CONCIENCIACIÓN Y HÁBITOS DE CONSUMO DE CONTENIDOS ONLINE, EN ALUMNOS DE PRIMARIA Y ESO 2017

CURSO 2016 - 2017

RESUMEN EJECUTIVO

LaLiga

lacoalición
de creadores e industrias de contenidos

Argis

educa LIKE

Observatorio de piratería: estudio complementario

CONCIENCIACIÓN Y HÁBITOS DE CONSUMO DE CONTENIDOS ONLINE
EN ALUMNOS DE PRIMARIA Y ESO

Curso 2016-2017

Introducción

El estudio sobre CONCIENCIACIÓN Y HÁBITOS DE CONSUMO DE CONTENIDOS ONLINE EN ALUMNOS DE PRIMARIA Y ESO se enmarca dentro de la campaña de concienciación "Defiende nuestra cultura y deporte" financiada por la **Coalición de creadores e industrias de contenidos** y **LaLiga**, e implementada en centros educativos por **Argis Producciones**. Dicha campaña se ha desarrollado en 108 colegios e institutos de diversas comunidades autónomas, entre alumnos/as de 5º y 6º de Primaria y 1º y 2º de ESO, con edades comprendidas entre los 10 y los 13 años.

Se han desarrollado 268 sesiones formativas entre 2016 y 2017, en las que han participado directamente 14.000 alumnos/as de Coruña, Cuenca, Lugo, Madrid, Murcia, Sevilla, Valladolid y Zaragoza.

El presente estudio, realizado por **EducaLIKE,** tiene como objetivo determinar el grado de concienciación sobre la importancia del respeto a los derechos de propiedad intelectual, y el impacto de los hábitos de consumo que reproducen en la actualidad los niños y adolescentes de 10 a 13 años de edad en relación a contenidos como la música, los videojuegos, los libros, el cine o las series y el fútbol. Se determina también su tendencia a compartir contenidos a través de la red y las formas de acceso a los mismos, se observan los formatos de contenidos más utilizados en el entorno escolar; y se intenta determinar la percepción que dichos alumnos/as tienen sobre la piratería.

Método

Muestra

La muestra total se compone de 1.095 alumnos y alumnas de los cursos de 5º y 6º de Educación Primaria y 1º y 2º de Educación Secundaria, de entre 10 y 13 años. El 47% de ellos chicos y el 53% chicas. Los datos han sido recogidos en distintos centros escolares (públicos, concertados y privados) situados en las comunidades autónomas de Madrid, Andalucía, Castilla-La Mancha, Castilla y León, Aragón, Galicia y Murcia. Se ha procurado representatividad tanto de centros situados en zona urbana como rural. La siguiente tabla recoge la distribución del alumnado atendiendo a la comunidad autónoma de procedencia:

Comunidad Autónoma	Muestra
Comunidad de Madrid	200
Andalucía	200
Castilla La Mancha	95
Castilla y León	150
Aragón	200
Galicia	100
Murcia	150

Materiales

Para poder recabar datos cuantitativos sobre las costumbres de consumo de los alumnos/as, se desarrolló un cuestionario específico con una serie de preguntas acerca de los criterios y variables a medir. Este cuestionario se compone de 20 ítems cerrados. Algunos de estos ítems son variables nominales o categóricas como, por ejemplo, el tipo de contenidos a los que se ha accedido en internet. En cambio, en otras variables, los alumnos/as debían valorar en una escala Likert de 1-3 la frecuencia con la que hacen uso de distintos tipos de contenidos o soportes mediante el móvil o la tablet. En el Anexo 2 se puede ver este cuestionario. En los datos de identificación los alumnos/as debían indicar su edad, género y curso, variables que serán utilizadas como criterio de análisis, así como la comunidad autónoma de procedencia.

Procedimiento

Las pruebas se realizaron entre 2016 y 2017 en el aula de referencia de los grupos tras haber participado en el taller formativo.

Análisis de datos

Para el análisis de los cuestionarios sobre los criterios tenidos en cuenta a evaluar, las variables han sido conformadas por cada uno de los 20 ítems que cada alumno/a debía contestar. Dieciséis de estos ítems tratan de dar respuesta a distintas cuestiones de interés que se pretenden conocer a través de este cuestionario. Con las cuatro últimas preguntas queremos analizar cuál es la percepción del alumnado de estos cursos en relación a diversos aspectos implicados en la descarga/acceso de distintos contenidos pirateados: si se perjudica a otras personas y si se ponen en peligro puestos de trabajo, si esta acción es considerada *"negativa"* y si consideran que es importante combatirla promoviendo nuestra cultura y deporte.

Para facilitar la interpretación de los análisis realizados, los ítems se han agrupado en cuatro bloques distintos: 1) contenidos y frecuencia de uso -ítems 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 14-; 2) formas de acceso a estos contenidos -ítems 8, 9, 10 y 15-; 3) formatos utilizados en el contexto escolar -ítem 12-; y 4) percepción sobre la piratería -ítems 11, 13, 16, 17, 18 y 19- .

Para el análisis de la información recogida en el cuestionario se ha realizado un análisis de frecuencias de las respuestas dadas por los alumnos/as en cada ítem, con el fin de mostrar el porcentaje de respuestas de dichos alumnos/as en relación con cada una de las variables a medir.

Resultados

Análisis del cuestionario

Este análisis trata de dar respuesta a varias preguntas o variables que se plantean en el cuestionario y que se van enumerando a continuación para mostrar los resultados. Así mismo, a fin de observar las tendencias en relación a las diferentes variables criterio utilizadas, se mostrarán en cada una de estas preguntas los resultados referentes a la totalidad de la muestra y a la edad de los participantes.

En primer lugar se mostrarán los resultados relativos al primer ítem, que no ha sido incluido en ninguno de los bloques en los que se ha agrupado las variables, para luego mostrar los resultados relativos a cada uno de estos bloques, atendiendo a los ítem más relevantes o significativos.

VALORACIÓN DEL ALUMNADO

Pregunta 1. ¿Te ha parecido interesante y práctico lo aprendido en el taller "Defiende nuestra cultura y deporte"?

La gráfica de sectores (imagen 1.1.) muestra el porcentaje de alumnos/as total que ha contestado a cada uno de los tres valores dados: el 55,3% de ellos han contestado **mucho**, el 40,5% **bastante** y un 4,2% han contestado que **poco**. Tal y como podemos observar, más de la mitad de la muestra considera que esta información ha sido de mucha utilidad, un porcentaje casi tan importante opina que bastante, y una minoría opina que ha sido de poca utilidad.

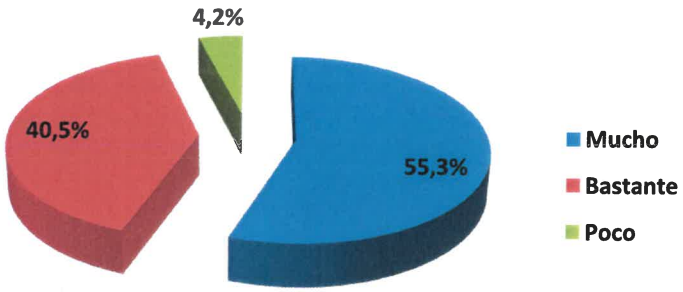

Imagen 1.1. Porcentajes muestra total

La siguiente gráfica (Imagen 1.2.) muestra los porcentajes de respuesta utilizando como variable criterio la edad. En el eje vertical encontramos las edades de los encuestados, y las barras representan el porcentaje de alumnos que ha contestado mucho (azul), bastante (verde) o poco (naranja). Entre los alumnos de 10 años el 64,7% de los alumnos/as opina que mucho, el 34,2% bastante y un 1,1% poco. A los 11 años el 62,4% ha contestado mucho, el 35,4% bastante y un 2,2% poco. Los alumnos/as de 12 años han contestado un 40,6% mucho, un 52,4% bastante y un

7% poco. Por su parte, a los 13 años un 44,7% opina que mucho, un 45,3% bastante y casi un 10% poco.

Podemos observar que en todos los cursos se valora muy positivamente los contenidos impartidos en los talleres, ya que la mayoría de las puntuaciones se encuentran en el valor *mucho*, seguido de *bastante*, y en muy menor medida *poco*.

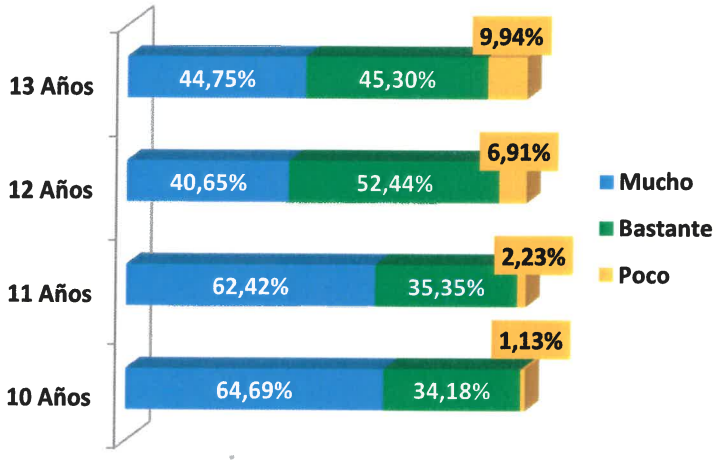

Imagen 1.2. Porcentajes por edad

En CONCLUSIÓN, podemos señalar que la práctica totalidad de los alumnos/as ha valorado positivamente los talleres realizados, siendo el porcentaje que la ha calificado de *poco* interesante inferior al 5%. Así mismo, hay que resaltar que más de la mitad los ha calificado de *muy interesantes y prácticos.* Se observa también que la mayor aceptación se ha producido entre los alumnos/as de 10 y 11 años.

BLOQUE 4: PERCEPCIÓN SOBRE LA PIRATERÍA

1. Prevalencia de profesiones relacionadas con la creación

Pregunta 11. ¿Te gustaría trabajar en profesiones como creador de videojuegos, escritor, músico, relacionadas con el fútbol o en series o películas?

Los alumnos/as debían contestar a esta pregunta escogiendo una de las siguientes opciones: *sí, no* y *no lo sé.* Tal y como se observa en el gráfico de sectores que representa a la muestra total, la mitad de los encuestados se inclina por esta opción, un 25% la rechaza, y otro 25% se manifiesta indeciso.

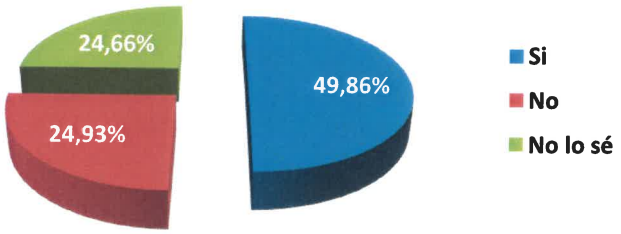

Imagen 11.1. Porcentajes muestra total.

En relación a las edades, en la gráfica siguiente se muestran los porcentajes de cada una de las respuestas siguiendo la leyenda anterior: en azul el porcentaje de "sí", en granate el porcentaje de "no" y en verde el porcentaje de "no lo sé". Hasta los 11 años se impone el "sí" como opción, pero a los 13 años se ha convertido en minoritaria. Con la edad aumenta el "no" y el "no lo sé".

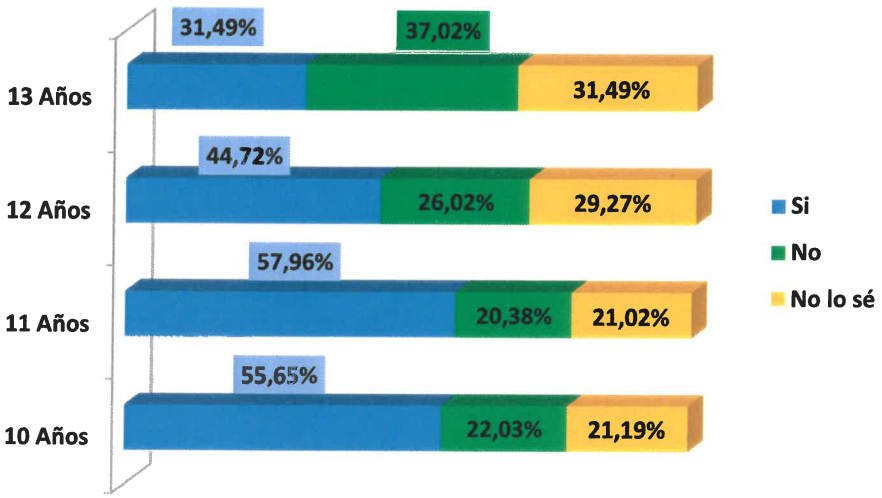

Imagen 11.2. Porcentajes según edades.

Pregunta 20. Después de lo aprendido en el taller, ¿quieres saber más sobre todas las profesiones que has conocido?

Al igual que en la pregunta anterior, el interés por dichas profesiones disminuye con la edad, pasando del 78% de interés a los 10 años de edad, al 44% entre los de 13 años.

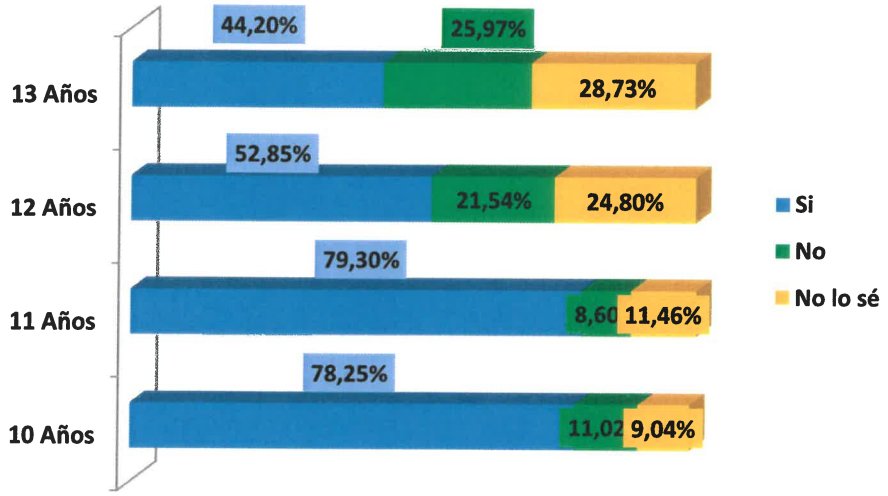

Imagen 20.1. Porcentajes según edades.

2. Capacidad para diferenciar los contenidos legales de los pirateados

Pregunta 13 Si buscas música, películas, series, libros, deportes/fútbol y videojuegos estando solo o con amigos ¿sabes diferenciar los contenidos seguros y legales de los pirateados y peligrosos?

Atendiendo a los resultados mostrados en la imagen 13.1., la mitad de los alumnos/as de 10 a 13 años no es capaz de diferenciar con facilidad los contenidos legales de los pirateados: un 33,3% afirma ser capaz solo a veces, y un 16,8% nunca. Por el contrario, un 49,3% afirma ser capaz de diferenciarlos.

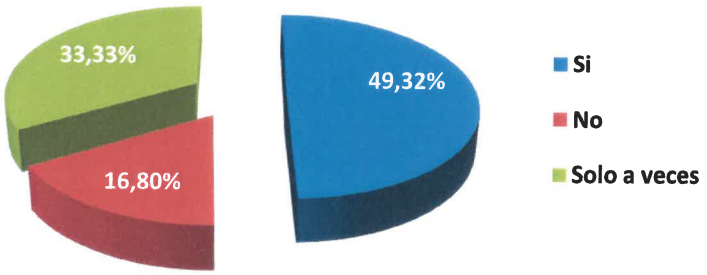

Imagen 13.1. Porcentajes muestra total.

En la gráfica donde se muestra los resultados por edad (imagen 13.2.) observamos que la capacidad para diferenciar los contenidos legales de los pirateados va aumentando con la edad, aunque de forma muy discreta. Del 47% de alumnos de 10 años que afirma ser capaz de diferenciarlos siempre, pasamos al 53% entre los de 13 años de edad. Sin embargo, el porcentaje de aquellos que afirman no ser capaces de diferenciarlos nunca sí disminuye de forma muy clara, pasando del 26% a los 10 años de edad, al 7% a los 13 años.

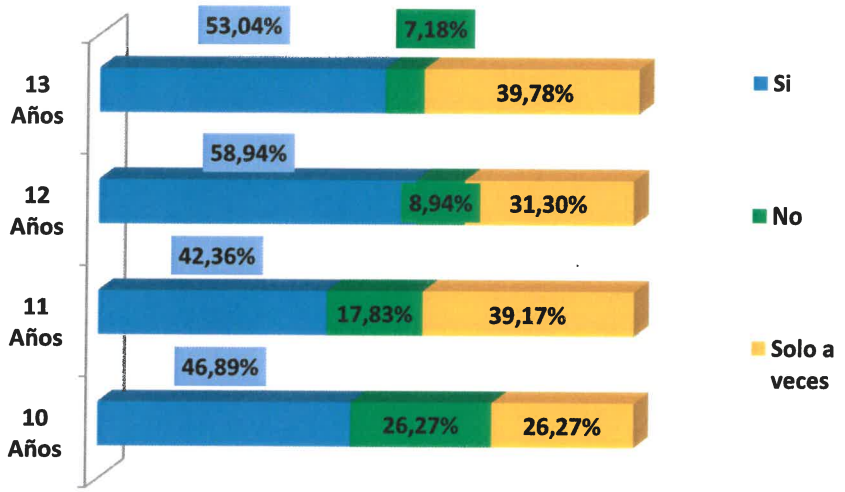

Imagen 13.2. Porcentajes según edad.

3. Percepción sobre el daño causado con la piratería

Pregunta 16. Algunas personas piensan que no hacen daño a nadie cuando se descargan música, libros, películas, series o juegos pirateados. ¿Tú a quién crees que se perjudica?

A esta pregunta los alumnos/as debían responder eligiendo entre una de las siguientes respuestas: *se perjudica a muchas personas* (azul), *se perjudica a algunas personas* (granate) y *no se perjudica a nadie* (verde). Tal y como se observa en la gráfica de sectores (imagen 16.1), el 62% de los alumnos/as ha contestado que se perjudica a muchas personas, un 31% opina que se perjudica a algunas personas, y apenas un 6% piensa que no se perjudica a nadie.

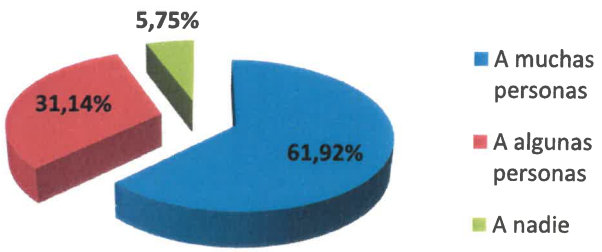

Imagen 16.1. Porcentajes muestra total.

En la imagen 16.2. vemos estos porcentajes en relación a la edad de los alumnos/as encuestados. A medida que aumenta la edad, los alumnos consideran que la piratería no perjudica a muchas personas, sino a "algunas". Si el 66,4% de los usuarios de 10 años considera que la piratería perjudica a muchas personas, este porcentaje se reduce hasta el 54,6% entre los de 13 años de edad. Así mismo, aumenta con la edad el porcentaje de usuarios que considera que la piratería no perjudica a nadie, pasando del 4,5% registrado a los 11 años de edad, al 6,6% entre los de 13 años. Parece existir una tendencia a minimizar los daños causados por la piratería, y no al revés.

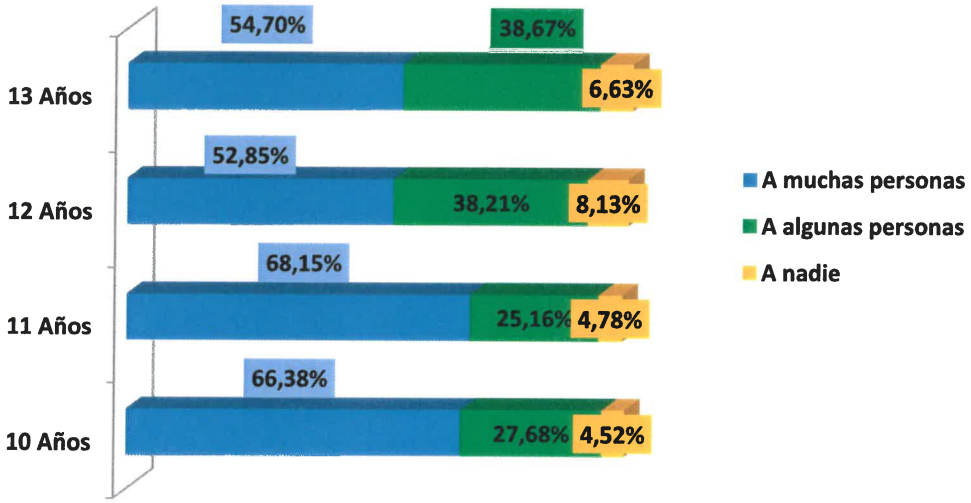

Imagen 16.2. Porcentajes según edad.

4. Valoración de la piratería

Pregunta 17. ¿Consideras que descargarte música, libros, películas, series, deportes/fútbol o juegos pirateados es negativo?

En la siguiente gráfica vemos los porcentajes de respuesta de la muestra total de alumnos/as (imagen 17.1.).

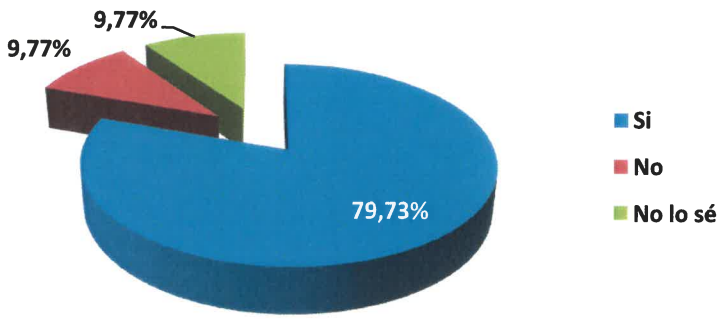

Imagen 17.1. Porcentajes muestra total.

En azul encontramos el porcentaje de alumnos/as que considera la descarga de contenidos pirateados como algo negativo, con un 80%. En granate el porcentaje de alumnos/as que opina que no es negativo, un 10% de ellos; y en verde aquellos que no saben, representado por otro 10% de la muestra total.

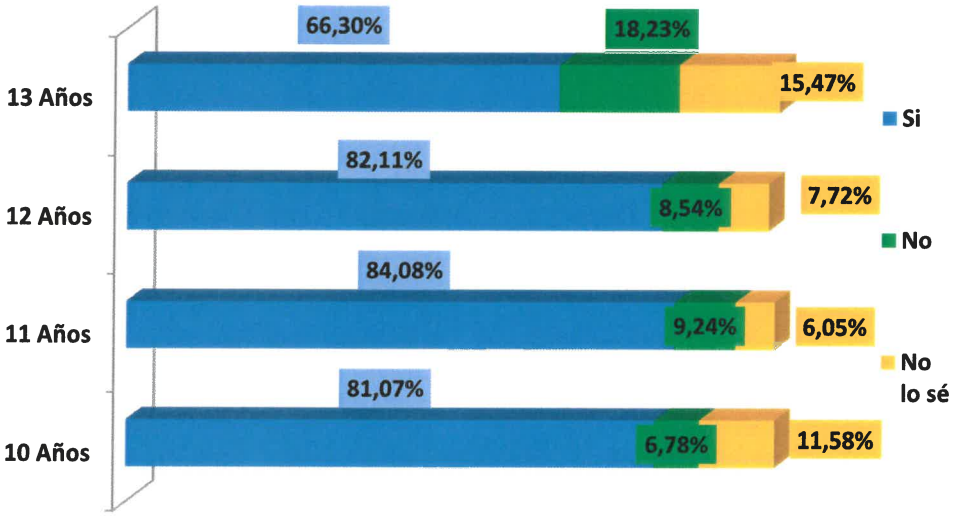

Imagen 17.2. Porcentajes según edad.

Si observamos los resultados obtenidos en el análisis utilizando como variable criterio la edad (imagen 17.2), podemos ver que la barra azul en la respuesta "si" destaca entre el resto de resultados. No obstante, vemos que este porcentaje se reduce de una forma importante al llegar a los 13 años de edad, al mismo tiempo que aumenta el porcentaje de alumnos/as que considera que la piratería no es negativa. Entre los 10 y los 12 años el 82% de los alumnos considera negativa la piratería, pero a los 13 años lo considera así solo el 66% del alumnado (dos de cada tres). Así mismo, si a los 10 años el 7% de los alumnos considera que la piratería no es algo negativo, este porcentaje aumenta hasta el 18% a los 13 años de edad. Es decir, la tolerancia hacia la piratería aumenta de forma llamativa.

Del mismo modo, aumenta el porcentaje de alumnos que afirma no saber si la piratería es negativa, llegando al 15,5% a los 13 años de edad.

En conclusión, al llegar a los 13 años un tercio de los alumnos no tiene claro si la piratería es negativa, o directamente considera que no lo es.

La tolerancia hacia la piratería es un fenómeno en aumento a partir de la adolescencia, y parece permanecer como un hábito aprendido llegada la edad adulta. En el estudio presentado por el Observatorio de Piratería en 2015, se indica que el 29% de los españoles encuestados señala que pirateando "no está haciendo daño a nadie".

La actitud que observen en sus iguales, así como el ejemplo que reciban de los adultos de su entorno, jugará un papel muy importante durante esta etapa.

CONCLUSIONES BLOQUE 4

1. **El 50% de los alumnos/as de 10 a 13 años se manifiesta interesado en trabajar en una profesión relacionada con los procesos creativos.**
2. **La mitad de los alumnos/as de 10 a 13 años no es capaz de diferenciar con facilidad los contenidos legales de los pirateados: un 33% afirma ser capaz de diferenciarlos solo a veces y un 17% reconoce no distinguirlos nunca.**
3. **Apenas un 6% de los menores de 10 a 13 años piensa que la piratería en internet no perjudica a nadie. El 62% considera que perjudica a muchas personas, y un 32% opina que se perjudica a algunas personas.**
4. **Entre los 10 y los 12 años de edad el 82% de los alumnos considera negativa la piratería, pero a los 13 años lo considera así solo el 66% del alumnado (dos de cada tres).**
5. **La tendencia a considerar que la piratería es negativa disminuye con la edad. Mientras solo el 7% de alumnos de 10 años considera que la piratería no es algo negativo, este porcentaje aumenta hasta el 18% entre los alumnos de 13 años de edad.**

CONCLUSIONES GENERALES

Respecto a la percepción de la piratería, es llamativo y preocupante comprobar que la mitad de los niños y adolescentes encuestados no es capaz de diferenciar claramente los contenidos seguros y legales de los contenidos pirateados. Un 17% afirma no distinguirlos nunca.

La percepción que tienen sobre la piratería es precisamente otra de las cuestiones a la que más atención hemos prestado. Y al igual que en el caso de los contenidos no originales en el entorno escolar, sorprende el alto porcentaje de alumnos/as que son conscientes de los efectos negativos que tiene la piratería considerándola perjudicial: apenas un 6% de los menores de 10 a 13 años piensa que la piratería en internet no perjudica a nadie. Sin embargo, la tendencia a considerar que la piratería es algo negativo disminuye entre los alumnos/as mayores. Solo el 66% de los alumnos/as de 13 años considera que es negativa. Los alumnos de más edad son más conscientes de los perjuicios que puede causar la piratería, pero se muestran más reacios a valorarla negativamente. Pasamos a enumerar las conclusiones obtenidas en el estudio:

1. Los juegos y la música son con mucha diferencia los contenidos más descargados por los usuarios de 10 a 13 años en internet, siendo el consumo de música el que más aumenta.

2. El acceso a contenidos musicales en internet entre los menores aumenta con la edad. Al menos entre los de 10 y los 13 años es la tendencia dominante. Casi la mitad de los alumnos (46%) escucha música en sus dispositivos todos o casi todos los días.

3. La mitad de los menores de 10 a 13 años de edad consume cine o series en sus dispositivos de forma semanal. Un 18% lo hace entre cinco y siete días a la semana.

4. El acceso/descarga de juegos en internet entre los menores aumenta con la edad, al menos hasta los 13 años. El 43% juega con mucha frecuencia, entre cinco y siete días a la semana, y otro 34% lo hace entre dos y cinco días a la semana.

5. Los textos-libros conforman el contenido menos descargado o con menos accesos por los alumnos de 10 a 13 años. Más de la mitad (55%) afirma no hacerlo como mucho un día a la semana. Un 15%, no obstante, lo hace entre cinco y siete días a la semana.

6. La mayoría de los alumnos de 10 a 13 años de edad (55%) no accede a fútbol-deportes desde sus dispositivos o lo hace un día a la semana. Otro 20%, sin embargo, accede a estos contenidos entre cinco y siete días a la semana.

7. Solo el 6,7% de los menores de 10 a 13 años de edad se descarga/accede a música en internet pagando por dicho contenido.

8. Apenas el 16,2% de los menores de 10 a 13 años compra o recibe CDs musicales como regalo.

9. Si bien la gran mayoría de los menores de 10 a 13 años accede de forma gratuita a la música a través de internet, utiliza mayoritariamente servicios que permiten una remuneración para los autores a través de plataformas de vídeo o servicios de streaming. El 81,6% de los menores de dichas edades accede a música a través de la plataforma de vídeos Youtube.

10. El acceso a la música a través de entornos tradicionales como la radio o la televisión se reduce con la edad, pasando del 44% registrado entre los niños de 10 años al 31% entre los de 13 años de edad.

11. El acceso a la música a través de canales totalmente gratuitos y potencialmente piratas se duplica con la edad, pasando del 25% entre los consumidores de 10 años de edad al 58% entre los alumnos de 13 años.

15. La mayoría de los consumidores menores de edad comparte contenidos con sus amigos/as en internet.

16. El contenido más compartido por los menores de 10 a 13 años de edad en internet es la música (61,7%), seguido de los videojuegos (39%), los contenidos deportivos/fútbol (20%) y las películas y series (18,3%).

17. Los contenidos menos compartidos y consumidos por los menores de 10 a 13 años de edad en internet son los libros.

18. El 60% de los menores de 10 a 13 años utiliza como apoyo para el estudio de sus asignaturas libros y revistas originales.

19. Un 25% de los menores de 10 a 13 años reconoce utilizar fotocopias como material de apoyo para el estudio de sus asignaturas.

20. Tanto el consumo de libros y revistas originales disminuye con la edad, al mismo tiempo que disminuye el consumo de fotocopias. Sin embargo, se duplica el consumo de archivos y revistas escaneados, pasando del 5,4% a los 10 años de edad, al 10% entre los alumnos de 13 años.

21. El 50% de los alumnos/as de 10 a 13 años se manifiesta interesado en trabajar en una profesión relacionada con los procesos creativos.

22. La mitad de los alumnos/as de 10 a 13 años no es capaz de diferenciar con facilidad los contenidos legales de los pirateados: un 33% afirma ser capaz de diferenciarlos solo a veces y un 17% reconoce no distinguirlos nunca.

23. Apenas un 6% de los menores de 10 a 13 años piensa que la piratería en internet no perjudica a nadie. El 62% considera que perjudica a muchas personas, y un 32% opina que se perjudica a algunas personas.

24. Entre los 10 y los 12 años de edad el 82% de los alumnos considera negativa la piratería, pero a los 13 años lo considera así solo el 66% del alumnado (dos de cada tres).

25. La tendencia a considerar que la piratería es negativa disminuye con la edad. Mientras solo el 7% de alumnos de 10 años considera que la piratería no es algo negativo, este porcentaje aumenta hasta el 18% entre los alumnos de 13 años de edad.

Recomendaciones

El acceso de los alumnos/as a internet se produce a edades cada vez más tempranas, si bien en muchos casos los niños no parecen disponer de la formación necesaria para afrontar diversas situaciones que se les plantean de forma habitual. Necesitan información y formación sobre el uso seguro, responsable y saludable de estas tecnologías.

En muchos centros escolares se está trabajando ya sobre situaciones como el ciberbullying, o acoso escolar a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación –TIC-. Pero es necesario seguir avanzando en la educación de los más jóvenes, y afrontar otras situaciones que se producen de forma cotidiana. Los datos recogidos en el presente estudio nos permiten respaldar la necesidad de afrontar varios tipos de situaciones detectadas, y la importancia de hacerlo desde el ámbito escolar y familiar mediante la realización de programas y sesiones de formación y prevención:

1. Los niños y adolescentes son, cada día más, grandes consumidores de contenidos en internet. Como tales consumidores necesitan recibir formación y asesoramiento sobre las distintas posibilidades con las que se pueden encontrar.

2. Los alumnos/as deben ser informados sobre cómo diferenciar y distinguir los contenidos y sitios piratas de los originales. Al margen de las consecuencias legales que puede tener la participación en estos sitios, los contenidos y entornos pirateados constituyen una amenaza real para la seguridad de los usuarios, y en especial para la de los más pequeños.

3. Si bien no es mayoritario, el porcentaje de niños y adolescentes que desconocen las consecuencias de la piratería y se muestran tolerantes con la misma es demasiado elevado. Las sesiones de formación, sobre derechos y deberes en internet, la puesta en valor del sector productivo que amparan los derechos de propiedad intelectual, se han mostrado como una herramienta eficaz a la hora de generar conciencia y reducir enormemente la tolerancia hacia la piratería. Es necesario generar y extender iniciativas, campañas o sesiones formativas que tengan este sentido.

ANEXO 1

La Coalición de creadores e industrias de contenidos representa a gran parte del sector cultural y del entretenimiento en España. Agrupa a las industrias de contenidos y de defensa de la propiedad intelectual de los cuatro grandes tipos de contenidos: música, cine y televisión, videojuegos y libros. La Coalición tiene como MISIÓN trabajar en el impulso y desarrollo de cuantas actividades sean necesarias para evitar la vulneración de los derechos de propiedad intelectual en internet. Tiene como finalidad defender los intereses de los creadores e industrias de contenidos ante la Administración Pública y otros colectivos privados y propiciar e impulsar acuerdos y alianzas para favorecer un escenario digital respetuoso con la propiedad intelectual.

LaLiga se fundó el 26 de julio de 1984. Es una asociación deportiva integrada por todas las sociedades anónimas deportivas y clubes de fútbol de Primera y Segunda División que participan en competiciones oficiales profesionales de ámbito nacional. LaLiga forma parte de la Real Federación Española de Fútbol pero tiene autonomía jurídica en su organización y funcionamiento. De ella depende la organización de las competiciones de fútbol estatales, siempre en coordinación con la RFEF. En la actualidad, la Liga de Fútbol Profesional está formada por un total de 42 equipos: 20 en Primera División y 22 en Segunda División.

Argis es una entidad especializada en el desarrollo de proyectos y acciones para la comunidad escolar. Dedicada a la creación y organización de campañas y actividades educativas, a través de la realización de talleres en el mismo centro escolar incluyendo el diseño de materiales didácticos adaptados a cada proyecto. Para la impartición de los talleres cuenta con personal cualificado y con los recursos tecnológicos necesarios para transmitir de manera directa y participativa, conocimientos, valores y hábitos saludables a los niños.

EdukaLIKE El Observatorio para la Promoción del Uso Saludable de la Tecnología, EducaLIKE, es una entidad privada e independiente, formada por profesionales del ámbito de la educación, la sanidad, el derecho y la seguridad informática. EducaLIKE centra su actividad en la consecución de tres objetivos básicos:
- La FORMACIÓN tanto del alumnado como del profesorado.
- La creación y edición de MATERIALES DIDÁCTICOS, desarrollados por profesionales de los distintos ámbitos, dirigidos a facilitar un soporte continuo y actualizado para los procesos formativos.
- El desarrollo de INVESTIGACIONES Y ESTUDIOS, centrados en analizar las consecuencias derivadas del uso de las tecnologías de la información y la comunicación entre la población, prestando especial atención a su incidencia sobre los niños y adolescentes.

*La Coalición de Creadores e Industrias de Contenidos está integrada por la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), el Centro Español de Derechos Reprográficos (CEDRO), la Sociedad de Artistas Intérpretes Ejecutantes de España (AIE), la Asociación de Canales Temáticos (CONECTA), la Entidad de Gestión de Derechos de los Productores Audiovisuales (EGEDA), la Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual (FAP), la Federación de Distribuidores Cinematográficos (FEDICINE), los Productores de Música de España (PROMUSICAE), la Sociedad General de Autores y Editores (SGAE) y la Unión Videográfica Española (UVE).