los juegos interpela escasamente a las mujeres y niñas, no sólo en sus contenidos sino en la dinámica de relaciones sociales que genera a su alrededor (encuentro en cybers, diálogos sobre trucos y etapas del juego, etc.) y coincide en los casos analizados con un menor interés de las chicas por la PC.

## Conclusiones y sugerencias

Un estudio del tipo que se plantea busca introducir indicadores de género en la apropiación que hacen los sujetos de las TICs, habitualmente ausentes en los sondeos de acceso y uso de TICs. Los datos obtenidos pueden servir a múltiples estudios y diseño de acciones de inclusión, estímulo a la participación de los grupos relegados, estrategias multiplicadoras, acciones educativas desde el Estado o el tercer sector.

Algunas futuras investigaciones deberían incluir necesariamente el estudio de grupos más amplios, y con diversidad de composición social, puesto que habrá muchas familias en las que el contacto de sus miembros con las TICs no se da en el hogar sino en la escuela o el cyber.

A partir de un esquema similar podrían analizarse específicamente los usos de internet de cada miembro de la familia, los contenidos y la representación que se hace de su prioridad y utilidad, que guardan similitud con las opciones que ofrece la TV solo que potenciada exponencialmente. Otro tema complejo que puede desprenderse de los mismos datos o explorarse bajo un esquema similar es la concepción de los derechos de autor y las licencias de software por parte de adultos y chicos, especialmente en cuestiones legales (responsabilidades y riesgos asumidos) cuando son los jóvenes los que controlan la tecnología.

Lila Pagola - junio 2008

Este texto está bajo una licencia [Creative commons by sa Argentina 2.5](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/argentina/). Usted puede copiarlo y modificarlo siempre que respete esta licencia y reconozca a la autora original.

---

15 Jakob Nielsen. Usabilidad. Diseño de sitios web. Ed. Prentice Hall. 2000

## Apéndice

### Diagrama de la entrevista:

- datos estadísticos de infraestructura tecnológica (cantidad de PC, especificaciones, ubicación, etc.)
- edad, sexo, estudios (generales y específicos de informática) de los integrantes de la familia
- cantidad de computadoras y especificaciones de cada equipo
- frecuencia de renovación del equipo y causas (muy lenta para toda tarea, o para jugar/usar x software, incompatible con software o archivos de otras procedencias (trabajo, escuela))

### preguntas para la mujer adulta de la familia

- ¿como se reparte el tiempo de cada integrante de la familia frente a la computadora? describir tareas, tiempos y función.
- ¿hay tareas compartidas?
- ¿quien decide la prioridad de uso a una computadora compartida?
- ¿que usos son los prioritarios en la familia, como varían entre cada integrante?
- ¿hubo acuerdo o reparto de horarios disponibles?
- ¿cómo se resguarda la privacidad de los contenidos de las actividades de cada usuario, si es que se hace?
- ¿hay contenidos o acciones prohibidas en la computadora? ¿ se llegó consensuadamente a esa regla o fue impuesta por alguien?
- ¿quien toma las decisiones técnicas sobre el equipo en la casa? ¿requieren de un tercero para acordar o las discuten y acuerdan? ¿quien decide si no hay acuerdo? ¿quien afronta los gastos/consecuencias derivados de esos problemas?
- ¿quien tiene prioridad en la resolución de pequeños problemas con el equipo o el software?
- ¿quien decide que se instala/desinstala, u otras políticas vinculadas a manejo de confidencialidad, virus, backups, licencias de software, copias y derechos de autor, espacio en disco para documentos (música, películas) etc.
- ¿cuando y porqué se decidió comprar una (o más) computadora/s para la casa?
- ¿como se decidió la ubicación actual? ¿hubo otra? Si la respuesta es si, cual y cuando/porque se cambió.
- ¿hay permisos de acceso, uso y permanencia en la pc? ¿se deciden unilateralmente o se negocian?
- ¿en que horario usas la máquina? ¿estás de acuerdo con tu horario?
- ¿qué pasa cuando tenés necesidad de usos excepcionales ? ¿qué argumentos usas para discutirlos o resolverlos? ¿que hacés si no hay acuerdo?
- ¿cómo guardas algo que no querés que se borre y/o que otros vean?
- ¿podés hacer todo lo que quisieras en la pc? ¿que le falta, como se solucionaría?
- ¿que pasa cuando querés usar un software o abrir un documento y no está instalado?
- ¿quién sabe más de informática en tu casa? ¿porqué te parece?
- ¿que hacés cuando las instrucciones, ayuda o el error mismo están en inglés?
- ¿porque a los adultos les cuesta más aprender a usar una computadora? ¿cambia eso entre mujeres y varones?
- ¿como aprendiste en tu caso?
- ¿crees que hay diferencia en los intereses de mujeres y varones frente a la pc? ¿varía eso con la edad de la persona?
- ¿ha modificado la pc en la casa las relaciones interpersonales de los miembros de la familia? ¿podrías comparar su efecto con el de la TV p.e.?
- ¿crees que los videojuegos afectan el rendimiento escolar de los chicos?
- Es más frecuente que los varones jueguen con la PC que las chicas. ¿Se verifica eso en tu

familia o allegados? ¿a que crees que se debe?

- una encuesta de fines de 2006 del Ministerio de Educación de la Nación<sup>16</sup> dice que el 60% de los chicos que usan la PC para hacer la tarea y buscar información son también los que mas libros han leído en el mismo período. ¿a que crees que se debe?

## Referencias bibliográficas

- Bonder Gloria. Taller de trabajo: Género y TICs en América Latina: Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información y más allá...  
[www.catunescomujer.org/catunesco\\_mujer/publicaciones.php?idc=3](http://www.catunescomujer.org/catunesco_mujer/publicaciones.php?idc=3)
- MUJERES EN LA RUTA HACIA LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO: REFLEXIONES SOBRE CONTEXTOS Y OPORTUNIDADES. Noviembre 2004.  
[www.cinterfor.org.uy/public/spanish/region/ampro/cinterfor/temas/gender/g\\_tic/art\\_pon\\_ruta\\_c.htm](http://www.cinterfor.org.uy/public/spanish/region/ampro/cinterfor/temas/gender/g_tic/art_pon_ruta_c.htm)
- Boix, Montserrat. Comunicación y educación para la ciudadanía.  
<http://comunicacionyciudadania.blogspot.com/2007/10/comunicacion-y-educacion-para-la.html>
- Talavera Ortega, Marta (EVES). La brecha digital según la perspectiva de género.  
[www.redperinatalamba.org.ar/tic/Labrechadigital.doc](http://www.redperinatalamba.org.ar/tic/Labrechadigital.doc)
- Sabanes Plou, Dafne. Mujeres y Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación.  
[www.cuadernos.tpdh.org/file\\_upload/02\\_Dafne\\_Sabane.pdf](http://www.cuadernos.tpdh.org/file_upload/02_Dafne_Sabane.pdf)
  - EL MOVIMIENTO DE MUJERES Y FEMINISTA COBRA PRESENCIA EN INTERNET. <http://library.fes.de/pdf-files/bueros/kolumbien/04201.pdf>
- Hafkin, Nancy. Some thoughts on gender and telecommunications / ICT statistics and indicators. [www.itu.int/ITU-D/pdf/5196-007-en.pdf](http://www.itu.int/ITU-D/pdf/5196-007-en.pdf)
- Anna Escofet Roig y María José Rubio Hurtado. La brecha digital: género y juegos de ordenador. [www.donestech.net/ca/la\\_brecha\\_digital\\_genero\\_y\\_juegos\\_de\\_ordenador](http://www.donestech.net/ca/la_brecha_digital_genero_y_juegos_de_ordenador)
- Morley, David. Televisión, audiencias y estudios culturales. Amorrortu editores. Buenos Aires.
- Nielsen, Jakob. Usabilidad: diseño de sitios web. Edit. Prentice Hall. 2000. España.
- INTERNET EN ARGENTINA 2005-2006. Estudio D'Alessio Irol.  
[http://200.32.3.17/archivos/Internet\\_en\\_argentina\\_2005\\_2006.zip](http://200.32.3.17/archivos/Internet_en_argentina_2005_2006.zip)
- Saffon, M. Paula. El derecho a la comunicación, un derecho emergente.  
[www.c3fes.net/docs/derechocomunicacion.pdf](http://www.c3fes.net/docs/derechocomunicacion.pdf)
- Trigueros, Ana I. Alario y Anguila Martínez, Rocío. LAS MUJERES, LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y LA EDUCACIÓN. UN CAMINO LLENO DE OBSTÁCULOS.  
<http://www.fyl.uva.es/~wceg/articulos/NuevasTecnologias.pdf>
- MUJERES Y VIDEOJUEGOS-Hábitos y preferencias de las videojugadoras. Estudio del Observatorio del videojuego y la animación de la Universidad Europea de Madrid. 2006. España. disponible en línea en:  
[http://www.educarenigualdad.org/Upload/Doc\\_172\\_EstudioMujeresyvideojuegos.pdf](http://www.educarenigualdad.org/Upload/Doc_172_EstudioMujeresyvideojuegos.pdf)
- Hijos de la web. <http://www.clarin.com/diario/especiales/index.html> Entrevista a 10 adolescentes argentinos sobre el uso de la PC y los videojuegos. Especiales de Clarín.
- La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos. CIDE/INSTITUTO DE LA MUJER. Coordinación Enrique Javier Díez Gutiérrez. [www.mtas.es/mujer/publicaciones/docs/libro-videojuegos.pdf](http://www.mtas.es/mujer/publicaciones/docs/libro-videojuegos.pdf)

---

16 Consumos culturales de niños y jóvenes de 11 a 17 años en Argentina

<http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/debate/consumo-cultural-de-los-argentinos-de-11-a-17-anos.php>

