

EL HILO COMÚN DE LOS GUSTOS ADOLESCENTES. UNIDAD TEMÁTICA EN LOS CONTENIDOS MEDIÁTICOS

Julián PINDADO
Universidad de Málaga

Resumen: Este artículo examina la relación entre los adolescentes y los contenidos de los medios de comunicación. Las conclusiones del mismo destacan la existencia de una unidad temática en los contenidos mediáticos más allá de cualquier soporte, configurando una especie de Zona Cognitiva de Significados Adolescentes (ZCSA) que integra cuantos temas sean susceptibles de formar parte de los gustos juveniles. Son contenidos destacados de esta zona los productos de terror y suspense, aderezados con elementos diferenciadores en función del género, como la acción en los chicos y componentes románticos en las chicas.

Palabras clave: Medios de comunicación, Adolescentes, Contenidos de los medios, Gusto juvenil, Zona cognitiva

Abstract: This article examines the relation between adolescents and mass media contents. The conclusions emphasize that a thematic unit exists in media contents independently of the media that transports them. This composes a sort of Cognitive Zone of Meaning Adolescents integrated by diverse topics of the youth taste. These contents are horror and mystery, also elements depending on the genre, such action for boys and romantic components for girls

Keywords: Mass Media, Adolescents, Media Contents, Youth Taste, Cognitive Zone

Los resultados de una investigación con adolescentes malagueños en torno al consumo de medios de comunicación¹ me han conducido a una serie reflexiones sobre los gustos juveniles al hilo de lo apuntado en los procedimientos tanto cuantitativos como cualitativos utilizados en la misma. Y la conclusión principal de ello es la existencia de diversos elementos unificadores en los contenidos mediáticos, hasta el punto de constituir algo similar

1. Investigación que forma parte de mi tesis doctoral (V. Pindado, 2003)

a una zona temática de significados adolescentes que es independiente del soporte o medio que los vehicula y que actúa como un auténtico filtro de los intereses juveniles. El aspecto diferencial viene dado por el género, pero teniendo en cuenta que hay temas que traspasan este factor. Veamos estos elementos homogeneizadores desglosados por medio de comunicación.

TELEVISIÓN

¿Qué programas ven los adolescentes? Aunque la lista señalada² en la encuesta es bastante extensa, hay algunos espacios que destacan sobre los demás y podemos considerar que configuran sus verdaderas preferencias (V. Tabla 1). Lo primero que se puede observar es una clara bipolarización en función del género. Entre los chicos hay dos programas que dominan sobre los demás, “Los Simpsons” y “Crónicas Marcianas”. “Los Simpsons” constituyen un ejemplo de permanencia en las pantallas y con un grado de atención que no ha disminuido con los años. Es difícil encontrar un fenómeno similar en las cadenas españolas. Por lo que respecta al espacio de Sardá, “Crónicas Marcianas”, se ha erigido en referencia obligada de los jóvenes españoles a partir de los 15 o 16 años. Por la hora de emisión y sus características no aparece entre los destacados por los de menor edad, pese a lo cual también es citado por algunos chicos del nivel de Secundaria. Ello muestra algo ya señalado por otros estudios en diferentes países: que los adolescentes, a edad temprana, ven programación adulta (Atkin *et al.*, 1991; Austin, 1993; Beentjes, Koolstra, Marseille y Van der Voort, 2001). A continuación aparecen citados por los chicos las series españolas “Cuéntame” y “El comisario” junto al espacio “El diario de Patricia”, un *talk show* con temas cercanos a los jóvenes que se encuentra entre los preferidos de los estudiantes de mayor edad, tanto chicos como chicas. Probablemente no sea ajeno a ello la problemática social del mismo, con un planteamiento que permite una vinculación con los temas allí tratados.

Entre las chicas, los primeros son “Un paso adelante” y “Operación Triunfo”, dos programas cuyo denominador común supone un formato con protagonistas jóvenes que quieren ser reconocidos, triunfar, ser famosos, y que se encuentran en un recinto escolar. Elementos todos ellos de fácil

2. Los programas que aparecen señalados, salvo casos que se comentarán, se emitían en el momento de esta investigación, lo que no quiere decir que siga siendo así en un futuro. Se trata del ya conocido fenómeno de lo efímero y la facilidad con se quedan obsoletos los contenidos televisivos.

identificación para los jóvenes. Lo significativo de ambos espacios es que pese a tratarse de formatos diferentes, pues “Un paso adelante” es ficción y “Operación Triunfo” representa una academia real, contemplan ambos con los mismos ojos. Ven éste último como si de una serie se tratara, pues afirman seguir las intrigas y problemas entre los protagonistas como si así fuera. Realmente, por su estatuto ontológico, “Operación Triunfo” guarda más similitud con otro espacio como “Gran Hermano”, sin embargo ellas lo ven como si poseyera características similares.

TABLA 1
Programas de TV favoritos por género

Chicos	Chicas
Los Simpsons	Operación Triunfo
Crónicas Marcianas	Un paso adelante
Cuéntame	Gran Hermano
El diario de Patricia	El diario de Patricia
El comisario	Friends

Fuente: Elaboración propia

¿Hay diferencia en el grado de realismo entre “Operación Triunfo” y “Un paso adelante”? Si tomamos como punto de partida el mundo real del espectador (mundo 1, expresado en términos popperianos), el de programas como “Operación Triunfo” y “Gran Hermano”, al situarse en el orden representacional, no serían reales; pero dentro de este orden poseen un nivel de realidad superior a la ficción, por lo que podríamos considerarlos realidad de segundo orden (mundo 2). Es un orden equivalente al del lenguaje que habla-representa la vida real de la gente. En cambio, “Un paso adelante” es ficción dentro de la representación, aunque en apariencia comparta aspectos diversos con los anteriores. Estaríamos así ante un tercer nivel: ficción-representación dentro de la ficción-representación (mundo 3). Pues bien, he observado que para muchos adolescentes la distinción entre ambos tipos de programa no resulta esencial. Ellos se refieren a los protagonistas de “Un paso adelante” como si de personajes reales se tratara. “Gran Hermano”, de acuerdo con la afirmación de una estudiante trata de “la vida diaria de gente conviviendo” (18 años); lo que es no es muy diferente a la valoración efectuada por otra chica respecto de “Un paso adelante” cuando afirma que “trata de jóvenes que tienen problemas con los que me identifico” (17 años). En cierto aspectos, entre lo que podría considerarse programas de realidad viva y de realidad construida hay sólo una diferencia de grado. También, como han demostrado diversas investigaciones sobre el fenómeno de las telenovelas, los receptores de

éstas hablan de sus personajes como si fueran reales, estableciendo auténticos diálogos con ellos (Fouassier, 1997). Estamos ante el conocido juego de los espejos que emerge como trasfondo de la relación emisor-receptor.

En tercer lugar aparece el citado “Gran Hermano”, un espacio que se puede considerar de perfil femenino, a la vista de los resultados de esta investigación. Los comentarios contrarios a él eran frecuentes entre los chicos, al tiempo que gozaba de las simpatías de sus compañeras, quienes lo consideraban demostrativo de la convivencia diaria y de las relaciones de gente que comparte un espacio. Tras él aparecen, en cuarto y quinto lugar, respectivamente, “El diario de Patricia” y “Friends”, dos espacios que comparten el interés de las chicas de mayor edad por su temática. Sin embargo, su formato es diferente, pues en el primer espacio se trata de un *talk show* sobre temas cercanos a los jóvenes y en el segundo de una excelente serie americana con un argumento atractivo que aborda idénticos problemas, pero, en este caso, desde la ficción.

Las discusiones con grupos de adolescentes me permitieron adentrarme en análisis que podemos considerar de género por la tipología de programas referidos tanto en la encuesta como en esas discusiones. Esto me condujo a sondear la opinión sobre dos tipos de espacios muy en boga, los programas rosa y los policíacos. Las conclusiones eran evidentes, los primeros gustaban más a las chicas que a los chicos, aunque criticaban las exageraciones de algunos de ellos. En general los chavales se mostraban más críticos con este tipo de programas. Así, en opinión de uno de ellos los programas rosa “sólo saben cotillear y meterse con los demás” (16 años). Sin embargo, había entre las chicas también voces críticas con los excesos de algunos de estos espacios. Por lo que respecta a los policíacos era evidente el mayor interés mostrado por los chicos hacia estas emisiones. No obstante había un porcentaje de chicas que afirmaban seguir algunas de ellas. Es el caso de “CSI”, serie de la que consideran que la intriga no implica un exceso de violencia. A los chicos, además del citado “CSI”, les gustaban “El comisario”, “Policías” y las películas de este género. La opinión de éstos era que la acción es necesaria para hacer atractivos estos contenidos.

En esas discusiones se mencionaban otros programas que representaban importantes diferencias de género. Entre ellos se hallaban los deportivos, en especial los de fútbol, muy masculinos en general. En la extensa lista citada, destacaba “El día después”, un espacio que supone una auténtica devoción para los chicos. Aunque hay chicas a las que también gusta el fútbol, su número no es comparable al de los chicos. Todo lo contrario ocurre con las

telenovelas, mucho más seguidas por las chicas. Los chicos apenas muestran interés por ellas e incluso las consideran “cosas de mujeres”, como manifestaba un muchacho de 16 años. Otro llegó a pedir incluso su supresión de la parrilla: “Otra cosa que debería ser eliminada son las telenovelas porque es como una especie de droga, que ves un capítulo y otro y otro, y te vas creyendo que la vida real es así, y no te deja reaccionar como tu quieres sino como lo haría el personaje de la telenovela” (17 años). No sabemos si pensaba en alguien al realizar esta afirmación.

Y en lo referente a tipología de programas sin distinción de género, aquellos que gustan a todos por igual, ocupan un lugar destacado los de humor. La vinculación con este tipo de espacios es muy significativa a esta edad. Algo que saben muy bien los productores de “Crónicas Marcianas”. Hay otros espacios para demostrarlo con un alto nivel de seguimiento, como los de vídeos de grabaciones caseras, los que son refritos de otros o basados en el *zapping* o espacios de dúos humoristas como los de “Los morancos” y “Cruz y raya”. Todos ellos gozan de una audiencia más que aceptable entre los colectivos juveniles.

Como conclusión cabe señalar algunas cuestiones de interés sobre los gustos juveniles. En primer lugar, si esta investigación se hubiese realizado hace algunos años, los espacios citados como favoritos serían, salvo el caso ya citado de “Los Simpsons”, otros muy distintos. En un estudio similar efectuado por quien esto escribe hace unos años (V. Pindado, 1996 y 1998) los contenidos preferidos por los adolescentes de entonces, hoy jóvenes, eran *sitcoms* como “Farmacia de guardia”, “Padres forzosos”, “Salvados por la campana”, “Pepa y Pepa”, “Querido maestro”, “Médico de familia” o “Al salir de clase”. Y dentro de unos años serán otros los nombres. El cambio, la novedad, la velocidad, son leyes inexorables de las parrillas de las cadenas. Es el conocido carácter efímero, la obsolescencia, de los programas televisivos. Con todo, algunas cosas parecen seguir interesando a los adolescentes, entre ellas las series y los sucesivos nombres y variantes que han tomado programas que tratan los hechos como si de un espectáculo se tratara y que tienen el sufijo *show* como constante: *realityshow*, *talkshow*, *infoshow*.

CINE (SALAS, VÍDEO, DVD)

En lo que se refiere a la pantalla grande, sin distinción de soporte (vídeo, DVD, salas de cine), la tipología cinematográfica nos ha sorprendido por su extensión, especialmente la señalada por los estudiantes de Bachillerato.

En algún caso ha sido tan extensa que tuve que efectuar agrupaciones bajo un mismo subgénero. Así, bajo el epígrafe de acción se han incluido, además de la acción en general, películas de aventuras, bélicas y policíacas. De lo contrario la clasificación hubiera sido demasiado extensa. Lo que significa que poseen una capacidad de discriminación estimable.

TABLA 2
Tipología cinematográfica preferida según género

Chicos	Chicas
Acción	Suspense, terror
Suspense, terror	Románticas
Humor	Comedias
Comedias	Humor
Fantásticas	Realistas

Fuente: Elaboración propia

Como puede observarse en la Tabla 2, los filmes de acción y suspense son los favoritos de los chicos, y los de suspense y temas románticos, de las chicas. El suspense (los adolescentes se refieren a él como “películas de miedo” o “películas de susto” indistintamente) demuestra su importancia sin distinción de género ni edad. Podríamos decir que este tipo de contenidos cinematográficos conforman la preferencia juvenil por excelencia. Basta añadir los elementos necesarios para hacerlos atractivos y conectar con sus gustos según el género de que se trate. Si son chicos se le suman ingredientes de acción, y si son chicas, de romance. Esta es una constante siempre presente en sus comentarios y que se puede afirmar constituye la piedra angular del gusto juvenil.

El magnetismo que poseen las películas de terror en ellos tiene mucho de psicológico. Por la carga emocional que ponen en juego, hacen emerger, de manera proyectiva, problemas e inquietudes propios de esta etapa vital. Como pusieron de manifiesto los alemanes Aufenanger (1990) y Charlton y Bachmair (1990) estos temas permiten que sus dificultades y contradicciones internas encuentren un cauce de expresión y resolución, de ahí su valor en la construcción de la identidad adolescente. En una discusión de grupo, una chica de 17 años afirmaba que “es emocionante, ese sufrimiento es como si lo vivieras, como se te pasara a ti, pero sin que te ocurra”. Esa representación de la angustia hace que sirva de alivio y canalización de temores interiores. En cierta medida, se trata de una catarsis mediante la realización simbólica. Para algunos chicos, la sangre puede ser un ingrediente añadido, pero no necesario. Para las chicas, en cambio, este aspecto es irrelevante. Un buena

película debe emocionar pero sin ser muy irreal. “Debe ser algo que pueda pasarte a ti” (chica, 16 años). Si es muy irreal no les gusta. Emociona más cuánto más cercanía a su realidad.

Como cabía esperar, en la jungla de títulos nombrados por ambos géneros destacan los procedentes del cine americano. Películas como “El señor de los anillos”, “La guerra de las galaxias”, “Minority report”, “Los otros”, “Harry Potter” o “La señal” han sido nombradas reiteradamente. Sin embargo, son títulos en un mar de nombres que se deben relativizar al momento de la pesquisa. Si la misma se hubiera realizado unos meses antes, serían otros; y lo mismo hubiera sucedido de haberlo hecho meses atrás. La rapidez con se degluten y olvidan es aún mayor que en los espacios televisivos, dado que éstos poseen una duración mayor. En el cine, las películas son consumidas con fruición y, salvo nombres aislados que emergen de sus recuerdos, se olvidan fácilmente. Un adolescente que una vez por semana va al cine, lo que vio la semana anterior ya ha dejado de interesarle. Incluso si se hace una encuesta al día siguiente de una película que les ha gustado en la televisión, ésta será citada entre las favoritas.

¿Qué ocurre con el cine español? Ante todo hay que señalar que sus opiniones sobre él están llenas de tópicos. De las discusiones de grupo con distintos niveles educativos extraje unas conclusiones nada optimistas. Varios grupos manifestaron no haber visto película española alguna, y, sin embargo, rápidamente se apresuraban a afirmar que era malo y que cuando van al cine no le prestan atención. En algún caso el desinterés llegaba al punto ser incapaces de nombrar una sola película; ya entrados en la discusión alguno recordará títulos como “Los otros” o “Torrente”. De la nominada a los Oscars en 2003, “Los lunes al sol” tan sólo una chica había oído hablar de ella. En algunos casos se mostraban rotundos en sus descalificaciones: “son para gente de 40 años”. En los grupos de mayor edad ciertamente demostraron tener más conocimiento, pero sin interés por acudir a verlas en las salas de cine. “Cuando vamos al cine, no vamos a ir a ver una película española”, comenta un chico de 17 años. “Eso no se lo traga nadie, con lo malas que son” (compañero de 16 años). Cuando acuden a las salas de cine buscan títulos ya conocidos y que sean para ellos una garantía. Los argumentos recogidos son muchos y muy variados. Los hay que se refieren a aspectos técnicos, pues consideran que son de baja calidad en comparación con las americanas; otras argumentaciones giraban alrededor de los temas abordados, considerados como muy de adultos; y otros, en fin, reproducían la idea de que se trata de un cine asociado al que veían sus padres en los años 60 y 70 y que algunas cadenas reemiten para su desesperación. En esas discusiones surgieron algunas

excepciones, casi siempre de parte de alguna chica, que manifestaban haber visto “El otro lado de la cama” y “Lucía y el sexo” y las defendía ante sus compañeras. Pero, desafortunadamente, son una minoría. Por supuesto, de cine europeo no conocen nada. En resumen, lamentablemente, nuestro cine apenas cuenta entre sus preferencias. Salvo productos de humor, como las películas de “Torrente” o “Las aventuras de Mortadelo y Filemón”, y alguna de suspense reconocida como “Los otros”.

VIDEOJUEGOS

El tiempo de ocio de gran parte de las actuales generaciones juveniles está relacionado con los juegos electrónicos. Pese a tratarse de una actividad más masculina que femenina, cada vez son más las chicas que se incorporan a esta forma de entretenimiento. Por ello hemos querido conocer cuáles son los juegos preferidos por ambos géneros. De la encuesta efectuada a los centenares de adolescentes malagueños se han obtenido unos resultados que demuestran, como puede apreciarse en la Tabla 3, una cierta polarización temática en cuanto a preferencias. Para los chicos dos temas son recurrentes, los deportivos y los de estrategia. Éstos últimos incluyen las subcategorías juegos de rol y los llamados simuladores de sistemas. Y para las chicas, los de plataformas y también los simuladores de sistemas.

TABLA 3
Juegos electrónicos por género

Chicos	Chicas
Final Fantasy IX	Los Sims
ISS Pro Evolution 2	Tomb Raider
Age of Empires II	Warcraft III
Collin McRae	Harry Potter
GTA 3	Crash Bandicoot

Fuente: Elaboración propia

Los juegos de estrategia se caracterizan por poseer cierta complejidad en su desarrollo. Se trata de juegos de ordenador³ que ponen en escena una combinación de personajes cuyas identidades son desarrolladas por los intervinientes en el mismo con vistas al logro de unos objetivos, en los que la

3. Aunque últimamente han aparecido algunos en PS2, la mayoría requieren de grandes recursos de memoria y hardware por lo que son usualmente jugados en el ordenador.

destreza y la táctica son esenciales en todo el proceso del juego. Requieren altas dosis de capacidad lógica y reflexiva, dado que las opciones de desarrollo son diversas y las soluciones múltiples. Dentro de ellos, los de rol poseen un atractivo para los adolescentes por el ambiente sórdido, aventurero, y a menudo medieval, en el que se desenvuelven. No es ajeno a ello que los juegos de mesa de rol se encuentren entre los entretenimientos preferidos por bastantes jóvenes, sin duda a la sombra del influjo ejercido por “El señor de los anillos”, libro, juego y videojuego⁴. Resulta interesante destacar que sean los juegos de estrategia, ya sean de rol, aventura o simulación, los preferidos por muchos chicos, puesto que son valorados por los especialistas entre los más indicados para el aprendizaje de valores y destrezas cognitivas (V. entre otros, Estallo, 1995; Calvo, 1998; Ortiz, 1999; Gros, 2000; Trémel, 2000). Y en cuanto a los simuladores de sistemas, como “Los Sims” o “Age of Empires” precisan de un control y una gestión del juego de amplias miras y capacidad organizativa. Adentrarse en “Age of Empires”, en sus diferentes versiones, supone observar la evolución de la humanidad desde una perspectiva histórica permitiendo a los jugadores entender las razones del auge y decadencia de los grandes imperios. Y lo mismo cabe decir de “Los Sims” un verdadero simulador social en la medida que reproduce en maqueta interactiva el mundo que se van a encontrar los adolescentes. No en vano es el preferido, con diferencia, por las chicas desde edades muy tempranas. Quienes critican los videojuegos deberían asomarse a este extraordinario juego cuyas posibilidades formativas son tan grandes que hay niñas que con apenas 8 o 9 años comienzan a jugar y seguirán enganchadas durante el período juvenil. Como afirma una chica de 15 años, “yo comencé con SimCity” hace varios años y me he ido enganchando a todas las versiones que han ido apareciendo después de “Los Sims”. Lamentablemente, los videojuegos no son contemplados como herramientas de aprendizaje, fruto del desconocimiento de las posibilidades que los mismos ofrecen y de los prejuicios existentes en amplios sectores de la comunidad educativa.

Entre los juegos electrónicos deportivos “ISS Pro Evolution 2” aparecía como el favorito de los chicos. Se trata de un juego de fútbol para videoconsola cuya aceptación es muy alta entre los adolescentes y jóvenes, quienes lo consideran el mejor de la especialidad. Otro de sus favoritos deportivos es “Collin McRae”, clásico juego de coches que cuenta con muchos seguidores. El placer de la conducción por todo tipo de terrenos alcanza en este juego su

4. En el momento de redactar este escrito, el videojuego “El señor de los anillos” acababa de salir y su implantación en el mercado acaba de comenzar, tanto en plataforma PC como en consola.

máxima expresión. “GTA” (“Grand Theft Auto”), aún siendo un juego de coches posee una característica que le diferencia de éstos pues mezcla conducción, acción y trasgresión de normas y leyes. En este sentido supone un contrapeso al puro placer del juego de rallies representado por “Collin McRae”. En “GTA” el jugador es el chico malo de la película, el trasgresor que huye de la policía, para lo cual tiene a su disposición toda una gama de artilugios, armas incluidas. Se trata de un videojuego violento que en algunos países ha sido prohibido y que para muchos chavales representa “una forma de dar caña al sistema” (16 años). Supone una mezcla de acción y deporte, representativo, tal vez, de la visión que tienen del mundo en que viven muchos adolescentes.

Las chicas, por su parte, además de “Los Sims”, citaron a un clásico del género de aventura para *PlayStation*, “Tomb Raider”, y a “Warcraft”, otro juego de estrategia que parece tener cierta atracción entre ellas. La saga de “Warcraft” es, junto a las de “Civilization” y “Age of Empires”, una de las más interesantes demostraciones de juegos de estrategia en tiempo real según los analistas, por lo que resulta esperanzador que los mismos hayan adquirido el relieve conseguido entre los adolescentes. A continuación las chicas mencionan dos juegos más vinculados a la infancia pero de gran popularidad, “Harry Potter” y “Crash Bandicoot”. El primero, por razones conocidas de gran difusión, aparece como contrapunto a “El señor de los anillos” desde el punto de vista del género. En general, independientemente del medio o soporte, las chicas se inclinan por “Harry Potter” frente a la saga de “El señor de los anillos”, considerada excesivamente violenta. “Crash Bandicoot” es un juego de coches de entretenimiento muy seguido por los niños y que parece agradar a las chicas adolescentes frente a otros de coches como los citados “Collin McRae” y “GTA”, más vinculados al entretenimiento de acción.

MEDIOS ESCRITOS

Por lo que respecta a los medios escritos, empezando por los diarios, en general, tanto para chicos como para chicas, son los de carácter local los más leídos. “Sur” es el primer diario por número de lectores en el colectivo juvenil malagueño en ambos géneros. En segundo lugar, para los chicos, se hallan los periódicos deportivos, con el diario “Marca” a la cabeza, el de mayor tirada nacional entre los deportivos y no deportivos. A continuación aparecía “La opinión”, otro destacado diario de Málaga⁵. De los de tirada nacional no deportivos, el primero es “El País”. Y tras él se encuentra otro importante

5. En el momento de realizarse esta investigación no había aparecido “El Correo de Málaga”.

diario deportivo, “As”, así como otros periódicos de tirada nacional como “El Mundo” y “ABC”. Las chicas, en cambio, no leen prensa deportiva, de ahí que en las tres primeras posiciones no aparezca ningún diario de este tipo. Además de los periódicos locales más leídos en Málaga, “Sur” y “La opinión”, por este orden, aparece “El País” como diario de información nacional. Se puede decir que el deporte aparece como un elemento discriminador de género en el ocio masculino de la adolescencia.

En cuanto a las revistas, el panorama no es muy diferente a la lectura de diarios. Los chicos se decantan por revistas de motor y de ocio electrónico y las chicas por publicaciones de carácter rosa, música y moda. El número de títulos citados por ambos géneros hizo necesario organizarlos atendiendo a criterios de carácter temático. De este modo, para los chicos, las revistas sobre videojuegos incluían una extensa variedad de títulos, entre los que destacaban “Hobby Consolas”, “Play Manía”, “Computer Juegos” y “Top Games”, entre otros. La más citada es la primera, “Hobby Consolas”, una publicación que supone un referente en el mundo de los videojuegos para muchos chicos. Por lo que respecta a las revistas de motor, aparece una extensa gama de publicaciones sobre coches y motos. Entre ellas se encuentran títulos como “Maxi Tuning”, citada por un amplio número de chavales, “Gran Turismo”, “Moto GP” “Sólo moto”, “Coches.net” y “Motociclismo”. Entre estos nombres, todos muy conocidos entre las publicaciones del motor, se da la novedad de citar a dos de ellos directamente vinculados con Internet, ya sea por tener su origen en la red (“Coches.net”) o por publicarse exclusivamente allí (“Moto GP”). En el caso de “Coches.net” se trata de una publicación basada en el portal del mismo nombre y que, tras años en la red, decidió adentrarse en el mundo impreso, un camino inverso al recorrido por otras publicaciones; y “Moto GP” es una revista de motos publicada únicamente en Internet por “Eurosport.es”, siendo, además, una de las más visitadas por los adolescentes. En cuanto a las publicaciones sobre informática, se demuestra el interés que los adolescentes sienten por los ordenadores. Prueba de ello es el amplio catálogo de revistas que afirman leer en la medida de sus posibilidades económicas. Se trata de títulos como “PC Actual”, “PC Manía”, “Computer hoy” o “PC World”, entre otros. Algunas de estas revistas son leídas directamente en la red y otras son adquiridas a medias con otros compañeros, lo que da fe del alto grado de interés hacia estos temas.

Las preferencias de las chicas se dirigen hacia revistas del corazón, seguidas de música, moda y temas juveniles. Su temática es muy diferente a la de los chicos, lo que resulta significativo: dos mundos que a esta edad empiezan a circular por caminos diferentes. Entre las revistas del corazón, la más

citada es “Vale”, una publicación de precio asequible a los bolsillos de las adolescentes y, a continuación, aparecen títulos tan conocidos como “Hola”, “Qué me dices” (QMD), “Lecturas”, “Pronto” y “Diez minutos”. La prensa rosa al completo. En música, dos revistas son las favoritas para las chicas adolescentes, “Super pop”, la más citada, y “OT” (“Operación Triunfo”). Ésta última surgida al calor del éxito del popular programa televisivo del mismo nombre. De moda y problemática juvenil son revistas como “Ragazza” y “You”. Muchas chicas afirman leer estas publicaciones e incluso comprarlas. Consideran que no se trata únicamente de moda sino que trata de “problemas que interesan a los jóvenes” (chica, 17 años).

TABLA 4
Lecturas preferidas por género

	Chicos	Chicas
Periódicos	Sur Marca La opinión	Sur La opinión El país
Revistas	De videojuegos De motor De informática	Revistas del corazón De música De moda y jóvenes
Libros	Acción, aventura Intriga, miedo Ciencia-ficción	Intriga, miedo Románticas Realistas

Fuente: Elaboración propia

Por lo que respecta a la lectura de libros, no es un secreto que está en crisis entre los adolescentes (Pindado, 2004). No obstante, hay algunos que leen y, en conjunto, las chicas lo hacen más que los chicos. Es *vox populi* entre los profesores que la lectura la acogen mejor las alumnas que los alumnos. Y lo hacen con cierta diversidad temática, siempre que las relaciones personales y la problemática juvenil sea significativa. Estos elementos, unidos a cuestiones de suspense e intriga, verdadera semántica de los gustos juveniles, independientemente del género, garantizan el éxito de productos tanto audiovisuales como impresos. En definitiva, a las chicas les atraen los temas de suspense e intriga aderezados con motivos donde las relaciones personales y afectivas se hallen presentes. Y por supuesto con toques realistas.

Los temas del agrado de los chicos vienen dados, generalmente, por la acción y la aventura. Ocasionalmente se ha observado que hay chicos que se

enganchan a la lectura a partir de algún título cuya historia les ha interesado, descubriéndoles el placer de ella⁶. Otras veces se han interesado por la historia escrita a raíz de una película, como ha ocurrido con “El señor de los anillos”. Los temas que gustan a los chicos se relacionan, de una parte, con la acción y la aventura y, de otra, en coincidencia con sus compañeras, con cuestiones de intriga y suspense. Ambos configuran los ingredientes que deben hallarse presente tanto en la literatura juvenil como en la pantalla, en los medios escritos como en los audiovisuales (Pindado, 2004). Y tras ellos, les atrae la ciencia-ficción. Estos temas si se hallan envueltos en una atmósfera medieval, sórdida y con alguna aventura iniciática, alcanzarán el atractivo necesario para atrapar el interés de los adolescentes no sólo en el ámbito audiovisual sino en el escrito.

EL HILO COMÚN: UNIDAD TEMÁTICA DE CONTENIDOS MÁS ALLÁ DEL SOPORTE

El panorama expuesto en el repaso de los gustos adolescentes me permite efectuar algunas reflexiones interesantes que quisiera exponer brevemente:

- I. Los gustos juveniles poseen perfiles muy definidos en cuanto a su tipología. Más allá de que su soporte sea audiovisual o escrito hay entre ellos una continuidad evidente. Las chicas leen revistas del corazón y las ven en la televisión bajo el epígrafe de programas rosa. Lo mismo sucede con temas de música, moda o problemática juvenil: traspasan las fronteras mediáticas. En el caso de la lectura de libros, las relaciones personales han de estar presentes. Sus compañeros masculinos ven películas de aventura y leen libros de estos temas; siguen el deporte en la televisión y leen sobre él en los medios escritos; tienen en el ocio electrónico su mayor entretenimiento y consumen productos impresos sobre él. En suma, dos géneros cuyas prácticas en el consumo de medios apuntan, en muchos aspectos, a socializaciones diferentes.
- II. Esta continuidad en los gustos puede observarse en los contenidos que los adolescentes prefieren en distintos medios, un aspecto ya señalado por Garitaonandia, Juaristi y Oleaga (2001). En el ámbito audiovisual, independientemente de su soporte, a ambos géneros les atraen los contenidos de terror y suspense. Es, sin duda, el tema que suscita un mayor interés entre los adolescentes. Los chicos añaden ingredientes relacionados con la

6. Uno de esos títulos es un pequeño libro de aventuras e iniciación a la vida: “El caballero de la armadura oxidada” (Ed. Obelisco).

acción y la aventura y las chicas con componentes románticos. Se podría establecer como rasgo masculino un producto audiovisual que les haga sentir miedo aderezado con acción; y en lo femenino, ese terror y misterio debería incorporar aspectos referidos a las relaciones personales afectivas. Por supuesto, en ambos casos deben terminar bien, a ser posible con final feliz. Lo mismo cabe afirmar respecto a la lectura de libros. También en este caso, los adolescentes masculinos prefieren argumentos de acción y aventura seguidos de intriga y terror; y sus compañeras, comparten el suspense con aspectos románticos. Los mismos temas en soportes diferentes. Independientemente del medio en que se presenten, sea audiovisual o escrito, en videojuego o cómic, hay áreas temáticas masculinas y femeninas.

Un elemento que unifica gustos en los adolescentes es el humor. De hecho las películas españolas que han alcanzado cierto éxito entre ellos, independientemente del género, se relacionan con este tema. Y vinculado a programas como los *talk shows* y las series juveniles, mejor. De ahí el éxito de espacios como “Crónicas Marcianas”. Y en cuanto a las series, su gran aceptación guarda una estrecha relación con una combinación de actores jóvenes, entornos cuasiescolares y conflictos domésticos. Hoy son un éxito “Un paso adelante” o “Los Serrano”, como ayer lo fueron “Compañeros” o “Médico de familia”.

III. La tesis o corolario que se puede extraer de lo señalado hasta aquí es la existencia de una unidad temática en los contenidos mediáticos más allá de cualquier soporte, lo que configura una especie de Zona Cognitiva de Significados Adolescentes (ZCSA) que integra cuantos temas, contenidos o elementos sean susceptibles de formar parte de los gustos juveniles. Se trata de un área que actúa a modo de un diafragma que se abre o se cierra en función de su cercanía o lejanía con ella. En la medida en que un producto, por su temática y su presentación, penetra en esa zona, atraparà a los adolescentes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ATKIN, David. J. *et al.*, (1991): “The Home Ecology of Children’s Television Viewing: Mediation Parental and the New Video Environment”, *Journal of Communication*, nº 41 (3), 1991, pp. 40-52
- AUSTIN, Erica W. (1993): “Exploring the Effects of Activa Parental Mediación of Television Content”, *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, nº 37, 1993, pp. 147-158
- AUFENANGER, Stefan (1990): “Hermeneutic case reconstruction in media research”, en CHARLTON, Michael y BACHMAIR Ben (eds): *Media Communication*

in *Everyday Life. Interpretative Studies on Children's and Young People's Media Actions*, Munich, K.G.Saur

BEENTJES, Johannes W., KOOLSTRA, Cess M., MARSEILLE, Nies. y VAN DER VOORT, Tom (2001): "Children's Use of Different Media: For How Long and Why?", en S. LIVINGSTONE y M. BOVILL, *Children and their Changing Media Environment*, Londres, Lawrence Erlbaum Associates

CALVO, Ana M. (1998): "Videojuegos: del juego al medio didáctico", *Comunicación y Pedagogía*, nº 152, 1998, pp. 63-69.

CHARLTON, Michael y BACHMAIR, Ben (1990) (eds): *Media Communication in Everyday Life. Interpretative Studies on Children's and Young People's Media Actions*, Munich, K.G. Saur

ESTALLO, Juan A. (1995): *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona, Planeta

FOUASSIER, Valérie (1997): "La telenovela para adolescentes y su mediatización", en VERÓN, Eliseo y ESCUDERO, Lucrecia (eds.): *Telenovela, ficción popular y mutaciones culturales*, Barcelona, Gedisa

GARITAONANDIA, Carmelo., JUARISTI, Patxi. y OLEAGA, Jose A. (2001): "Media Genres and Content Preferences", en LIVINGSTONE, Sonia y BOVILL (eds): *Children and their Changing Media Environment*, Londres, Lawrence Erlbaum Associates

GROS, Begoña (2000): "La dimensión socioeducativa de los videojuegos", *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa* nº 12. Disponible en Internet <http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/Revelec12/gros.html>

ORTIZ, Joan (1999): "Juegos de rol e identidades inventadas", *Cuadernos de Pedagogía*, nº 285, 1999, pp. 61-65

PINDADO, Julián (1996): "Adolescentes y televisión: la pantalla amiga", *Comunicar*, nº 6, 1996, pp. 22-28

PINDADO, Julián (1998): "No hay texto sin contexto: a propósito de las relaciones familia-TV", *Comunicar*, nº 10, 1998, pp. 61-67

PINDADO, Julián. (2003): *El papel de los medios de comunicación en la socialización de los adolescentes de Málaga*, Tesis Doctoral, Universidad de Málaga

PINDADO, Julián (2004): "El desencuentro entre los adolescentes y la lectura", *Comunicar*, nº 23, 2004, pp. 167-172

TREMEL, Laurent. (2000) : « Les 'bons' jeux vidéo présentent-ils un aspect pédagogique? » *Le Monde de l'éducation*, octubre 2000, nº 47.