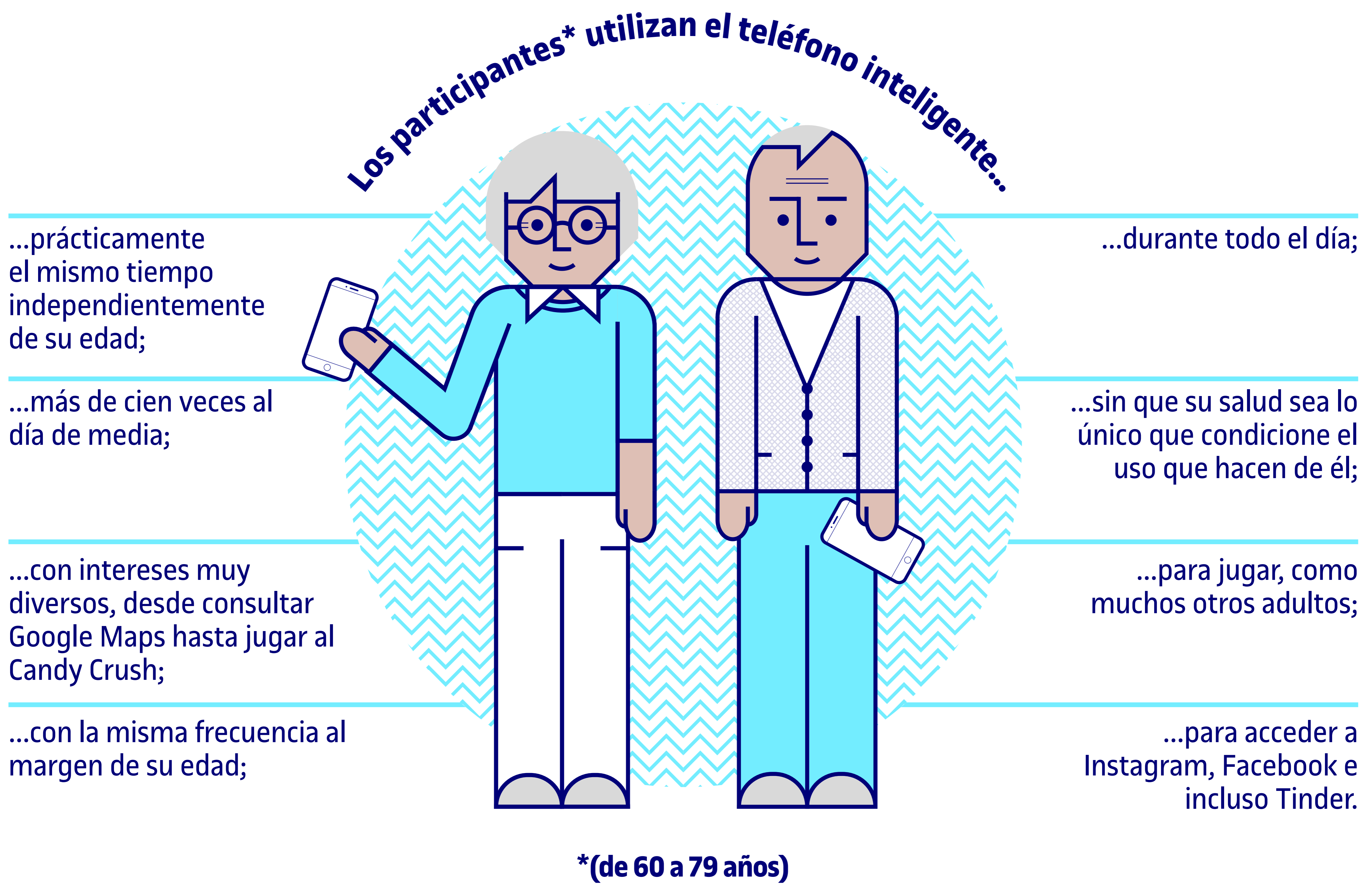


Es más fácil matar un dragón que acabar con el mito de cómo usa el teléfono inteligente la gente mayor

Recopilamos registros de actividad de teléfonos inteligentes (*smartphones*) durante cuatro semanas consecutivas (28 días) entre febrero y mayo de 2019 en Canadá, los Países Bajos, España y Suecia. La muestra total incluía a adultos mayores, con edades comprendidas entre los 60 y los 79 años (N = 303).



Mito 1

FALSO

La gente mayor no sabe interactuar con la tecnología o no le gusta

Si es así, ¿cómo es posible que estén tan pegados a su *smartphone* durante todo el día?

Si no lo estuvieran, las personas mayores apenas lo usarían. En cambio, comprobamos que los participantes utilizan sus teléfonos móviles (es decir, la pantalla se enciende) más de cien veces al día de media.

Y ese uso se distribuye a lo largo de todo el día, marcado por los usos sociales del tiempo (sueño, hora de la comida, etc.).

Mito 2

FALSO

Cuanto más viejo se es menos se usa el *smartphone*

La división de datos por grupo de edad (60-69 y 70-79) refuta la idea de que las personas de mayor edad utilizan menos el *smartphone*.

No detectamos diferencias ni en la frecuencia diaria de uso ni en la duración de las sesiones.

Mito 3

FALSO

La gente mayor es homogénea

No lo es. Se trata de un grupo heterogéneo. Cada individuo utiliza las distintas aplicaciones en su vida cotidiana con una intensidad diferente.

Las aplicaciones seleccionadas revelan diversidad de usos y diferencias respecto a la popularidad, lo cual ilustra la heterogeneidad de las actividades y los intereses de comunicación en los que interviene el *smartphone*.

Mito 4

FALSO

No hay nada que aprender de los usos digitales de la gente mayor

La manera de usar el *smartphone* de las personas mayores cambia con el tiempo debido a sus distintos intereses tanto digitales como vitales. En concreto, las prácticas digitales son distintas de las de la población adulta.

Mito 5

FALSO

La gente mayor se define por su estado de salud y sus necesidades digitales, también

La tipología de las aplicaciones que utilizan los participantes no parece estar definida únicamente por su estado de salud, sino también por intereses personales, vida social, compras y, en general, por el hecho de ser un ciudadano.

Mito 6

FALSO

La gente mayor no usa el *smartphone* para jugar, no necesita divertirse

Sí que juegan, como demuestran los dos ejemplos (Candy Crush y Pokémon Go). Y quienes lo hacen invierten más tiempo en jugar que en otras actividades.

Autores: Mireia Fernández-Ardèvol y Andrea Rosales, del Internet Interdisciplinary Institute (IN3), Universitat Oberta de Catalunya, Barcelona, Cataluña, España; Alexander Peine, de Copernicus, Instituto de Desarrollo Sostenible, Universidad de Utrecht, Utrecht, Países Bajos, y Eugène Loos, de la Escuela de Gobernanza de la Universidad de Utrecht, Utrecht, Países Bajos.

Con la financiación de:

Generalitat de Catalunya
Departament de Recerca
i Universitats

Unió Europea
Fons Europeu
de Desenvolupament Regional