

Lecturas RECOMENDADAS

Observatorio Nacional de Tecnología
y Sociedad

4 febrero 2022

Evolución de la cohesión social y consecuencias de la COVID-19 en España

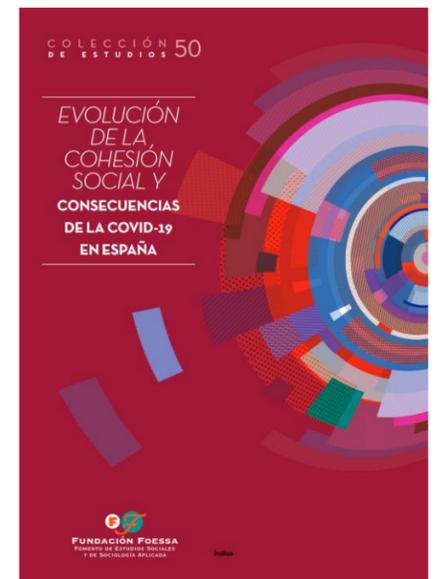
Brecha digital: reproducción virtual de las desigualdades sociales

Fundación FOESSA

Fecha publicación diciembre 2021 / 98 págs

El estudio presenta las siguientes conclusiones:

- La pandemia ha acarreado serias dificultades para más de 800.000 familias (4,5% de los hogares) que han perdido oportunidades de mejorar su situación debido a cuestiones digitales/ falta de conexión, de dispositivos informáticos o de habilidades digitales.
- Casi la mitad de los hogares en exclusión social sufren desconexión digital, lo que significa **que 1,8 millones de hogares viven la brecha digital de manera cotidiana**, algo que afecta especialmente a personas que viven solas y a los hogares conformados solo por personas mayores de 65.
- A menor grado de integración digital más probabilidad hay de que la persona se pierda algún tipo de oportunidad laboral, social o formativa. Además, **como muchas de las ayudas sociales se tramitan digitalmente, no tener acceso a estas herramientas puede privarte de recibirlas.**
- **Solo un 64,3% de las personas de más de 65 años utilizan internet al menos una vez a la semana.** Ese porcentaje es de 99,8% en los menores de 24 años. Esta brecha digital puede generar notables exclusiones en parte de la sociedad.
- Las desigualdades también se aplican en el ámbito territorial. En aquellas localidades de menos de 5.000 habitantes solo un 67% de los hogares tiene habilidades digitales mientras que en las de más de 100.000 habitantes el porcentaje asciende al 72%.



Informe

El informe analiza el estado de las desigualdades y la situación social de España tras la pandemia. Con el COVID-19, se ha destapado un nuevo factor de exclusión social: la desconexión digital, el nuevo analfabetismo del siglo XXI. Por ello, el estudio incluye un análisis de la brecha digital y analiza como las desigualdades sociales se pueden reproducir y ampliar en el ámbito virtual.



Global opinions and expectations about artificial intelligence

Ipsos

Fecha publicación enero 2022 / 16 págs

El estudio presenta las siguientes conclusiones:

- La inteligencia artificial puede que sea uno de los fenómenos más disruptivos en los próximos años, lo cual no se valora igual en todos los Estados. Países como China o Arabia Saudí son muy optimistas con las posibles ventajas de esta nueva tecnología. **Más de tres cuartas partes de la población cree que traerá más ventajas que inconvenientes.** En España por el contrario, ese porcentaje desciende al 53%, solo un punto por encima de la media mundial.
- La confianza en las compañías que emplean IA parece depender también del grado de conocimiento sobre el tema. Los países que más confían en estas nuevas tecnologías como China, Arabia Saudí o la India son también los que me saben de ellas.
- **Un 35% de la población percibe que la educación va a ser el campo más afectado por la irrupción de la inteligencia artificial.** Otros ámbitos en los que la gente cree que la IA tendrá gran presencia son el de la seguridad (33%) y el empleo (32%).



Informe

El informe presenta los resultados de una encuesta realizada por Ipsos en la que se entrevistó a un total de 19.504 adultos de 28 países. El estudio analiza la relación entre el nivel de desarrollo económico y social de los países y la percepción de la ciudadanía sobre la inteligencia artificial.



Realidad virtual y realidad aumentada

El metaverso como nueva oportunidad para los negocios

EAE Business School

Fecha publicación enero 2022 / 43 págs

El estudio presenta las siguientes conclusiones:

- La realidad extendida es un término emergente para todas las tecnologías inmersivas, incluida la realidad virtual (VR), la realidad aumentada (RA) y la realidad mixta, más las que aún no se han creado.
- Los pronósticos proyectan un **crecimiento masivo en las ventas de auriculares RA y VR en los próximos años, y se espera que ambas tecnologías combinadas vendan más de 26 millones de unidades por año para 2023**, constituyéndose como una fuente de negocio a nivel mundial.
- **Se prevé que para 2030 se generarán más de 23 millones de puestos de trabajo** con las tecnologías de realidad virtual y realidad aumentada.
- El metaverso, es considerado como la próxima iteración de Internet, es donde los mundos físico y digital se unen.
- Ante la reciente salida de Meta, ya se pueden apreciar las primeras diferencias sociodemográficas en su recibimiento. Los hombres parecen estar más interesados que las mujeres (39% frente a 32%). Y la población entre 35 y 44 años es a la que más curiosidad le suscita.



Informe

El pasado octubre Facebook cambió su nombre a Meta, para, entre otras cosas, apostar como compañía por la realidad virtual. Aunque estas tecnologías datan de los 80, parece que la irrupción de Meta ha sido un punto de inflexión en su desarrollo. En el siguiente informe se analiza su posible impacto económico y laboral, los retos sociales a los que se enfrenta y su implantación en Europa.



[@ONTSI](#)
www.ontsi.es

[Suscripción a las Novedades](#)