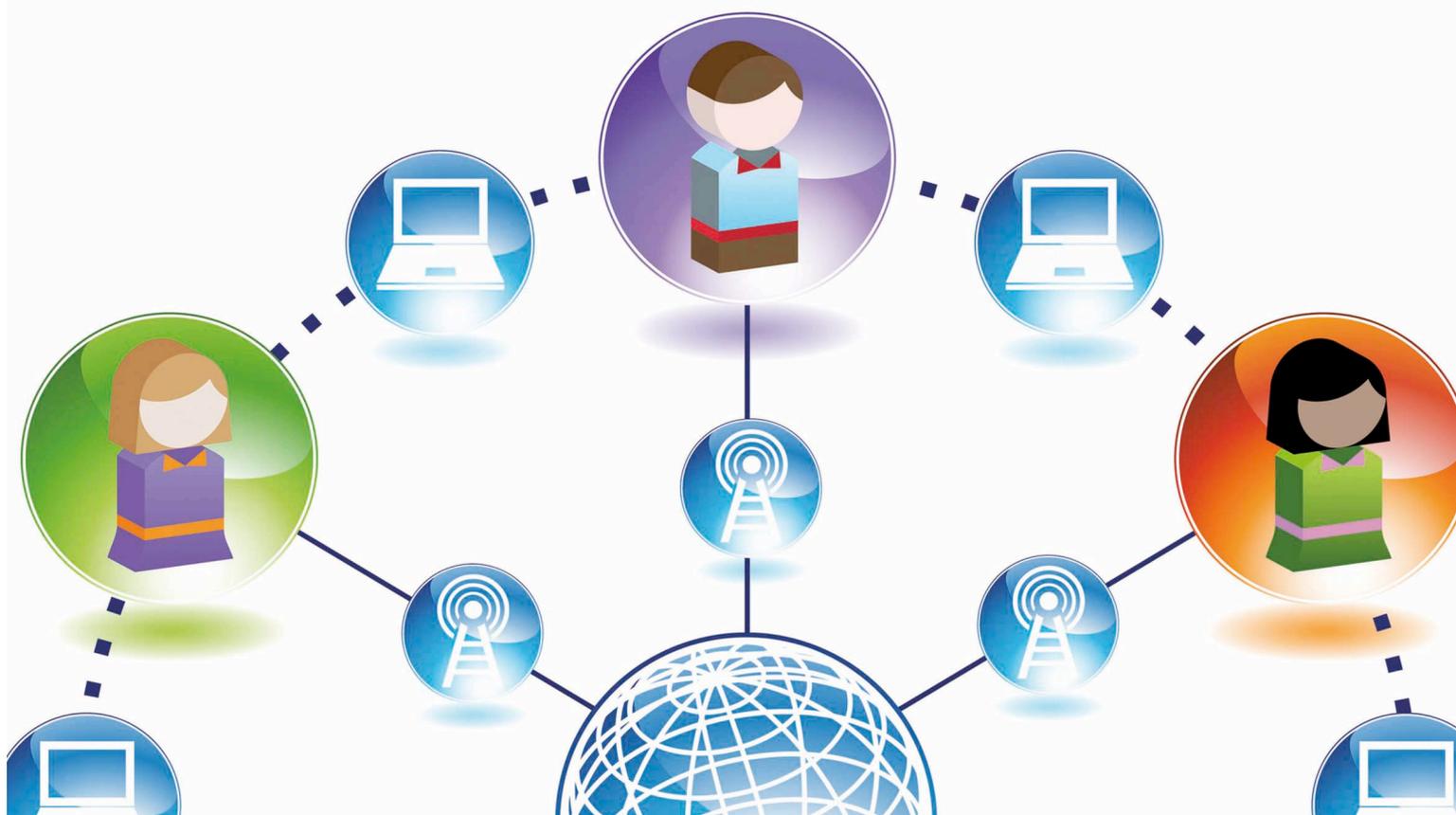




Foro
generaciones
interactivas

Educar hijos Interactivos Perú

Fernando García Fernández
Xavier Bringué Sala



**A Ana Patricia y Roser.
Por su fascinante
capacidad en la gestión de la
incertidumbre familiar. Por todo
lo que nos han dado. Y porque lo
mejor aún está por venir.**

EDUCAR HIJ@S INTERACTIV@S

Educación hij@s interactiv@s
Una reflexión práctica sobre las pantallas
Perú

Fernando García Fernández
Xavier Bringué Sala



©Del texto, Fernando García Fernández y Xavier Bringué Sala (2010)

©De esta edición, Foro Generaciones Interactivas (2010)

Gran Vía 28, planta 12

28013 Madrid

Diseño portada: Diana González González

ISBN: 84-8081-064-5

Bajo licencia Creative Common: Reconocimiento-No comercial sin obras derivadas

<<Usted es libre de copiar, distribuir y ejecutar públicamente la obra bajo las siguientes restricciones: Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciente, no puede utilizar esta obra para fines comerciales y no se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.>>

Índice

Índice

1. LA GENERACIÓN INTERACTIVA.....	11
<i>Niños y jóvenes en un nuevo escenario de comunicación.....</i>	<i>11</i>
<i>Velocidad</i>	<i>13</i>
<i>Procesamiento en paralelo.....</i>	<i>13</i>
<i>El texto ilustra la imagen.....</i>	<i>14</i>
<i>Acceso no lineal a la información.....</i>	<i>14</i>
<i>Acción constante</i>	<i>15</i>
<i>Recompensa inmediata</i>	<i>15</i>
<i>Conectividad.....</i>	<i>15</i>
<i>Importancia de la fantasía.....</i>	<i>16</i>
<i>En definitiva, diferentes</i>	<i>17</i>
2. INTERNET: LA PANTALLA QUE TODO LO ENVUELVE.	19
2.1. UN MEDIO EXITOSO ENTRE EL PÚBLICO JOVEN.	19
<i>Una visión integral sobre el uso de pantallas</i>	<i>20</i>
<i>Un público con acceso a Internet.....</i>	<i>20</i>
<i>Pantallas de relación social</i>	<i>22</i>
<i>Un público innovador</i>	<i>23</i>
<i>Riesgos y oportunidades: ¿son conscientes?</i>	<i>23</i>
<i>Algunas conclusiones.</i>	<i>24</i>
2.2. HACIA UNA VISIÓN EDUCATIVA	24
<i>Semáforos y pasos de cebra</i>	<i>25</i>
<i>Navegantes con criterio.....</i>	<i>26</i>
<i>Lo ilegal y lo nocivo</i>	<i>28</i>
<i>Una ayuda tecnológica</i>	<i>29</i>
2.3. INTERNET Y EDUCACIÓN FAMILIAR. ALGUNOS PRINCIPIOS.	31
<i>Espacio y tiempo compartido.</i>	<i>31</i>
<i>Lo importante: las metas.</i>	<i>32</i>
<i>La familia interactiva.</i>	<i>33</i>
<i>Los únicos hijos.</i>	<i>34</i>
<i>El primer modelo.....</i>	<i>35</i>
<i>Puntos cardinales para un buen navegante.....</i>	<i>36</i>
2.4. CONCLUSIONES	37
3. EL CHAT: LA PANTALLA COMO MEDIO DE RELACIÓN.....	41
3.1. EL CHAT: NUEVO MEDIO DE COMUNICACIÓN	41
3.2. LA COMUNICACIÓN MEDIANTE EL CHAT	42
3.3. USO DEL CHAT POR LOS MENORES DE EDAD	43
3.4. LOS RIESGOS DEL CHAT	44
<i>Contactos con pederastas.....</i>	<i>44</i>
<i>Adicción</i>	<i>47</i>
<i>La seducción del anonimato.....</i>	<i>49</i>
<i>Del anonimato al "pseudonimato".....</i>	<i>51</i>
<i>Pornografía y Cibersexo</i>	<i>52</i>
<i>El Gran Hermano y otras cuestiones</i>	<i>54</i>
<i>Ausencia de mediación educativa de los padres.....</i>	<i>55</i>
3.5. ¿EL MESSENGER ES UN CHAT?	56
3.6. CONCLUSIONES	58

4. LOS VIDEOJUEGOS: LA PANTALLA OCULTA.	59
4.1. BREVE HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS	59
4.2. TIPOS DE VIDEOJUEGOS	60
<i>Juegos de Arcade</i>	61
<i>Juegos de simulación</i>	61
<i>Juegos de estrategia</i>	62
<i>Juegos de mesa</i>	63
4.3. ALGUNOS DATOS DE INTERÉS	63
<i>Datos socioeconómicos</i>	63
<i>Radiografía de los jugadores menores de edad</i>	64
4.4. VIDEOJUEGOS: EL LADO HUMANO	65
<i>Luces y sombras</i>	65
<i>Videojuegos: las razones del éxito</i>	66
<i>Videojuegos, educación y desarrollo intelectual</i>	68
<i>¿Aislamiento o sociabilidad?</i>	69
<i>Videojuegos y violencia</i>	70
<i>Videojuegos y adicción</i>	72
<i>Videojuegos y sexismo</i>	75
4.5. JUEGOS PARA MAYORES QUE SE VENDEN A MENORES	76
4.6. SIMULADORES SOCIALES: CUANDO EL CÓDIGO PEGÍ SE QUEDA CORTO.....	76
4.7. LAS CONSOLAS DE SÉPTIMA GENERACIÓN: OTRA FORMA DE JUGAR.....	78
4.8. LOS JUEGOS EN RED	79
4.9. CONCLUSIONES	81
5. EL TELÉFONO CELULAR: LA PANTALLA PERMITIDA.	85
5.1. LOS PADRES, PRIMEROS INTERESADOS	85
5.2. LOS NIÑOS, ¿NECESITAN UN TELÉFONO CELULAR?	86
5.3. CELULARES Y SALUD	87
5.4. DEPENDENCIA Y ADICCIÓN	87
5.5. ACCESO A CONTENIDOS NOCIVOS	89
5.6. INCITACIÓN AL CONSUMO DESMEDIDO	89
5.7. CONTACTOS CON INDESEABLES.....	91
5.8. <i>BULLYNG</i> ELECTRÓNICO.....	91
5.9. ALGÚN INCONVENIENTE MÁS	92
5.10. UN ESTUDIO MUY REVELADOR	93
5.11. EL FUTURO QUE VIENE	94
5.12. CONCLUSIONES	94
6. DIRECCIONES DE INTERÉS EN INTERNET	97
BIBLIOGRAFÍA.....	101
SOBRE LOS AUTORES.....	103

1. La Generación Interactiva

Niños y jóvenes en un nuevo escenario de comunicación

Si el siglo XV fue testigo de la revolucionaria aparición de la imprenta, el XXI lo es de la espectacular proliferación de “pantallas”. Ahora bien, si la letra impresa tardó varios siglos en popularizarse, los bits lo han inundado todo sin apenas darnos tiempo para pensar en lo que nos está pasando: la tecnología avanza más rápido que nuestra capacidad para asimilarla. Basta con fijarse en algunos datos para entender la magnitud de lo que algunos llaman la “revolución digital”: el número de internautas en el mundo supera ya los mil millones; los servicios de juego en red cuentan con casi 700 millones de usuarios; el portal de vídeos en Internet *YouTube* sirve cada día más de 100 millones de películas; más de un tercio de los habitantes cuenta ya con celular y ya se han vendido más de 37 millones de videoconsolas Nintendo Wii en todo el mundo...Y, en el centro de este huracán tecnológico, aparecen niños y jóvenes como el público que más rápidamente se ha adaptado al nuevo escenario de la comunicación.

Diversos estudios permiten conocer, con profundidad y rigor, el impacto y la penetración en nuestro país de pantallas como Internet, teléfonos celulares, videojuegos, etc. Así, en los hogares peruanos cada vez es más común tener un computador conectado a Internet. Lo normal es que haya teléfonos celulares y algún dispositivo para jugar con videojuegos. Cámaras de fotografía digitales, reproductores de música en los más variados formatos. Todo ello mientras se mantiene la presencia de la más antigua de las pantallas, la del televisor, no en vano, se cuentan entre uno y dos por hogar.

Partiendo de estos datos globales sobre uso de las pantallas entre niños y jóvenes se descubren varias realidades. Por un lado, la evidente prominencia de estos medios entre un público tan particular, por otro la inexorable aparición de nuevas cuestiones –tanto

comunicativas como educativas- no explicables desde la tradición científica aplicada al ámbito televisivo.

Tal como afirma Bofarull¹, la *Bedroom Culture* es un fenómeno indiscutible en la vida de muchos adolescentes. La habitación constituye su espacio vital, íntimo y propio. No es un fenómeno novedoso, pero la presencia y disponibilidad de pantallas permiten ahora construir ese espacio de una forma distinta: un lugar de aislamiento para conectar con el mundo de iguales, para jugar en red, para navegar por Internet, etc. En este sentido, uno de cada diez menores de edad reconoce tener un computador en su propia habitación. A esto hay que añadir que aunque el celular no sea utilizado únicamente en la habitación, sus características crean un espacio único, individual e íntimo entre la pantalla y el usuario. En este sentido, tres de cada cuatro menores mantiene el celular operativo mientras estudia o hace la tarea en su habitación o cuarto de estudio, lo que le permite estar conectado con sus compañeros y amigos, y asimismo tres de cada cuatro, reciben mensajes o llamadas cuando están en la cama. La pequeña pantalla también tiene una presencia importante en las habitaciones de niños y adolescentes; cuatro de cada diez niños pueden ver la televisión fuera del salón de su casa, porque el televisor se encuentra en su habitación.

Lo que ya parece evidente es que todo este maremoto tecnológico debe tener alguna influencia en la manera de enfrentarse al mundo, debe representar algún cambio sustancial en la sociedad. Y eso que durante algún tiempo los educadores hemos errado el disparo al no situar correctamente el punto de mira: nos hemos fijado excesivamente en la pantalla, en la propia tecnología, sin percatarnos de que lo realmente importante estaba al otro lado de ella, en el ser humano que la usaba. En palabras de *Burbules y Callister* (2001), “los cambios introducidos en la tecnología siempre van acompañados de una multitud de otros cambios en los procesos sociales y pautas de actitud; y tal vez sean estos últimos, no las tecnologías mismas, los que ejercen el mayor impacto en el cambio social”.

La *tgeneration* ha dado paso a la *Generación Interactiva*: los niños y adolescentes de hoy, de la mano de la tecnología, están modificando los modos de comunicarse, estudiar y, sobre todo, relacionarse. La fuerza de esta nueva generación puede verse reflejada en muchos de los datos que hemos mencionado, pero sobre todo, se manifiesta en cómo todos estos medios han configurado una nueva forma de entender el mundo. Quizá aún no tengamos la suficiente perspectiva histórica como para predecir en su totalidad el cambio que supone el paso de una cultura basada en la escritura a una cultura digital; sin embargo, ya podemos apreciar algunas modificaciones que deberíamos empezar a considerar en la educación. Analicemos, aunque sólo sea de manera somera, algunas de estas peculiaridades –algunas de las cuales han sido descritas por la profesora Gros basándose en las aportaciones de otros autores como Pensky, Salomón, Greenfield o Tapscott²- y sus consecuencias desde el punto de vista educativo, muchas de ellas propuestas tras la reflexión de unas cuantas decenas de profesionales de la educación³.

¹ Bofarull, I., *Ocio y tiempo libre: un reto para la familia*, EUNSA, Madrid, 2005, p.45.

² Groos, B. “Nuevos medios para nuevas formas de aprendizaje: el uso de los videojuegos en la enseñanza”. *Red Digital*, nº 3. Enero 2003.

Versión electrónica: http://reddigital.cnice.mecd.es/3/firmas_gros_ind.html

³ Docentes matriculados en el curso “TIC’s y buenas prácticas”.

http://www.unav.es/educacion/cursoverano_TIC2006/default.html

Velocidad

La *Generación Interactiva* tiene una gran facilidad para procesar información rápidamente. La cantidad que reciben y la diversidad de canales desde los que pueden adquirirla es muy superior a la observada en la anterior generación. La selección tanto de la información –normalmente en formato audiovisual- como del canal, responde a un impulso muy rápido, que no siempre ha sido pensado ni implica necesariamente una posterior reflexión. Esta manifestación del “efecto mariposeo” del que habla *Salomón* (2000) se traduce en una serie de actitudes y hechos entre los que destacaremos los siguientes:

1. Muchas veces no realizan un análisis crítico de la información recibida. También les cuesta mucho reflexionar sobre sus propias actitudes y conductas, dado que piensan que es más importante hacer que hacer bien. Esto los hace muy vulnerables y fácilmente manipulables.
2. La superior velocidad de procesamiento dificulta la reflexión. Así, ante tareas que necesitan ser resueltas siguiendo un protocolo –por ejemplo, un problema de ciencias o un comentario de texto- manifiestan una impaciencia que les lleva a equivocarse; quieren llegar a la solución demasiado rápido, saltándose los pasos intermedios que son necesarios en todo razonamiento. Al caer en continuos errores se suelen desanimar.
3. Es por tanto necesario proponerles y ayudarles a resolver actividades que lleven al análisis, a la síntesis, a desarrollar un juicio crítico, a la selección y depuración de datos. Debemos concienciarles de que no toda la información vale lo mismo, de que deben ser capaces de contrastar las distintas fuentes.

Procesamiento en paralelo

En la actualidad, niños y adolescentes tienen la atención más diversificada. Así, son capaces de realizar varias tareas de forma simultánea como, por ejemplo: escuchar música mientras leen, mantener varias conversaciones en el *Messenger* a la vez que estudian o hacen la tarea, hablar con los amigos que están presentes al mismo tiempo que envían mensajes de texto a los ausentes. Como menciona la profesora *Gros*, una estupenda prueba para verificar esta diferencia generacional es poner frente a un televisor a un adulto y a un adolescente cuando en la pantalla aparecen varias informaciones de manera simultánea: además de una tertulia o unas noticias leídas por un locutor, en la parte inferior pueden leerse los mensajes de texto que envían los televidentes, en un lateral la previsión meteorológica o las cotizaciones de la bolsa, en la parte superior algún mensaje publicitario. ¿Quién se mostrará más aturdido o desconcertado? ¿Quién será capaz de procesar mayor cantidad de información?

Ahora bien, esto también conlleva una serie de inconvenientes entre los que vamos a mencionar:

1. Si el canal de entrada se divide, la capacidad de atención que pueden prestar a cada estímulo también lo hace, por lo que necesitarán mucho más tiempo para asimilar los contenidos.
2. Las continuas interrupciones, que para ellos pueden ser un aliciente –suena el celular, me llega un mensaje, han entrado en el *Messenger*, etc.-, dispersan su atención y disminuyen su concentración.
3. A pesar de todo, muchas veces nos sorprendemos al comprobar cómo se concentran más y mejor cuando realizan varias tareas a la vez; parece como si

necesitaran saturarse de estímulos para afrontar cualquier actividad. Quizá la clave esté en utilizar varias vías de entrada simultáneas para fijar un mismo concepto.

El texto ilustra la imagen

Las anteriores generaciones han utilizado la imagen y los gráficos para acompañar e ilustrar el texto. Para la *Generación Interactiva* el texto sirve para ilustrar la imagen: sólo en el caso de que no se comprendiera ésta se acudiría a aquel. Ciertamente, como apuntaba *Greenfield* en 1996, la inteligencia visual se ha desarrollado mucho desde el nacimiento del cine y la televisión, y se ha elevado a la enésima potencia tras la aparición de las nuevas tecnologías de la información, la comunicación y el entretenimiento. De este fenómeno surge una serie de peculiaridades entre las que mencionaremos las siguientes:

1. Si desde siempre se ha dicho que una imagen vale más que mil palabras, en la actualidad es muy difícil que las palabras sirvan de algo si no van acompañadas de sus imágenes correspondientes. Por esta razón, hay que cuidar muy bien la selección de imágenes porque van a causarles un impacto mayor que todo el texto que las acompañe. Las imágenes deben sugerir sin ambigüedad lo que queremos transmitir.
2. Es necesario hacerles críticos frente a la imagen porque puede emplearse más fácilmente que el texto para la manipulación.
3. Si es la imagen lo que les atrae, ¿quedará la lectura encerrada en el baúl de los recuerdos? ¿Qué va a pasar con áreas tan importantes para la formación integral del ser humano como la literatura o la filosofía? Quizá la clave esté en apoyarse en medios audiovisuales como el cine o la televisión para fomentar la lectura. En la actualidad, los libros más leídos por los niños son los que previamente han sido éxitos cinematográficos –las series de *Crepúsculo*, *Harry Potter*, las crónicas de *Narnia* o el *Señor de los Anillos*- y nunca los niños han leído tanto como ahora. Se trata, por tanto, de encontrar sinergias entre medios audiovisuales e interactivos y medios escritos.

Acceso no lineal a la información

La *Generación Interactiva* es la primera que ha experimentado un acceso no lineal a las fuentes de aprendizaje, los niños han crecido en un medio en el que la información se organiza de una manera absolutamente distinta a la utilizada en la escritura convencional. Los libros les pueden resultar a ellos tan extraños como los hipertextos a nosotros: ¿por qué la página tres debe leerse después de haber completado la uno y la dos?, ¿por qué debo leer antes cientos de páginas si la solución al enigma está precisamente en la última?

Parece como si a los niños sólo les interesara la respuesta puntual a la pregunta que deben resolver y todo lo demás careciera de interés. Por ello les cuesta tanto la lectura pausada de un texto. Desde el punto de vista educativo esto tiene una consecuencia bastante evidente: dado que tienen tendencia a saltarse las etapas intermedias necesarias en todo aprendizaje éstos suelen ser muy segmentados. No es de extrañar que posteriormente les cueste contextualizar los nuevos conceptos.

Acción constante

No es difícil imaginar a un niño en acción continua, sin embargo la cultura digital ha hecho que podamos calificar esta actividad de frenética. Por ejemplo, enlazando con lo expuesto en el anterior apartado, los miembros de la *Generación Interactiva* raramente se leen un manual, están acostumbrados a que el propio software les enseñe cómo debe ser utilizado. Con esta mentalidad de partida, es lógico que se presenten estas peculiaridades:

1. Ante una duda, preguntan directamente a quien creen que se la puede resolver en lugar de intentar buscar la solución por sus propios medios. Se muestran inquietos hasta que sus interrogantes han sido satisfechos, incluso, se bloquean si la respuesta tarda en llegar.
2. No sólo les cuesta buscar la solución en un libro sino que dudan de que sean capaces de hacerlo. Por tanto, no debe extrañarnos que se rindan ante la dificultad que supone una lectura pausada y atenta. De aquí se deduce por qué les cuesta comprender lo que leen o reflexionar sobre ello. Algunos incluso afirman que les falta curiosidad intelectual.
3. Tienen dificultad para responder en los exámenes o ejercicios escritos: da la impresión de que no se fijan en las preguntas o no las leen hasta el final. La realidad es que se lanzan a la acción sin reflexión, sin atender a las instrucciones.
4. Son poco previsores, tienen muy poco en cuenta las posibles consecuencias de sus acciones.
5. Pero no todo van a ser desventajas, lo positivo es que es más fácil orientar la actividad que poner en marcha a una persona pasiva. Por lo que el reto que se nos presenta es el de saber encauzar correctamente esa corriente de energía.

Recompensa inmediata

Como afirmaba *Prensky* en el año 2001, quizá el principal reto educativo sea entender la gran importancia que tiene la recompensa inmediata para los miembros de la *Generación Interactiva*. Una de sus primeras consecuencias es que debemos encontrar la manera de ofrecerles recompensas significativas inmediatas en lugar de gratificaciones que se materializarán a medio o largo plazo. En este sentido:

1. Necesitan saber para qué les sirve lo que van a realizar en el mismo instante en el que se les propone que lo hagan. Enseguida piden cuenta del por qué y para qué de sus tareas y, en la medida de lo posible, hay que darles respuesta.
2. Hay que premiar o reconocer todo lo que hagan bien, pero no sólo en el sentido material sino sobre todo en el del refuerzo emocional positivo, manifestándoles nuestra alegría por lo realizado.
3. Hay que tener en cuenta que esta peculiaridad puede hacer que en el futuro tengan una débil “músculatura interior”, por lo que les resultará difícil mantener el esfuerzo ante una tarea que se prolongue en el tiempo. Por tanto, habrá que buscar la manera de irles educando en este aspecto.

Conectividad

La diferencia más evidente entre la *Generación Interactiva* y las precedentes es que los niños ahora están creciendo en un mundo conectado tanto sincrónica como asincrónicamente. Esto les ha generado, por un lado, la necesidad de estar permanentemente conectados. Por otro, una nueva manera de enfrentarse a los

problemas: cualquier persona del mundo puede resolvérselo con la única condición a priori de que esté conectada a Internet, cualquier pregunta puede encontrar respuesta en la enorme base de datos que es la Red. Y, como siempre, de este fenómeno surgen algunas consecuencias educativas:

1. Al haber tanta información al alcance de un dedo, tienden a buscar soluciones y respuestas que otros han elaborado, por lo que no se paran a pensar, elaborar, organizar y exponer las suyas propias.
2. Muchas veces exponen sus dudas o problemas de cualquier tipo en un foro o en un Chat, en el que supuestos expertos se las van a resolver. Esto acarrea dos tipos de problemas: por un lado, el posible contacto con indeseables, por otro, que las respuestas o soluciones que les den no sean todo lo buenas que deberían -por ejemplo, las “dietas milagro” que pueden acabar en anorexias nerviosas- o no encajen en el modelo educativo que los padres desean para sus hijos -por ejemplo, en todo lo relativo a la educación de la afectividad y la sexualidad-.
3. Los padres y los profesores dejan de ser el único referente educativo, la única fuente de conocimiento, lo que les puede erosionar la autoridad.
4. Los educadores estamos frente a un nuevo reto, una nueva responsabilidad: educar para el buen uso de estos medios. Esta acción educativa debe basarse fundamentalmente en tres aspectos:
 - a. Ser modelo, guía y referente en su uso. Hoy por hoy no lo somos: los niños son los que más saben y los que más usan tanto Internet como el resto de las nuevas tecnologías, ellos mismos declaran ser los expertos de la casa. Para conseguirlo, debemos abandonar cuanto antes esa falsa idea de que las tecnologías sólo tienen aspectos negativos y lanzarnos a su uso y disfrute, a ser es posible en compañía de nuestros seres queridos.
 - b. Potenciar su pensamiento crítico ante la avalancha de información que pueden recibir: enseñarles a seleccionar buenos contenidos o a detectar informaciones tendenciosas.
 - c. Mantener nuestro estatus de personas a las que deben acudir en caso de dudas. Para ello, debemos tener la humildad de aceptar que quizá no seamos los que más sepamos del mundo sobre determinado asunto, pero sí somos los que más les queremos, y, por tanto, los que más interesados estamos en ayudarles a ser felices.

Importancia de la fantasía

Hace ya más de una década, en 1998, *Tapscott* afirmaba que la fantasía era un elemento primordial para los adolescentes. Para ello se basaba en una revisión de los juegos de computador, las películas o las novelas de más éxito entre este público. En la actualidad no sólo se han confirmado las expectativas, sino que se puede reconocer sin temor a equivocarnos que un toque de fantasía es fundamental para conectar con los miembros de la *Generación Interactiva*. Basta con observar las cartas con las que juegan, lo que les gustan los juegos de Rol basados en personajes fantásticos y mundos imaginarios, la lista de libros más vendidos y –suponemos- más leídos o el imparable éxito de los mundos virtuales que nacen en cualquier esquina del ciberespacio.

El principal riesgo de esta preferencia por lo fantástico es que acaben confundiendo realidad con virtualidad, que se sientan más felices en sus “universos inventados” y no quieran salir de ellos. Algo que ya describió la sicóloga *Serry Turkle* en 1995 en su obra “vivir en la pantalla”. En ella pone en boca de un estudiante llamado *Doug*, asiduo

usuario de los *MUD* –sociedades virtuales en las que participan muchísimas personas que adoptan los más variados roles-, unas palabras suficientemente reveladoras: “Puedo dividir mi mente. Cada vez se me da mejor. Puedo verme a mí mismo como dos, tres o más personas. Cuando voy de ventana en ventana, activo primero una parte de mi mente y luego otra. La vida real no es más que una ventana más, y no necesariamente la mejor que tengo”.

En definitiva, diferentes

Hemos dado un repaso somero pero suficiente a las principales características de esta joven generación que la hacen diferente de la anterior. La avanzadilla de esta *Generación Interactiva* empieza a pasearse por las aulas universitarias y en ese ámbito también están empezando a ser conscientes de las peculiaridades de las nuevas hornadas de alumnos y alumnas. Alfonso Nieto, ex rector de la Universidad de Navarra, opina que “los jóvenes acceden a la universidad con una preparación que difiere bastante con aquellos que accedían hace diez años, en ese sentido, hoy ingresan con conocimientos superiores en cuanto al uso de técnicas o de herramientas que permitan una mejor comprensión de lo que es la comunicación en el mundo”. Se está refiriendo a que dominan la informática y los idiomas bastante más y mejor que los anteriores alumnos, lo que les facilita enormemente las posibilidades de comunicarse con cualquier habitante del mundo. Sin embargo, también afirma que “en el uso del lenguaje, en el uso de la escritura y de la capacidad de expresión verbal, la preparación es inferior, porque hoy el estudiante -a lo largo de sus estudios previos- escucha más que ve, y ve más que lee. Hoy se lee poco, se ve bastante y se escucha mucho”⁴.

Quizá el adjetivo que mejor describa a esta nueva generación, además de interactiva, sea el de utilitarista. Todo lo que hemos venido diciendo tiene un ingrediente común: las cosas sólo se hacen si sirven para algo y ese algo tiene una manifestación inmediata. Esta actitud puede dificultar aspectos tan importantes como:

1. Los conocimientos humanísticos y el pensamiento abstracto.
2. La perseverancia en el esfuerzo.
3. La reflexión pausada y profunda.
4. La contemplación y el disfrute de lo no inmediatamente útil.
5. La generosidad.

El resultado final puede ser un adulto más manipulable, más superficial y más egoísta. Sin embargo, la educación puede revertir este desenlace si sabe adaptarse a las nuevas circunstancias. Nos consta que ya ha empezado a hacerlo.

En los siguientes capítulos daremos un repaso a las principales pantallas -Internet, videojuegos, teléfono celular, etc.- para mostrar el estado actual de la cuestión. En concreto indagaremos sobre las siguientes cuestiones: ¿cuánto las usan?, ¿cómo las usan?, ¿qué estamos haciendo los educadores y qué podemos hacer? En el cierre de cada uno de ellos ofrecemos algunas conclusiones prácticas aplicables a la educación familiar. Por último, cierra el libro un listado de fuentes de información –páginas web, artículos, libros,...- para que, si quieren, profundicen en aquellos aspectos que les parezcan de mayor interés.

⁴ Nuestro Tiempo, Noviembre 2006. p. 135.

2. Internet: la pantalla que todo lo envuelve.

2.1. Un medio exitoso entre el público joven

“He aquí una fuerza enorme e incalculable... que de repente se ha desatado sobre la humanidad; que ejerce todo tipo de influencias sociales, morales y políticas; que lanza sobre nosotros problemas novedosos que exigen solución inmediata; que destierra lo viejo antes de que lo nuevo esté maduro para reemplazarlo;... Y, sin embargo, con la curiosa insensibilidad de una época material, rara vez observamos este nuevo poder de otra manera que como una máquina que sirve para ganar dinero y ahorrar tiempo... pocos de entre aquellos... que están convencidos de que pueden controlarlo se han parado a pensar en él como... el motor del cambio social más tremendo y de largo alcance que, para bien o para mal, nunca haya afectado a la humanidad”⁵.

Es posible que tras leer el anterior párrafo hayan pensado en Internet y su poder transformador. Sin embargo, se refiere al ferrocarril transcontinental y el texto está fechado en 1868. Al hilo de este “descubrimiento”, podríamos concluir que, en el fondo, lo que nos ocurre en la actualidad ya ha sucedido en otras épocas de la historia y... ¡hemos sobrevivido a ellas! O que, como casi siempre, ante cada nuevo adelanto tecnológico repetimos las mismas advertencias, las mismas fobias y las mismas filias.

Como hemos dicho en el inicio de este libro, a lo largo de la Historia de la Humanidad han ocurrido constantes revoluciones. Quizá Internet sea una de ellas por dos motivos: su rápida extensión a nivel planetario y la profunda transformación que ha provocado en ámbitos tan variados e influyentes como la comunicación, los negocios, la política, etc.

⁵ Graham, G. (1999). “Internet: una indagación filosófica”. Madrid. Editorial Cátedra.

El objetivo del presente capítulo es analizar la novedosa relación entre el público infantil y adolescente con la red Internet. Para ilustrarlo con algún dato emplearemos –como lo haremos a lo largo de todo el libro- los resultados de la investigación “La Generación Interactiva en Iberoamérica” (2008) . En ella han participado más de 25.000 escolares de Argentina, Brasil, Chile, Colombia, México, Perú y Venezuela con edades comprendidas entre los seis y los dieciocho años.

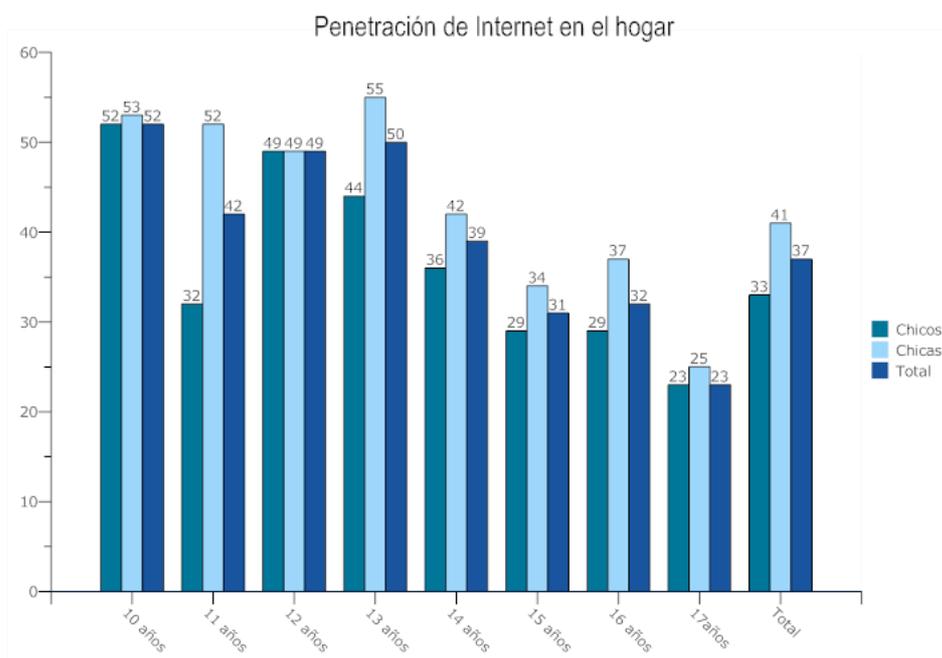
Una visión integral sobre el uso de pantallas

El grupo de investigación de la Universidad de Navarra, hoy Foro Generaciones Interactivas⁶ elaboró un proyecto de investigación con el objetivo de conocer mejor la relación de niños y jóvenes con las diferentes pantallas, bajo una visión integrada que englobara también el entorno escolar y familiar. Tras meses de trabajo se elaboró una herramienta de recogida de datos cuyo resultado fueron dos cuestionarios, uno para los niños de 6 a 9 años de 21 preguntas y otro para los escolares de 10 a 18 de 60 preguntas. Se trataba de preguntas dicotómicas y de respuesta múltiple. Con él pretendíamos conocer el uso y la valoración de las diversas pantallas en un mismo sujeto. La herramienta se aplica online, procediendo a la recogida de datos desde las aulas informáticas de los centros escolares participantes.

Un público con acceso a Internet

Ciñéndonos exclusivamente a Internet, casi la mitad de los estudiantes encuestados posee al menos un computador. Además, casi cuatro de cada diez poseen conexión a Internet en casa, observándose una pauta clara: a mayor edad existe una mayor penetración de la Red, tal como puede verse en el siguiente gráfico:

Gráfico: Penetración de Internet

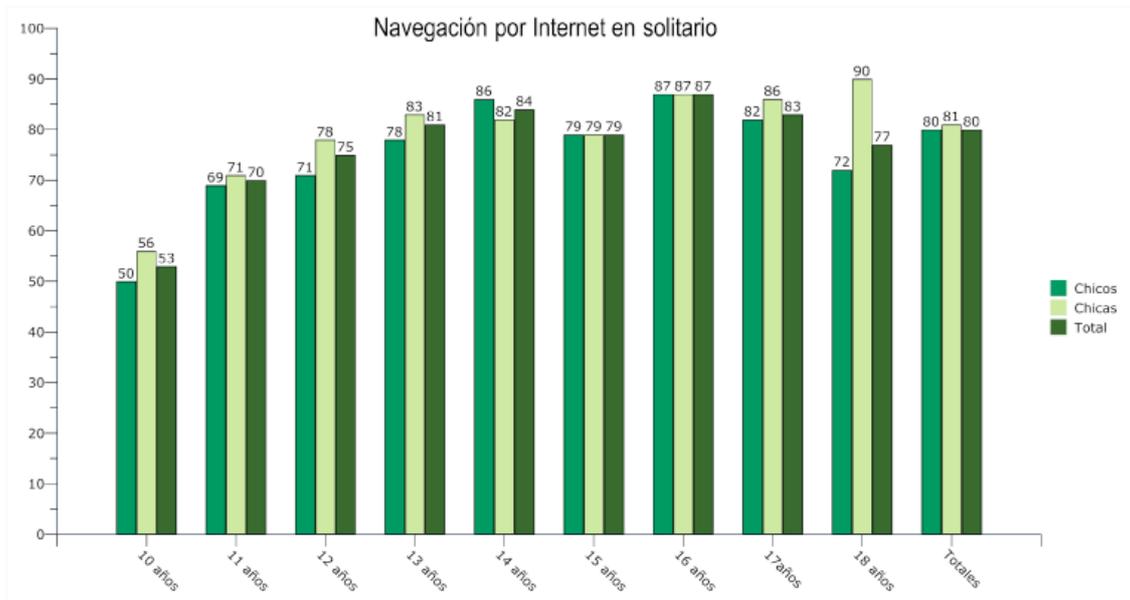


⁶ Más información en: www.generacionesinteractivas.org

La presencia de sistemas de protección como, por ejemplo, filtros de contenidos, es relativamente baja ya que sólo un 19% admiten disponer de este software. El porcentaje de niños que declara tenerlo aumenta conforme lo hace la edad, bien porque los más pequeños no son conscientes de que lo poseen, bien porque los padres sienten una mayor necesidad de protección hacia sus hijos adolescentes. Sin embargo, la preocupación de los padres hacia la protección de la “máquina” y no tanto del “usuario” es realmente clara: un 45% cuenta con algún programa antivirus. Por último, casi uno de cada diez escolares posee ya su propia página web, hecho que indica su plena incorporación a la *Generación Interactiva*.

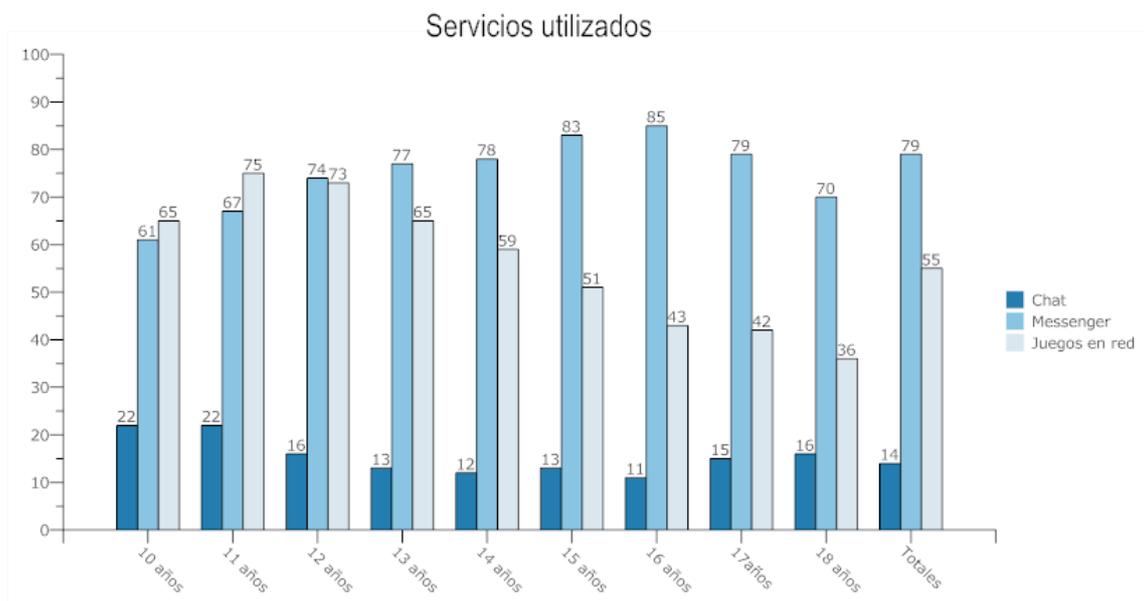
El 14% de los encuestados de 6 a 9 años reconoce tener un computador en su propia habitación y el 41% utiliza Internet en solitario, porcentaje que aumenta con la edad – ver gráfico-. Los datos de navegación solitaria ponen de manifiesto una realidad: la ausencia de mediación educativa cuando los menores navegan por Internet.

Gráfico: Navega por Internet en solitario



De la mano de la tecnología los chicos y chicas están modificando los modos de comunicarse, estudiar y, sobre todo, relacionarse. La fuerza de esta nueva generación puede verse reflejada en algunas de las cuestiones recogidas en el mismo estudio. Por ejemplo, al preguntarles por su actividad ideal favorita para después de la cena, la tercera opción más votada tras “mirar la tele un rato” y “escuchar música es “Messenger”. Junto a esto, entre todos los usos que puede darse a la Red en prevalece la relación social: el 80% de los encuestados elige el Messenger para esta tarea.

Gráfico: Comparativa uso del Chat/Messenger y juegos en red



Por otro lado, los niños que juegan en red suponen el 55% de los encuestados y curiosamente el dato aumenta conforme desciende la edad.

Un 33% considera que tiene un nivel avanzado o es un experto en el uso de Internet. De hecho, más de la mitad dice haber aprendido él sólo a utilizar la Red. Por último, el 19% afirma conocer a alguien enganchado a Internet y casi un tercio afirma discutir con sus padres por el tiempo que pasan conectados.

En definitiva, se descubren las nuevas preferencias de la Generación Interactiva sobre las pantallas: un 30% admite haber quitado tiempo a la televisión por el uso de la Red y además el 45% afirma que prefiere Internet a la televisión.

Pantallas de relación social

Como hemos comentado anteriormente, gran parte del uso que hacen niños y adolescentes de las diversas pantallas viene definido por ser cauce de sus relaciones sociales. Hemos nombrado su absoluta disponibilidad para ello a través de servicios como el Chat o el teléfono celular y también desde medios como el correo electrónico: el 71% afirma utilizar este servicio. Por otro lado, el 19% usa Internet junto a varios amigos. También son bastantes los que lo hacen junto a su familia aunque en menor medida: el 26% navega con algún hermano, y el 19% con su padre o madre. Además, el 16% de los padres les ayudan a navegar o por lo menos se sientan con ellos para ver cómo lo hacen.

Si atendemos a quién les enseñó a utilizar la Red, el 22% declara que han sido sus amigos, aunque la familia tiene, en este sentido, un papel más importante: 20% aprendieron con sus hermanos, el 6% con su padre y el 4% con su madre.

Un público innovador

Internet está en constante cambio y cada vez ofrece servicios más personalizados, más centrados en los usuarios y no tanto en la tecnología. Bajo esta premisa aparece el desarrollo de la web 2.0 como una segunda revolución, tras la generalización de la World Wide Web y la implantación del hipertexto.

El éxito de la web 2.0 parece estar en devolver el protagonismo al usuario, al consumidor, como puede verse atendiendo a algunas características comunes de servicios que se encuadran dentro de la llamada WEB 2.0. Por ejemplo, Wikipedia está entre las 100 webs más visitadas en el mundo; se trata de una enciclopedia en línea basada en la inverosímil idea de que una entrada puede ser agregada por cualquier usuario de la web, y corregida por cualquier otro, sirve como fuente de conocimiento universal y se construye de forma colaborativa. O el conocido caso de YouTube: colgar vídeos para que los demás los vean. O Amazon que triunfa entre sus competidores por ser una verdadera plataforma de servicios y no una aplicación para la simple compra de libros. El usuario busca y compra libros, y opina, y declara sus gustos... Y todo eso sirve para generar mejor servicio.

En definitiva, la nueva evolución de estos medios dan el control sobre los propios datos al usuario, confía en él su crecimiento, se basan en el servicio y no en el empaquetado de software, se sostienen bajo la arquitectura de la participación, no limitan su acceso a un solo dispositivo y aprovechan el potencial de la llamada inteligencia colectiva... Por otro lado, según la revolución se consolida aparece la necesidad de que la tecnología vaya ocupando, poco a poco, el papel de actor secundario. El protagonismo lo tiene ahora el usuario y eso es siempre una buena noticia. Tal es el caso de la aparición de comunidades de marca entre los adolescentes: lo verdaderamente importante es la identidad que reflejan como grupo a través de ellas y las redes de solidaridad que ahí se generan; de algún modo, se produce una nueva humanización de los medios.

Las novedades citadas tienen una gran acogida entre el público infantil y juvenil. Según un estudio⁷ realizado en varios países de Europa son los que con más frecuencia utilizan los servicios de la llamada web 2.0. Junto a esto, consideran como muy útil y positiva la posibilidad de publicar e intercambiar datos con otros usuarios, a través de servicios como MySpace, Yahoo 360°, etc. Por último, valoran y usan con más frecuencia servicios que permiten personalizar la navegación –NetVibes, Mi Yahoo!- o aquellos que se basan en esquemas colaborativos, como el caso citado de Wikipedia.

Riesgos y oportunidades: ¿son conscientes?

El nuevo escenario de comunicación plantea riesgos y oportunidades hasta ahora desconocidos. La piratería y el respeto a la propiedad intelectual, la borrosa frontera entre lo ilegal y lo nocivo, el acceso a contenidos violentos, xenófobos o pornográficos, etc. han puesto en guardia a casi todos los actores sociales y educativos que rodean a niños y adolescentes.

⁷ Crf.: Diferencias en el uso y la percepción de la Web entre generaciones de internautas. Oleada 14 estudio NetObserver. Marzo 07. Disponible en: www.novatris.com. Fecha de consulta: 16.IV.07

Aunque los padres muchas veces desconocen el medio o no navegan conjuntamente con sus hijos, en un 71% de los casos suelen prohibir determinadas acciones en el uso de la Red como, por ejemplo: chatear, comprar bienes y servicios, rellenar encuestas, dar datos personales, etc. Junto a esto, para un 55% de los escolares Internet es motivo de discusión, sobre todo por el tiempo de exposición a la pantalla. Incluso no acceder a la Red constituye a veces un castigo por parte de los padres, así lo declaran el 8% de los encuestados.

Según la opinión de niños y niñas, Internet es una herramienta muy útil (82%) pero únicamente el 16% lo considera imprescindible. Incluso algunos lo ven como un capricho (5%). Los jóvenes internautas también son conscientes de los riesgos del uso de la Red. Un 20% considera que puede causar adicción y un 12% que puede provocar aislamiento.

Algunas conclusiones

Todos estos datos que hemos mencionado permiten confirmar la plena incorporación de niños y adolescentes al nuevo escenario de la información, la comunicación y el entretenimiento. En este sentido y como cierre y resumen de todo lo expuesto hasta ahora podemos afirmar:

- Las Tecnologías de la Información y la Comunicación encuentran en niños y adolescentes un terreno especialmente abonado para su rápida implantación. Es significativo que entre este público se den tasas de penetración de Internet superiores a la media nacional.
- Desde una perspectiva adulta el uso de estos medios y su utilidad se centran en aspectos como una mejor ayuda para su rendimiento escolar. Sin embargo, la perspectiva de los menores es distinta: ellos se apoyan en estas pantallas, fundamentalmente, para desarrollar acciones de ocio y entretenimiento y reforzar los vínculos sociales con sus iguales.
- La mediación familiar en el uso de estos medios existe aunque tiene sus condicionantes. Por un lado, se observa una intervención paterna y materna muy centrada en tiempo de consumo y no tanto en contenidos. Por otro, el uso conjunto sigue siendo bajo, hecho que imposibilita el necesario conocimiento de la naturaleza de estas cuestiones como paso necesario para trazar pautas educativas.
- Por último, su percepción sobre los riesgos y oportunidades en el uso de Internet aparece claramente reflejado. La frontera entre el uso excesivo y la adicción está, en algunos casos difusa, pero de sus opiniones podemos concluir cierta conciencia sobre algunos de los riesgos que implica el uso de Internet.

2.2. Hacia una visión educativa

En el ámbito de la educación familiar Internet plantea no pocos interrogantes. Quizá la primera pregunta que podemos formular es qué actitud debemos tomar, como padres, frente al potencial que tiene la Red. En realidad, las posibles respuestas a esta cuestión son bastante clásicas si las comparamos con lo cambiante novedoso que puede resultar este medio.

En primer lugar, aparecen los partidarios de una ausencia total de mediación - educativa, familiar, pública, etc- por considerar que es intervencionista y que viola

ciertas libertades. Frente a ellos se sitúan, en el extremo opuesto, los defensores de un control acérrimo, basando su postura en una visión alarmista de lo que Internet puede suponer para los menores. Por último, encontramos a los que creen en sus amplias posibilidades, siempre encauzadas desde la responsabilidad que es propia a padres y educadores.

Ante las posturas citadas aparece una convicción de sentido común para cualquier educador: su tarea no puede inspirarse en extremos radicales. Más bien, debe estar fundamentada en unas pocas convicciones sólidas que dejan mucho margen en el uso de la libertad, tanto del que educa como del que es educado.

Como actitud genérica no parece muy de sentido común entender que la libertad de acceso a la Red, en el caso de los menores, se sitúe por encima de la responsabilidad educadora de los progenitores. El “decide tú mismo” es, en este caso, una actitud irresponsable, un falso libertinaje porque sólo puede decidir y acertar el que conoce, y somos conscientes de que nuestros hijos todavía deben aprender mucho.

Distanciarse de este planteamiento, el de la libertad total, tampoco significa que vivamos en un burbuja, que nos aislemos de los aspectos negativos presentes en Internet. Más bien indica que educamos a nuestros hijos en la integridad y la autonomía y que lo hacemos desde la realidad, con sus aspectos positivos y negativos. Esto se traduce en enseñarles a hacer uso de su libertad y responsabilidad, imponiendo cuando todavía no son capaces de decidir y acompañando cuando ya pueden asumir ciertas responsabilidades. Por lo tanto, si estamos educando seres todavía incompletos, que necesitan crecer, es necesario cierto control sobre algunas cuestiones que todavía les superan.

Esta manera de educar puede ser entendida como control pero, en realidad, es algo muy distinto: cuando lo que se busca es el bien del otro no cabe control alguno o, por lo menos, esta acción no tiene nada de inquisitivo. Será imposición cuando se actúa coartando la libertad, anulando la voluntad. Y éste no es nuestro caso.

El verdadero éxito, conseguir la meta de que sean navegantes inteligentes, con criterio, se alcanzará si sabemos adaptar su uso a la realidad de cada hijo. Porque educar es enseñar al que no sabe y también al que no tiene. Habrá más necesidad de control cuanto menores sean los recursos y conocimientos de nuestros hijos. Y ese control dejará de ser educativo si sustituye, en algún momento, su reconocida capacidad de decidir y recorte su autonomía.

En definitiva, en el uso de Internet en casa, los padres tenemos mucho que aportar. Tenemos que seguir interviniendo para que esté al servicio de un proyecto educativo, al igual que hacemos con el acceso a otros medios de comunicación y ocio. Tener esto claro es el único camino posible: utilizar la receta de la “vieja educación”, de lo que ya estamos procurando en la educación de los hijos y adaptarlo al nuevo medio. Y esta tarea puede verse ayudada por las consideraciones que vienen a continuación.

Semáforos y pasos de cebra

Internet es algo parecido a la plaza de cualquier pueblo. Si salimos con toda la familia a dar un paseo quizá se pueda hacer el siguiente paralelismo: los padres tenemos la

obligación de instruir y educar a nuestros hijos a utilizar, por ejemplo, pasos de cebra y semáforos, vayan solos o acompañados. Sin embargo, Internet –como un lugar de paseo familiar- carece en muchas ocasiones de señalización alguna y tampoco cabe esperar muchos avances en este sentido: por ejemplo, basta con recordar el constante fracaso internacional por agrupar todos los dominios pornográficos bajo el “.xxx”. La causa de esta ausencia es la propia concepción de la Red: su carácter es transnacional y su alcance global hizo que surgiera en la más absoluta libertad, sin sujetarse a ninguna regulación o autoridad que controlara sus contenidos. Este antecedente explica por qué ahora es tan difícil para los poderes públicos recuperar este terreno: la Red nació libre. El internauta se sabe en un espacio libre y rechaza, de plano, cualquier tipo de censura.

Bajo esta perspectiva, cabe hacer las siguientes consideraciones. En primer lugar, en Internet cabe todo y hay de todo, lo que no significa que sea “para todos”. Internet no es “Pequelandia” o un “Chiquipark”, entre otras razones, porque no fue concebido para que lo usaran los niños. Por lo tanto, no podemos entender el medio como un juguete con el que nuestros hijos puedan distraerse solos. En segundo lugar, en Internet es mucho más dificultosa la función protectora del menor que los poderes públicos ejercen sobre otros medios de comunicación. Por último, la propia concepción del medio dificulta la tarea mediadora de los padres. Más o menos, podemos saber qué programas de televisión ven nuestros hijos, qué revistas leen, cómo son las películas que les gustan... Basta con ir nosotros al cine, echar un vistazo a la programación o mirar un rato la tele con ellos. Sin embargo, en Internet cada uno escoge qué quiere ver, oír o leer. El uso es personalizado, a la carta, no hay nunca dos salidas al ciberespacio que sean iguales. Por lo tanto, como padres, a priori es difícil que tengamos asegurada una buena ruta en la navegación de nuestros hijos, si nos limitamos a actuar como lo hacemos sobre otros medios.

Estas consecuencias, tal como las hemos expresado, sí suponen un nuevo reto educativo, una nueva adaptación de los principios educativos que rigen la educación familiar. Necesitamos, de alguna manera, dotarles de semáforos propios para que tengan criterio de tal forma que sus salidas por la red les sean útiles, educativamente hablando.

Navegantes con criterio

Cualquier contacto con Internet tiene siempre un punto emocionante. La causa puede ser la presentación de sus contenidos y su variedad. Pero esa emoción también la provoca la posibilidad de decidir, de recorrer itinerarios únicos e irrepetibles por un universo desconocido. Visto así, el navegante tiene alma de explorador, mantiene la sensación de aquel que se enfrenta a lo desconocido.

Esta actitud es casi consustancial al modo de ser de una persona joven, de un niño. Juventud -también adolescencia- es sinónimo de inconformismo, de cambio. Niñez sugiere curiosidad y acción. Será una coincidencia, pero estas actitudes encajan perfectamente con el perfil típico de cualquier navegante, con las capacidades que en nosotros se activan cuando surcamos Internet.

Encauzar estas facultades presentes en nuestros hijos será la mejor manera de educarles en el uso de la Red. La ventaja es clara porque, de alguna manera, ellos “ya son así”. Educarles será, en definitiva, aprovechar su potencialidad para que sean navegantes con criterio. Y depende no tanto de que la Red sea buena o mala sino de su capacidad de

sacarle partido, de aprender. Dicho de otro modo, la Red sobra cuando falta formación, conocimiento para decidir y voluntad para actuar sobre el bien.

Pongamos, como ejemplo, el caso de un niño de catorce años. Su vida se define como colisión con las barreras establecidas por los adultos. Su rebeldía es un claro afán por diferenciarse, por transgredir ciertas normas, por enfrentarse con lo prohibido. ¿Debemos cambiar este estado? No, educarle consistirá en encauzar su “momento”, en adaptarnos a su estado natural sin escándalos ni mojigaterías, con exigencia y mano izquierda.

Cualquiera puede pensar que, al muchacho en cuestión, en su plena adolescencia, Internet es “lo que le faltaba”: significa abrirle una puerta a un mundo repleto de peligros e inconvenientes. Puede que sea así, claro que en la Red hay cosas perniciosas para nuestros hijos, al igual que existen en otros muchos sitios. No confundamos las cosas: si, por ejemplo, descubrimos que uno de nuestros hijos lee revistas inconvenientes, parte de la culpa la tendrá el librero que las vende y el editor que las publica. Contra ellos poco podemos hacer. En cambio, sí está en nuestras manos formar a ese hijo para que su conducta cambie: ser padres significa eso, formar seres libres y responsables, y no escudarse en la culpa de otros o en la incapacidad de cambio. Bajo un falso realismo, en esta actitud se esconde siempre un pesimista, derrotado incluso antes del comienzo de la batalla.

Además, no siempre la realidad es como la pintan los medios de comunicación que parecen empeñados en dar lustre a situaciones anormales para convertirlas en moda. Recientemente nos comentaban los resultados de una encuesta realizada entre alumnos de enseñanza secundaria. Se les preguntaba sobre el tipo de contenidos que solían buscar en Internet. En los primeros puestos, aparecieron las siguientes: contenidos musicales, relacionados con juegos, contenidos deportivos, de humor, educativos, noticias, software e informática, hobbies, programación de TV, contenidos para adultos y, por último, los contenidos referidos a concursos y apuestas. En tiempos en los que, como apuntábamos antes, los propios medios de comunicación se ocupan de mostrarnos lo más morboso y escabroso (redes de pederastia o estafadores que operan en la Red, por ejemplo), este resultado es, cuando menos, sorprendente, ¿no les parece?

Llegados a este punto, es preciso insistir en una idea clave: para navegar por Internet nuestros hijos necesitan una formación sólida, no sólo intelectual, sino también asentada sobre firmes valores morales, sobre esas viejas ideas que ahora se han dado en llamar valores humanos. De esta forma, ellos mismo establecerán la frontera entre lo que se debe o no hacer en cada momento y estaremos en el buen camino para conseguir el principal objetivo de la educación: enseñar a hacer buen uso de la libertad individual. Con este esquema, cualquiera puede hacer uso de los medios tecnológicos si realmente le han instruido en su manejo y, sobre todo, le han educado en su aprovechamiento.

Podrían preguntarnos ahora: ¿Y qué pasa si, por ejemplo, mi hijo tiene cinco años y todavía no tiene el raciocinio suficiente como para saber que acceder a ciertos sitios de la Red no es aconsejable?, ¿no es mejor que se quede en casa, sin salir a la plaza del mundo virtual que supone Internet?

Nosotros les respondemos que quizá estén en lo cierto. Pero de la misma manera, igual tampoco sabe que no es bueno cruzar sin mirar la calle cuando va a jugar con sus amigos, o que no todo el mundo en el barrio respeta los límites de velocidad, no por eso

lo deja eternamente encerrado en casa. Al contrario, todas esas cosas las irá aprendiendo poco a poco con su control, su consejo, su ejemplo y su ayuda. Usted tratará de enseñarle a cruzar por un paso de cebra, o por un semáforo cuando esté en verde, siempre mirando a ambos lados antes de hacerlo. Él buscará su mano para que le acompañe. Lo que no nos imaginamos es que la siga buscando cuando tenga quince años, ni que usted se la siga ofreciendo. O, lo que es peor, que le tenga prohibido salir a la calle.

En definitiva, los niños pueden ser curiosos, los adolescentes rebeldes, e Internet puede tener sus luces y sus sombras. Todas estas realidades pueden asumirse, integrarse dentro de la labor educativa de los padres si se conoce bien el terreno que se pisa. El primer apoyo será la experiencia y el conocimiento de los padres, volcado en la tarea de educar hijos: formar el carácter y la voluntad e ir inculcando criterio para discernir lo bueno de lo malo. Si esto existe, como proyecto educativo familiar, entonces Internet tendrá sentido en la vida cotidiana de nuestro hogar.

Lo ilegal y lo nocivo

Por regla general, en Internet podemos buscar y encontrar información y contenidos valiosos. Al mismo tiempo, también en alguna ocasión puede ocurrir que nos demos de bruces con algo potencialmente ilegal. Estar prevenido de ello es un buen paso aunque, ¿sólo deben preocuparnos los contenidos ilegales o, como educadores, padres o profesores, debemos también prestar atención a los nocivos?

Existe cierta distancia entre el concepto “ilegal” y “nocivo”. Por un lado, ilegal es aquello que es contra ley. Por otro lado, nocivo, pernicioso o perjudicial será aquel contenido que puede causar daño o menoscabo moral en la persona que lo recibe. En la ilegalidad hay un consenso más o menos generalizado, al menos en los países pertenecientes al llamado mundo desarrollado. Sin embargo, en lo que atañe a contenidos nocivos, obviamente, cada país e incluso cada ciudadano tiene su regla: por ejemplo, una página web sobre el arte de la lidia puede ser un acierto para los aficionados taurinos, a la vez que nociva para otras personas e, incluso, ilegal en algunos países.

Esta cuestión, sobre todo en el caso de los menores, tiene bastante importancia. Cuando se trata de personas en formación, la legalidad siempre se queda corta y es necesario apelar a otros límites, a otras medidas para garantizar su crecimiento. Algunos organismos oficiales han recogido con atino el problema en varias de sus disposiciones. Citemos, por ejemplo, una del Senado español:

"Es necesaria la exigencia de un sistema público que garantice la seguridad informática, apoyando, además, todas las iniciativas de autorregulación que propicien una Red global, efectiva y segura, a la vez que prevengan de aquellos contenidos nocivos para los menores. Se promoverá la creación de códigos éticos y deontológicos, estimulando a que usuarios de la Red y operadores constituyan un organismo representativo en el que se intercambien puntos de vista y se acometan iniciativas de mejora y difusión del marco de autorregulación".

Asimismo, El Consejo de la Unión Europea, en sus conclusiones sobre la protección de los menores ante el desarrollo de los servicios audiovisuales digitales, reconoce que:"Es

necesario adaptar y completar los sistemas actuales de protección de los menores de los contenidos audiovisuales perniciosos, a la luz de los progresos técnicos y de la evolución de las sociedades y los mercados"

"El desarrollo de nuevos medios técnicos para ejercer el control por parte de los padres no limita las responsabilidades respectivas de las diferentes categorías de operadores, tales como difusores, proveedores de la red, proveedores de acceso, proveedores de servicios, proveedores de contenidos, etc., en la protección de los menores contra los contenidos perniciosos..."

En cualquier caso, marcar la frontera entre contenido nocivo e información admisible es una tarea que nos corresponde como padres. Aquí no nos podemos guiar, una vez más, por el consenso o la comodidad: nosotros somos los primeros en sentir la exigencia de tener las cosas claras y la valentía para no ceder con falsas excusas. Si, por ejemplo, tenemos claro qué bebidas no deben estar al alcance de los más pequeños o los sitios y amistades que no deben frecuentar los mayores, y nos empeñamos en enseñárselo, en hacérselo ver, en ofrecerles alternativas mejores..., entonces, ¿por qué no hacer lo mismo con Internet?, ¿acaso no es posible?

La verdadera formación del criterio se dará cuando distingan rápidamente lo que es nocivo. Más aún, cuando ni siquiera lo busquen: entonces serán auténticos grumetes en el mar de Internet. En esta tarea debemos empeñarnos con la ayuda, cuando la situación lo requiera, de algunos "aliados informáticos".

Una ayuda tecnológica

Es evidente que mediar educativamente sobre ciertos contenidos de Internet, por la misma naturaleza del medio, conlleva no pocas dificultades fundamentalmente por el carácter personalizado e irrepetible que se da en su consumo. Dicho de otro modo, es difícil que uno se sitúe frente a la Red con la seguridad total de lo que va a encontrar en ella.

Para contrarrestar las posibles consecuencias de este hecho, existen algunos programas que permiten verificar por dónde viajan nuestros hijos y bloquear, de antemano, contenidos nocivos. Antes de describir su utilidad es necesario recordar algunas ideas.

Contar con estas ayudas es una idea muy recomendable, sobre todo si la edad del navegante es corta. Sin embargo, en ningún caso pueden sustituir nuestra obligación de educarles. Si es el caso, tendremos que explicarles el porqué de estas prevenciones y que también nosotros las tomamos. En definitiva, no podemos delegar en un programa informático nuestra misión educativa y pensar que el problema ya está totalmente resuelto. Nuestros hijos no necesitan informática -en eso, seguro que nos llevan ventaja-, lo que realmente reclaman son padres que les eduquen y den sentido al mundo que les rodea.

Por otro lado, también es preciso personalizar el uso de estos filtros, según la madurez de cada hijo. Tenemos que conseguir que para ellos sea un orgullo navegar sin esas prebendas, y para nosotros será un buen indicio de que las cosas marchan, de que realmente estamos consiguiendo ejercer una mediación educativa.

Hechas estas consideraciones, pasemos a describir el funcionamiento de algunas herramientas técnicas que pueden facilitar la mediación educativa familiar.

Filtros

Son programas que impiden el acceso a ciertas páginas censadas como perjudiciales. Su buen funcionamiento depende de que el listado se actualice constantemente. Cada día aparecen nuevas páginas en Internet y no siempre es fácil estar al tanto. Otro inconveniente es que los criterios de selección de páginas los fija el fabricante del programa y no necesariamente pueden coincidir con los nuestros.

Admite también la opción de permitir el acceso sólo a determinadas páginas cuya naturaleza se conoce. Es decir, el programa dispone de una lista de sitios permitidos y el navegante sólo puede entrar en ellos. Pero, al igual que ocurría con las listas prohibidas, el criterio de selección suele fijarlo el fabricante.

Esta herramienta es muy eficaz, siempre que se supere el problema citado y disponga de un criterio amplio y coherente de filtrado.

Bloqueo de palabras clave

Algunos programas reconocen ciertas palabras en las páginas web que sirven como llave para abrir o cerrar el paso. Son los llamados sistemas de bloqueo de palabras clave.

Es un método práctico que también incluye la posibilidad de establecer contraseñas para desactivar el bloqueo.

Como cabe esperar, no es un sistema perfecto y tiene algunas fisuras. Por ejemplo, sólo actúa sobre el texto, dejando libres imágenes, fotos o vídeos. También al guiarse por términos y tener éstos varios significados, a veces hay dificultades para que concuerden sólo con sitios no recomendables.

Monitorización

La monitorización nos permitirá conocer los lugares que han sido visitados, el momento del día en el que se produjo la estancia y el tiempo de permanencia en cada uno de ellos. Evidentemente, si se produce algún inconveniente nos enteramos a posteriori pero, por lo menos, nos enteramos.

Este sistema es, de algún modo, disuasorio, y es muy útil cuando nuestros hijos navegan solos.

Bloqueo de aplicaciones

Existen programas que impiden la utilización de alguna de las aplicaciones de Internet como el correo electrónico, las charlas en tiempo real o el envío de información a través de Internet.

Puede ser interesante si queremos evitar que nuestros hijos utilicen el medio para tareas poco provechosas o hagan llegar información personal a desconocidos.

Etiquetaje

Este sistema está en desarrollo y consiste en asignar a las páginas web una especie de sello o etiqueta de calidad, en función de unos parámetros preestablecidos. Dicho sello

de calidad puede asignarlo el propio creador del sitio web, mediante un sistema de autoclasificación, o puede ser introducido por un tercero.

Funciona cuando, en nuestro computador, un programa se encarga de revisar las etiquetas de las páginas web y nos permite el acceso o no en función de los parámetros que hayamos predeterminado.

Aunque es una idea muy válida, el principal inconveniente es que el número de páginas etiquetadas es todavía pequeño.

Líneas directas

Las llamadas *hotlines* o líneas directas posibilitan que los internautas denuncien ante las autoridades la existencia de páginas nocivas o comportamientos delictivos en Internet. Cuando se produce una denuncia se comprueba su veracidad, se persigue a los autores y se intenta retirar la información.

El principal problema es que muchas veces los contenidos y los autores provienen del extranjero. Por tanto, y para que sean eficaces, la cooperación internacional es una pieza clave en el entramado de las líneas directas.

2.3. Internet y educación familiar. Algunos principios

Hasta aquí hemos visto cuánto y cómo usan Internet, los retos educativos que plantea y algunas consideraciones básicas sobre cómo utilizarlo de modo responsable. Como es lógico, el buen funcionamiento de Internet en nuestros hogares no depende, por ejemplo, de la calidad de la conexión, de la capacidad del disco duro del computador o de nuestro conocimiento técnico sobre el medio. El verdadero éxito radica en la existencia de un proyecto educativo familiar que sirva como falsilla de cualquier salida al ciberespacio, de la misma manera que sirve para cuando salimos de excursión al campo o vemos una película en la televisión. El asunto de cómo debe ser este proyecto familiar escapa a los fines de este libro. Además, no parece que existan recetas magistrales que funcionen siempre. Sí existen, por el contrario, una serie de ingredientes que empleados con sentido común nos permitirán obtener el más sabroso de los platos: conseguir que nuestros hijos acaben siendo, con sus virtudes y sus defectos, individuos con alta probabilidad de ser felices.

A estos ingredientes, y a algunos trucos que permiten intuir la mejor manera de guisarlos, nos referiremos en las páginas siguientes. En ellas abordaremos los principios educativos que permiten el aprovechamiento de Internet en el crecimiento familiar y las coordenadas que debe seguir una buena familia de cibernautas para conseguirlo.

Espacio y tiempo compartido

De la misma manera que hasta ahora las familias, preocupadas por la educación integral de sus miembros, procuraban compartir espacios dentro del hogar o fuera de él, a partir de ahora, deben buscar compartir espacios virtuales. Dicho de otra manera, una familia moderna e inteligente puede encontrar un espacio común apoyándose en los medios de comunicación digitales. No se trata tanto de abandonar prácticas anteriores sino de enriquecerlas con nuevas aportaciones. A las salidas al campo o a la playa, las

sesiones de cine o de teatro, los ratos de televisión compartidos, añadimos una nueva dimensión: las singladuras en el ciberespacio.

Es más, si logramos usarlos de manera adecuada, estos nuevos medios pueden fortalecer los vínculos familiares al trasladar al hogar muchas actividades que la sociedad industrial desterró como, por ejemplo, el trabajo, el aprendizaje, el entretenimiento, las compras, las gestiones burocráticas, etc.

Las Nuevas Tecnologías pueden permitir recuperar espacios y tiempos perdidos con anterioridad. Veamos algunos ejemplos:

¿Cuánto daría usted por poder trabajar algunas horas desde casa sin perder, por ejemplo, tiempo en traslados a la oficina? En esto consiste el teletrabajo. Cada día hay más personas que hacen, o podrían hacer, una buena parte de sus jornadas laborales desde su propio hogar.

¿No preferiría que su hijo encontrara en Internet la información sobre no sé qué volcán con el que soñó esta semana el profesor de Ciencias Naturales, o prefiere que vaya a la biblioteca municipal y vuelva cuando ya ha anochecido? Sin lugar a dudas, hoy por hoy, Internet permite encontrar información sobre cualquier tema y muchos estudiantes lo utilizan ya como única fuente de información.

¿Quiere que hablemos de la cantidad de tiempo que podemos ahorrarnos, la cantidad de colas interminables, pesadas, que desaparecen, al usar Internet para realizar innumerables gestiones administrativas?, ¿ponemos algún ejemplo? Cualquier banco dispone ya de un servicio on-line que posibilita la realización de casi todas las operaciones habituales usando la Red. Hasta hace muy poco, cualquiera de estas gestiones implicaban el desplazamiento personal a la oficina o sucursal correspondiente, con la consiguiente pérdida de tiempo, dinero y, en ocasiones, hasta la paciencia. Es cierto que, todavía, tenemos ciertos recelos, sobre todo fundados en el asunto de la seguridad, pero no les quepa la menor duda de que en un futuro no muy lejano operaremos de esta manera, ¿o no nos ocurrió lo mismo con el dinero de plástico?, ¿quién no usa actualmente una tarjeta como medio habitual de pago?

Lo importante: las metas

Esta posibilidad de compartir y de interactuar constituye una de las grandes aportaciones de Internet. Sin embargo, no debemos olvidar que se trata sólo de un medio, incapaz de aportar por sí mismo los fines educativos que perseguimos. Está claro que Internet puede mejorar el rendimiento escolar de nuestros hijos, sus ratos de ocio, nuestra comunicación con ellos, etc. Pero esto sólo ocurrirá si su uso se integra en el intento anterior de conseguir estos fines.

Sólo si realmente nos preocupan sus estudios nos interesaremos por cómo sacar mayor partido a la información de la Red o de enseñarles bien el límite entre buscar información relevante, perderse en el inmenso mar cibernético o el plagio del trabajo ajeno como un sustituto fácil de las propias obligaciones. Siguiendo con este ejemplo, no pensemos que cuando nuestros hijos regresan del colegio y encienden su computador para realizar las tareas nosotros estamos automáticamente dispensados de prestarles atención porque ya cuentan con el apoyo de las Nuevas Tecnologías. Más bien se trata

de conseguir una ayuda de mayor calidad, de seguir preocupados por sus cosas pero con medios mejores que pueden facilitar el trabajo.

En definitiva, Internet es una buena herramienta para conocer y compartir intereses con nuestros hijos, para mejorar sus problemas y afanes. Sí, sus posibilidades son fascinantes pero siempre como herramienta, como camino para llegar a una meta prevista con anterioridad y que sería la misma aunque no existiera la Red.

La familia interactiva

Ya hemos comentado que estamos ante un cambio sustancial en las formas de comunicación. Hasta ahora, unos pocos eran los emisores: periodistas, escritores, locutores de radio o televisión, etc., que empleaban, como medios para hacernos llegar sus mensajes, la prensa escrita, los libros, la radio o la televisión. El resto -la mayoría- nos limitábamos al papel casi exclusivo de receptores.

Las Nuevas Tecnologías permiten que el receptor actúe también como emisor y cualquiera puede adoptar ambos roles. En realidad se convierten en uno -el de internauta- si se familiariza con el uso de la Red. ¿O no es emisor aquel que cuelga una página web en Internet, o el que participa en un foro de discusión o en un chat?

De la misma manera, las familias deben adoptar un estilo interactivo en el que los verbos emitir y recibir adquieran un nuevo significado más recíproco, más reflexivo.

Es evidente que entre los miembros de una familia debe existir comunicación. Sin ella, aunque sea meramente gestual, es imposible la educación. Ahora bien, si analizamos los actos comunicativos en las familias, muchas veces están basados en un modelo autoritario tradicional: el padre o la madre ordenan y los hijos obedecen o hacen como que obedecen. Es decir, un modelo unidireccional.

Por otro lado, si no existe comunicación podemos encontrarnos algo peor, ya que asentando la educación en un esquema de falsa libertad, de dejar que ellos decidan por sí mismos, en ausencia de cualquier condicionante que puede coartarles -incluida la responsabilidad de sus actos-, podemos conducirlos al libertinaje y a las consecuencias que ello suele acarrear.

En este sentido, los nuevos medios de información, comunicación y entretenimiento ofrecen un contexto peculiar, muy adaptable a las relaciones familiares auténticas, que se caracterizan por ser actos comunicativos donde se respeta al otro, a la vez que se le exige.

Quizá, por primera vez en muchos siglos, los niños, incluso los más pequeños, saben mucho más que sus padres sobre algo de extrema importancia, algo que está cambiando radicalmente los modos de actuar, relacionarse, comerciar, producir, consumir... Internet y todo lo que significa. Es más, esto que usted y nosotros llamamos Nuevas Tecnologías no tiene nada de novedoso para nuestros hijos.

Ilustremos este punto con un ejemplo real. Cuando una persona de nuestra generación compra un computador, lo primero que suele hacer es leer el manual, lo mismo ocurre si adquiere algún programa nuevo. En cambio, cualquiera de nuestros hijos no actúa

así: saca el computador del embalaje, instala los programas y se pone a usarlo sobre la marcha. Para ellos es casi tan sencillo como cuando nosotros cambiamos de frigorífico, lo enchufamos e introducimos los alimentos. ¿Cuál será la clave? Han nacido inmersos en la era digital, mientras que nosotros tenemos que adaptarnos a ella.

Así pues, tenemos que aceptar que, en el caso de las Nuevas Tecnologías, nos llevan la delantera. Sin embargo, su ventaja tecnológica no superará nunca nuestra ventaja educativa si sabemos encontrar, en este caso concreto, las mejores actitudes, los mejores procedimientos para producir una educación eficaz en nuestros hijos. Conseguirlo supone constituirse en familia interactiva, en familia que comunica con el resto, que establece lugares comunes donde crecer juntos.

Dicho de otro modo, la familia interactiva se caracteriza porque sus miembros comparten la experiencia del uso de las Nuevas Tecnologías. Hasta ahora, quizá podíamos compartir una película en la televisión o un partido de tenis, y es posible que ambos eventos proporcionaran momentos comunicativos. Pero, casi con toda probabilidad, esta comunicación sería unidireccional, de padres a hijos. Internet es algo distinto: puede permitir que su hijo o hija le enseñe cómo usar estos medios y usted, padre o madre, puede aprovechar para discutir sobre el contenido de algunos sitios web, o los mensajes que aparecen en los foros de discusión o los peligros de dar datos privados y confidenciales en un chat anónimo. ¿No es esto una comunicación bidireccional?

En la práctica, esto significa que los padres entienden y comparten (o se esfuerzan por hacerlo) el potencial de estos medios e intentan familiarizarse con nueva cultura cibernética. La familia puede estar en Red: el padre puede mandar correos electrónicos desde la empresa a la cuenta que su hijo tiene en el colegio o al celular de su esposa. Compartirán direcciones web interesantes, intercambiarán programas o canciones o vídeos que se han bajado de Internet. Entre todos construirán la página web de la familia en la que todos los miembros tengan cabida, con sus gustos, sus intereses, sus aficiones. La Red, en suma, debe facilitar el diálogo y la unidad familiar.

Y, por supuesto, los hijos tienen derechos y responsabilidades. Deben cumplir sus deberes escolares, comportarse de manera adecuada... A cambio, tienen derecho a acceder a las Nuevas Tecnologías, las nuevas culturas, las nuevas comunidades, los nuevos espacios de relación y de ejercer su derecho a la libertad de expresión. Y todo ello desde un modelo de comunicación familiar compartida.

En definitiva, se trata de aprovechar una oportunidad para mejorar la educación de nuestros hijos, nuestro diálogo con ellos, el conocimiento de su personalidad. Internet puede ayudar en esta tarea pero, como ocurre con tantas otras cosas, por sí mismo no es capaz de hacer milagros. Es más, puede volverse en nuestra contra si no combinamos “nuestra ventaja” con la facilidad que ellos tienen para dialogar con la tecnología.

Los únicos hijos

Internet tiene mucho de experiencia personalizada. El acceso suele ser individual, de cada uno, y no pocas veces un uso excesivo produce seres aislados, sumidos en un autismo personal cuyo único referente real es lo que acontece en la Red. Estos casos,

que los psicólogos definen como “vivir en la pantalla”, suelen ser el indicio de otros problemas más profundos cuyo tratamiento no es pertinente en estas páginas.

Volviendo a la característica antes citada, el uso personalizado puede ser una ventaja y no tanto un problema. Si pensamos en otros medios de comunicación que tanto influyen en nuestros hijos, aunque se vean de modo colectivo, la actitud de recepción es pasiva y es más costosa la intermediación educativa.

Frente, por ejemplo, a la televisión, el caso de Internet es muy distinto: requiere acción o, expresado de otro modo, consumir el medio es actuar en él. Esta característica es una gran oportunidad para una educación personalizada que debe ser única para cada hijo. Viajar por Internet requiere tener claro el porqué del viaje, el camino a seguir, los atajos, etc. Es decir, hay que tomar decisiones personales sobre qué hacer, cómo y para qué.

Y, ¿qué mejor situación para sentar criterios sólidos en nuestros hijos que un rato de conexión a Internet? ¿qué mejor ocasión para establecer un tú a tú personal, adaptado a su realidad que sea verdadero espacio de educación? Visto así, Internet permite -casi exige- que podamos adaptar su uso para que sea único en cada hijo. Aquí no existen reglas fijas, como tampoco las hay para educar a seres distintos, con su personalidad, su carácter y sus intereses.

Como toda educación personalizada esto exige un proceso. Al principio, tendrán que ser grumetes, aprender de las decisiones de otros e ir tomando decisiones en ámbitos donde puedan hacerlo. Poco a poco irán aprendiendo, pasando a contramaestres, cogiendo el timón de vez en cuando. Por último, podrán ser ya capitanes de su propia embarcación, explorar mares nuevos con la ayuda de lo que les hemos enseñado. En ese momento, también los padres pueden estar ahí, como el que acompaña en un viaje y da consejo si se lo piden.

El primer modelo

En las páginas anteriores hemos destacado el rasgo “compartir” como una de las oportunidades educativas más claras en el acceso familiar a Internet. Esto es quizá evidente porque toda educación tiene algo en común entre el sujeto que aprende y el que enseña; este punto de encuentro es lo que nosotros hemos llamado comunicación interactiva.

Pero para educar no bastan las palabras, los actos explícitos. Es más, muchas veces éstos sobran o se dan de otra manera. No podemos despreciar la continua búsqueda de modelos que se da en el sujeto que todavía no sabe y la eficacia que tiene el aprendizaje observacional en la vida de nuestros hijos.

Conseguir educar en el uso de Internet dentro del hogar supone que los padres van siempre por delante. Esto puede parecer extraño cuando es, precisamente en este caso, donde más ventaja nos llevan: ellos están creciendo en una cultura multimedia de la que nosotros somos parcialmente legos. Sin embargo, el problema vuelve a convertirse en oportunidad si se tienen las cosas claras. A nuestros hijos podemos reconocerles su superioridad en el manejo del medio e, incluso, podemos pedirles que nos enseñen.

Nosotros podemos ilustrarles los fines mediante la incorporación de Internet a nuestras vidas, en multitud de actividades corrientes.

Con esta filosofía, la educación sobre el uso de la red en el espacio familiar debe basarse también en imágenes, en modelos. Esto se consigue si los hijos perciben, día a día, cómo sus padres sacan partido de la red, con sentido común y en su justa medida. La red puede facilitar el trabajo profesional en el hogar y fuera de él, las relaciones de amistad, los momentos de ocio... pero siempre, repetimos, en su justa medida. Enviar un mail a uno de los profesores del colegio interesándose por un problema concreto de un hijo, resolver un problema doméstico con información bajada de la red, buscar en la red esos dibujos que tanto les gusta colorear a los más pequeños, estar al tanto de la actualidad mediante la lectura de publicaciones electrónicas, etc. son buenos consejos para nuestros hijos en la utilidad del medio.

Ir por delante significa también enseñarles a vivir el orden en toda actividad relacionada con Internet. De nada sirve enviar mil correos electrónicos al colegio de nuestros hijos si lo que se logra con ello es sustituir esas entrevistas personales con sus profesores que tanto les y nos ayudan. Tampoco tiene sentido que el padre o la madre mejoren su trabajo si eso les exige estar conectados a Internet en momentos donde lo que toca es hacer vida familiar, o que un ramo de flores virtual termine sustituyendo al real -y a la cena consiguiente- el día del cumpleaños de mamá.

Tenemos que aceptar que en educación la primera exigencia es siempre para el que educa. Sólo mejorando logrará hacer mejores a otros. Y estas mejoras o, por lo menos, el afán constante de adquirirlas es el modelo de vida que nuestros hijos aprenden. Es como la película que cada día les muestra nuestro proyecto educativo y de la que somos directores, productores y protagonistas. Por lo tanto, si entra Internet en casa formará parte de ese guión educativo y en su uso también deberemos ser modélicos.

Puntos cardinales para un buen navegante

Los principios educativos aplicados al uso de Internet en familia son algo así como los fundamentos básicos de navegación. Para que ganen eficacia quizá sea necesario acompañarlos de ciertas orientaciones más concretas que ayuden en su aplicación real. Estas indicaciones las hemos llamado puntos cardinales en recuerdo a aquellos puntos tangibles que permiten verificar el rumbo y en su caso corregirlo. Además, los hemos reducido a sólo cuatro porque creemos que en educación prima más la calidad que la cantidad, siempre que se sepa priorizar. En cualquier caso, existen otros objetivos que pueden ser muy útiles para concretar este asunto, bastará con irlos incorporando según sea conveniente pero sin perder de vista que siempre es más eficaz tener pocos objetivos, bien seleccionados y perseguirlos con tenacidad. Veamos, a continuación, los cuatro puntos cardinales que definen el buen hacer de una familia de navegantes.

Norte: compartir.

Cualquier experiencia en Internet debe significar o, por lo menos, facilitar que se pueda compartir algo con los demás. Por supuesto, tiene que tratarse de algo bueno, que aporte. Puede ser desde el tiempo que pasamos juntos, los conocimientos y criterios que se comparten, la información que enriquece la vida del otro, etc.

En definitiva, si toda salida al ciberespacio conlleva la posibilidad de compartir o la supone, indica que navegamos por buena ruta.

Sur: servicio.

Como hemos descrito, uno de los peligros al navegar por la red es caer en el individualismo, en un aislamiento excesivo. De sobra es conocida esta nefasta consecuencia de Internet que, en algunos casos, deriva en ciertas patologías.

El antídoto perfecto para evitar estos males es mantener el afán de servicio en el uso de Internet. Esta idea encaja perfectamente en la realidad de cualquier grupo de personas que viven como familia y pretenden enriquecerse ya que, punto fundamental de este encuentro, es el olvido de uno mismo y la constante búsqueda de la felicidad de los que nos rodean.

Por lo tanto, detrás de cualquier rato de navegación por la Red tendrán que estar los demás y nunca el yo como protagonista único. Incluso descansar explorando las propias aficiones no será nunca egoísmo si eso nos permite estar mejor y más disponibles con los que nos rodean.

Este: principio y fin.

Internet es un universo inmenso de información. Situar allí sólo con la idea de navegar tiene muchas posibilidades de desencadenar un naufragio. Siempre, en toda navegación, es necesario tener claro de antemano el puerto de salida, el puerto de llegada y la ruta a seguir. Estas premisas ahorran tiempo, añaden eficacia y evitan escollos peligrosos.

Dicho de otro modo, es necesario enseñar a navegar, a fijar las vías para llegar a donde se quiere. Para conseguirlo hace falta criterio para saber buscar, es necesario que nuestros hijos sepan decidir el modo más conveniente para obtener aquello que la Red les puede procurar. El ir por delante, en este caso concreto, vuelve a ser la mejor manera de que les podamos enseñar a localizar buenos puertos y rutas rápidas y seguras.

Oeste: medio.

¿Cómo saber si estamos utilizando bien Internet, si merece la pena abrir nuestro hogar a sus posibilidades? La respuesta a esta pregunta no es unívoca pero un buen síntoma lo constituye que la Red, en la vida familiar, mantenga siempre el status de medio.

Los protagonistas serán siempre las personas y los fines, aquellos que se tracen en el ámbito educativo familiar. Mientras Internet se halle sujeto a estas premisas, el rumbo será seguro. Y si se da el caso de que nosotros mismos o alguien de la familia le da demasiada importancia -en tiempo dedicado, en sustitución de actividades familiares que requieren el directo más genuino-, entonces será necesario corregir el rumbo, volver a convertir esta oportunidad en lo que realmente es: un medio fabuloso.

2.4. Conclusiones

Conocer bien Internet, sus luces y sus sombras, puede ayudarnos a definir cómo va a ser su uso en el entorno familiar. Este “saber hacer” será completo si se combina con unos principios educativos sólidos y un buen conocimiento personal de cada hijo.

Acerca de estos puntos ya hemos hablado lo suficiente, el lector deberá ahora adaptar estas ideas a su propia vida familiar. En este sentido, no es posible adelantar recetas infalibles -en educación no las hay-. Sin embargo, sí podemos recordar algunas ideas educativas con un mayor grado de concreción, más ajustadas al caso de Internet en familia. Será como una pequeña guía de navegación segura, un primer esquema de consideraciones que, como padres, es bueno tener en cuenta.

El uso de Internet en casa, para que sea provechoso, se fundamenta en el conocimiento de las condiciones de recepción. Por ejemplo, pensado en nuestros hijos y en un medio muy conocido como la televisión, estas condiciones serían: la pasividad del sujeto que recibe sus contenidos; su variedad, no siempre acorde con la madurez de los espectadores; la dificultad para explicar el sentido de lo que ve; la confusión, en ciertas edades, de realidad y ficción, etc. En definitiva, conocer bien estos aspectos es una buena ayuda para marcar pautas educativas.

Internet también puede estudiarse desde esta perspectiva. Como la realidad de este medio es incipiente, sus condiciones de recepción son novedosas y no las podemos dejar pasar por alto si queremos que navegar por la Red sea una actividad con sentido.

El primer punto interesante, desde la educación, es la actitud permanente de búsqueda que exige navegar por Internet. Como padres, aquí encontramos una primera variedad frente a la educación en el consumo de otros medios de comunicación: “consumir” Internet es mantener una actividad permanente de búsqueda. Esta característica tiene, en una primera instancia, un lado muy aprovechable, ya que un sujeto activo está despierto, atento y, por lo tanto, es una situación óptima para que sea educado, para enseñarle ciertas cosas y que aplique algunos criterios.

El lado menos favorable de la actitud activa de búsqueda consiste en que ésta no tenga nunca fin. Cualquier contenido en Internet es, en sí mismo, información final y llave para ir a otros sitios. Según se ve y se lee una página web uno descubre muchas posibilidades para seguir por otros derroteros; es como si, al ver una película en la tele, pudiéramos parar la imagen y, con el mando a distancia, abrir pequeñas pantallas con otros relatos: la vida del protagonista, la trayectoria del director, las aficiones del operador de cámara, el “cómo se hizo” esa escena, etc. ¿Se imaginan lo que puede durar la película si el espectador no actúa con sentido común?

El caso es que Internet es puro *zapping*, pura potencialidad de dar continuos saltos, de un sitio a otro. Sin duda, este aspecto debe ser educado porque la velocidad, el cambio continuo, no favorece mucho la reflexión. Y esto puede atenuarse si uno sabe a dónde va, el camino a seguir y la distancia máxima que puede recorrer.

El segundo aspecto, se centra en el uso personalizado que exige este medio. De alguna manera -sigamos trazando comparaciones con la televisión- uno puede establecer momentos de “televisión en familia” con el fin de que sea un momento de disfrute conjunto y ocasión de educar formal e informalmente. Los problemas surgen cuando el aparato receptor se sitúa en el cuarto del niño y se convierte en un espectador aislado y, posiblemente, sin control. Es posible que en esa habitación también haya un computador, una ventana al mundo de Internet que debe abrirse con cautela. La solución a este problema pasa por ampliar el concepto “personalizado” a dos o varias

personas. Quizá se navegue más lento pero, sin duda, se hará con más tino que si, desde un principio, dejamos solos a nuestros hijos en la galaxia de la Red.

Por último, es indiscutible que algunos de los contenidos, presentes en la Red, no son demasiado aconsejables. Volviendo al ejemplo de la plaza pública, no todas las revistas que podemos encontrar en sus quioscos son adecuadas para nuestros hijos ni tampoco es prudente que hablen con algunos personajes que deambulan por este espacio público. Ya hemos hablado antes de estas cuestiones así que basta con recordar la importancia de que los padres medien entre medio y usuario con la ayuda, si se estima oportuno, de algún programa que actúe como filtro.

Los puntos antes descritos no significan que el acceso a Internet constituya, en sí mismo, algo malo. Más bien indican la necesidad de cierto conocimiento y la aplicación del sentido común por parte de unos padres interesados en que sus hijos naveguen sin peligro de naufragio. Para que esto se cumpla, nos atrevemos a formular los siguientes consejos:

- Los primeros navegantes debemos ser nosotros mismos. Es indudable que nuestros hijos nos llevan cierta ventaja en el manejo de la tecnología pero esto no impide que seamos conocedores del medio Internet. Nuestro consejo es que, en cuanto pueda, acceda a la Red y descubra sus posibilidades. Si tiene algún hijo que ya lo hace desde el colegio, puede pedir que le acompañe y enseñe, mientras toman un refresco en un cibercafé o visitan una biblioteca pública.
- Nuestro uso de Internet es el marco de referencia a imitar por parte de los hijos. Al igual que ocurre con la tele o las revistas, el “cómo” nosotros utilizamos estos medios habla a nuestros hijos del auténtico “deber ser”. Si descubren que la Red es útil para resolver verdaderos problemas, que las búsquedas son atinadas, que el tiempo que le dedicamos es el adecuado, etc., tendrán un buen espejo donde mirarse. Y esto, se tenga Internet o no, no debemos olvidarlo, porque el ejemplo de vida virtuosa siempre será la mejor pedagogía para nuestros hijos.
- Internet exige buscar o, más bien dicho, saber buscar. Este hecho puede constituir un espacio fantástico para compartir inquietudes con nuestros hijos. En el caso de los más pequeños, deberemos navegar con ellos para que aprendan a no perderse en la infinitud del ciberespacio. Con los mayores, podemos pedirles que nos busquen cosas, o indagar nosotros según sus intereses. O también podemos involucrarles en la construcción y mantenimiento de la página web de la familia como veremos más adelante. Se trata, en definitiva, de compartir este espacio con nuestros hijos.
- Hemos visto que el uso de Internet es personal y que no toda la información es conveniente. Además, si el computador está en el cuarto de los niños es difícil saber qué uso le dan a la Red. ¿Qué tal si lo sitúa en el salón, haciéndole la competencia al televisor?, al fin y al cabo, el computador es de la familia y por tanto debe situarse en un lugar accesible a todos sus miembros. Otra buena solución es contratar un servidor de acceso seguro que incorpore un sistema de filtro sobre contenidos específicamente diseñados para adultos. Éste es un buen sistema de protección para los más pequeños y también, que nuestros hijos mayores no precisen de filtrado alguno, será síntoma de que están aprendiendo el manejo responsable de Internet.
- Internet no es un pasatiempo ni tampoco un profesor virtual. Por lo tanto, no le dé nunca el papel de canguro electrónico o lo considere como la panacea de los estudios de los hijos. Ya hemos visto cómo la Red no fue concebida para que lo usaran los niños aunque esto no quita para que usted y sus hijos disfruten navegando

- en busca de “islas del tesoro” o “princesas prometidas”. Y también para que se convierta en fuente de aprendizaje siempre que se defina qué puede aportar.
- Evite que sus hijos descuiden las relaciones familiares o con los amigos y los deberes escolares por un desordenado uso de estos nuevos medios. Lo primero debe seguir siendo lo primero e, Internet, siempre un medio.
 - Y, por último, advierta a sus hijos para que no caigan en algunas de las trampas más comunes de Internet: dar datos personales o familiares, responder a mensajes de origen desconocido, concertar citas con personas conocidas en Internet, etc. Sin alarmismos, como también se lo enseñamos en la vida real cuando, por ejemplo, un desconocido les pregunta algo o les ofrece un caramelo.

En fin, todas estas ideas parecen de sentido común pero no está de más recordarlas, ni tampoco olvidarlas. Desde su aplicación podemos conseguir que Internet sea un medio de aprendizaje para nuestros hijos y un apoyo en la vida familiar. Bastará, y no es poco, con adaptarlas a la situación de cada uno e ir las enriqueciendo con nuestra propia experiencia.

3. El Chat: la pantalla como medio de relación.

3.1. El Chat: nuevo medio de comunicación

En la cronología de Internet de *Hobbes*⁸ podemos encontrar la referencia a los dos hitos fundamentales en la historia del *Chat*. En 1972 se produce la primera charla entre computadores, tiene lugar en *Washington*, los interlocutores son un psiquiatra y su paciente. El comienzo de su masiva utilización llega en agosto de 1988, cuando *Jarkko Oikarinen*, un estudiante finlandés, desarrolla el *IRC*⁹ (*Internet relay Chat*); programa para charlar en vivo en Internet.

El *IRC* es un protocolo de comunicación en tiempo real basado en texto, que permite debates en grupo o entre dos personas. Está clasificado dentro de la mensajería instantánea. Las conversaciones se desarrollan en los llamados canales de *IRC*, coloquialmente, salas o salones de *Chat*. Es un sistema de charlas electrónicas ampliamente utilizado por personas de todo el mundo.

También se pueden realizar estas charlas electrónicas mediante un pequeño programa informático, llamado *applet* de *Java*, que suele estar insertado en una página *web* y se instala automáticamente al acceder a ella. Se puede chatear con aparatos muy variados, el más habitual es el computador, aunque también pueden emplearse algunas consolas portátiles o el teléfono celular.

⁸ Dicha cronología puede consultarse en: www.aui.es/historia/historia/hist_mundo.htm

⁹ Más información sobre el IRC en: <http://es.wikipedia.org/wiki/IRC>

Los *Chats* se ordenan en distintas salas en función del tema del que tratan (deportes, sexo, amistad, aficiones,...). El usuario tan sólo debe pulsar sobre el tema que le interese para unirse a la tertulia virtual. Aunque la mayoría de ellos suelen ser de libre acceso -es decir, cualquiera puede participar proporcionando un apodo, *nickname* o, simplemente, *nick*-, existen algunos cuyo acceso está restringido, reservado a los miembros de una determinada comunidad o grupo. Para utilizarlos generalmente se solicitan más datos personales a los participantes. En ellos suele haber un moderador que pone orden y se charla sobre temas muy específicos, en muchas ocasiones científicos o académicos. Sea público o de acceso restringido, en cada una de las salas encontraremos una lista con los nombres o apodos de las personas que están conectadas en ese momento.

Estas tertulias electrónicas suelen ser un autentico galimatías, porque las conversaciones, habitualmente intrascendentes, se entremezclan y es muy difícil seguir hilo argumental alguno. También es posible mantener una conversación privada entre dos usuarios del *Chat*. La mecánica es muy sencilla, uno pulsa sobre el apodo del otro y se abrirá en la pantalla de sus respectivos computadores una ventanita a la que sólo ellos pueden acceder. A esta acción coloquialmente se le llama “abrir un privado”.

Algunos *Chats* ofrecen la posibilidad de comunicarse mediante la voz, son los *audiochats*. La innovación más reciente es el *videoChat* o *webcamChat*, es decir *Chats* con una *webcam* conectada, lo que permite a los interlocutores verse a través de la pantalla. Hay que tener cuidado con estos canales que ofrecen la posibilidad de verse, ya que muchos de ellos suelen ser pornográficos y, habitualmente, de pago.

3.2. La Comunicación mediante el Chat

La comunicación es el acto por el cual un emisor transmite, a través de un determinado canal, un mensaje, a un receptor, mediante un código que ambos entienden. El emisor ha de comunicar algo que pueda ser de interés para el receptor. El receptor, además de comprender el mensaje -es decir, el código-, debe manifestar cierto interés por su contenido. Por ejemplo, en una llamada telefónica, el emisor es el que habla, el receptor el que escucha, el código es el idioma que emplean y el canal lo constituyen las líneas de telefonía.

Por otro lado, la comunicación es sincrónica si el emisor y el receptor coinciden en el tiempo, como en el ejemplo de la llamada telefónica. Por el contrario, es asincrónica si ambos no están presentes de manera simultánea, por ejemplo, si el emisor deja un mensaje en el contestador del receptor, quien lo escucha posteriormente.

La comunicación también puede ser presencial, si emisor y receptor se encuentran cara a cara, o no presencial si ambos están físicamente separados. Así, la que se produce en una conversación telefónica sería no presencial, mientras que la que ocurre en una tertulia al calor de una hoguera es presencial.

Teniendo en cuenta lo anterior, en los salones de *Chat* la comunicación es sincrónica y no presencial (a menos que se conecte una *webcam* que aporte presencia física, aunque sea a través de una pantalla). El canal serían las líneas de telecomunicación. En cuanto al código, es escrito pero en un lenguaje no estrictamente formal, ya que suelen violarse muchas reglas ortográficas y gramaticales.

Desde otro punto de vista, siguiendo a Torres (2001)¹⁰, “si analizamos los cuatro factores que intervienen en la adecuación de la lengua al contexto (campo, modo, tenor y tono), parece que, a priori, podríamos caracterizar los *Chats* de la manera siguiente: campo cotidiano, modo escrito espontáneo, tenor interactivo y tono informal. En consecuencia, los *Chats* presentan los mismos rasgos que la conversación coloquial, exceptuando el hecho de que el modo, obviamente, no es oral sino escrito”.

Ahora bien, como apunta Balaguer (2005), “los jóvenes Chateando interactúan como si hablaran entre ellos y no como si estuvieran escribiendo mensajes [...]. La sintaxis, el estilo, son bien cercanos a la oralidad dentro de ese espacio psicosocial, que es un espacio básicamente de encuentro.

[...]

La gramática, la sintaxis, la ortografía pueden esperar. Lo central es transmitir y ser eficaz en la comunicación. Se debe intentar ser comprendido ya sea con palabras, con iconos, emoticonos (serie de caracteres tipográficos que agregan algún sentimiento) o lo que esté a mano”¹¹.

Además, en el caso del *Chat* hay que añadir una característica adicional, la comunicación es anónima. De esta forma se pierde el pudor, la vergüenza, el miedo a expresarse o a mentir, porque la persona adquiere un sentimiento de protección y libertad al mismo tiempo. Este hecho tiene importantes consecuencias desde el punto de vista educativo.

3.3. Uso del Chat por los menores de edad

El estudio “Uso y actitud de los jóvenes hacia Internet y la telefonía celular”¹², promovido, entre otros, por la escuela de negocios IESE, en el que participaron algo más de un millar de jóvenes internautas entre 14 y 22 años, concluye que los adolescentes son los que más valoran el *Chat*. Así, el 30% los adolescentes lo usan frente al 21% de los adultos jóvenes. La cuarta parte de los encuestados utiliza el *Chat* varias veces al día, proporción similar a la que declara usarlo casi a diario.

En el informe “Los menores en la Red: comportamiento y navegación segura”¹³, promovido por la fundación AUNA, se señala, tomando datos cuantitativos del informe red.es titulado “Infancia y adolescencia en la Sociedad de la Información”¹⁴, que casi la mitad de los menores (45%) chatea varias veces por semana -de ellos un 27% lo hace a diario-, un 17% lo hace una vez por semana y el 38% restante con menor frecuencia. Normalmente, a medida que aumenta la edad, aumenta la frecuencia de acceso, llegando a un 40% el porcentaje de chicos de 15 y 16 años que chatea todos los días.

¹⁰ Torres i Vilatarsana, Marta (2001). “Funciones pragmáticas de los emoticonos en la comunicación mediatizada por computador”. Revista textos de la Cibersociedad, 1. Disponible en: <http://www.cibersociedad.net/textos/articulo.php?art=24>

¹¹ Balaguer Prestes, Roberto (2005). “El chat y el Messenger: instrumentos de entrenamiento en comunicación para tiempos de incertidumbre y baja atención”. Disponible en: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=209>

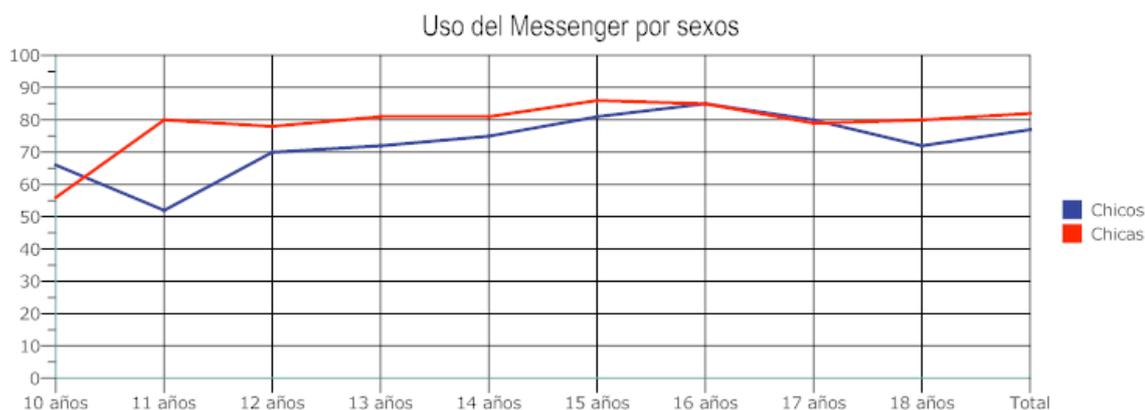
¹² http://www.iese.edu/en/files/6_9073.pdf

¹³ http://www.fundacionauna.com/documentos/analisis/cuadernos/los_menores_red.pdf

¹⁴ http://observatorio.red.es/estudios/documentos/infancia_tecnologia.pdf

En el estudio que el grupo de investigación realizó se observa que el uso del Chat y el Messenger aumenta con la edad y a partir de la adolescencia es algo mayor en las chicas que en los chicos. Estos datos pueden verse en la siguiente gráfica. En el caso de los varones, un 33% de los niños de 10 años que tienen acceso a Internet lo usan, porcentaje que desciende hasta el 17% a los 18 años. En las chicas, en esta misma franja de edad, los porcentajes varían entre el 12% y el 20%.

Gráfico: Uso del Messenger



3.4. Los riesgos del Chat

Como escribe Rocío Miranda en el informe “Los menores en la Red: comportamiento y navegación segura” que hemos citado anteriormente, “los riesgos que generan mayor preocupación son los que tienen naturaleza social, es decir, los que pueden tener un fuerte impacto en la vida social, emocional y física de los menores”. De entre todos ellos, los relacionados con la participación en charlas virtuales son especialmente peligrosos. Así, los menores que utilizan este servicio están expuestos a contactar con un sinfín de indeseables, a desarrollar diversas patologías psiquiátricas, entre las que podríamos destacar las adicciones o los trastornos de personalidad, y a acceder a todo tipo de contenidos perniciosos, especialmente los relacionados con la pornografía y el cibersexo.

Contactos con pederastas

La fauna de indeseables que pulula por los salones de *Chat* es muy variada (estafadores, miembros de sectas destructivas, piratas informáticos, etc); para que se hagan una idea de la magnitud del problema, se calcula que una de cada cuatro personas que accede a una sala de charla virtual, lo hace con fines malévolos. De todos los posibles delitos, nos vamos a fijar, por ser bastante común y especialmente peligroso y escandaloso, en la pederastia.

No sabemos si el riesgo de caer en las garras de un pederasta es el más importante en cuanto al porcentaje de menores que lo sufren, lo que sí es cierto es que es el más peligroso de todos ellos. Los menores que acuden solos a las salas de *Chat* tienen la posibilidad cierta de entrar en contacto con alguno de estos degenerados. Aunque por

su temática la sala no tenga relación alguna con el sexo o el público potencial debiera ser infantil, el riesgo de toparse con un pederasta es bastante alto. Todos los estudios realizados y todos los expertos coinciden en que los *Chats* son profusamente empleados por pederastas que buscan menores de edad para acosarlos y abusar sexualmente de ellos.

Quizá podamos pensar que no hay menores que usen este servicio de Internet, sin embargo la profesora *Parry Aftab*¹⁵ señala que entre los once y los doce años los niños que usan la Red suelen comenzar a envalentonarse y chatear de forma esporádica con desconocidos. En los *Chats* se presentan con perfiles de color de rosa, fingen lo que no son para sentirse adultos y, como preadolescentes que son, empiezan a buscar pornografía.

Es fácil imaginar que cuando un menor accede a una sala de *Chat*, dada su inocencia, puede ser fácilmente embaucado por alguno de estos indeseables, que buscará que le proporcione información personal. Conseguidos estos datos, el pederasta invitará al menor a concertar alguna cita, prometiéndole todo tipo de regalos si acude a ella. Si consiente, habrá entrado en una espiral de la que es difícil salir. Lo habitual es que, a partir de ese instante, el pederasta recurra al chantaje y a la amenaza para seguir manteniendo contactos con el menor, que presa del miedo no será capaz de negarse a ello. Por ejemplo, es conocido el caso de una chica que estaba sufriendo el acoso de un hombre que la amenazaba con difundir un vídeo de ella desnudándose. La grabación la había conseguido embaucándola en una sesión anterior de *videochat*.

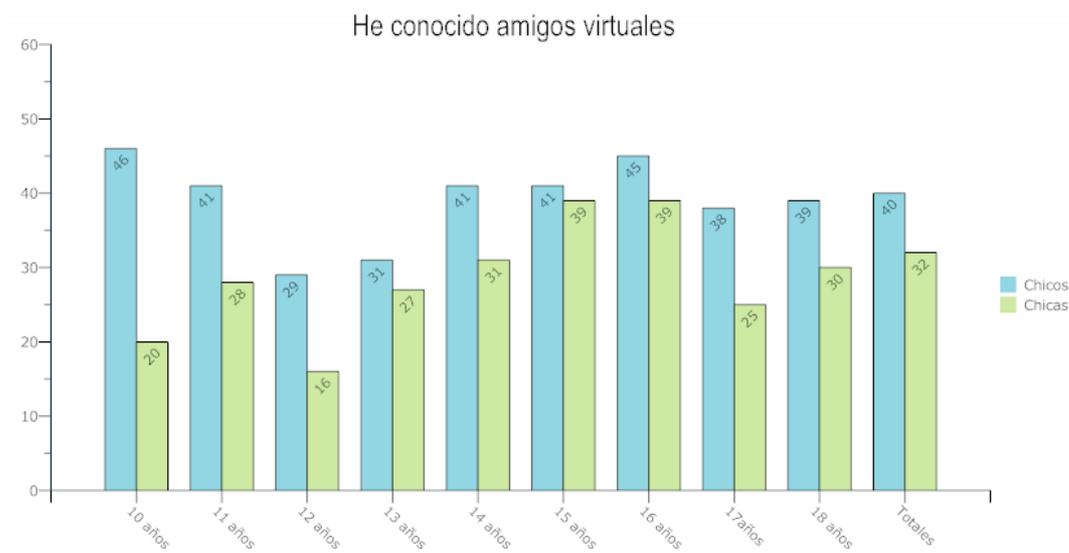
El proceso habitualmente funciona de la siguiente manera: el menor comienza a chatear y a los pocos minutos se le empiezan a abrir en la pantalla del computador ventanitas con mensajes como: ¿quieres ser mi amigo?, ¿tienes novio?, ¿tienes *cam*?, ¿eres virgen?, ¿me das tu correo?, ¿cuál es tu teléfono?, o cosas más desagradables. Son los llamados privados, en los que alguno de los asistentes al *Chat* le propone mantener una conversación a solas. En algunas ocasiones se ofrecen regalos o compensaciones por proporcionar datos personales. Los datos no engañan: uno de cada tres menores que utiliza Internet de manera habitual, ha facilitado su teléfono en alguna ocasión, la mitad de ellos ha proporcionado también la dirección de su domicilio.

Sin embargo, el dato más alarmante es el que cuantifica la proporción de menores que ha acudido a alguna cita concertada en Internet. Según “La Generación Interactiva en Iberoamérica” un porcentaje en torno al 36% de los menores ha quedado con personas que ha conocido en la Red, muchos de ellos acudieron solos a la cita y sin avisar a nadie sobre sus planes.

Los siguientes datos son del estudio citado, y, por si solos, son bastante reveladores de la magnitud del problema.

¹⁵ Parry Attab fundó en 1997 la mayor organización de ayuda y seguridad en Internet: <http://www.wiredsafety.org/>

Gráfico: “He conocido amigos virtuales”



La reacción de un menor cuando se siente molesto ante un privado en un Chat, no es del todo óptima. Existen chicos bien aconsejados por sus educadores que, cuando reciben algún mensaje privado desagradable, simplemente cierran la ventanita y se niegan a continuar la conversación. Sin embargo, sigue habiendo menores que continúan con el “juego”, sin saber muy bien el riesgo que están corriendo.

Las cifras son muy reveladoras¹⁶, por ejemplo en España el 44% de los menores que navegan con regularidad se han sentido acosados sexualmente en Internet en alguna ocasión, y el 11% reconocía haber sido víctima de esta situación en diversas ocasiones.

Un pederasta puede contentarse con visitar páginas que contengan material pornográfico con menores como protagonistas, algo que es ilícito en casi todo el mundo. Ahora bien, muchos de ellos además tienen el objetivo de concertar encuentros cara a cara con menores para satisfacer sus más bajos instintos.

Una de las tácticas más utilizadas es la de hacerse pasar por un usuario de edad y aficiones similares a las del menor. Así, tras varias sesiones, se ganará la confianza necesaria para concertar una cita. Cada conversación es un paso más hacia el objetivo, ya que en cada una de ellas irá consiguiendo datos personales que permitirán localizar y acosar al menor.

No estamos hablando de meras suposiciones o simples estadísticas, sino de realidades que pueden verificarse mediante las numerosas noticias que aparecen en los más diversos medios de comunicación. Por ejemplo, hace algún tiempo se conoció el caso de una madre que denunció que su hijo de 12 años *chateaba* con un individuo que le ofrecía dinero y regalos a cambio de mantener relaciones sexuales. Como consecuencia de dicha denuncia se detuvo a diecinueve individuos y se les acusó de mantener relaciones sexuales con menores y de grabarlas en vídeo para distribuir las imágenes por Internet. A pesar de que sus edades estaban comprendidas entre los 21 y los 63 años, se hacían pasar por menores en los *Chats* con el fin de concertar citas con adolescentes. La

¹⁶ Algunos de estos datos y ejemplos pueden verse en: <http://www.menorenlarred.com>

investigación concluyó que había evidencias de que los detenidos habían mantenido relaciones con decenas de menores. No se trata de un caso aislado, sino de una amenaza latente.

Termino con un asunto que está despertando una más que justificada inquietud: cada vez hay más menores implicados en las redes de pederastas, pero no como víctimas sino como verdugos.

Adicción

En los últimos años, diversos autores han propuesto la existencia de un desorden de adicción a Internet¹⁷, catalogado dentro de las adicciones no químicas, como el juego, el sexo o las compras. Este desorden no se debe a un mero interés pasajero, a un abuso puntual, sino que la forma en que el individuo se relaciona con Internet hace que reciban un impacto negativo sus relaciones sociales, familiares o profesionales, o su personalidad. A pesar de que pueda discutirse si la adicción a Internet realmente existe o, en realidad, una persona es adicta a algo que puede hacer gracias a Internet (por ejemplo el juego en un casino on-line), lo cierto es que muchas de estas acciones potencialmente adictivas (juego, sexo, compras, relaciones sociales...) se han puesto al alcance de cualquiera de manera muy fácil gracias a la Red. Por tanto, a la hora de analizar las implicaciones educativas de este desorden, no nos importa considerar que Internet sea tan sólo el medio o el lugar en el que desarrollar o alimentar otras adicciones o trastornos psiquiátricos.

Es cierto que una diferencia importante entre las adicciones químicas (tabaco, alcohol, drogas, etc.) y las no químicas es que aquellas causan un evidente deterioro físico, algo que en primera instancia no ocurre con estas. Ahora bien, la adicción a Internet sí tiene consecuencias en el plano físico. Tal y como apunta Young (1999), se reduce el tiempo de descanso nocturno, se deja de dormir lo suficiente por permanecer conectado. Además, se descuida la alimentación, tanto en los horarios como en las cantidades y la calidad de los alimentos. La primera consecuencia es el cansancio físico y mental, pero en segunda instancia suele producirse un deterioro del sistema inmunitario y, por tanto, de la salud del individuo.

Sin embargo, es en el plano psicológico donde se dejan notar las mayores alteraciones y los más graves trastornos. Los primeros síntomas de este desorden suelen ser las alteraciones del humor, la ansiedad, la impaciencia por no encontrar lo que se busca o a quién se busca, la alteración del estado de conciencia, la irritabilidad al interrumpir la conexión o la incapacidad para abandonarla en el momento preciso (Echeburúa, 1999). Kraut y colaboradores (1998) encontraron que los adictos a Internet reducían la comunicación con los miembros de su familia en el hogar, disminuía el tamaño de su círculo social y aumentaba la depresión y la soledad. Según Pratarelli y colaboradores (1999), se produce un círculo vicioso según el cual la soledad y la depresión hacen que aumente el número de horas de conexión, y esto conlleva un aumento del sentimiento de soledad y de la depresión.

¹⁷ Todos los datos y citas de este apartado están extraídos de Madrid López, Nacho (2000). "La adicción a Internet". Disponible en: www.psicologia-online.com/colaboradores/nacho/ainternet.htm

Para Echeburúa (1999), hay ciertas características de personalidad o estados emocionales que aumentan la probabilidad de sufrir un desorden de adicción a Internet estos son:

- Déficit de personalidad: introversión acusada, baja autoestima y nivel alto de búsqueda de sensaciones.
- Déficit en las relaciones interpersonales: timidez y fobia social.
- Déficit cognitivo: fantasía descontrolada, atención dispersa y tendencia a distraerse.
- Alteraciones psicopatológicas: adicciones químicas o psicológicas presentes o pasadas. Depresión.

Conviene llamar la atención sobre el hecho de que algunas de estas características o estados emocionales pueden presentarse de manera transitoria y completamente natural en la adolescencia, por lo que podríamos concluir que los adolescentes son población de riesgo a la hora de desarrollar algún tipo de adicción a los medios digitales. Efectivamente, los datos confirman que la franja de edad en la que tiene mayor incidencia esta patología es la que va de los 12 a los 15 años; los adolescentes afectados por ella empeoran de manera muy significativa sus resultados académicos, muestran una excesiva irritabilidad, se vuelven extremadamente introvertidos en el “mundo real” y pueden caer en un estado depresivo. Además, es muy difícil que sean conscientes del problema que tienen, mucho menos que los adultos.

Juan Manuel de Prada describe con su habitual maestría a estos jóvenes que malviven enganchados a su mundo virtual. Se trata de esa fauna que en Japón han llamado “hikikomoris”, pero cuyo mal ya empieza a afectar a los jóvenes occidentales. “Son jóvenes entre catorce y veinticinco años, casi siempre varones, nacidos en el seno de familias medianamente acomodadas, que un día deciden encerrarse en su habitación, huraños del género humano y confidentes exclusivos de su computador personal, que así se convierte en el sol pálido que reglamenta su existencia. Son los nuevos ermitaños de un mundo sin Dios, los nuevos misántropos de un mundo sin razón, entregados con entusiasmo a una reclusión voluntaria. Han dimitido de los afectos, han renegado de las ventajas de la comunicación oral, han elegido sobrellevar una vida que ni siquiera merece tal designación, estabulada y monótona, en donde la eterna novedad del mundo es suplantada por el cúmulo de espejismos que les brinda la tecnología”¹⁸.

Seguramente muchas de las personas que padecen un desorden de adicción a Internet se verán reflejados en las palabras de este joven de 23 años: “Solía dedicar un par de horas diarias a la navegación por Internet, pero cuando descubrí el *Chat* me volví completamente adicto. Pasaba noches enteras ante la computadora, desde las doce hasta las seis de la mañana. Me gustaba conocer personas porque en la vida real soy bastante solitario, tengo pocos amigos, poca relación con mi familia y también buscaba un romance”.

Como reconoce este joven al final de su entrevista, cada vez hay más personas que acuden a la red en busca de pareja. Hay incluso quien ha escrito un sencillo manual de instrucciones para ligar en los salones de *Chat*, indicando que en ellos se puede intimar con mayor velocidad que si nos encontráramos cara a cara, ya que nos sentimos más seguros y podemos decir cosas que tal vez ni nuestros mejores amigos conocen. Es lo

¹⁸ El artículo completo puede leerse en:
http://www.xlsemanal.com/web/firma.php?id_edicion=1147&id_firma=2191

que llamaremos la seducción del anonimato y describiremos en el siguiente apartado. Terminamos con un revelador dato: a pesar de que haya algunas personas que han encontrado al amor de su vida gracias a Internet, se calcula que nueve de cada diez *ciberromances* acaba en chasco, lo cual no es de extrañar dados los precedentes de la relación.

La seducción del anonimato

Escribe Nacho Madrid (2000) que una de las principales explicaciones del poder adictivo de la virtualidad es que si bien “las relaciones sociales son algo que resulta reforzante para la mayoría de las personas, sin embargo la mayoría de las veces no tenemos libre acceso a ellas por el límite que impone la sociedad o nosotros mismos. En las salas de *Chat* se rompen todas estas reglas, una persona puede dirigirse a otra, decir lo que se le antoje, sentirse escuchada... y dejar de hacerlo cuando le apetezca, sin represalias”. Junto a ello, otra característica que contribuye a la capacidad adictiva de este medio es el anonimato de la comunicación. Este anonimato contribuye a animar los actos nocivos o ilegales, por ejemplo todo lo relacionado con la pornografía de adultos o infantil. También posibilita un contexto virtual que permite a los tímidos interactuar con más facilidad, incluso permite la adopción de personalidades virtuales.

Este mismo autor escribe, siguiendo las ideas de Young (1997), que las aplicaciones de Internet más adictivas son las que permiten al usuario interactuar con otros, entre ellas el *Chat* es el buque insignia. Hay una diferencia esencial entre un adicto al “chateo” y otro que no lo es: el adicto utiliza esta aplicación para socializarse, conocer nueva gente e implicarse en un grupo; el que no lo es lo usa para mantener el contacto con personas que ya conocía anteriormente en el mundo real.

En el *Chat* los adictos encuentran apoyo social; las continuas visitas a un determinado salón permiten la aparición de un clima de intimidad entre los asistentes, incrementada por la desinhibición propiciada por el anonimato que permite el medio. Este apoyo es especialmente intenso en personas que pasen por momentos de debilidad -depresiones, jubilación, enfermedad, separación, etc. (incluida, como ya hemos apuntado, la crisis adolescente)-, con personalidades tímidas o introvertidas, que les hacen huir de la relación cara a cara, o con alguna tara física o psíquica que se enmascara gracias al anonimato.

Como escribe Victoria Bescós (2002)¹⁹, en el diálogo Fedro de Platón “aparece el primer argumento del porqué es más fácil entablar una relación (comunicación) por Internet con una persona a la que no ves y a la que no has visto nunca y a la que probablemente nunca verás, que con una persona a la que ves en la vida real, sobre todo cuando lo que se quiere transmitir son afectos y sentimientos amorosos. He aquí las palabras de Sócrates:

"Voy a hablar con la cabeza tapada, para que, galopando por las palabras, llegue rápidamente hasta el final, y no me corte, de vergüenza, al mirarte."

Platón. Fedro, 237a.

¹⁹ Bescós Calleja, Victoria. (2002). “El amor en la Red: del amor platónico al amor virtual”. Disponible en: http://www.avizora.com/publicaciones/ciberespacio/textos/amor_en_red_0015.htm

En definitiva, la vergüenza, la timidez, el miedo al ridículo quedan superadas en un medio virtual, porque hablamos con la "cabeza tapada". La inferioridad del lenguaje escrito, en este caso, se convierte en una ventaja, porque de esta manera se evitan las barreras provocadas por la contemplación de un ser que podría provocar en nosotros estas reacciones. Así, pues, en cuanto a la comunicación en un medio virtual, podemos concluir que ésta es más accesible, que es más fácil contactar con alguien por Internet (mediante el lenguaje escrito) que, por ejemplo, en un bar (mediante la interpelación del lenguaje hablado), y también que la persona que busca un contacto personal a través de estos canales se muestra, en general, más predispuesta para hablar y para comunicar que las personas que lo intentan de forma presencial”.

A lo anterior podríamos añadir el hecho de que la separación física entre el emisor y el receptor nos predispone a decir y expresar cosas que en el cara a cara sólo diríamos si existiera una fuerte motivación para ello. Javier Bustamante pone un ejemplo que puede servirnos para entender cómo la distancia física entre las personas elimina ciertas barreras a la hora de realizar muchas acciones²⁰: “...en los tiempos en que se luchaba con cuchillos y espadas, los combates eran cuerpo a cuerpo; la presencia física del enemigo, la inmediatez del drama, el sudor y la sangre de los cuerpos enzarzados hacían necesaria una motivación muy fuerte para eliminar al rival. Con el invento de la pólvora, la tecnología puso mayor distancia entre uno y otro, y con ello descendió el nivel de motivación necesario para asesinar. Con una ametralladora se pueden matar más enemigos por unidad de tiempo y a mayor distancia -- sin que salpique su sangre --, lo cual hace que sea más fácil matar al enemigo sin crear problemas de conciencia. Con la informática aplicada al arte de la guerra, el sentimiento de responsabilidad moral, inversamente proporcional a la distancia y al poder que la tecnología pone en nuestras manos, alcanza un punto grotesco en el que la humanidad puede desaparecer simplemente por el poder de un gesto, por la acción de apretar un botón...”.

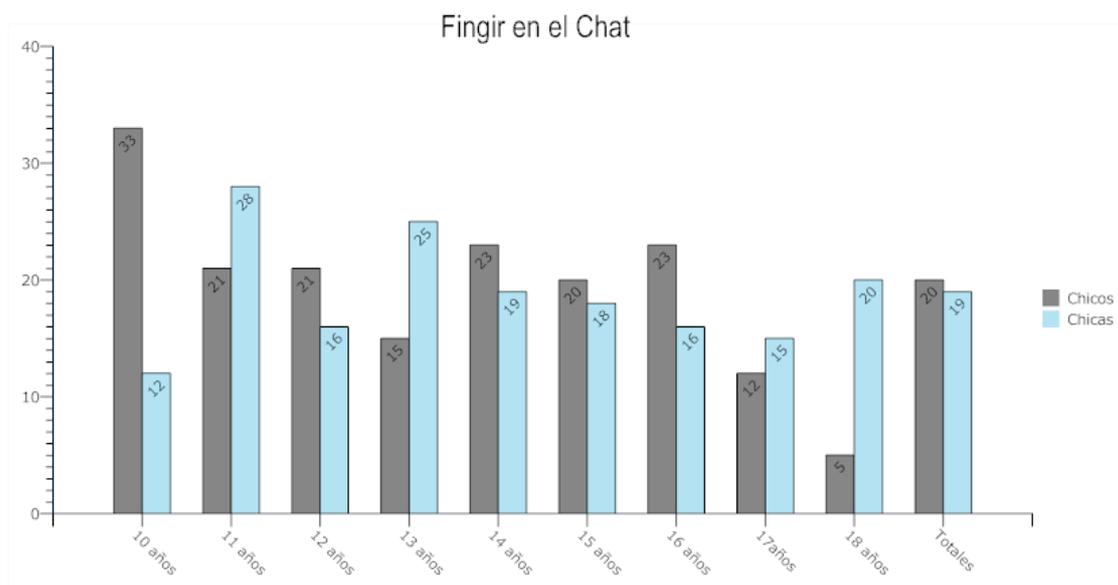
Llevando el ejemplo a nuestro terreno, en un *Chat* como no vemos los ojos del receptor, no le escuchamos respirar, no nos exponemos a ver cómo se ríe de nosotros ni nos arriesgamos a recibir una bofetada, nos atrevemos a decir cosas que nunca diríamos en el cara a cara. Esto explica el tono y el contenido de muchos de los mensajes que pueden leerse en los salones de *Chat*, inimaginables en una tertulia real.

Sin embargo la superación de nuestros complejos es ficticia, ya que fuera del ciberespacio volvemos a ser nosotros mismos, tal y como éramos antes de entrar en el salón de *Chat*. Por lo que es muy discutible que por *Chatear* perdamos la timidez, tan sólo nos olvidamos de ella mientras estemos on-line.

Quizá podríamos pensar que esta práctica es habitual de los adultos, lo que es cierto. Ahora bien, también lo es que, según los datos de la Universidad de Navarra que se muestran en la siguiente gráfica, una quinta parte de los menores que *Chatean* a veces fingen ser quienes no son; porcentaje muy poco afectado por razones de edad o sexo.

²⁰ Bustamante Donas, Javier. “Dilemas éticos en la sociedad de la información: apuntes para una discusión”. Disponible en: <http://www.argumentos.us.es/bustaman.htm>

Gráfico: Mienten en el Chat



Del anonimato al “pseudonimato”

Escribe Mayans (2000)²¹ que “uno de los mayores atractivos de las comunicaciones interactivas en Internet se basa, no tanto en el concepto de anonimato, sino en la capacidad para establecer una personalidad que no depende del aspecto físico o connotaciones 'reales' de quien está tras el teclado. Crear una personalidad en *IRC* no implica, necesariamente, inventarse la biografía de un personaje fantástico. Puede significar, simplemente, querer empezar a describirse (a escribirse) de nuevo; dar nuevas o viejas pautas de cómo es uno; dejarse conocer de un modo distinto en un medio distinto, a través de las palabras que uno dice (teclea), etc”.

Es decir, que en un *Chat* es muy fácil crearse una personalidad virtual modificando aquellas cosas que no le satisfacen de su persona, tanto en el aspecto físico como social, psicológico o emocional. Existe la posibilidad de reinventarse a uno mismo para cubrir algunas necesidades psicológicas tales como la expresión de algún rasgo reprimido de la propia personalidad o los sentimientos de reconocimiento y poder. Balaguer (2005) lo explica de la siguiente manera “la no presencia (cuando no hay cámara) de información extralingüística: la mirada, los gestos espontáneos, el timbre y la entonación de la voz, etc., son elementos trascendentales a la hora tanto del malentendido como de la desinhibición”. Ahora bien, este mismo autor advierte de que “esa liberación desinhibida que brinda el chateo, muchas veces provoca sinsabores al salir de la conexión, donde la realidad impone límites y sacrificios a los impulsos”.

Volviendo al artículo de Mayans citado anteriormente, “resulta difícil establecer una caracterización absoluta de los “sinceros” o “ficticios” que son los personajes de *IRC*. En todo caso, estamos ante una gradación compleja que va de la sinceridad alterada a la ficción traicionada del propio yo de cada uno”. Y es que, como este mismo autor apunta, “un pseudónimo, aunque no conlleve ninguna pista hacia los datos que hay tras

²¹ Mayans i Planells, Jordi: (2000). “Anonimato: el tesoro del internauta”. Disponible en: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=28>

la persona en el mundo físico, puede tener una reputación y un carisma clara y fuertemente establecidos en el mundo virtual. Y esto es lo que desean muchos usuarios de IRC habituales. Ser conocidos -incluso ser conocidos a fondo- por su nick. Un estado que podríamos llamar de pseudoanonimato. A poquísimos de estos usuarios les resultaría apetecible el anonimato auténtico. Al contrario: invierten muchas horas de su tiempo en establecer vínculos sociales en línea, a conocer a otras personas; a dejarse conocer; a proyectar su modo de ser; a destacar, de un modo u otro; a forjar una personalidad y una forma de ser que sea apreciada y reconocida; a cultivarse el respeto de los demás...”, y esto para personas que tengan una baja autoestima o dificultades para la relación interpersonal en su vida real, es una sensación muy apetecible, lo que puede explicar porque pasan horas y horas conectados: en el ciberespacio son alguien e importan a alguien.

Para los menores el peligro evidente es que al presentarse no como son, sino como les gustaría ser, a la larga, pueden no distinguir la personalidad real (poco placentera) de la virtual (hecha a su gusto). La psicóloga Sherry Turkle (autora del libro “Vivir en la pantalla: la identidad en la era de Internet”) ya apuntó en 1995, que para muchos jóvenes “la vida real es solamente una ventana más, y por lo general no es la más satisfactoria”. Es decir, que en un salón de *Chat* pueden ser más altos, más guapos o más listos que en su casa o en su colegio, por lo que desearán estar permanentemente conectados y viviendo en esa sociedad virtual. Como escribe Núñez (2002)²² en los *Chats* “hay un elemento que les confiere un poder de atracción considerable: la posibilidad de soñar. La imaginación, la espera imaginativa, la simulación, la expectativa siempre abierta y constantemente renovada de lo que puede pasar, la posibilidad de presentarse y aparecer como uno quiere o querría ser, otorga a estos espacios la fuerza de seducción de una fábrica de sueños a medida. También, claro está, existe el peligro de la decepción, del engaño o de la falta de reconocimiento”.

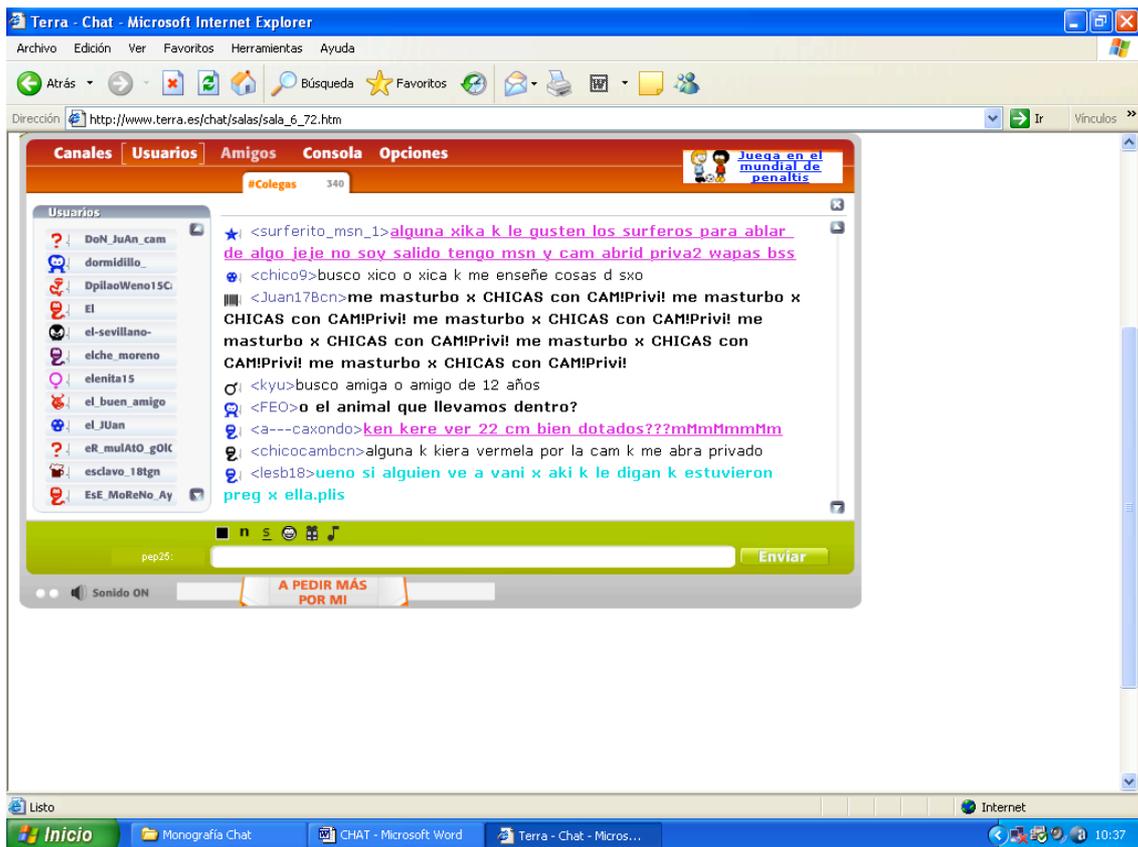
Pornografía y Cibersexo

Otra de las razones que explican el gran poder adictivo de los *Chats* es que permiten con mucha facilidad el acceso a contenidos pornográficos u otros productos que pueden proporcionar cierta satisfacción sexual. Y es que, el contacto directo con otros *chateros* facilita un rápido abastecimiento de pornografía mucho más peligrosa que la contenida en las páginas web.

Como prueba concluyente de lo afirmado en el anterior párrafo, basta con entrar en cualquier salón de *Chat* abierto -incluso en aquellos cuya temática no tiene relación alguna con el sexo- y verificar que continuamente se nos proponen visitas a páginas web pornográficas, intercambios de fotografías, conversaciones privadas mediante *msn* o utilizar la *webcam* para practicar cibersexo, bien como simple espectador, con un papel más activo o como principal protagonista.

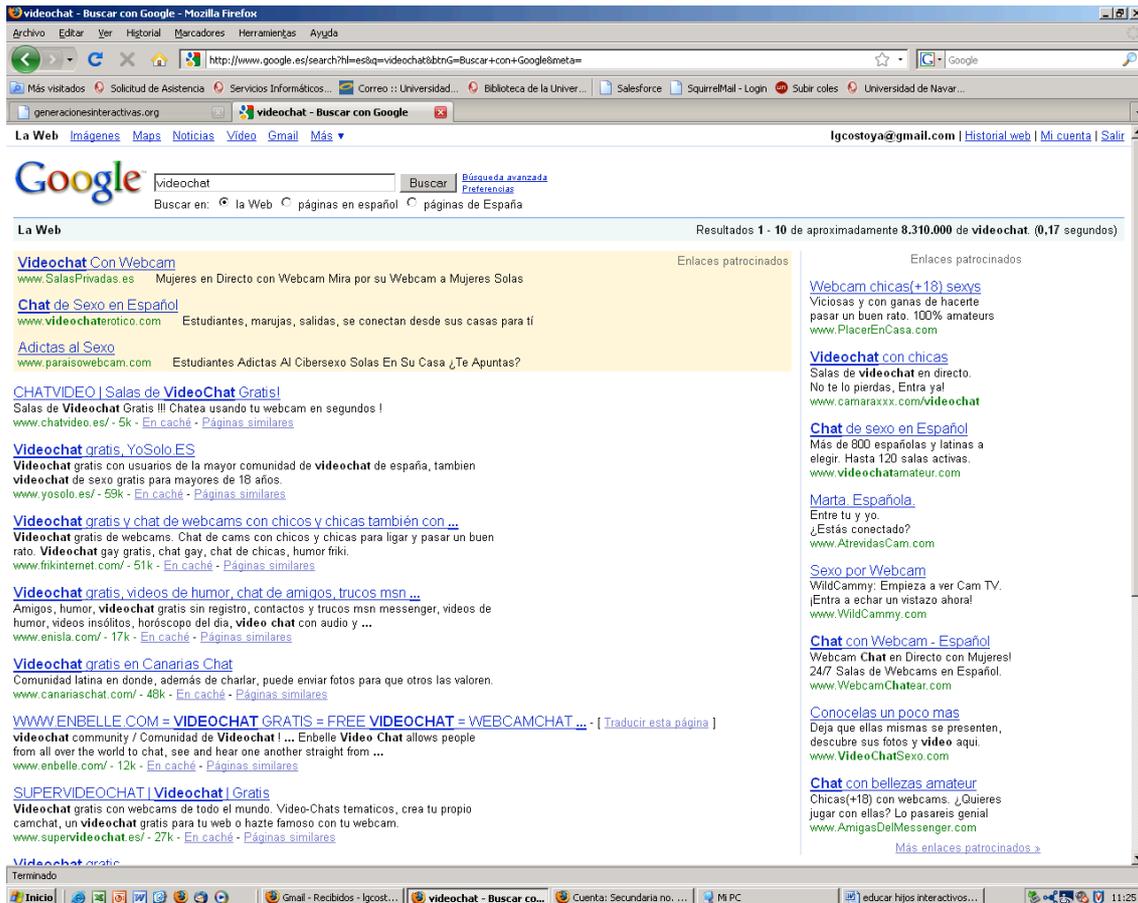
En la siguiente imagen se muestra una captura de la conversación en un salón llamado “colegas” de un conocido portal de Internet. Sobra cualquier comentario adicional.

²² Núñez Mosteo, F. (2002). “Internet Fábrica de sueños. Claves para la comprensión de la participación en foros y chtas”. Disponible en: <http://www.redcientifica.com/doc/doc200203190001.html>



Como explica Nacho Madrid en el artículo que dedica a la adicción a Internet, “hay multitud de *chats* que han sido diseñados para la interacción erótica, desde los más clásicos basados en texto a los más novedosos que incorporan video en tiempo real. Estas aplicaciones permiten al usuario elegir la fantasía sexual que le apetezca en el momento con solo pulsar un botón. En estos lugares se sienten libres de ataduras por el anonimato y el sentimiento de practicar "sexo seguro". Por otro lado las personas que se sienten poco atractivas físicamente se ven liberadas de este problema”.

Otra prueba de la magnitud que adquieren el cibersexo y la pornografía en este medio la encontramos al introducir en un buscador el término *videochat*. En la siguiente imagen puede verse una captura de pantalla con las primeras siete entradas que propone el buscador *Google*, todas son pornográficas o con contenido sexual explícito excepto la que permite bajarse una aplicación informática para hacer *videochat*. Además, los enlaces patrocinados que se muestran en el margen derecho también tienen la misma temática.



La profesora *Aftab* indica que los adolescentes entre 13 y 15 años, dado que sus hormonas se desatan y son más activos sexualmente, comienzan a practicar el cibersexo. En Estados Unidos el 60% de las chicas de esta edad declara haberlo experimentado en alguna ocasión.

Ante estos datos, sólo un breve comentario para reflexionar sobre la maldad intrínseca de la pornografía, tanto para los adultos como, sobre todo, para los niños. Por un lado, muchas veces con su consumo se alimentan estructuras diseñadas para realizar el mal, entre las que destacan los traficantes de todo tipo de mercancías, incluyendo la “carne humana”. Por otro, es una evidente denigración de la mujer, que es reducida a un mero objeto de disfrute o placer. Además, en el caso de los menores, les hace creer que es realidad lo que no es más que pura ficción, en la pornografía audiovisual casi todo es mentira, los protagonistas son “actores” y, por tanto, están actuando. Por último, quizá lo más dramático, la pornografía deja una huella indeleble en el cerebro de los menores, de tal manera que esas imágenes vendrán una y otra vez a su memoria de por vida, alterando de alguna manera su futura vida sexual.

El Gran Hermano y otras cuestiones

Hay otras razones, quizá de índole menor, pero no por ello menos importantes, que explicarían el gran poder adictivo de estos medios de comunicación sincrónica en Internet.

Por un lado, permiten bucear en la intimidad de los demás. Las webcams son como el ojo del Gran Hermano que todo lo controla. A cambio de unos pocos –o muchos– euros, se dispone de una ventana permanentemente abierta a la vida más íntima de quien se quiera prestar a ello. Cualquiera con una conexión a Internet puede convertirse en un “voyeur”, con la sensación de seguridad que da el anonimato. La pantalla del computador se transforma en una secreta atalaya, en un ojo de cerradura, en un auténtico *reality show*.

Por otro lado, tiene un gran atractivo el juego de descubrir si quien está al otro lado del computador es quien dice ser o está fingiendo. De la misma manera, es muy divertido hacer creer a alguien que eres quien no eres.

Por último, tras haber leído y reflexionado sobre todo lo expuesto en las anteriores páginas, podríamos concluir que, en el fondo, el gran atractivo de *chatear* reside en que las actitudes y expectativas del *Chatero* cuando entabla relaciones virtuales coinciden con muchas de las características que se aprecian en la cultura actual. Como ocurre casi siempre, no podemos determinar qué fue antes, el huevo o la gallina: no sabemos discernir si los *Chats* se configuran a partir de los valores preponderantes en la realidad o es la realidad la que determina el tipo de relación que se establece en las sociedades virtuales. En cualquier caso, características como la ausencia de compromiso, la infidelidad, la superficialidad de las relaciones, la falta de pudor, la importancia que se le da a la imaginación, el predominio del sentimentalismo, el hacer de la sexualidad humana un artículo de consumo, a imagen de todo lo que nos ofrece una sociedad consumista, el vacío existencial que ello produce, desgraciadamente, pueden verse reflejados en cualquiera de los dos ámbitos, el virtual o el real. Núñez (2002) lo sintetiza en el siguiente párrafo: “las causas [...] que hacen atractiva una relación electrónica tienen un origen social, y no psicológico, en la medida que muchos de los aspectos de la personalidad del individuo moderno que favorecen estos comportamientos tienen raíces en las estructuras sociales de la modernidad”.

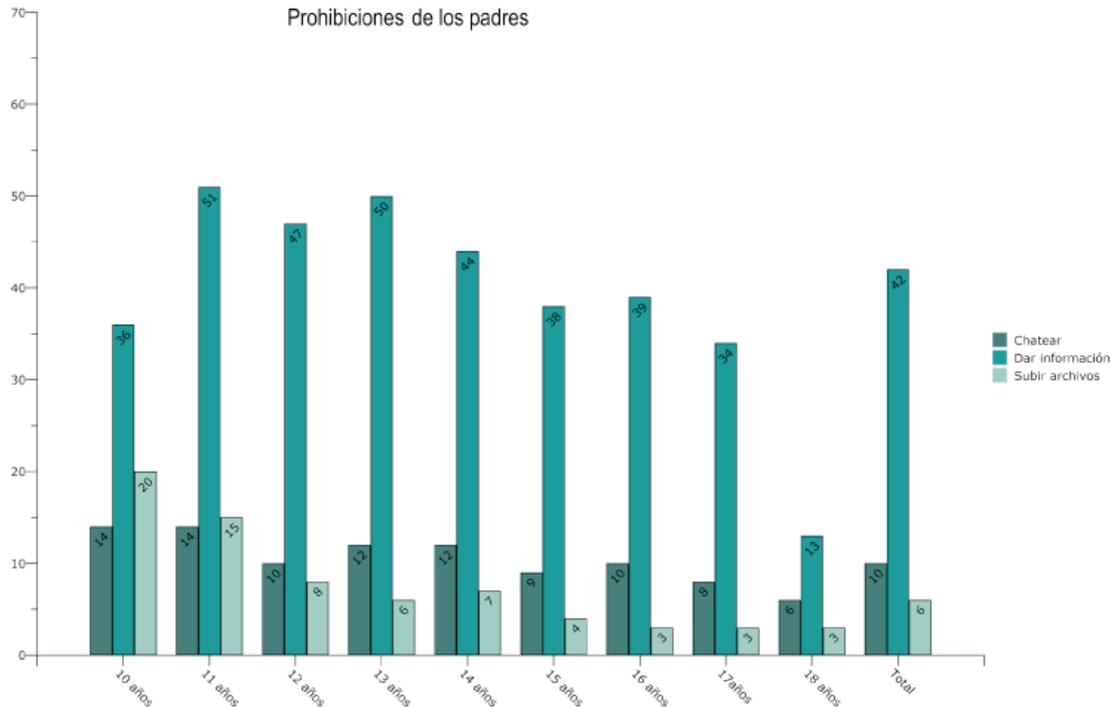
Ausencia de mediación educativa de los padres

En alguna ocasión hemos apuntado que el principal problema educativo de todos estos medios digitales es la ignorancia de quienes deben ejercer la insustituible mediación educativa. En palabras de Sócrates, que Platón pone en boca de la sacerdotisa *Diotima* en el diálogo titulado “El Banquete”: “*el mal de la ignorancia estriba en que el que la padece no es ni noble, ni bello, ni sabio y, sin embargo, cree serlo en grado suficiente*”. El que ignora vive tranquilo, dado que lo que desconoce no puede alterarle. Lo ignorado ni le preocupa ni le ocupa, por lo que, consecuencia inmediata, no podrá minimizar los hipotéticos desmanes que produzca. En esta coyuntura, habitualmente, cuando el problema le “estalla en las manos” ya es demasiado tarde.

Siempre se ha dicho que “*la ignorancia es la madre de todo atrevimiento*” (lo que es cierto); en el caso de las pantallas frente a las que se sitúan nuestros niños y jóvenes podría añadirse que también es el comienzo de todos los desastres. Si aún no lo sospechaban, las pantallas que pueblan nuestros hogares, junto a ventajas infinitas, las más, pueden ejercer una influencia muy negativa sobre nuestros hijos. Algo que, como hemos ido viendo, es especialmente clamoroso en el caso de los *Chats* de Internet.

A la vista de los datos del estudio que se muestran en la siguiente gráfica, parece evidente que hoy por hoy los padres ejercen muy poco control sobre el uso que sus hijos e hijas hacen del *Chat*.

Gráfico: Padres que prohíben chatear



Apenas un 14% de padres de niños y niñas de 10 años prohíbe el uso de los *Chats*, porcentaje que desciende hasta valores despreciables al llegar la adolescencia, especialmente en el caso de los niños, ya que tan sólo uno de cada diez padres les impide el acceso a estas tertulias virtuales en Internet.

3.5. ¿El Messenger es un Chat?²³

El Messenger es un sistema de mensajería instantánea y es, hoy por hoy, el servicio de Internet más utilizado por los jóvenes, más incluso que la propia navegación por la Red. Es el más popular, del que más hablan entre ellos y con el que más “hablan”, porque lo usan con mucha frecuencia²⁴.

Este servicio ha heredado algunas ideas del sistema de conversación IRC. Básicamente es un Chat que sólo pueden usar las personas que dispongan de una cuenta de correo electrónico, habitualmente gratuita, con un determinado proveedor (los más utilizados, yahoo y hotmail). De hecho, Chat y Messenger suelen confundirse ya que, en el fondo, se trata de una conversación on-line entre varias personas utilizando para ello un

²³ Algunos conceptos básicos sobre el Messenger: http://www.aulaclie.es/internet/b_6_3_1.htm

²⁴ Más información sobre mensajería instantánea: http://es.wikipedia.org/wiki/Mensajer%C3%ADa_instant%C3%A1nea

teclado con el que “hablar” y una pantalla para “escuchar”, a través de un sistema de mensajería instantánea.

Sin embargo, hay alguna diferencia importante. Así con el Messenger el anonimato es menor y, por tanto, la veracidad mayor. Balaguer (2005) escribe que con el Messenger “los contactos que se establecen son los habilitados por el propio usuario. Las conversaciones que se generan son por conocimiento de quién está al otro lado, no por temática, ni por casualidades de la navegación, como sucede en el Chat”²⁵.

Por otro lado, la mensajería instantánea se diferencia del correo electrónico (e-mail) en que los mensajes se escriben y se leen en tiempo real. Estos mensajes pueden llegar a todos o a algunos de los miembros de la lista de contactos del emisor. La mayoría de los servicios indican los contactos que están disponibles para mantener una conversación. Los mensajeros instantáneos más utilizados son Yahoo Messenger o MSN Messenger.

En la actualidad, además de enviar y recibir mensajes de texto, pueden conectarse *webcams* para ver, previo consentimiento, imágenes en tiempo real de los interlocutores.

Desde el punto de vista educativo existe un matiz esencial: con el Messenger sólo puedes relacionarte con los individuos que estén entre tus contactos. De esta manera, se reducen algunos riesgos: por ejemplo, el contacto con personas anónimas cuyas intenciones desconocemos. El uso de este medio de comunicación puede permitirse siempre y cuando exista un control sobre el momento en que se producen las conversaciones y el tiempo que duran, algo que es común a todas las pantallas. Eso sí, deberemos vigilar las listas de contactos de nuestros hijos para evitar que sean excesivamente largas y pedir cuentas sobre quién se esconde detrás de cada *nick* o pseudónimo. No se trata, por tanto, de vigilar las conversaciones, que deben producirse en los momentos establecidos y con la duración pactada, sino de con quién se producen.

²⁵ Balaguer Prestes, Roberto (2005). “El chat y el Messenger: instrumentos de entrenamiento en comunicación para tiempos de incertidumbre y baja atención”. Disponible en: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=209>

3.6. Conclusiones

Las ventajas que puede aportar a la educación de un menor el uso del *Chat* frente a los inconvenientes que hemos ido reseñando, nos permiten afirmar con rotundidad que no aconsejamos que lo utilicen. Para ello puede recurrirse a algunas de las aplicaciones informáticas que lo bloquean, permitiendo sin embargo el uso de otros servicios de Internet, como la navegación por páginas web, el correo electrónico o el Messenger²⁶.

De manera muy resumida, casi telegráfica, algunos de los inconvenientes de los salones de *Chat* abiertos son:

- Contactos con indeseables: los menores son fácilmente embaucados.
- Tiene gran poder adictivo.
- Anonimato: pérdida del pudor, de la vergüenza.
- Pseudonimato: ser quien le gustaría ser, “vivir en la pantalla”.
- Bucear en la intimidad de los demás: “Gran hermano”, “*Reality Show*”.
- Pornografía y cibersexo.

En el caso de que quisiéramos permitirlo, las normas que la prudencia indica pueden resumirse en:

- Que el *Chat* sea cerrado, que esté moderado y necesite acreditación.
- En esta línea, podría permitirse el uso del Messenger, ya que por su filosofía, si se gestiona bien, se conoce la identidad de todos los posibles interlocutores.
- Hay que vigilar la lista de contactos, sospechar de las listas excesivamente largas y pedir que los identifiquen.
- Fijar el lugar, el momento y la duración de las charlas.
- Advertirles de que, a pesar de todo:
 - No deben facilitar nunca datos personales a través de Internet, aún cuando se trate de alguien con el que ya se haya charlado en otras ocasiones.
 - No deben quedar con nadie, mucho menos a solas y sin conocimiento de los padres, a menos que tengan la absoluta seguridad de que saben de quien se trata.
 - Deben ser conscientes de que todo el mundo puede mentir.
 - No deben responder nunca a peticiones de usuarios anónimos o desconocidos.
- Instalar herramientas de protección del computador (antivirus, cortafuegos, etc.) y también software de control sobre el uso de Internet (filtro de contenidos, bloqueo de servicios, etc.).
- Fomentar las relaciones cara a cara, la timidez no se vence ni en el *Chat* ni con el Messenger.

²⁶ Puede consultarse qué herramientas existen en: www.internetsegura.net

4. Los videojuegos: la pantalla oculta.

4.1. Breve historia de los videojuegos

Un videojuego es un programa informático interactivo destinado al entretenimiento que puede funcionar en diversos dispositivos: computadores, consolas, teléfonos celulares, etc.; integra audio y vídeo, y permite disfrutar de experiencias que, en muchos casos, sería muy difícil de vivir en la realidad.

Como apunta Ortega (2001), su estructura narrativa es muy variada. Así, encontramos argumentos basados en la apología, la parábola, la alegoría, la crónica, los relatos de viaje, los cuentos clásicos, los mitos, los relatos oníricos, los ritos de iniciación o los juegos de rol. Aunque hemos dicho que su origen es lúdico, hoy en día se han ampliado y sobrepasado esos límites: el videojuego también aparece aplicado en otros ámbitos como, por ejemplo, el educativo o el hospitalario.²⁷

El origen de esta modalidad de entretenimiento digital se puede situar en el desarrollo del primer simulador de vuelo diseñado en los Estados Unidos para el entrenamiento de pilotos, en la década de los años cuarenta del pasado siglo. Sin embargo, otros estudios apuntan a que el primer videojuego fue *SpaceWar*, muy parecido al posteriormente famoso *Asteroids*. Al parecer fue creado en 1961 (1962, según otros documentos) por Steve Rusell, un joven estudiante: a tal efecto fue necesaria la ayuda de un computador del tamaño de un armario que contaba con una pequeña pantalla de rayos catódicos.

²⁷ Sirva como ejemplo la creación del juego *Re-Mission*, juego que simula la lucha contra el cáncer dentro del cuerpo humano de distintos tratamientos farmacológicos. Dicha aplicación está especialmente diseñada para niños y adultos con problemas oncológicos. Cfr. www.re-mission.net

Aunque fue muy popular en las universidades, el intento de comercializarlo fue un absoluto fracaso.

Por otro lado, hay quienes ubican el nacimiento de estos juegos a comienzos de los setenta, momento en el que los grandes computadores –atendiendo al enorme tamaño de sus procesadores- se transformaron en dispositivos prácticamente portátiles, gracias al nacimiento del microprocesador. Bajo esta innovación, se desarrolla el primer videojuego, llamado *Pong*, que consiste en una simplificada partida de ping-pong virtual.

Las primeras luces de alarma sobre el posible efecto nocivo de estos artilugios en la conducta infantil se encienden en 1977, fecha en la que la firma Atari lanza al mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho para computador, producto que alcanzó un notable éxito comercial en EEUU. También comienzan a proliferar en los establecimientos de ocio –bares, salones recreativos,...- máquinas electrónicas que permiten jugar al “comecocos” (*Pacman*) o matar “marcianos” (*Space Invaders*), por citar algún ejemplo. Su éxito es abrumador y ocupan rápidamente el lugar que antaño ostentaban billares y futbolines.

Con la generalización, en las dos últimas décadas del siglo XX, del uso de los computadores personales empiezan a constituirse las primeras empresas dedicadas a liderar el emergente y prometedor mercado de los videojuegos. El esfuerzo por captar clientes hace que los nuevos productos sean cada vez más fantásticos, de mayor calidad gráfica y sonora, con enorme realismo y una gran interactividad. En definitiva, los videojuegos hoy son bastante más que un producto informático; también son un negocio, un instrumento de información y formación, un objeto de investigación y un fenómeno social.

4.2. Tipos de videojuegos

Una característica definitoria del mercado de los videojuegos es su constante cambio: las novedades se suceden mes a mes, con mayores y cada vez más sofisticadas posibilidades para el jugador. Quizá por eso resulte difícil realizar una clasificación de los videojuegos sin riesgo de dejar fuera a algunos de ellos. En cualquier caso, sin ningún ánimo de ser exhaustivos y dado que pueden observarse ciertas características comunes, optaremos por utilizar la siguiente clasificación elaborada con las distintas propuestas existentes en la bibliografía.

- Juegos de Arcade
 - Plataformas
 - Laberintos
 - Deportivos
 - “Dispara y olvida”
- Juegos de simulación
 - Simuladores instrumentales
 - Simuladores deportivos
 - Simuladores de sociales
- Juegos de estrategia
 - Aventuras gráficas
 - Juegos de Rol
- Juegos de mesa

Analicemos con un poco más de detalle cada uno de estos tipos.

Juegos de Arcade

Se caracterizan por un ritmo de juego rápido, requieren un tiempo de reacción mínimo y muy poca estrategia. La atención del jugador tiene un foco muy concreto. Por ello, dada la fatiga mental que conlleva su uso, los expertos recomienden no jugar con ellos demasiado tiempo seguido. Quizá una hora como máximo. Además de estar al tanto de su temática, porque en muchas ocasiones puede ser ciertamente violenta.

Dentro de este tipo podemos encontrar cuatro subcategorías:

Plataformas: El protagonista se desplaza en un escenario bidimensional, los más antiguos, o tridimensional, en la actualidad. Puede que el ejemplo más conocido sea *Super Mario BROS*. Muchas de las películas de éxito entre los niños acaban como juego de plataformas. Por ejemplo: *Madagascar*, *Los increíbles* o *Charlie y la fábrica de chocolate*.

Laberintos: El escenario del juego es un laberinto que el protagonista debe recorrer obteniendo recompensas y esquivando peligros. El más famoso representante es el famoso “comecocos” -*PacMan*-, al que casi con seguridad habrán jugado alguna vez.

Deportivos: El núcleo argumental es un deporte. Seguramente recordarán las primeras versiones de máquinas en las que se podía jugar al fútbol, al baloncesto o al tenis, con una complejidad y realismo considerablemente menor que las versiones más modernas, que se clasifican en otra categoría distinta, los juegos de simulación. Quizá todos ustedes habrán jugado al *Pong*, esa partida de ping-pong virtual que constituyó el primer éxito comercial en la historia de los videojuegos.

Dispara y olvida: La acción es trepidante, los escenarios son siempre iguales y sólo se modifican al cambiar de nivel tras haber “matado” a cierto número de enemigos. El clásico *Space Invaders* –marcianitos- sería el representante más clásico de esta subcategoría. Muchos de los juegos de éxito en la actualidad son de este tipo, eso sí, con una calidad gráfica y un realismo infinitamente mayor, y un contenido que muchas veces es para público adulto. Hablamos de los arcades en primera persona, juegos de acción en primera persona, también llamados *First Person Shooters* (FPS) en inglés, en los que el jugador dispara a todo lo que se mueve y su arma suele verse en posición cenital. *Halo*, *Kill Zone*, *Quake*, *Fear*, *Doom* o *Call of duty*, son algunos de los títulos más conocidos.

Juegos de simulación

De manera genérica, los juegos de simulación o simuladores son reproducciones muy sofisticadas de aparatos o actividades complejas, que difícilmente podríamos experimentar en la vida real. Se caracterizan porque el tiempo de respuesta no tiene demasiada importancia y los estímulos recibidos no suelen ser demasiado abundantes, por lo que el ritmo de juego es mucho más pausado. Por el contrario, requieren la puesta en práctica de estrategias variadas y, en ocasiones, muy complicadas, así como conocimientos muy precisos. Las partidas son de larga duración ocupando varias sesiones, por lo que se puede guardar lo realizado en cada una de ellas.

Podemos distinguir hasta tres subcategorías.

Simuladores instrumentales: Permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas o aparatos extremadamente complejos, utilizándolos en contextos que simulan de manera extraordinaria la realidad. Por ejemplo, los que reproducen la cabina de un avión –o cualquier otro vehículo que se mueva por tierra, mar o aire– cuyos mandos debe accionar el jugador para guiar con la máxima destreza posible la aeronave. No sólo se maneja un avión, sino que se simula un vuelo real en el que el jugador deberá solucionar los imprevistos que vayan sucediendo. También los hay que reproducen, por ejemplo, la tarea que debe realizar un cirujano en una mesa de operaciones. Quizá el más conocido sea el *Microsoft Flight Simulator*, un magnífico simulador de vuelo.

Simuladores deportivos: Juegos cuya temática es deportiva y tienen un alto grado de realismo y complejidad. Los más populares son los relacionados con el fútbol. Repasando la lista de superventas, encontramos en los primeros lugares *el Pro Evolution Soccer* o el *FIFA*, ambos en sus versiones más recientes, ya que se actualizan año a año. Pero no sólo de fútbol vive el videojuego, también podemos practicar otros deportes en nuestra consola o computador: automovilismo (*Formula One* o *Gran Turismo*), tenis (*Virtua Tennis*, *Top Spin* o *Smash Court Tennis Pro Tournament*), baloncesto (*NBA live*), golf, béisbol, etc.

Simuladores sociales o “simuladores de Dios”: En estos juegos nadie gana ni pierde. El jugador asume el papel de un “ser creador” y crea uno o varios personajes, entre los cuales se establecerán toda una gama de posibles relaciones. Intentan ser una copia virtual de la vida misma. La serie de los *Sims*, en especial *The Sims 2*, son los más populares de todos ellos. Conviene reseñar que mientras los simuladores de tipo deportivo o instrumental de mayor éxito no suelen presentar inconvenientes en cuanto a sus contenidos, hay que vigilar de cerca los simuladores sociales, porque, dada su temática y planteamiento de juego, pueden ser una importante fuente de transmisión de valores y contravalores.

Juegos de estrategia

Una diseñadora de juegos para computador, *Crawford* (1984), es la primera que propone la existencia de juegos de estrategia, centrados en la resolución de problemas, y habla de los de aventura o los de rol. Prácticamente una década más tarde, *Meggs*, recupera los videojuegos de estrategia e incluye en dicha categoría desde el ajedrez hasta aquellos que necesitan de la resolución de crímenes misteriosos. *Martín* (1995) propone que los juegos de estrategia son aquellos que reproducen una situación compleja en la que el jugador debe controlar toda una serie de factores con el fin de lograr determinada meta. Ese mismo año, *Estallo*, al realizar una de las clasificaciones más completas de las propuestas hasta la fecha, habla de los videojuegos de estrategia como aquellos en los que el jugador adopta un papel específico y sólo conoce el objetivo final, y distingue tres grandes grupos.

En general, son juegos que requieren una gran cantidad de tiempo y, en buena lógica, permiten guardar lo realizado. Por ello, es recomendable que, al igual que ocurría con los juegos de simulación, se reserven para el fin de semana o las vacaciones. En cuanto a su temática, tienen cierto contenido violento, aunque, en general, la violencia no es sádica e injustificada. Son adecuados a partir de la adolescencia.

Vamos a distinguir cuatro subcategorías distintas:

Aventuras gráficas: La acción se desarrolla gracias a las órdenes que va dando el jugador, y estas pueden ejecutarse gracias a que ha logrado recuperar algunos objetos que aparecen en los distintos escenarios. El jugador es el personaje protagonista y debe superar determinada misión, lo que le llevará a superar innumerables retos y a derrotar a los más variados enemigos. En ocasiones los personajes provienen del cine o la literatura, aunque también puede ser al revés: primero triunfan en el videojuego y luego dan el salto al papel o a la pantalla gigante. Quizá el más conocido sea *Tomb Raider*, cuya protagonista es la escultural y sin embargo aguerrida *Lara Croft*.

Juegos de rol: El jugador controla uno o varios personajes cuyas características han sido definidas por él mismo. Las animaciones y los gráficos suelen ser más sencillos, aunque para resolver las pruebas que se presentan suele haber más posibilidades de elección. Puede que el jugador deba controlar más de una identidad o pueda construirse una a su medida, combinando ciertas virtudes dentro de un menú: valor, fuerza, generosidad, inteligencia, etcétera. En el fondo es la transposición de sus homónimos de mesa al computador, que asume el papel de director del cotarro. El más popular de todos ellos es *Final Fantasy* y toda su saga.

Juegos de estrategia militar o war-games: en los que el jugador se pone al mando de un ejército o de un grupo de soldados, y acude a la batalla en la que vencerá si ha sido capaz de manejar con soltura, habilidad e inteligencia todos los factores que pueden determinar el resultado final. Es decir, que no se trata tan sólo de poseer el mayor número de soldados o las armas más potentes; también, deberá utilizar el arte de la política, la diplomacia, el comercio o la gestión de recursos. Son como grandes rompecabezas en movimiento que hay que resolver con precisión e imaginación. Muchos de estos juegos, además, son auténticas lecciones de historia, no en vano se reproducen escenarios, hechos o personajes que existieron en la realidad. Otras veces, son de ciencia ficción y la acción se desarrolla en un hipotético futuro o en escenarios imaginarios con personajes fantásticos. Ejemplos de este tipo de videojuegos son *Imperial Glory*, *Age of Empire*, *Comandos*, *Warcraft* o *Age of Mithology*.

Juegos de mesa

Se trata de simples versiones digitales de los juegos de mesa más tradicionales. De esta manera se puede jugar al ajedrez, a las damas, al *Monopoly* o al *Trivial Pursuit*.

4.3. Algunos datos de interés

Datos socioeconómicos²⁸

La industria del software de entretenimiento -así se denomina técnicamente a los videojuegos- tiene gran importancia económica. Por ejemplo, en España, se estima que para 2012, la industria de los videojuegos alcance los 2,2 billones de dólares (1.7 billones de euros) de facturación (GEMO). En ese mismo periodo de tiempo, se vendieron en ese país algo más de dos millones doscientas mil unidades de consolas.

²⁸ Datos extraídos del Instituto Nacional de Estadística (www.inec.es), del Eurostat (<http://epp.eurostat.cec.eu.int>) y de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (www.adese.es).

Por otro lado, un 60% de la población estadounidense juega a videojuegos, porcentaje que aumenta considerablemente si consideramos únicamente a los jóvenes, aunque el mayor grupo de videojugadores lo encontramos a los 35 años. En cuanto a los menores de edad, más de tres millones de individuos con menos de 18 años se apuntan a esta modalidad de entretenimiento.

Radiografía de los jugadores menores de edad²⁹

Para analizar el perfil de los jugadores menores de edad presentaremos algunos datos extraídos de la investigación sobre 25.467 escolares y realizada por Generaciones Interactivas.

Interrogados sobre si prefieren la televisión o los videojuegos, se aprecia una diferencia significativa en función del sexo y de la edad. Los chicos se decantan mayoritariamente por los juegos. Por el contrario, las chicas lo hacen por la tele. En ambos casos la preferencia por los videojuegos disminuye con la edad.

Encontramos que el 80% de los chicos de estas edades suele jugar con la consola o el computador, mientras que sólo el 55% de las chicas lo hace. Además, en el caso de los chicos, los porcentajes prácticamente permanecen invariables con la edad. Las chicas, sin embargo, disminuyen la frecuencia de juego al crecer, pasando de un 70% a los 10 años al 18% cuando alcanzan la mayoría de edad.

El consumo de los menores peruanos aumenta durante el fin de semana. Durante la semana, cinco de cada diez chicas y cuatro de cada diez chicos juega menos de una hora al día. Al llegar el fin de semana, casi tres de cada diez chicos supera las dos horas de juego, porcentaje que se reduce a un 8% en el caso de las chicas.

En cuanto a si juegan solos o acompañados, un 44% de los varones de 6 a 9 años declaran jugar algunas veces con hermanos, y en un 48% de los casos con los amigos, mientras que una de cada dos chicas comparten sus momentos de juego. Estos datos se corroboran al analizar la cuestión de si prefieren jugar solos o en compañía, en ambos casos casi cuatro de cada diez prefiere compartir el juego. En Perú es igual de frecuente encontrar chicos jugando en solitario pues el 40% de los varones y el 41% de las mujeres así lo declaran.

Si atendemos a las discusiones que se originan en el hogar a cuenta de los videojuegos, encontramos que discuten apreciablemente más los chicos y que la controversia más frecuente se origina por el tiempo que pasan jugando, casi un tercio así lo reconoce. Sólo el 9% discute por el tipo de juego que utiliza, es decir, los contenidos no parecen preocupar demasiado a los progenitores. Además, se observa que el 58% de los padres no discute por nada, por lo que aparentemente no efectúa ninguna mediación educativa. En todos los casos la variable edad no parece representativa.

Si analizamos lo que contestan acerca de la influencia que los videojuegos ejercen sobre su vida, el 49% cree que le quitan tiempo para estudiar; el 24% tiempo para estar con la familia; y el 18% declara que le quitan tiempo para estar con los amigos.

²⁹ Datos extraídos del estudio “La Generación Interactiva en Iberoamérica” llevado a cabo por el grupo de investigación de la Universidad de Navarra (www.generacionesinteractivas.org).

La percepción de estar “enganchado” a los videojuegos disminuye con la edad y es mayor en los varones. Así, el 15% de los niños de 12 años creen estar “enganchados”. Si les preguntamos si conocen a alguien que esté “enganchado”, un 21% responde afirmativamente, y esta percepción crece con la edad.

Para finalizar, dos de cada diez declara que los videojuegos pueden hacerles más violentos, porcentaje que disminuye al llegar a la mayoría de edad.

4.4. Videojuegos: el lado humano

Luces y sombras

Cualquier acercamiento a la literatura sobre videojuegos, a las noticias publicadas por los medios de comunicación o contacto con la opinión al respecto entre la ciudadanía, conduce a una situación de extrema dicotomía: existen acérrimos defensores del potencial educativo de esa modalidad de entretenimiento y enconados detractores, que proclaman a los cuatro vientos los efectos perniciosos que esta práctica tiene en la salud física y psíquica de niños y adolescentes. En este punto cabe preguntarse qué hay de cierto en todo ello, si se trata tan sólo de un conjunto de rumores o si no estaremos ante una colección de leyendas...

Lo cierto es que, por un lado, gran parte de la polémica se basa más en opiniones y especulaciones que en conocimiento científico. Por otro, los propios investigadores encuentran resultados que podrían justificar ambas hipótesis, lo cual alimenta aún más el dilema. Quizá, como apuntó *Mc Luhan* en 1973, el afán puesto en el empleo de la técnica no nos ha dejado tiempo para considerar sus implicaciones. Nos hemos convertido en consumidores de tecnologías que cambian tan rápidamente que nos resulta imposible pararnos a pensar en sus efectos más profundos. Y por ello es muy frecuente que nos quedemos en la superficialidad de los titulares de prensa más sensacionalistas.

Por otro lado, dada la novedad del producto, es imposible disponer de estudios sostenidos en el tiempo de manera que puedan verificarse muchas de las hipótesis existentes en la actualidad; incluso, podrían descubrirse otros efectos no previstos a día de hoy, si estos no se manifestaran de manera inmediata sino tras cierto periodo de exposición. A todo esto debemos añadir que una gran parte de la investigación realizada se ha desarrollado estudiando conductas y comportamientos en salones recreativos y lo cierto es que, en la actualidad, el lugar de juego habitual es el hogar.

En cualquier caso, de todo lo leído, visto o escuchado, podemos extraer una serie de tópicos referentes a los beneficios y los perjuicios que hipotéticamente causaría la utilización de esta alternativa de ocio digital. Argumentos que, tanto por una parte como por la otra, se repiten constantemente y se pueden resumir del siguiente modo:

Partidarios:

Tienen un importante potencial educativo ya que estimulan la capacidad lógica, el desarrollo de estrategias encaminadas a la resolución de problemas, la perseverancia en aras a conseguir una meta y la tolerancia ante el fracaso.

Permiten desarrollar la coordinación visual-manual, la capacidad de concentrarse en una tarea y de mantener la atención sobre ella.

Favorecen el contacto social con el grupo de iguales y la participación en actividades comunes.

Además de entretener, son una introducción a la informática y a las Nuevas Tecnologías.

Detractores:

Producen aislamiento y adicción.

Fomentan conductas violentas y sexistas.

Promueven una visión simplificada del mundo, dividiéndolo en buenos y malos, proponiendo de manera habitual soluciones entre dos únicas alternativas, sin términos medios.

Limitan la imaginación y afectan de manera negativa al rendimiento académico.

Tienen efectos nocivos sobre la salud ya que pueden desencadenar ataques epilépticos, atrofia del cerebro, pérdida de visión o dolores de cabeza, espalda y extremidades superiores.

Centrémonos en algunos de estos supuestos beneficios o en sus hipotéticos perjuicios, con el objetivo de desentrañar lo que haya de cierto detrás de ellos. Pero antes, intentemos responder a la siguiente pregunta: ¿por qué los videojuegos tienen tanto éxito entre niños y jóvenes?

Videojuegos: las razones del éxito

Antes de analizar cuáles son las causas que pueden explicar el espectacular éxito de los videojuegos, intentemos responder a una cuestión: *¿son los videojuegos un juego?* Para ello quizá sea interesante definir previamente qué es el juego.

Hay ciertas actividades humanas que pueden encontrarse en todas las civilizaciones y en todos los tiempos. Una de ellas es el juego. No es posible conocer con exactitud en qué momento de la historia el hombre comienza a jugar, aunque no sería demasiado arriesgado decir que el juego es intrínseco a su naturaleza y, por tanto, tiene su misma antigüedad. Además, a todas las personas, tengan las características que tengan les gusta jugar. No hay razón de sexo, raza, edad, religión o cualquier otra que impida al hombre enfrascarse en los más diversos tipos de actividad lúdica.

Huizinga (1996) define el juego como “una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente”. Si desmenuzamos esta definición podemos encontrar una serie de peculiaridades que permiten caracterizar una actividad para que pueda ser considerada como un juego; así, debe tratarse de una actividad libre, cuya finalidad esté en sí misma, que produzca placer, que sea ficticia, que tenga límites espaciotemporales concretos y, por último, que esté regulada por unas normas muy precisas.

Por otro lado, toda actividad lúdica conlleva una serie de potenciales que afectan a cuatro dimensiones fundamentales en la maduración del ser humano: el desarrollo motor, el intelectual, el afectivo y el social. En este sentido numerosas investigaciones han concluido que los juegos tienen un enorme potencial educativo ya que con ellos se pueden aprender conceptos, desarrollar destrezas y adquirir hábitos. Sobre ello hablaremos en el siguiente apartado.

En conclusión, los videojuegos son juegos si la actividad desarrollada tiene las características y los potenciales mencionados en los anteriores párrafos. Si es así, además de entretener permitirán ciertos aprendizajes, idea que condensó De Kerckhove (1999) en el neologismo “edutenimiento”. De lo contrario, es posible que el individuo esté utilizando un dispositivo digital que quizá reciba el nombre de videojuego y, sin embargo, no esté jugando, sino realizando algo distinto y no necesariamente formativo.

Respondida la primera cuestión, pasemos a analizar otro interrogante: *¿por qué gustan tanto los videojuegos?*

Para contestar a tal cuestión podemos recurrir tanto a aspectos formales como a otros de mayor profundidad psicológica. Intentaremos explicar en los siguientes párrafos algunos de los más relevantes.

Los videojuegos despiertan interés porque van indefectiblemente unidos a las últimas tecnologías y eso es del agrado de las nuevas generaciones. Por otro lado, dado el desconocimiento entre los adultos de este universo lúdico y su poca destreza en su uso, podemos encontrarnos con una de las primeras y pocas actividades en las que puede manifestarse una superioridad evidente de los hijos frente a los padres. Por último, si las personas mayores no se involucran, los más jóvenes se encontrarán en un espacio vacío, libre, no sometido a las normas que deben cumplir en otros muchos aspectos de su vida diaria.

Recordemos también que los niños de este comienzo del tercer milenio prefieren los videojuegos porque desean controlar en lugar de ser controlados; no les gusta recibir pasivamente lo que aparece en las pantallas, quieren decidir de forma autónoma que entra a través de ellas en el reducto personal de su cuarto o habitación. Una consecuencia clara de todo ello es que los nuevos medios han generado una mayor sensación de poder (*empowerment*), en contraposición a la que tenían generaciones anteriores, cuyos medios de entretenimiento más tradicionales fueron la televisión o el libro.

A lo anterior se añade la fantástica realización que se da entre los videojuegos más vendidos: los diseños son de altísima calidad, la recreación de entornos reales o ficticios es maravillosa, sus guiones son de gran originalidad, y en muchas ocasiones suelen estar vinculados a personajes famosos del celuloide o seres míticos. Por todo ello, generan una cultura propia, un tema de intercambio y de relación a partir de símbolos, personajes o marcas. La conclusión es que poseen un gran atractivo para niños y jóvenes. Sin duda, la publicidad también ejerce una notable influencia en el consumo de estos productos, no en vano está muy bien diseñada y se vincula a los programas o publicaciones con más audiencia juvenil.

Por último, la temática de los videojuegos suele promover una serie de valores y actitudes coincidentes con los que imperan en la sociedad que nos ha tocado vivir. Nos estamos refiriendo al consumismo, la competitividad, la velocidad, el erotismo y el sexo, la agresividad o incluso la violencia.

Videojuegos, educación y desarrollo intelectual

A pesar de que no puede hablarse de investigaciones definitivas, la mayoría del trabajo experimental realizado, tanto cualitativo como cuantitativo, indica que muchos videojuegos favorecen el desarrollo de determinadas destrezas que ayudan al desarrollo intelectual de la persona. Es decir, que la inteligencia, contrariamente a lo que se ha podido afirmar en alguna ocasión, no parece deteriorarse al utilizar este tipo de entretenimiento digital. Más bien al contrario, parece que favorecen el desarrollo de determinados aspectos, en especial los de carácter espacial. Incluso hay quienes afirman que los jugadores suelen ser individuos más inteligentes, aunque no parece existir ninguna relación entre ambas cuestiones. En todo caso, se apunta que quizá los individuos con mayor inteligencia se verán más atraídos por este tipo de entretenimiento.

Desde el punto de vista educativo, los videojuegos permiten una enseñanza eficaz, en bastantes ocasiones mucho mejor que algunos métodos didácticos tradicionales. No en vano, desde el punto de vista de la teoría del aprendizaje social³⁰, algunos de los factores que fomentan la motivación son intrínsecos a los videojuegos. A modo de ejemplo, sin ánimo de ser exhaustivos, podemos mencionar los siguientes:

Carácter lúdico de los aprendizajes.

Dificultad creciente y progresiva de las habilidades, pero adaptada al ritmo de cada uno, posibilidad de repetir y corregir los errores.

Recompensa inmediata, que además responde a un plan predeterminado y conocido.

Reconocimiento social de los logros adquiridos, inscripción personalizada de las puntuaciones alcanzadas o los niveles superados.

Estimulación simultánea a múltiples niveles: visual, auditivo, etcétera.

Identificación con héroes o personajes que fomentan la imitación.

A la vista está que, habitualmente, ni la escuela ni la familia, agentes educativos por excelencia, proponen aprendizajes que conlleven estas características, o al menos no de una manera tan perseverante e intensa.

Greenfield (2000) investigó el aprendizaje producido en niños y niñas de 12 a 16 años que utilizaron videojuegos de aventuras. Las principales conclusiones obtenidas fueron que:

Aumentaban las estrategias de lectura visual de imágenes y de lectura del espacio tridimensional.

Ayudaban a trabajar el aprendizaje por observación y la verificación de hipótesis.

³⁰ Según esta teoría, el aprendizaje de conductas se produce siempre en un marco social. Esto implica que, además de aprender las normas de conducta por medio de las reacciones que los demás tienen ante sus actos, los niños adquieren los modelos de comportamiento adecuados por observación, viendo a los otros actuar. Este último medio de aprendizaje se ha llamado también imitación o modelado, ya que los niños copian el comportamiento de aquellas personas que, por su aceptación social, lugar importante en su mundo, etc., se convierten en modelos de conducta apropiada

Facilitaban la comprensión de simulaciones científicas.
Incrementaban las estrategias para recibir y procesar información recibida de varias fuentes simultáneamente (procesamiento en paralelo).

McFarlane (2002) reconoce que los videojuegos preparan para la adquisición y el desarrollo de ciertas estrategias fundamentales en el aprendizaje: la resolución de problemas, el aprendizaje de secuencias, el razonamiento deductivo y la memorización. También simplifican la realización de trabajos en grupo de tipo cooperativo o en colaboración y el aprendizaje basado en la resolución de tareas.

¿Aislamiento o sociabilidad?

Es muy frecuente escuchar que los videojuegos cambian el carácter, lo que se asocia indefectiblemente con que lo cambia para mal. Así, se dice que aísla a los jugadores y los convierte en individuos introvertidos y desinteresados por todo lo que ocurre a su alrededor; estando abocados, por ello, a la depresión y a todo un elenco de patologías psiquiátricas. Claro que si esto fuera así, no se explica como no hay muchos más hospitales psiquiátricos, porque los que existen en la actualidad no deberían dar abasto si tenemos en cuenta que una mayoría de la población o juega o ha jugado con videojuegos.

Lo cierto es que hoy por hoy podemos asegurar que, en general, la práctica de esta forma de diversión no supone especiales modificaciones en la conducta, el carácter o la personalidad de sus practicantes. Si acaso, se detecta una mayor extraversión en los jugadores que en los que no lo hacen. Estas afirmaciones vienen avaladas por los resultados obtenidos en diversos estudios científicos. Así *Funk* en 1992 escribe que “[...] a pesar del temor relacionado con los hipotéticos problemas que los videojuegos pudieran generar, la actual investigación no puede establecer relación alguna entre el juego frecuente y el desarrollo de verdadera psicopatología”. O, un año más tarde, *Estallo* constató que “los jugadores de videojuegos muestran niveles de extroversión significativamente mayores que los no jugadores, a la vez que no fue posible establecer diferencias en cuanto al número de conductas antisociales y delictivas entre jugadores y no jugadores”. Por último, Provenzo, autor del “Informe Harvard” escribió que “[...] parece razonable asumir que el videojuego no contribuye al desarrollo de conductas desviadas entre sus usuarios, de hecho puede ayudar a jóvenes y adolescentes en su proceso de desarrollo [...]”.

Resumiendo, todos los estudios científicos realizados no han encontrado ninguna relación significativa entre el uso de videojuegos y la autodegradación, la desviación psicopática, la conformidad social, la hostilidad o el nivel de conflictos sociales, por citar algunos de los rasgos analizados.

Por otro lado, los jugadores no dedican menos tiempo a otras actividades sociales, de ocio o culturales, que suelen calificarse como más constructivas o beneficiosas. Más bien al contrario, se observa que los practicantes de ocio digital suelen superar en estas actividades a los que no juegan.

Lo cierto es que los datos parecen apuntar que los videojuegos no tienen porqué suponer el aislamiento del individuo, más bien al contrario, hay una mayoría que prefiere jugar acompañado. Además, no hay que olvidar que muchos de los temas de

conversación y relación entre los más jóvenes tienen que ver con este tipo de juegos, por lo que su uso facilitaría la socialización del individuo.

Para terminar, hay investigadores que indican que existe un público que se siente más atraído por este tipo de juegos. Se trata de individuos con tendencia a la impulsividad, a los que el videojuego satisfaría su necesidad de estimulación. También hablan de sujetos con baja autoestima, a los que además se atribuye una tendencia a jugar solos, porque tienden a ver estos juegos como una manera de aumentar su autoestima. Para ilustrar esta afirmación se cita el testimonio de un jugador “[...] cuando empiezas piensas que eres un perdedor. Cuando has conseguido 4000 puntos en *Space invaders* no serás nunca más un perdedor [...]”.

Videojuegos y violencia

Desde hace varias décadas venimos escuchando voces que aseguran que, debido a la temática violenta de muchos de los videojuegos de más éxito entre la chavalería, el uso de este medio de entretenimiento puede favorecer la aparición y el desarrollo de una conducta impulsiva y agresiva, predisponiéndolos a aceptar la violencia como medio para resolver los conflictos del día a día. De hecho, esta preocupación ha provocado que este sea uno de los aspectos más investigado y estudiado en la literatura especializada.

No es mal punto de partida a la hora de discutir este asunto suscribir la siguiente frase, escrita por Diego Levis en 1996, “la tendencia de muchos videojuegos a presentar la violencia como única respuesta posible frente al peligro, a ignorar los sentimientos, a distorsionar las reglas sociales, a estimular una visión discriminatoria y excluyente de las mujeres, a alentar una visión caótica del mundo, a fomentar el todo vale como norma aceptable de comportamiento y a estimular todo tipo de actitudes insolidarias, no puede dejar de despertar una justificada inquietud”.

Ahora bien, ¿podemos afirmar que sólo se trata de una inquietud o hay alguna realidad científicamente demostrable que nos lleve a asegurar que existe una relación directa entre el uso de videojuegos con temática violenta y el desarrollo de este tipo de conductas en la vida real?

Los resultados encontrados en las investigaciones realizadas son bastante inciertos, lo que no evita que desde este mismo instante hagamos una valoración muy negativa de este tipo de juegos desde el punto de vista ético. Como indican Gutiérrez et al (2001), “es cierto que a la hora de analizar los valores que transmiten los videojuegos es fácil caer en la tentación de formular un discurso altisonante. Ahora bien, si aceptamos que el videojuego es un camaleón que toma el color del cartucho introducido, y que bastaría la existencia de videojuegos realmente educativos y atractivos que fomentaran contenidos educativos, ¿por qué no concluir que algunos videojuegos diseñados con la única finalidad comercial de obtener rentabilidad económica educan en contra de las normas elementales de la educación?, ¿por qué no añadir además que educan en contra de las convenciones sociales, de la ética y de los derechos humanos?”.

Existen dos teorías contrapuestas a la hora de explicar la relación entre este tipo de entretenimiento y el desarrollo de comportamientos violentos. La de la estimulación y la de la catarsis. La primera de ellas, sustentada en la teoría del aprendizaje social, indica que jugar videojuegos agresivos estimula este tipo de conductas, esperándose, por tanto,

un incremento en la probabilidad de que estos individuos cometan actos violentos en su vida cotidiana. Por el contrario, la de la catarsis explica que el jugar con estos videojuegos tiene un efecto de relax al canalizar la agresividad latente, por lo que tendría un efecto positivo sobre la conducta del niño o del adolescente disminuyendo la probabilidad de que cometa actos violentos.

Al parecer jugar con videojuegos no es ni la amenaza que pronostican muchos de sus críticos ni una actividad que esté absolutamente libre de producir efectos negativos. Si bien los expertos parecen decantarse hacia una preponderancia de los efectos perniciosos. Así, en el caso de los varones –principales consumidores de estos productos– se ha relacionado el uso de juegos violentos con un menor rendimiento escolar y un mayor número de actos llenos de agresividad. Los resultados obtenidos permitieron afirmar que estos videojuegos afectaban al estado emocional del jugador, produciéndole efectos negativos a corto plazo, encontrándose un aumento significativo en la hostilidad y la ansiedad con respecto a los individuos que no utilizaban este tipo de juegos. Recordaremos que en la encuesta realizada por el grupo de investigación de la Universidad de Navarra dos de cada diez niños de 11 años opinaba que los videojuegos le pueden volver más violento.

Conviene señalar en este punto que la mayor peligrosidad podemos encontrarla en aquellos juegos que representan figuras humanas en situaciones violentas, ya que se facilita extraordinariamente el aprendizaje de estos comportamientos mediante un modelo imitativo. Además, el modelo se refuerza por tratarse del protagonista de la historia. Este peligro se acrecienta si, como apunta Begoña Gros, en el videojuego la violencia además de gratuita permite un regodeo y un deleite en las acciones violentas, proporcionando un disfrute en el hecho de eliminar al enemigo de una manera brutal, en consecuencia muy alejada de aquella violencia primigenia que consistía en eliminar marcianitos.

La magnífica revisión bibliográfica realizada por Elena Rodríguez en su estudio “Jóvenes y videojuegos: Espacio, significación y conflictos”, le lleva a afirmar que los resultados obtenidos hasta el momento no permiten establecer relaciones causales consistentes en el impacto de los videojuegos violentos sobre la conducta agresiva de los jugadores. Indica también que no es posible esclarecer si la posible relación entre videojuegos y violencia es producto de la influencia del videojuego o tal vez sea una consecuencia de que los sujetos más atraídos por este tipo de juegos sean los que ya de por sí tienen un carácter más violento.

En cualquier caso, este relativismo en torno a los resultados de las investigaciones nos debe llevar tanto a ser prudentes al afirmar que los videojuegos produzcan comportamientos agresivos como a no perder de vista la realidad del carácter extremadamente violento de muchos videojuegos y las recomendaciones de prudencia y control en su uso que se están haciendo desde muchas instancias.

Además, hay que considerar el valor añadido que supone que en los videojuegos -al contrario de lo que ocurre con la televisión u otras formas tradicionales de acceso de los niños a contenidos violentos- la actitud del usuario es activa y ejerce un control absoluto sobre la acción. Si bien también es cierto que la violencia es ficticia y simbólica, no real.

Todo lo expuesto en las anteriores líneas es de importancia capital en el caso de los sujetos de menor edad. No en vano, tanto en la infancia como en las primeras etapas de

la adolescencia, el desarrollo de la personalidad está influido, entre otros factores, por modelos o estereotipos que el individuo encuentra en estos juegos y que pueden introducir pautas de comportamiento muy patológicas. Quizá sea cierto que, como afirman algunos defensores de este tipo de videojuegos extremadamente violentos, “no parece que esos comportamientos pasen de la pantalla a la calle”. Lo que no sabemos es si podrán sostener con la misma rotundidad que no estén afectando a la sensibilidad de nuestros menores ante la violencia. Quizá exteriormente no haya ninguna manifestación estadísticamente demostrable de que los niños se vuelvan más violentos, pero, ¿qué pasa en el mundo interior de esos mismos niños? Expresado con las palabras de Marianela Jáudenes: “No es que con este tipo de interacción violenta a los niños se les vaya a despertar un instinto asesino, ni mucho menos. Pero, indudablemente, colabora a que se les vaya endureciendo el corazón y se vayan poco a poco insensibilizando”.

Videojuegos y adicción

Al igual que ocurre con la violencia, la posibilidad de que los chicos acaben siendo adictos a los videojuegos ha sido noticia destacada en los más variados medios de comunicación; lo que, sin duda, ha conducido a que muchos padres y madres piensen que se trata de una de las principales amenazas para sus retoños. Lo que parece indudable es que esta actividad lúdica suele demandar una importante cantidad de tiempo, lo que puede conducir al abuso. Este abuso puede confundirse con la adicción o, en el peor de los casos, desembocar en ella.

Un comportamiento bastante habitual es que se utilice en exceso durante los primeros días tras la adquisición del videojuego, pero tras este periodo inicial la cantidad de tiempo requerida acaba situándose en niveles normales. Esto es así por la propia dinámica del producto, al principio todo son novedades, niveles de dificultad creciente que a medida que se van superando reducen su interés, pero que las primeras veces introducen un importante estímulo para perseverar en el juego. Dicho de otra forma, el interés por un determinado videojuego se mantiene mientras suponga un reto a la capacidad del jugador, y mientras dura esta circunstancia puede producirse un uso abusivo.

Ya en 1986 se estudiaron los efectos de los videojuegos sobre las actividades cotidianas de los niños. Así, se compararon tres grupos de ellos; el primero constituido por individuos que acababan de adquirir su videoconsola, el segundo formado por los que la poseían desde hace tiempo y el último integrado por los que no tenían sistema de juego alguno. Con los resultados obtenidos concluyeron que tras un incremento en las primeras semanas de la actividad relacionada con los videojuegos se producía una brusca caída en su consumo. Además, ni las actividades escolares ni la interacción con los amigos ni las actividades al aire libre se vieron afectadas. Lo único que se constató es que en esas primeras semanas se redujo el consumo de televisión entre los que estrenaban la videoconsola.

Más recientemente, en 1993, un estudio similar realizado por el departamento de psicología del instituto psiquiátrico de Barcelona, concluyó que la utilización de videojuegos seguía un curso descendente a lo largo de un periodo de cinco meses, constatándose la existencia de un pico de utilización durante el primer mes que se acompaña de una brusca y sostenida disminución.

También podemos leer algún argumento a favor de la posibilidad de que estos juegos creen algún tipo de dependencia. Así, Ortega y Romero (2001) escriben que “la esencia psicoemocional de este tipo de historias, la simbología subliminal que suelen contener, el alto grado de interactividad que permiten al jugador y el enorme poder seductor de las imágenes y sonidos tridimensionales, explican su gran capacidad de crear adicción”.

Si pensamos ahora en la ludopatía relacionada con los juegos de azar veremos que existe una diferencia esencial entre estos y los videojuegos. ¿Podemos imaginar que un adicto a las máquinas tragaperras deje de jugar en cuanto consiga ganar el premio máximo, que se supone que es el máximo logro que puede alcanzar con esa actividad? ¿Alguien cree que un consumado jugador de póker dejará de jugar porque conoce a la perfección todas las reglas y artimañas de este juego de naipes?

Como apunta Juan Alberto Estallo, “por una parte el jugador de videojuegos trata de satisfacer el reto de cumplir con una misión difícil o de superar una puntuación, lo que supone una orientación al logro, al poder o a una actitud competitiva. Sin embargo el jugador de juegos de azar trata de obtener un beneficio económico inmediato y asociado al hecho de jugar”.

La posible adicción a los videojuegos es lo que más preocupa a los padres de familia en cuanto a la relación que sus hijos mantienen con esta modalidad del ocio digital. Así lo pone de manifiesto la encuesta. En ella, se preguntaba a niños y adolescentes si discutían con sus padres por el tiempo que duraban sus sesiones con la videoconsola. Casi el 42% de los varones declaraba que sí, siendo además el motivo que más discusiones generaba en el hogar; más que el momento elegido para jugar (14%) o el contenido del videojuego utilizado (9%). Por otro lado, más de uno de cada diez chicos afirmaba estar “enganchado a algún videojuego” y casi dos de cada diez conocían a alguien que parecía estarlo.

Lo cierto es que se trata de un tema en discusión. Las posturas iniciales, bastante reacias a admitir la existencia de algún tipo de adicción a este entretenimiento electrónico, han ido dejando paso a planteamientos más próximos a la necesidad de ejercer un control sobre su uso temporal para evitar males mayores. La edición digital de un diario de tirada nacional relataba recientemente que se había creado en Europa la primera clínica dedicada a tratar este tipo de patología³¹.

Es cierto que el DSM IV (Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales. American Psychological Association) aún no recoge el concepto de adicción a los videojuegos entre sus patologías, pero son cada vez más los expertos que están pidiendo que se incluya en las próximas versiones. Una de las razones de la no consideración del uso compulsivo de los videojuegos dentro del catálogo de las adicciones es que no implica un deterioro físico o de la salud. Sin embargo, está demostrado que un adicto descuida su alimentación y sus horas de sueño por seguir enfrascado en el juego. Esto hace que su organismo se resienta y empeore debido, entre otras cosas, al deterioro ocasionado en su sistema inmunitario, lo que le hace más sensible a muchas enfermedades.

Y es que, a pesar de que como hemos dicho, hasta ahora se pensaba que el interés por un videojuego decaía en el tiempo, a medida que se iban superando sus niveles de

³¹ (<http://www.elmundo.es/navegante/2006/07/24/juegos/1153730215.html>)

dificultad; sin embargo, en la actualidad las cosas son algo distintas. Por un lado las versiones de los videojuegos de éxito salen al mercado con una frecuencia tal que siempre podemos seguir encontrando niveles desconocidos a superar. Por otro, la aparición de la modalidad de videojuego en red hace que el rival no sea la máquina sino otro ser humano, que además puede encontrarse en cualquier parte del mundo. Dicho de otro modo, por muy diestros que seamos en el manejo del juego, siempre podemos encontrar alguien con el que competir, algún rival con el que medir nuestras fuerzas. Además en esta modalidad del juego en Red añadimos el efecto adictivo que produce la relación humana que puede establecerse. En este sentido, podríamos equipararlo al efecto adictivo del *Chat*, del que ya hemos hablado.

Para corroborar esta última afirmación podemos acudir a la experiencia de otros países, especialmente los orientales, situados en vanguardia en cuanto a la implantación y uso masivo de las tecnologías digitales. Por ejemplo, en Corea del Sur los estudios de la Comisión de Protección de la Juventud concluyen que más de la mitad de los adolescentes pensaban que tenían algún problema de adicción a los juegos on-line.

Los últimos datos apuntan a que la adicción existe. De momento es más frecuente entre los varones, aunque quizá sólo sea un efecto estadístico producido por la mayor afición a jugar entre los niños que entre las niñas, dada la temática de los juegos. Es posible que en pocos años los porcentajes se igualen, ya que cada vez son más las chicas que declaran su afición a esta modalidad de entretenimiento digital. Quizá ocurra algo parecido a lo que sucedió con el tabaquismo; hace unas pocas décadas sólo fumaban los hombres por lo que no existía adicción al tabaco entre las mujeres. Sin embargo, en el año 2002, el porcentaje de chicas de entre 15 años y 18 años que fumaba habitualmente era del 31%, frente al 23% de chicos de la misma edad que lo hacían.

En este sentido, hay que estar especialmente vigilantes con los más pequeños de la casa. Los niños entre ocho y trece años constituyen el grupo de mayor riesgo a la hora de “engancharse”; con la adolescencia suele abrirse el abanico de actividades a realizar, llegan nuevos intereses que van más allá de la consola. Además, Griffiths (1998) piensa que “la capacidad de adicción de los videojuegos está en relación inversa a la edad de inicio: cuanto más precozmente empiezan con la afición más firme será con los años la dependencia de los mismos”.

Pero, ¿cómo saber si alguien cercano a nosotros es, probablemente, adicto a los videojuegos? Según el psicólogo Enrique Echeburúa, la adicción llega cuando esa afición “interfiere en tu vida cotidiana o no se busca esa conducta para pasarlo bien, sino para no pasarlo mal”. Esto se manifiesta en una serie de actitudes en el jugador que los padres y educadores debemos descubrir, y que pueden sintetizarse en los siguientes puntos:

El jugador parece estar ensimismado, tan pendiente de lo que está ocurriendo en la pantalla que todo lo demás deja de existir. Es incapaz de apartar los ojos de ella, por lo que no atiende a las llamadas de ningún tipo.

Mientras juega está en tensión, aprieta las mandíbulas, se enfada de manera desmedida si algo no sale como él esperaba.

Pierde interés por otras actividades vinculadas al ocio que antes realizaba con gusto: deporte, lectura, cine, etcétera.

Tiene trastornos del sueño, muchas veces producidos porque no puede dejar de pensar en el juego y, sobre todo, porque juega por la noche hasta caer rendido, por lo que se quedará dormido durante el día.

No respeta los horarios habituales de comida o estudio. Por ejemplo, pretende comer cualquier cosa delante de la pantalla en lugar de sentarse a la mesa o intenta hacer la tarea si apagar la consola o el computador.

Se distancia de su familia y de sus amigos. Las relaciones humanas pierden interés. A lo sumo se relaciona con otros jugadores para hablar del juego que le mantiene enganchado, “conversaciones” que muchas veces son on-line utilizando foros o chats de Internet.

Lógicamente, todo ello desemboca en una llamativa caída en su rendimiento escolar.

Una de las preguntas que más frecuentemente realizan los padres es, ¿cuánto tiempo es bueno que jueguen los niños con estos dispositivos? Y lo cierto es que no puede hablarse de un tiempo óptimo porque este viene determinado por diversos factores. Por ejemplo: la madurez del niño, el tipo de juego, si juega solo o en grupo, la edad del jugador y otras circunstancias variables como la climatología, si hay exámenes o si se han realizado los deberes escolares, si es fin de semana o estamos en un periodo vacacional... Si en lugar de hablar de videojuegos estuviéramos haciéndolo de deporte o lectura, ¿alguien se atreve a proponer un tiempo óptimo para desarrollar dichas prácticas? Como casi siempre en educación, debería ser el sentido común el que mandara. En cualquier caso, volveremos sobre este punto en el apartado dedicado a los consejos.

Videojuegos y sexismo

Todas las investigaciones reseñadas en la literatura, desde la realizada por Provenzo en 1991 hasta la que llevaron a cabo Urbina et al en 2002, concluyen que en los videojuegos existen estereotipos en cuanto a la figura del hombre y de la mujer, en claro perjuicio de las féminas. Si bien es cierto que ambos sexos aparecen distorsionadas por una simplificación en sus roles. De la figura masculina se ensalzan valores como la fuerza, la valentía, el poder, el honor, la venganza, el desafío, el desprecio o el orgullo; en resumidas cuentas, la dominación. Para la mujer se reservan la fragilidad, la pasividad, la cobardía o el conformismo; en definitiva, la sumisión.

En muy pocos juegos las mujeres son heroínas que se enfrentan a los peligros con arrojo y salen vencedoras. Más bien suelen ser princesas o víctimas a rescatar. En casi todos los casos se muestran con cuerpos voluptuosos, dotadas de grandes senos y cinturas de avispa, debido sin duda a que frecuentemente se las presenta como meros objetos sexuales, idealización de modelos extraídos del cómic o de la pornografía.

Si bien es cierto que últimamente, debido a las numerosas críticas recibidas, los fabricantes han empezado a incorporar chicas que asumen el rol de protagonista, también lo es que, en esencia, reproducen los comportamientos del “macho”, excepto en que se les dota de una innegable carga erótica al diseñarlas de tal manera que dejan entrever un cuerpo exageradamente escultural entre todo el arsenal armamentístico que portan.

En cuanto a las peculiaridades del jugador masculino o femenino, es evidente que existen unas connotaciones que explican por qué motivo, tal y como muestran todas las encuestas, juegan mucho más ellos que ellas. Así, el patrón habitual indica que a las

chicas les gustan los juegos de características eminentemente sociales, mientras que a los varones les encantan más los que implican la superación personal. Hoy por hoy, la mayoría de los videojuegos están más cercanos a las pautas masculinas que a las de la mujer. Sin embargo, las empresas se han dado cuenta del mercado potencial que existe entre ellas y ya han comenzado a elaborar productos dirigidos al público femenino, por lo que cada vez juegan más.

4.5. Juegos para mayores que se venden a menores

La industria del videojuego sabe que “el consumo de contenidos inadecuados para su edad, pueden generar efectos negativos en el menor”. Por ello han creado el código PEGI (abreviatura de Pan European Game Information). Se trata del primer sistema que establece una clasificación por edades para videojuegos y juegos de computador. Debería servir para dar a los padres, compradores y consumidores una mayor confianza al saber que el contenido del juego es apropiado para un grupo específico de edad. Afirman que “la responsabilidad de padres y educadores es clara a la hora de favorecer el correcto uso de los videojuegos por parte de sus hijos, siendo responsables de su control, así como de la interacción con contenidos adecuados para su edad”. Es decir, como sospechan los posibles efectos nocivos para los menores de algunos videojuegos, descargan la responsabilidad en padres y educadores.

Es cierto que la decisión sobre el tiempo que los niños dedican a jugar o el momento en el que lo hacen entra de lleno en el ámbito de la educación familiar; sin embargo, sobre los contenidos de algunos de los videojuegos más vendidos, con los que están jugando muchos menores, tanto la industria como las autoridades competentes deberían hacer algo más. Tan solo un ejemplo para constatar este hecho.

El videojuego más vendido hasta este momento está calificado para mayores de 18 años debido a su cruda violencia, su fuerte contenido sexual y su lenguaje soez y blasfemo. No nos cabe la menor duda de que cualquier persona en su sano juicio desaconsejaría que lo usaran los menores de edad. Sin embargo, en muchos establecimientos comerciales puede adquirirse libremente, aunque el comprador sea menor de edad, porque no hay una legislación clara que regule su venta. A lo sumo, el comerciante, si tiene cierto sentido común y algo de conocimiento sobre el mundo de los videojuegos, puede aconsejar sobre su no conveniencia. Algunos de estos videojuegos en otros países sólo pueden venderse en establecimientos en los que está prohibida la entrada a menores de edad, e incluso, está completamente prohibida su venta.

4.6. Simuladores sociales: cuando el código PEGI se queda corto

Wright, creador del simulador social de mayor éxito, lo define como “un videojuego sobre las personas y la interacción social, sin disparos, carreras o cualquier cosa que se entienda como acción”. Su gran *boom* comercial llegó en septiembre de 2004. Aunque originariamente era un juego para computador, hoy en día puede jugarse en todo tipo de plataforma, incluido el teléfono celular. Para entender sus peculiaridades, pueden leer el análisis que de él hace la Dra. García Guardia, de la Universidad Europea de Madrid³². Intentaremos describir en las siguientes líneas algo sobre él.

³² García Guardia, M. L. “Videojuegos de género, el papel de la mujer en las nuevas tecnologías: análisis de Sims 2”.

Lo primero que debe hacer el jugador es elegir un entorno espacial en el que se desarrollará la “vida”. Posteriormente creará los personajes, que tendrán ciertos rasgos físicos predeterminados al elegir entre variables como: cinco posibilidades de piel, dos formas físicas, seis tipos de cabezas, varios peinados, distintas coloraciones de pelo y unos cuantos gorros o sombreros, maquillaje, vello facial, gafas y, por supuesto, el vestuario. Se otorga, por tanto, gran importancia al aspecto físico.

Los rasgos de personalidad se construyen según una bipolaridad: aspiraciones (entendido como deseos, pretensiones o ambiciones) y personalidad. Se decide si el personaje va a ser descuidado o pulcro, tímido o extrovertido, perezoso o activo, serio o alegre y gruñón o cordial. Las aspiraciones están compuestas por cinco variables: fortuna, conocimientos, familiares, románticas y popularidad. La “psicología” resultante es plana, sin apenas matices.

La “vida” transcurre en cinco etapas distintas: infante, niño, adolescente, adulto y anciano; y está sujeta a una escala temporal en la que un minuto de vida real equivale a un segundo en el juego, por lo que un día son 24 minutos. El paso de una edad a otra, por ejemplo, de niño a adolescente, precisa 30 días de juego. Si bien, podemos acelerar el tiempo aumentando la velocidad dos o tres veces.

Las principales críticas al juego son las siguientes:

Transmite una ideología utilitarista, los personajes adoran el dinero, quieren llegar a la cima de sus profesiones y les encanta poseer cosas. Necesitan tener para mantener llenos sus medidores de aspiraciones y para que sus mentes financieras lleven una vida larga y feliz: triunfar en todo, casarse con un Sim rico, ganar mucho dinero.

La competitividad está por encima de todo; ante esta “necesidad”, todo tipo de medios es válido para lograr los fines. Los conflictos entre personajes suelen resolverse de manera violenta.

Se vive más de apariencia que de realidad. Se fomenta una percepción idealizada del cuerpo humano, de su comportamiento, de su estatus y en general, de la vida misma, a través de actividades de gran influencia social como la moda y la publicidad.

Se fomenta el consumismo y el culto al cuerpo; se hace ver que es necesario lo que es completamente efímero o accesorio.

Las relaciones amorosas están enfocadas desde un punto de vista meramente sensual, los personajes desean vivir el mayor número de aventuras posible, el sexo es como un pasatiempo. Cualquier tipo de relación sexual entre mayores de edad está permitida; los menores sólo pueden “aspirar” a besos y tocamientos.

Visto todo lo anterior, sorprende que en algunos países este juego, según la clasificación por edades del código PEGI, se recomiende a partir de los siete años en su versión para computadores. En Estados Unidos se recomienda a partir de la adolescencia (más de 13 años), lo que es mucho más coherente con la psicología de los seres humanos. Además, tras unas primeras versiones bastante normales, las posteriores ampliaciones se han ido enriqueciendo con contenidos propios de un público más adulto. Así, de los *Sims* se pasó a los *Sims 2*, que como hemos comentado, tiene una temática bastante “adulta”. Después de ellos han venido los *Sims* universitarios, los noctámbulos, los *deluxe*, etcétera, que se van “endureciendo” progresivamente. Por tanto, es necesario que los padres conozcan la “realidad” que propone este juego para poder ejercer algún tipo de

mediación educativa, algo que no podrán hacer si se fían tan sólo de las indicaciones del código PEGI.

4.7. Las consolas de séptima generación: otra forma de jugar

Mientras se escriben estas líneas irrumpen en el mercado nuevas generaciones de consolas como por ejemplo la *PS3* de *Sony* o la de *Wii* de *Nintendo* que ya lleva ya unos años entre nosotros. Ambas, junto a la *Xbox 360*, sucesora de la *GameCube*, son consolas de séptima generación. Por el cambio en la filosofía de los videojuegos que ha supuesto, vamos a hacer un breve comentario sobre la nueva consola de *Nintendo*.

El nombre *Wii* emula la fonética del vocablo inglés *We*, “nosotros”. Precisamente dicho nombre ya es toda una declaración de intenciones: sus creadores pretenden hacer del videojuego una actividad social. Además, las dos vocales que lleva representan, como un icono, a dos personas que se juntan para jugar.

Una de sus principales características es el mando inalámbrico -parecido al de un televisor- y su control, que es capaz de detectar el movimiento, la distancia, la altura, la dirección, los ángulos de inclinación y la rotación del mando en un espacio tridimensional. En esta innovación quizá reside la razón por la que muchos expertos coinciden en que supone un salto sin precedentes en el mundo de los videojuegos, al cambiar radicalmente el modo de jugar. En este sentido, *Satoru Iwata*, presidente de *Nintendo*, declaró: “la sensación es tan natural y tan pronto como se tiene el mando en la mano, la mente comienza a imaginar cómo algo así va a cambiar el mundo de los videojuegos para siempre [...]. Es una innovación total que conseguirá cautivar a los jugadores actuales y conquistar a un nuevo público”.

La respuesta por parte de los más prestigiosos diseñadores de videojuegos ha sido también muy positiva ya que se han mostrado impresionados por el nuevo sistema de control de la *Wii* y están deseosos de poder explotar todas sus características. Incluso *Microsoft*, competidor directo de *Nintendo* en el mundo de los videojuegos, ha felicitado a la compañía por la gran innovación que supone esta consola.

Pero quizá lo más interesante sea que, gracias a su filosofía y modo de juego, algunos de los principales inconvenientes de los videojuegos pueden pasar a la historia. Así:

Puede atenuar el tópico de “jugador encerrado en su habitación jugando solo durante horas y horas”, ya que lo más divertido de esta consola es disfrutarla en compañía. Previene, por tanto, problemas relacionados con el aislamiento social.

Puede acabar con el tópico del jugador sedentario, sentado en su sillón o tumbado en la cama o el sofá, con un mando en la mano en el que sólo debe apretar algunos botones. Hábito que algunos expertos relacionaban con la obesidad infantil.

Por último, permite la incorporación de las anteriores generaciones al mundo de los videojuegos. Ya son muchos los padres y abuelos que se han aficionado a esta modalidad de ocio gracias a esta consola. Esta es una conquista fundamental desde el punto de vista educativo. No en vano, la mejor manera de prevenir los efectos negativos de los videojuegos es que los progenitores juguemos junto a nuestros hijos.

4.8. Los juegos en red

Miles de personas de todas las edades, niveles culturales o socioeconómicos se encontrarán en este preciso instante jugando en Red; separados tan sólo por la mampara que delimita los espacios de cada computador en los locales destinados a esta nueva modalidad lúdica, o alejados miles de kilómetros, incluso separados por los más diversos mares u océanos, desde la habitación de su hogar. No en vano, cada vez existen más servidores de Internet dedicados exclusivamente a satisfacer esta modalidad del ocio moderno. En el año 2006 se cifró en casi mil millones de dólares el negocio asociado a este tipo de videojuegos.

En el fondo, se trata de una innovación en el ámbito de los videojuegos de “toda la vida”, en los que el objetivo era enfrentarse y derrotar a la máquina. Ahora, los jugadores, solos o formando equipos, se enfrentan entre sí, compitiendo con seres de su inteligencia, habilidad o suerte.

Para encontrar los orígenes de los Juegos en Red hay que remontarse prácticamente hasta los inicios de la Internet. No cuesta mucho imaginar a científicos de diversos centros de investigación retándose a competir en los más diversos juegos. Claro que esas primeras escaramuzas consistían en simples mensajes de texto en los que, por ejemplo, se comunicaba al oponente el movimiento a realizar en la partida de ajedrez que estaba produciéndose simultáneamente en lugares separados geográficamente. En la actualidad, muchos de los juegos exigen el desarrollo de estrategias compartidas, el seguimiento de determinadas reglas sociales, la adopción de los más diversos roles, para competir entre distintos clanes o comunidades virtuales, que habitan en toda una serie de universos virtuales.

Según varios expertos en este ámbito la auténtica eclosión de los Juegos en Red llegó con el *Doom*, clasificado en el tipo *Arcade* en tres dimensiones, en los primeros años de la última década del siglo XX. Mientras que su consolidación definitiva se produjo con el *Quake*, un heredero directo del anterior.

A modo de ejemplo diremos que el tema del videojuego *Doom* es el siguiente: las puertas del infierno se han abierto y las criaturas demoníacas que lo pueblan intentarán asolar la Tierra. El jugador es el único obstáculo para sus objetivos y se encarga de salvar a la humanidad de la destrucción más absoluta.

En la actualidad, estos juegos se cuentan por centenas, cada uno de ellos cuenta con su club de aficionados, se organizan torneos internacionales, *parties* –jornadas festivas dedicadas únicamente a jugar, que suelen reunir a miles de adeptos de los más inverosímiles lugares de la Tierra- e, incluso, hay jugadores que ya han hecho de esta diversión su modo de vida, pues suelen contar con el patrocinio de las empresas del sector.

Una variante ciertamente interesante de los juegos en red la constituyen los *MUD*, acrónimo obtenido con las palabras *multiusers dungeons* o *multiusers domains*, que pueden traducirse como “mazmorra o dominio para múltiples usuarios”. En esencia, se trata de un entorno interactivo que permite crear un mundo virtual, cuyas características dependen de la capacidad de imaginación o abstracción del creador. En él van a integrarse individuos de lo más variopinto, con la única condición de que dispongan de

conexión a Internet y tengan ganas de participar en el “experimento”; personas de todo el mundo que formarán una comunidad que sólo existe en el ciberespacio y a la que se accede desde el computador de cada cual.

En un *MUD* cada participante crea uno o varios personajes, de los que especifica sus características físicas y psicológicas. El resto de los miembros de la comunidad tienen acceso a esta descripción y sólo a ésta, desconociendo todo lo referente a la personalidad real del creador del personaje.

Algunos tienen temas concretos, en otros es libre. En todos ellos, mediante sencillos lenguajes de programación, pueden crearse “salas” en el espacio de juego, en las que se define la apariencia y las normas que rigen.

Dicen los expertos que estos espacios virtuales constituyen una nueva forma de creación colectiva, que tiene mucho en común con la *performance* o el teatro de improvisación. Aunque los *MUD* son algo más, ya que los participantes no sólo son autores de un texto, sino que se construyen a sí mismos, su propia personalidad, que, muchas veces, no coincide con su “insatisfactoria” realidad personal.

Hay también quien los compara con los juegos de rol tradicionales, si bien en estos el participante se encuentra físicamente presente, mientras que en aquellos, como hemos indicado, el jugador vive una vida paralela, que, en ocasiones, puede llegar a confundirse con la real.

Una evolución de los *MUD* son los *MMORPG* o juegos de rol multijugador masivo online (*Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Games*). Son videojuegos que permiten a miles de jugadores introducirse en un mundo virtual de forma simultánea a través de Internet, e interactuar entre ellos. Puede tratarse de administrar una ciudad, un ejército para ganar en montones de batallas, o más comúnmente crear un personaje, del cual puedes elegir su raza, profesión, armas, etc., e ir aumentando niveles y experiencia en peleas contra otros personajes o realizando diversas aventuras (o misiones) llamadas *quests*.

Según Marta Peirano, las principales diferencias entre los videojuegos en red y los tradicionales son³³:

Se juegan en Internet. De nada sirve instalar el juego en el computador si no se tiene conexión a la Red, porque la información relevante se almacena en los servidores de la empresa que produce el videojuego.

Funcionan por suscripción. Además de comprar el juego para instalarlo en el computador, hay que pagar una cuota mensual para poder permanecer en el juego. Es como un impuesto de ciudadanía.

Son multijugador. No se puede jugar contra el computador ni determinar quién juega cada partida con el usuario. El jugador no es el centro de la historia, ni siquiera hay protagonistas. Como en el mundo real, la popularidad o relevancia de un jugador depende de su habilidad para hacerse un nombre en la comunidad de jugadores. Todo el mundo empieza de cero.

³³ Extraído de: <http://www.consumer.es/web/es/tecnologia/software/2005/09/08/145101.php>

Son masivos. Están diseñados para acoger a miles de personas al mismo tiempo en un mundo virtual, de manera que todos los personajes coexisten y se relacionan en tiempo real.

Son persistentes. El que se desarrolle el juego es independiente del jugador, tiene su propia historia y no desaparece ni se detiene cuando el usuario se desconecta. Por ese motivo tienen una vida comparativamente mucho más larga que los videojuegos tradicionales, que suelen durar menos de un año, aun siendo éxitos comerciales. En realidad, nunca se acaban; la productora los termina cuando el número de suscriptores no justifica el gasto de mantener los servidores.

El objetivo no es ganar, sino existir y mejorar. A lo largo del juego se ganan niveles de experiencia que permiten al usuario acceder a nuevos territorios, portar nuevas armas o codearse con jugadores de más nivel. Existen zonas VIPS, reservadas a personalidades relevantes. Para llegar a ellas hay que trabajar muy duro y tener buenos contactos.

Su principal inconveniente, además del precio, que en muchas ocasiones puede ser muy alto, es que tienen gran poder adictivo. De hecho, esta misma autora escribe que “en opinión de los expertos, su principal virtud es también su mayor defecto: son juegos demasiado comunitarios, demasiado sociales. Los usuarios acaban pasando más tiempo del que pensaban delante del computador porque tienen compromisos que cumplir con otros jugadores con los que forman equipo, hacen amistad con otros personajes, se obsesionan con una misión o se enamoran de alguna hechicera. Hay personas que descuidan su trabajo por seguir jugando, matrimonios que se tuercen porque uno de sus miembros ha caído en las garras de la adicción. Hay quien deja de salir, de dormir y hasta de comer por seguir subiendo niveles”.

4.9. Conclusiones

A lo largo de las páginas anteriores hemos intentado poner de relieve aquellos aspectos más alabados de los videojuegos y también los más denostados. El análisis lo hemos intentado llevar a cabo de la manera más objetiva posible, para ello hemos consultado diversas fuentes bibliográficas y recurrido a datos cuantitativos actualizados sobre la actitud de los niños y jóvenes en cuanto a su relación con estos nuevos medios de entretenimiento. Ha llegado el momento de proponer, basándonos en toda la información recabada y expuesta, una serie de ideas que a la vez sirvan de conclusión a este capítulo.

Control del tiempo y del momento

Como ya indicamos en el apartado que dedicamos a discutir sobre la hipotética adicción a los videojuegos, una de las preguntas que más frecuentemente realizan los padres es, ¿cuánto tiempo es recomendable que jueguen los niños con estos dispositivos? Y, como ya apuntábamos allí, no puede hablarse de un tiempo óptimo porque este viene determinado por diversos factores: la madurez del niño, el tipo de juego, si juega solo o acompañado, la edad del jugador y otras circunstancias variables como la climatología, si hay exámenes o si se han realizado los deberes escolares, si es fin de semana o estamos en un periodo vacacional.

Tan importante como el tiempo de juego es el momento en que se juega, los videojuegos nunca deben ocupar el espacio destinado a otras actividades como el estudio, el trabajo, la relación familiar y social u otras actividades de ocio –deporte, lectura, cine,...-.

Por último, es una buena práctica acordar con los hijos el tiempo y el momento de juego mediante la firma de un contrato consensuado y firmado por ambas partes. En él constará claramente lo que debe hacerse y las consecuencias que acarrearía su incumplimiento.

Control del tipo de videojuego utilizado

Seguro que la mayoría de los padres están preocupados por muchas actividades que realizan sus hijos y que pueden afectar a su desarrollo físico y psíquico como, por ejemplo: con quién salen, qué beben, si fuman o no, qué tipo de películas ven, los libros que leen, etc. Por tanto, es de sentido común que también les preocupen los contenidos o la temática de los videojuegos que utiliza la prole.

Para conocer el contenido de los videojuegos de moda en el hogar, lo ideal es que los propios padres jueguen alguna vez, mucho mejor si es con sus hijos, a pesar del riesgo evidente de sufrir la más humillante de las derrotas. O, por lo menos, que estén presentes alguna de las veces que juegan los hijos.

También se puede recurrir a la información que sobre el juego en cuestión hallaremos en las revistas especializadas o en muchos sitios de Internet. Por supuesto, se consultará la valoración que hacen los propios fabricantes en virtud del código PEGI, de aplicación en muchos países de la Unión Europea (puede conocer sus peculiaridades en www.pegi.info). Incluso puede compararse con la que realiza su equivalente estadounidense (www.esrb.com).

Con toda la información en la mano y habiendo experimentado alguna vez este entretenimiento digital, tomar partido, con voz y voto, en la compra de videojuegos.

Fomentar otras actividades de ocio

En cierta ocasión escuchamos comentar que un padre de familia numerosa decía que a los hijos no había que prohibirles hacer cosas, lo que había que hacer era darles oportunidades de hacer muchas y muy variadas. Nos pareció un “modus operandi” realmente genial, eso sí, muy sacrificado para los progenitores que deberán negarse a sí mismos en muchas ocasiones.

Lo cierto es que muchos autores indican que el abuso de los videojuegos puede ser consecuencia de un inadecuado clima familiar, que obliga a los hijos a llenar muchos vacíos existenciales con esta modalidad de entretenimiento. Un entorno familiar que ofrezca diversidad de actividades de ocio favorecerá que el uso de estos juegos se sitúe en su adecuado contexto. Ahora bien, esto será más difícil cuanto mayor sea el retoño, por lo que no hay tiempo que perder, cuanto antes empecemos, mejor.

Detectar situaciones de riesgo

A los hijos se les debe observar todos los días, así podremos detectar cambios extraños en su conducta o en sus actitudes. Estas variaciones, pueden darnos alguna pista para sospechar si alguno de nuestros retoños está empezando a tener algún problema con los videojuegos. Algunos de estos detalles serían:

Uso compulsivo, cifrado en que a la mínima oportunidad acude raudo y veloz a la consola o al computador y se pone a jugar.

Bajones inesperados e inexplicables en su rendimiento escolar.

Alteraciones raras en su carácter y en su comportamiento, cambios de humor difícilmente explicables, abandono de otras actividades e, incluso, de sus amigos habituales.

Ante una sospecha con cierto fundamento, debemos acudir a quién pueda ayudarnos: profesor, orientador, psicólogo, etcétera.

En definitiva, por mucho que sea el atractivo de esta nueva forma de ocio y nos pese como padres la inexperiencia en este ámbito, nuestro potencial está claro: debemos seguir siendo lo que somos, asumir nuestra función, nuestro ascendiente, nuestra experiencia. En eso deberá apoyarse nuestra labor y es garantía de éxito tal como indican las dos siguientes citas finales:

“Cuando la familia controla y conoce la diversión de sus hijos y mantiene el diálogo con ellos, la experimentación del hachís es del 24%. Por el contrario, cuando los padres ejercen poco control y dialogan en escasas ocasiones con ellos, el consumo de hachís asciende hasta el 42,9%”. (Gonzalo Robles, delegado del Gobierno español para el Plan Nacional sobre Drogas. Abril 2003)

“Aquel niño que rodeado de un ambiente de cariño y seguridad, con intereses y amigos correctos, y dedicado a actividades saludables en sus horas de ocio, tiene una pequeña posibilidad de que la televisión le provoque efectos no deseados”. (Primer estudio sobre la influencia de la TV y el vídeo en la infancia. EEUU. 1958)

5. El teléfono celular: la pantalla permitida.

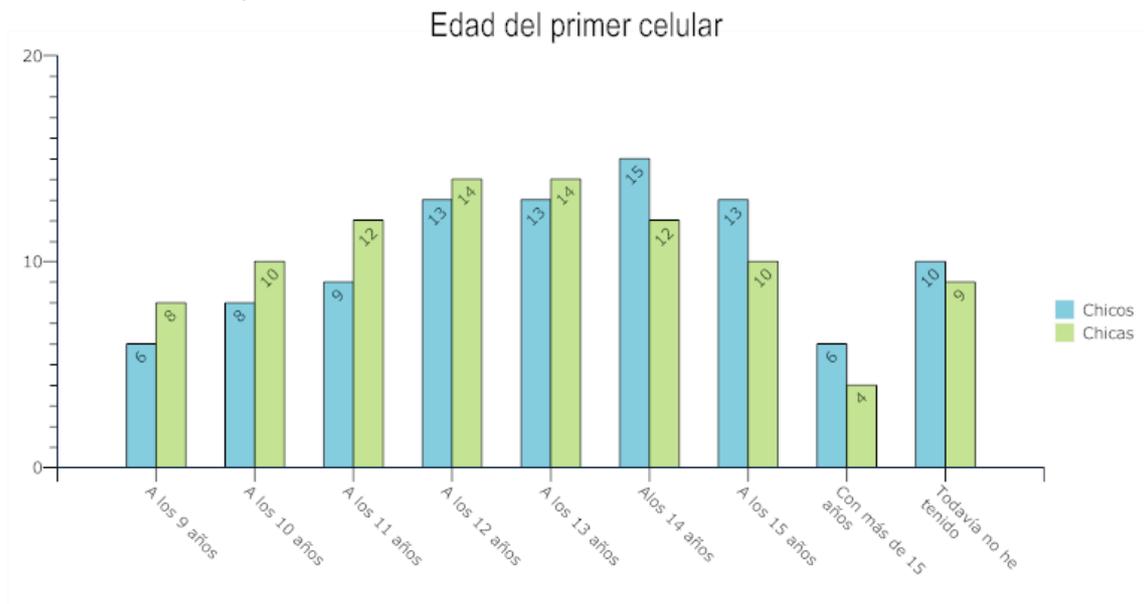
En Europa, uno de cada tres celulares está en manos de un menor de edad. En Perú el 82% de los encuestados entre 10 y 18 años dispone de él. Además, desde finales del 2006, varias empresas de telefonía se han fijado de forma especial en este público y han diseñado productos especialmente para ellos. En el presente capítulo vamos a reflexionar sobre estos hechos intentando responder, desde diversos ángulos, a la siguiente cuestión: ¿es bueno que los niños tengan teléfono celular? La respuesta, como ocurre casi siempre en educación, no es absoluta; la bondad o maldad del artilugio depende del uso que de él se haga. Es decir, de cuándo, cuánto y para qué se use.

5.1. Los padres, primeros interesados

En el caso del teléfono celular, al contrario de lo que ocurre con el resto de las nuevas tecnologías de la información, la comunicación y el entretenimiento, no es necesario realizar un gran esfuerzo para convencer a padres y madres de la necesidad que tienen sus hijos de disponer de dicho aparato. Mas bien son los progenitores los que con razones como “así lo tengo localizado” o “puede ponerse en contacto conmigo en caso de emergencia”, proporcionan a sus hijos más pequeños el acceso a estos dispositivos. Por este motivo, decimos que el teléfono celular es la pantalla permitida, tal como y hemos titulado este capítulo. Una prueba evidente de este hecho es que se trata de uno de los regalos estrella con motivo de las más diversas celebraciones.

Como puede apreciarse en el gráfico adjunto, el máximo de la curva que representa la edad a la que se tuvo el primer celular está entre los doce y catorce años.

Gráfico: Edad del primer celular



Si fuera necesario un pequeño empujón para animar al padre o a la madre en la compra de un aparato, el propio hijo esgrime estos mismos argumentos, a los que se añade el consabido: “es que soy el único al que no le dejan, voy a ser el marginado, todos se ríen de mí”, coletilla que vale para cualquier reivindicación adolescente, desde el *piercing* hasta la hora de volver a casa tras las primeras salidas nocturnas.

Por si fuera poco, también las empresas de telefonía emplean esos argumentos en su publicidad. Es decir, que los tres actores fundamentales a la hora de proveer a los niños de su celular -padres, hijos y comerciantes- coinciden. No extraña, por tanto, la masiva penetración de esta tecnología entre los menores de la casa.

5.2. Los niños, ¿necesitan un teléfono celular?

En cierto sentido, es muy curioso lo que ha ocurrido con este artilugio: ideado para los adultos, sobre todo los profesionales que necesitan estar permanentemente conectados, fueron un *boom* entre los adolescentes, hacia los que se dirigió todo el esfuerzo publicitario. Saturados ambos mercados (en algunos países ya hay más celulares que ciudadanos), ahora extienden sus tentáculos hacia los más pequeños de la casa. Algunos ejemplos son el *Mo1*, de *Movistar* e *Imaginarium*, y el *Vodafone Mini Disney D100*. Estos, junto a un diseño sencillo y atractivo para los niños, ofrecen posibilidades similares:

- Restricción de llamadas y mensajes entrantes y salientes.
- Posibilidad de comunicarse sólo con los números que los padres hayan predeterminado.
- Control del gasto.
- Bloqueo del acceso a contenidos multimedia o a Internet.

Con estos aparatos las empresas de telefonía pretenden:

- Concienciar sobre el buen uso del teléfono celular.
- Cubrir las necesidades de los menores.
- Permitir a los padres la tranquilidad que buscan.

A pesar de estos loables empeños de las operadoras, la pregunta sigue siendo la misma: ¿deben los niños disponer de esta tecnología? A lo largo del capítulo intentaremos dar con una respuesta. Lo que sí parece evidente desde el principio es que, transcurridos unos pocos años, en cuanto el niño entre en la preadolescencia, va a reclamar un teléfono con más prestaciones y menos infantil en el diseño, y, quizá, si los progenitores han cedido de forma precoz, cedimos a la tentación inicial, se queden sin argumentos para negarlo. Quizá, sin pretenderlo, hayamos abierto, las puertas a unos cuantos peligros potenciales a los que nos referiremos en las siguientes líneas.

5.3. Celulares y salud

Varias asociaciones de consumidores han denunciado que fomentar el uso del teléfono celular entre los menores de edad es una grave irresponsabilidad desde el punto de vista sanitario³⁴. Se quejan de que las multinacionales del sector pretenden disfrazar con buenas intenciones su afán de aumentar las ganancias a costa de niños cada vez más pequeños, obviando estudios científicos que desaconsejan el uso de estos dispositivos por parte de los menores de edad. Citan como referencia el Informe *Steward* (2000) en el que se concluye: “La industria debe abstenerse de promocionar el uso del teléfono celular entre los niños”. Al parecer, según este informe, el uso de estos artilugios está desaconsejado para los menores de 16 años ya que si la exposición a las ondas electromagnéticas provocara efectos nocivos para la salud, estos serían mayores en este sector de la población, debido a que sus cráneos son más delgados. Recomiendan, por tanto, adoptar todas las precauciones posibles hasta que puedan demostrarse de manera fehaciente los efectos que provocan estas radiaciones y, desde luego, evitar las exposiciones prolongadas.

Por el contrario las empresas de telefonía se defienden alegando que “no hay evidencia científica de que los sistemas de comunicaciones celulares tengan efectos adversos sobre la salud, ni las Estaciones Base ni los terminales celulares, siempre y cuando se respeten los valores recomendados por la *International Commission Non-Ionizing Radiation Protection* (ICNIRP)”. Así mismo indican que “no existe evidencia científica de que los niños y jóvenes sean más sensibles a la exposición a los campos electromagnéticos que los adultos, por lo que no son precisas restricciones especiales para ellos”.

No es el objetivo de este capítulo posicionarse a favor o en contra de ninguna de las partes, tan solo pretendemos revelar que la polémica está servida. Sí pensamos que, por si acaso, no está de más adoptar algunas medidas de prudencia tales como no alargar en exceso las comunicaciones, alejar lo máximo posible el teléfono del cráneo y apagarlo durante la noche o cuando no se esperen llamadas.

5.4. Dependencia y adicción

Uno de cada tres menores afirma sentirse intranquilo y ansioso cuando se ve obligado a prescindir del teléfono celular. Como anécdota, cuenta el jefe de estudios de un instituto de Enseñanza Media que algunos alumnos lloran cuando les quitan el teléfono celular

³⁴ Por ejemplo puede acudirse a:

<http://www.facua.org/facuasalud/movilesysalud/telefonos.htm>

porque lo están usando en clase, prefieren que les suspendan a verse privados del aparato. A pesar de que carecemos de estudios exhaustivos y prolongados en el tiempo, debido a que el uso masivo de estos aparatos es muy reciente, los expertos ya han encendido las luces de alarma y proclaman la existencia de una adicción conductual al teléfono celular.

Esta nueva patología produce, entre otras cosas, cambios en el estado de ánimo, pérdida del contacto familiar, nerviosismo, facturas abultadas que se costean con pequeños hurtos... Un terapeuta de Proyecto Hombre, que hasta hace muy poco se encargaba de la rehabilitación de toxicómanos, atiende hoy a chicos normales de familias normales enganchados a la telefonía celular, y descubre elementos comunes entre la adicción a los celulares y las drogas. "El adolescente se evade de los problemas con drogas o con las nuevas tecnologías. Frente al mundo de los adultos, crea un mundo de fantasía donde es quien le gustaría ser. Los SMS (*Short Message Service* o, traducido, Servicio de Mensajes Cortos), por ejemplo, son un medio de ligar sin dar la cara. Pero impiden el crecimiento como persona al no afrontar los riesgos de una relación real". La tolerancia es otra similitud. "Con las drogas, cada vez necesitan una dosis mayor para conseguir el mismo efecto. En los celulares, esto se ve en el aumento de la factura, el mayor tiempo que pasan junto al teléfono o tener dos o tres terminales".

A diferencia de otras adicciones, la edad de inicio es muy baja debido al fácil acceso que los menores tienen a este sistema de comunicación y a que no existe un efecto de rechazo social a su uso. Como señala un psiquiatra, "es terrible que no se conciba una vida sin celular", sin dejar de reconocer las enormes ventajas que aporta a la sociedad y a los individuos. En estos pacientes se produce una curiosa paradoja: "el adicto a la comunicación llega a la incomunicación", puesto que acaba aislado de su entorno social.

En el caso de los teléfonos celulares no hay de momento una prueba bien definida para comprobar si existe adicción, como la hay para Internet, el juego o las drogas. Pero con un poco de sentido común podríamos esbozar una lista de síntomas que deberían hacernos sospechar la presencia de este problema:

Gasto excesivo, el saldo nunca le alcanza el tiempo previsto.

Usa el teléfono continuamente para comunicarse con quien no está habiendo otras personas físicamente presentes.

Nunca se separa del teléfono: lo lleva al baño, durante las comidas, ante el televisor, en la cama... Nunca lo apaga, a lo sumo lo silencia.

Habla hasta por los codos con el teléfono pero es muy parco en palabras cara a cara. Está nervioso y se irrita con facilidad cuando no dispone del teléfono —no lo encuentra, está confiscado, etc... Este estado desaparece en cuanto dispone de él. Lo mismo le ocurre si carece de cobertura o se queda sin batería.

Dispone de varios aparatos, de los últimos modelos y de varios operadores distintos.

Modifica los hábitos de sueño. Recibe y envía mensajes o llamadas, atendidas o perdidas, a altas horas de la madrugada. Tiene el teléfono en la mesilla de noche o debajo de la almohada.

Disminuye la cantidad y calidad de la comunicación con familiares y amigos.

Estas actitudes se manifiestan en todos los contextos: en casa, en el colegio, en el trabajo, con los amigos...

5.5. Acceso a contenidos nocivos

“Date un capricho, descubre nuevas experiencias, disfruta de toda tu libertad con estos chicos tan impresionantes. Se animan en tu celular y te dedican un *striptease* sólo para tus ojos”. Enviando un SMS a cierto número Leroy o Lucas o Riki aparecerán en la pantalla del teléfono con la misma ropa que tenían el día que vinieron al mundo. Se trata tan sólo de uno de los muchos ejemplos que podríamos describir de tonos, logos, melodías, animaciones, vídeos y demás elementos multimedia que permiten personalizar el teléfono celular. Bastantes de ellos de mal gusto o, incluso, pornográficos. Para comprobarlo basta ojear cualquier portal de Internet que los ofrezca o las páginas que se dedican a su publicidad en muchas revistas o periódicos. Además de un gran negocio, son una fuente de acceso de menores de edad a contenidos clasificados para mayores. Más adelante ofreceremos algún dato concreto que permita evaluar el éxito de este servicio.

Por otro lado, no hay que olvidar que muchos celulares permiten el acceso a Internet, por lo que todo lo bueno y lo malo de este medio tiene una ventana abierta en la pantalla del teléfono. Quizá hayamos tomado medidas de protección, tanto educativas como técnicas, para controlar el uso que hacen del computador pero nos hayamos olvidado del aparato que llevan en el bolsillo. En este sentido, ya hay empresas de software que han desarrollado filtros de contenidos para los teléfonos celulares. Incluso, como los celulares de tercera generación permiten el acceso a Internet y la distribución de vídeo por este sistema, los gobiernos de algunos países prevén exigir que las operadoras telefónicas introduzcan sistemas de filtrado para impedir la oferta indiscriminada de pornografía.

Por último, no debemos olvidar que uno de los pasatiempos preferidos por los menores es intercambiarse material multimedia cuyo contenido es, en muchas ocasiones, grosero, pornográfico o, incluso, ilegal. Grabaciones o fotografías realizadas por ellos mismos o descargadas desde Internet. Recordemos, a modo de ejemplo y como casos extremos, la grabación y distribución de palizas a mendigos o compañeros de colegio. La gran mayoría de los menores declara que intercambia fotografías con sus amigos y uno de cada diez afirma que, entre ese material gráfico, hay pornografía.

5.6. Incitación al consumo desmedido

Vamos a detenernos un momento a considerar aspectos relacionados con el consumo de productos relacionados con la telefonía celular, desde aparatos hasta contenidos multimedia (logos, tonos, melodías, juegos...), pasando por el gasto en llamadas y envío de SMS. Es evidente que las operadoras, las empresas que suministran contenidos multimedia o los fabricantes de teléfonos celulares necesitan, para mantener engrasadas sus máquinas de generar beneficios económicos, que se consuma mucho y muy frecuentemente. La publicidad es extremadamente agresiva y, en muchas ocasiones, está dirigida a los menores de edad. “Disfruta sin límites del celular...”, “Esta vez tú eres el protagonista...”, “La vida es móvil...”, “... tu libertad”. Puede dar la impresión, viendo los anuncios, de que sólo se puede ser libre y feliz si dispones de la última tecnología y la usas a todas horas.

Si nos fijamos en el aparato, tres cuartas partes de los menores han tenido ya más de un terminal a su disposición. Una cuarta parte va por el cuarto dispositivo, a cada cual más

moderno y con mayores prestaciones. A ello ayudan sin duda las numerosas promociones que realizan las operadoras: planes de puntos, planes *renove*, obsequios por cambiar de empresa o por fidelidad. Raro es el día en que no se recibe algún tipo de propuesta para cambiar el teléfono. Los aparatos nunca llegan a viejos, se retiran cuando todavía son perfectamente útiles, a lo sumo se han quedado algo anticuados.

Los menores prácticamente no usan el teléfono para llamar sino que se dedican a enviar mensajes de texto o multimedia. Algunos los apodan como “la generación del pulgar”: muchos niños y adolescentes pulsan cualquier botón o interruptor con el dedo pulgar, cuando toda la vida había sido el índice el más indicado para dicho menester. Esto no es más que un reflejo de una realidad: el masivo envío de mensajes de texto ha hecho que el pulgar sea el dedo que manejan con más destreza. Así, la mitad escribe más de cinco mensajes a diario frente a la cuarta parte que hace alguna llamada al día. En este sentido, conviene recordar la incitación al consumo de este producto mediante el envío de mensajes para participar en sorteos, promociones, concursos o votaciones, en los que no suele haber ninguna restricción por edad.

En cuanto al gasto, destacaremos que el 22% gasta menos de 15 nuevos soles, dos de cada diez declara gastar entre 15 y 30 nuevos soles mensuales; un 10% gasta entre 31 y 100; y un 3% tiene un consumo mensual claramente desmedido, ya que supera los 100 nuevos soles.

El consumo de tonos, logos, vídeos, juegos, etc, también es importante. De hecho, un 55% de los chicos utiliza el celular para jugar, un 36% para ver fotos y vídeos y un 45% para escuchar música. Daremos sólo algún dato para ilustrar el éxito de este servicio: según Gaptel (Grupo de Análisis y Prospectiva del sector de las Telecomunicaciones, vinculado al Ministerio de Industria), el mercado español de contenidos digitales para teléfonos celulares -vídeos, juegos, canciones, contenidos, etc,- pasará de 875 millones de euros en 2005 a cerca de 3.200 millones de euros en 2010. Esto representaría alrededor del 14% de los ingresos totales del sector de la telefonía celular.

Por último, no debemos olvidar que la pantalla del teléfono celular se ha convertido en una ventana abierta a la publicidad de cualquier tipo de servicio. Son especialmente preocupantes los que pueden incitar a los menores a participar en concursos, sorteos o, incluso, casinos on-line. Así, tres de cada cuatro menores declara haber recibido algún mensaje invitándole a “probar suerte”. En cuanto a la publicidad más convencional, el celular es el nuevo soporte al que apuntan las tendencias del marketing. De hecho, en Inglaterra, ya hay una operadora que ofrece sus servicios de telefonía totalmente gratis, financiada por la publicidad que los clientes reciben en el teléfono. De momento, los usuarios consideran que la publicidad en el celular es intrusiva y poco deseable, porque consideran el teléfono celular como un espacio íntimo y personal. Sin embargo, nueve de cada diez aceptarían recibir publicidad si obtuvieran descuentos en su factura o algún obsequio a cambio. Esto, que en el caso de los adultos podría ser aceptable, nos parece inaceptable en el caso de los menores de edad, a menos que se regularan tanto los productos a publicitar como los mensajes utilizados.

5.7. Contactos con indeseables

Uno de cada cinco menores de edad se han sentido acosados sexualmente mediante el teléfono celular. Se trata de una práctica extendida en otros medios de comunicación electrónicos, como el Chat o el Messenger, y que recibe el nombre de “grooming”. Despierta especial inquietud dado que es uno de los medios utilizados por los pederastas para captar menores de edad.

El 'grooming' comienza en los espacios personales –tipo *bebo* o *MySpace*- y chats, sigue en el Messenger o con el celular y acaba en citas personales. El nuevo pederasta se gana la confianza del menor en Internet para conseguir su abuso en la realidad. No existen datos de su extensión porque es un fenómeno nuevo y porque a los menores y sus familias les cuesta denunciar el hecho. Sin embargo, hay algunos datos que dan idea de la frecuencia con la que puede estar produciéndose. Así, uno de cada tres menores ha facilitado su número de teléfono a algún desconocido.

Un ejemplo de lo que puede estar ocurriendo en estos momentos con algún menor sería el siguiente: en un Chat para buscar amigos se nos abrió una ventana para realizar un privado con el siguiente mensaje: “si me das tu número te hago una recarga en la tarjeta”. Conseguido su número de teléfono, el pederasta invitará al menor a concertar alguna cita, prometiéndole todo tipo de regalos si acude a ella. Si consiente, habrá entrado en una espiral de la que es difícil salir. Lo habitual es que, a partir de ese instante, el pederasta recurra al chantaje y a la amenaza para seguir manteniendo contactos con el menor, que presa del miedo no será capaz de negarse a ello.

Quizá una primera conclusión que podríamos extraer de este ejemplo sea que es mejor el contrato que el prepago; además de controlar el gasto y las llamadas realizadas de manera más eficaz, porque aparecen en las facturas, evitaremos que personas sin escrúpulos se ofrezcan a recargar las tarjetas de nuestros hijos a cambio de relacionarse con ellos. Añadamos también, aunque sea menos peligroso, que eliminaremos el riesgo de que nuestro hijo pase a engrosar ese número de menores que ha robado dinero para hacer recargas. Sin embargo, los datos indican que la mayoría de los menores tiene el celular con tarjeta.

5.8. Bullying electrónico

Se habla y se escribe mucho sobre el acoso escolar o *bullying* -palabra inglesa que significa intimidación- debido a los casos que se están produciendo en escuelas y colegios, y de los que, un día sí y otro también, informan los diversos medios de comunicación. Cualquier actitud agresiva, intencionada y repetida, que ocurre sin motivación evidente, adoptada por uno o más estudiantes contra otro u otros puede catalogarse como acoso escolar.

En el momento actual, además del tradicional acoso cara a cara, se ha popularizado otra modalidad de *bullying* que llamaremos electrónico, ya que se ejerce mediante el empleo de medios electrónicos como el computador o el teléfono celular. Sobre esta nueva modalidad de acoso infantil y juvenil quizá no haya todavía excesiva alarma social, pero no debemos perderla de vista puesto que irá en aumento. De hecho, en Gran Bretaña, el gobierno y algunos grupos de defensa del menor, ya han alertado sobre el hecho de que los escolares británicos están recibiendo dosis diarias de agresión y

amenazas de parte de los matones del colegio a través de mensajes cortos de texto en el teléfono celular. La intimidación sistemática mediante el *SMS* es algo habitual entre los niños británicos.

En Perú, un 15% de menores que dispone de teléfono celular declara que alguna vez lo ha utilizado para enviar mensajes amenazantes o insultantes a alguno de sus compañeros.

Pero no son sólo mensajes de texto lo empleado para insultar, menospreciar o amenazar mediante el teléfono celular. El hecho de que casi todos los aparatos incorporen cámaras fotográficas y muchos de ellos de vídeo, posibilita que se grabe o se fotografíe a algún compañero en situaciones íntimas o comprometidas, por ejemplo cuando está en la ducha o en el cuarto de baño. Esa foto o vídeo luego se distribuye entre el grupo de iguales para mofa y befa de la pobre víctima.

5.9. Algún inconveniente más

Otras problemáticas relacionadas con el mal uso del teléfono celular, quizá de índole menor, aunque no por ello menos importantes, podrían ser las relacionadas con las perturbaciones del sueño y el bajón que puede producirse en el rendimiento escolar.

Solamente el 25% apaga el celular cuando se va a la cama. Es bastante habitual la estampa de un niño o niña que duerme con el celular silenciado, en modo vibración, debajo de la almohada. Esto supone una evidente perturbación en el ciclo del sueño. Por un lado, no es difícil imaginarlos sin poder conciliar el sueño mientras no reciban esa dosis de autoestima en forma de llamada o *SMS*, que les hace sentirse queridos porque alguien se ha acordado de ellos, porque para alguien son importantes. Por otro, tampoco hay que hacer un gran esfuerzo para imaginar que una vez sumidos en el sueño más profundo, una vibración a horas intempestivas puede despertarlos antes de tiempo. Esto, prolongado en el tiempo, puede tener una más que evidente repercusión en su salud.

En cuanto al rendimiento escolar, además de la repercusión debida a la falta de sueño - se dormirán en las clases o mientras intentan estudiar-, hay que mencionar que más de la mitad de los menores no apaga el celular mientras está en el colegio. Es decir, que durante las clases puede estar más pendiente de lo que ocurre con el teléfono que de las explicaciones del docente. Además, tres de cada cuatro está dispuesto a usarlo mientras intenta estudiar o hacer la tarea, por lo la necesaria concentración durante este periodo de trabajo escolar puede verse perturbada por llamadas o mensajes en el momento más inoportuno.

5.10. Un estudio muy revelador³⁵

A lo largo de este capítulo hemos venido citando datos numéricos tanto del estudio de la UN como provenientes del que hizo la ONG Protégeles, titulado “Seguridad Infantil y Costumbres de los Menores en Telefonía Móvil”. Reproduciremos a continuación las principales conclusiones porque son bastante reveladoras a la hora de cuantificar la incidencia de todas las problemáticas que hemos mencionado.

Al igual que sucede con otras nuevas tecnologías de la Información y la Comunicación –TIC-, el teléfono celular ha superado con creces la funcionalidad básica con la que fue concebido y se ha convertido, especialmente para los jóvenes, en un instrumento de ocio. Las posibilidades de este instrumento son además cada día mayores y se asemejan ya a las posibilidades que ofrece Internet. De esta forma, empieza a utilizarse el celular como instrumento para jugar, realizar y enviar fotografías, chatear, etc.

Los mensajes cortos -SMS- se han revelado como la opción más empleada por los menores, que han llegado incluso a crear sus propios códigos para comunicarse modificando el lenguaje escrito. Al menos la mitad de los menores que disponen de celular envían mensajes cortos –SMS- todos los días, y con más intensidad los fines de semana.

Los menores se están convirtiendo también en grandes consumidores de productos asociados al celular: desde el terminal mismo hasta la adquisición de fondos, melodías, etc.

Los menores se están convirtiendo en muchas ocasiones en los herederos de los teléfonos que desechan sus padres.

Si bien el gasto asociado en el que incurren la mayoría de los menores no es exagerado, sí nos encontramos ya con que un 15% de los menores con celular gasta cantidades que pueden suponer la mayor parte de su paga: más de 30 nuevos soles.

La mayoría de los menores gasta también parte de su dinero en la compra de productos asociados como melodías, logos o fondos, juegos, etc.

La mayoría de los menores utiliza sistemas de prepago antes que sistemas que supongan la formalización de un contrato.

El fenómeno del acoso sexual a través del celular es muy reciente y por tanto de baja intensidad hasta el momento. No obstante, un 5% ha recibido mensajes obscenos o pornográficos en su celular.

La recepción de mensajes no solicitados, al igual que sucede con el spam en Internet, se ha generalizado con mucha mayor rapidez. Un 36% de los menores con celular ha recibido mensajes o llamadas de personas desconocidas. De entre estos los más preocupantes son los mensajes de incitación a los juegos de azar, sorteos y demás.

Consideramos también una “situación conflictiva” el hecho de que sean los propios menores quienes puedan llegar a convertirse en protagonistas de las situaciones que intentamos corregir. Un 15% ha utilizado el celular para ofender a alguien mediante, por ejemplo, mensajes, fotos o vídeos.

³⁵ Tomado de <http://www.protegeles.com/telefonía.asp>

Al menos un 13% de los menores afirma que su vida cambiaría a peor si se quedara dos semanas sin celular. Puede provocar intranquilidad e incluso ansiedad cuando se ve obligado a prescindir de su celular.

5.11. El futuro que viene

Conozcamos algunas previsiones sobre lo que nos espera a muy corto plazo. Están extraídas de un informe publicado por el diario Expansión.

Los teléfonos celulares del futuro se convertirán en un elemento digital multidisciplinar que permitirá a sus usuarios la recepción de canales de televisión en directo, la descarga de música online o la participación en competiciones masivas de videojuegos.

El creciente empleo de la tecnología UMTS/3G en la industria de la telefonía celular está permitiendo sofisticar los videojuegos para el sector. Si las primeras aplicaciones para GSM ocupaban entre 20 y 30 Kbytes de memoria, los nuevos desarrollos llegan hasta 5 Mbytes, lo que da una idea de su complejidad.

La industria de descarga de contenidos digitales para teléfonos celulares mueve grandes cifras en el mundo. De esta cifra, los mensajes cortos 'premium' y la navegación por Internet, las votaciones y la descarga de videojuegos desde los portales de los operadores, son los que más cifras aumentan.

Por servicios, las descargas de melodías y logos son los más demandados, mientras que los videojuegos se están convirtiendo en el tercer elemento de la demanda.

Actualmente, los contenidos de SMS 'premium', para acceder a datos y contenidos, que suponen un sobrecoste para el usuario de entre 20 y 120 céntimos de euro por mensaje, representan cerca de tres euros en los ingresos medios mensuales por cliente. Sin embargo, para 2010 se espera que este tipo de servicios aporten ya cerca de siete euros por mes.

Tras la lectura de lo que nos auguran los expertos para dentro de muy poco, todos los inconvenientes que hemos venido anunciando pueden agravarse sino acertamos a la hora de educar a nuestros hijos en el uso de esta tecnología.

5.12. Conclusiones

Acabemos este capítulo con unos cuantos consejos a modo de conclusión.

Lo primero de todo sería pensar si realmente el menor necesita el celular.

Si la respuesta es afirmativa, pensemos si lo necesita a todas horas o sólo en algunas ocasiones. Hagamos una lista de esas situaciones en las que sí sería conveniente que el menor dispusiera del teléfono. No es mala idea, consensuar esta lista con el propio menor.

Pensar también qué tipo de teléfono sería suficiente para cubrir esas necesidades. Si un padre necesita que su hijo pueda comunicarse con él en ciertas momentos —por ejemplo, cuando se va de excursión— quizá baste con un modelo sobrio, que se usa los días en que se precise, y no deba facilitarle uno de gama alta, con todo tipo de tecnología incluida, que lleva a todas horas y a todos los lugares en el bolsillo. Como hemos visto, ya existe algún modelo en el mercado que sólo sirve para llamar y

recibir llamadas o mensajes, y, además, tanto los mensajes como las llamadas entrantes y salientes están restringidas a una lista de contactos que el padre o la madre han predeterminado.

Resumiendo, el celular debe usarse en momentos concretos, cuando realmente sea imprescindible. El aparato debe ser adecuado a la edad y necesidades de uso. Que no ocurra, como afirmaba un psicólogo, que se llene a los niños de vida adulta sin dejarles vivir la niñez.

Es necesario crear una cultura de uso del celular, un protocolo, y en ello, como siempre en educación, los padres deben ir por delante, dando ejemplo y, por lo tanto, pautas y criterios. Algunos ejemplos podrían ser los siguientes:

Hay lugares en los que el celular debería estar apagado; no decimos silenciado y con el modo vibración activado, sino completamente desconectado. El más evidente es el hogar, para que la convivencia familiar no se vea perturbada, si alguien quiere localizarle que llame al hijo. También en el colegio, en el cine, en la iglesia, en una reunión,...

Si mientras se habla con otra persona se recibe una llamada, no se responde. Si se hace es para decir “te llamo luego”, y se piden disculpas a la persona con la que estábamos hablando.

Es de muy mal gusto hablar en lugares públicos, con todo el mundo escuchando lo que se dice, sobre todo si son cosas muy personales. Hay que retirarse a un lugar más reservado y hablar bajito. A nadie le interesa lo que se dice y a nadie se debe molestar con estas llamadas.

Fomentar el binomio responsabilidad-privilegio. En este sentido, el gasto del celular lo debe sufragar el niño. O el celular se usará mientras se haga buen uso de él, si se usa inadecuadamente será retirado durante cierto tiempo. Hay que seguir el ejemplo de los colegios que confiscan el celular cuando se contravienen las normas establecidas para su uso. Hay que apoyarles en el loable empeño de limitar el uso del teléfono en el recinto escolar.

Entre tarjeta y contrato, es más adecuado un contrato porque hay mayor control sobre las llamadas y mensajes enviados y recibidos, así como sobre el uso de servicios especiales: conexiones a Internet, descargas de logos, melodías... Además, evitamos tentaciones como robos o contactos con desconocidos para conseguir recargas adicionales.

Por último, no por ello menos importante, enseñar al menor que existen otros medios de comunicación entre personas: correo electrónico, teléfono fijo, postales y cartas. No es mala idea recuperar el género epistolar.

6. Direcciones de interés en Internet

www.red.es

Sitio web” adscrito a la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información del Ministerio de Ciencia y Tecnología que tiene como objetivo aumentar la confianza en Internet de todos los ciudadanos, de manera que, tanto adultos como niños, padres e hijos puedan navegar por la Red sin miedo a encontrarse con contenidos ilícitos o inadecuados.

En primer lugar, ofrece una serie de consejos a los padres para educar y tutelar a sus hijos durante su navegación por Internet, para que sea segura, útil y divertida.

En segundo lugar, en el apartado “herramientas”, se puede encontrar información sobre filtros y otros programas informáticos que sirven para proteger a sus hijos de contenidos inadecuados.

Además, existe un enlace a una página (www.chaval.es) con direcciones de contenidos de ocio y educativos, recomendados para niños de 6 a 12 años, de modo que puedan iniciarse en Internet en áreas supervisadas previamente por expertos.

Por último, se incluye la posibilidad de que cualquier internauta informe sobre contenidos ilícitos (especialmente pornografía infantil) que pudiera hallar durante su navegación en la red.

www.internetsegura.net

Internet segura consiste en un programa de sensibilización cuya misión es promover el uso seguro de Internet contribuyendo a generar una cultura de responsabilidad que

permita a los niños y adolescentes beneficiarse cada vez más de este nuevo medio. Para ello trabajan en dos grandes áreas, la sensibilización y la prevención.

En el apartado “¡Infórmate!”, podemos encontrar información sobre los beneficios y los riesgos de Internet, algunos consejos prácticos y una serie de estudios sobre hábitos de uso de Internet por parte de los menores. Desde el apartado “¡Implicate!” se puede acceder a una serie de enlaces seleccionados y clasificados por grupos de interés. El apartado “¡Instrumentos!” ofrece información sobre las diversas ayudas técnicas que existen para ejercer algún tipo de control sobre el acceso a Internet. También se explica qué son y cómo funcionan las líneas directas

www.ciberfamilias.com

Ciberfamilias es un sitio para padres y educadores interesados en conocer mejor Internet e informarse sobre cuestiones relativas a la seguridad de los menores cuando navegan por la Red.

Contiene información sobre cómo navegar y usar con seguridad el Chat o el correo electrónico; cómo actuar y cómo defenderse de los conflictos que puedan surgir: insultos, acoso, amenazas; cómo detectar y atajar posibles problemas derivados del uso excesivo de Internet o qué es la ciberdelincuencia y cómo actúa. También podemos aprender a navegar y a usar el correo electrónico y aprender a instalar sistemas de filtrado.

Enlaces interesantes y recursos para menores, líneas de ayuda, chats y foros para padres y educadores, completan el extraordinario contenido de este interesantísimo sitio de Internet.

www.protegeles.org

La asociación “Protégeles”, sin ánimo de lucro, tiene como fin combatir la pornografía infantil en la red Internet mediante la remisión de información recibida de terceros a las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado.

Desde su página web los internautas pueden remitir información sobre sitios de Internet con pornografía infantil u otros contenidos potencialmente nocivos o ilegales como, por ejemplo, los relativos al consumo de determinadas drogas, el racismo o el terrorismo.

Tras su posterior comprobación y realización de los demás trámites necesarios, se pone en conocimiento de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado.

www.cibermouse.org

Sitio web diseñado por el Foro Generaciones Interactivas concebido especialmente para niños de corta edad –y sus progenitores- como un lugar de entrada en la Red para la realización de las más variadas excursiones.

www.adese.es

Web de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software y Entretenimiento. Contiene información detallada sobre la industria del videojuego y diversos estudios sobre su consumo y valoración entre la población española.

www.injuve.mtas.es

Página web del Instituto de la Juventud, organismo dependiente del Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales. Sus publicaciones son de gran valor para conocer la realidad de la juventud española en los más variados aspectos. Al respecto destacan las investigaciones realizadas sobre el uso de la tecnología.

www.fad.es

Portal de la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción, incluye interesantes estudios sobre jóvenes y estilos de vida, cursos de formación para padres, materiales didácticos, etc.

www.mtas.es/inicioas/observatoriodeinfancia

Observatorio creado desde el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales. Incluye gran variedad de información sobre cuestiones relacionadas con la infancia. Entre sus publicaciones se pueden encontrar algunos títulos relacionados con el uso entre los menores de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

www.educared.net

Portal creado desde la Fundación Telefónica, promueve el uso educativo de Internet y está dirigido fundamentalmente a padres, alumnos y profesores. Un sitio realmente completo con gran variedad de recursos educativos, acceso a foros y determinadas comunidades, congresos y publicaciones, herramientas y servicios, cursos de formación, etc.

Da acceso a versiones gemelas en países como Brasil, Chile, Argentina o Perú.

www.cibersociedad.net

El Observatorio para la CiberSociedad se define como un punto de encuentro, discusión y publicación de trabajos e investigaciones sobre los diversos aspectos y corolarios socio-culturales que las nuevas tecnologías de la información están generando. Entre otras entidades, cuenta con el apoyo de la Generalitat de Catalunya y coordina diversos proyectos de investigación al respecto.

www.elearningeurope.info

Portal de la Unión Europea concebido como lugar de encuentro de expertos sobre aplicaciones didácticas y educativas de las Nuevas Tecnologías. Incluye artículos, acceso a diversas comunidades y directorios, servicio de noticias, concursos, etc.

www.alerta-antivirus.es

Estupenda página sobre los virus y la manera de proteger nuestros equipos de dicha amenaza. Está creada y mantenida por Red.es.

Entre sus servicios destaca la posibilidad de conocer los distintos virus que han ido apareciendo a lo largo de la historia, así como estadísticas sobre su incidencia y peligrosidad. También dispone de un buscador de virus y de bulos. Estos últimos son tan peligrosos como los primeros, ya que en ocasiones nos hacen creer que para poner a salvo una computadora se deben efectuar acciones que, en realidad, la dañan.

Contiene también información general sobre cómo proteger nuestro computador, cuáles son sus principales puntos débiles y consejos para tener siempre instaladas las últimas actualizaciones de nuestros sistemas de seguridad.

Desde esta página el Centro de Alerta Temprana Antivirus ofrece la posibilidad de suscribirse de manera totalmente gratuita a diversas listas de correo, desde la que le enviarán informes de los últimos y más peligrosos virus informáticos, así como noticias importantes: disponibilidad de parches de seguridad críticos, etc.

La posibilidad de darse de alta en algún foro sobre estos temas y un completo directorio con recursos gratuitos, terminan por hacerla imprescindible para aquellos que, deseando hacer uso de la Red, quieran proteger su computador de posibles percances.

www.aprendeyjuegaconea.com

Interesante lugar de Internet creado por la empresa de videojuegos Electronic Arts con el que se pretende guiar a padres y profesores por el complejo mundo de los videojuegos. En general, aporta muy buenas ideas y consejos.

www.pegi.info

Página donde se explica que es el código de autorregulación PEGI y se muestra la clasificación de la mayoría de los videojuegos que existen en el mercado. Está realizada por la propia industria del videojuego.

www.esrb.com

Página equivalente a la anterior pero relativa al mercado estadounidense. Es interesante comprobar las diferencias de criterio clasificatorio en los mismos títulos de videojuegos.

www.commonsemmedia.org

Información sobre gran variedad de actividades de ocio –cine, televisión, música, videojuegos, libros, etc.- muy populares entre los menores. Las críticas provienen de los creadores del sitio web, los padres y los propios niños.

www.mediafamily.org

Lugar similar al anterior, pero más enfocado hacia el ocio digital.

www.diccionariosms.com

Se trata de una herramienta de consulta creada por jóvenes para conseguir que los adultos –padres, profesores, etc.- conozcan el contenido de los SMS, las nuevas formas que se están para comunicarse, las jergas y palabras más comunes, etc. Incluye la posibilidad de traducir determinados términos al lenguaje SMS muy extendido entre niños y adolescentes.

www.generacionesinteractivas.org

El Foro Generaciones Interactivas es una organización sin ánimo de lucro fundada en diciembre de 2008 por Telefónica, la Universidad de Navarra y la Organización Universitaria Interamericana.

Su objetivo es generar y aplicar un conocimiento distintivo para que el uso de la tecnología contribuya al desarrollo de la persona, fomentando la participación activa de todos los protagonistas en este escenario. Familia, escuela y sociedad.

En definitiva, se trata de promover un uso de la tecnología que haga mejores a las personas a través de cuatro pilares fundamentales: la investigación, la formación, la divulgación y la protección de los menores.

Bibliografía

Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación, Audiencia Infantil/Juvenil de Medios en España, AIMC, Madrid, 2004

Balaguer Prestes, Roberto (2005). “El chat y el Messenger: instrumentos de entrenamiento en comunicación para tiempos de incertidumbre y baja atención”. Disponible en: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=209>

Bescós Calleja, Victoria. (2002). “El amor en la Red: del amor platónico al amor virtual”. Disponible en: http://www.avizora.com/publicaciones/ciberespacio/textos/amor_en_red_0015.htm

Bofarull,I., Ocio y tiempo libre: un reto para la familia, EUNSA, Madrid, 2005.

Bustamante Donas, Javier. “Dilemas éticos en la sociedad de la información: apuntes para una discusión”. Disponible en: <http://www.argumentos.us.es/bustaman.htm>

Cronología de Holbes sobre Internet: www.aui.es/historia/historia/hist_mundo.htm

Estallo, J. A. (1997) “Psicopatología y videojuegos”. Disponible en: www.ub.es/personal/videoju.htm

Valor, J.; Sieber, S. Uso y actitud de los jóvenes hacia Internet y la telefonía celular. EBCenter, IESE, PriceWaterHouse, 2004. Disponible en: http://www.iese.edu/en/files/6_9073.pdf

Etxeberria, F., 2001, “Videojuegos y educación”. Disponible en: http://www3.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm

García Fernández, F., Ética e Internet, Rialp, Madrid, 2007,

Gros Salvat, B. (2000) “La dimensión socioeducativa de los videojuegos” Disponible en: <http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec12/gros.html>

RED.ES, “Infancia y adolescencia en la Sociedad de la Información” Disponible en: http://observatorio.red.es/estudios/documentos/infancia_tecnologia.pdf

Miranda de Larra, R. “Los menores en la Red: comportamiento y navegación segura” Fundación AUNA, Madrid, 2005 Disponible en: http://www.fundacionauna.com/documentos/analisis/cuadernos/los_menores_red.pdf

Madrid López, Nacho, 2000, “La adicción a Internet”. Disponible en: www.psicologia-online.com/colaboradores/nacho/ainternet.htm

Mayans i Planells, Joan, 2000, "Anonimato: el tesoro del internauta". Fuente Original: *Revista iWorld* (Octubre, 2000), pp. 52-59. Disponible en el ARCHIVO del Observatorio para la CiberSociedad en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=28>

Núñez Mosteo, F. 2002, “Internet Fábrica de sueños. Claves para la comprensión de la participación en foros y chats”. Disponible en: <http://www.redcientifica.com/doc/doc200203190001.html>

Ortega Carrillo, J. A., 2005, “Análisis crítico de los valores que transmiten los videojuegos: Descubriendo su potencial seductor de naturaleza subliminal” Disponible en: <http://www.dewey.uab.es>

PROTÉGELES, 2005, “Seguridad Infantil y costumbres de los menores en el empleo de la telefonía celular”. Disponible en <http://www.protegeles.org>

RED.ES, 2006, IX Oleada “Las TIC en los hogares españoles”, Ministerio de Turismo, Industria y Comercio. Disponible en: <http://red.es>

RED.ES, 2006 “Uso y perfil de los usuarios de Internet”, Ministerio de Turismo, Industria y Comercio, Madrid, 2005. Disponible en <http://red.es>

Torres i Vilatarsana, Marta, 2001, Funciones pragmáticas de los emoticonos en la comunicación mediatizada por computador, *Revista TEXTOS de la CiberSociedad*, 1. Temática Variada. Disponible en <http://www.cibersociedad.net>

Rodríguez, E., 2002, “Jóvenes y videojuegos: Espacio, significación y conflictos”, INJUVE – FAD. Disponible en: <http://www.injuve.mtas.es/injuve>

Urbina Ramírez. S. en al, 2002 “El rol de la figura femenina en los videojuegos”. Disponible en: <http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec15/santos.htm>

Autores

Fernando García Fernández

Licenciado en Ciencias Químicas ha cursado más de 500 horas de formación en diversos cursos de educación didáctica e informática.

Ha publicado numerosos artículos sobre educación y Tecnologías de la Información y de la Comunicación y el entretenimiento. Es autor del libro *Ética e Internet: manzanas y serpientes* (Ed. Rialp, Madrid 2007), coautor de *Una Familia en el Ciberespacio* (Ed. Rialp, Madrid 2002), y colaborador de la revista *Nuestro Tiempo*.

Desde 1990 trabaja en el Colegio Irabia (Pamplona) como docente en el área de Ciencias. También es miembro del Departamento de Tecnología e Informática Educativa, y Director de Comunicación. Ha recibido diversos premios y menciones nacionales e internacionales por diversos trabajos de investigación didáctica y experiencia de aula.

Está casado y tiene cuatro hijos.

Xavier Bringué Sala

Licenciado en Ciencias de la Educación y Doctor en Comunicación. Entre 1990 y 1994, trabajó como profesor de Enseñanza Primaria y Secundaria en el Colegio Irabia de Pamplona. En 1994, se incorporó a la Facultad de Comunicación de la Universidad de Navarra donde imparte las asignaturas de Psicología y de Investigación de Mercados. En 1996, trabajó en la *London School of Economics* como *Research Scholar*. Desde 1998, dirige el Aula de Cultura de la Fundación Ana M^a de la Lama y Salvarrey en Castro Urdiales. Es miembro de la *Society for Consumer Psychology*, Subdirector del Departamento de Empresa Informativa de la Universidad de Navarra, y Subdirector del Instituto de Ciencias para la Familia de la misma universidad.

Su interés investigador se centra en el estudio del consumidor, la publicidad y el marketing infantil, el consumo y la educación, y los medios de comunicación y familia. Ha publicado varios artículos y libros sobre estos temas, y ha participado en numerosos congresos y seminarios profesionales.

También realiza trabajos de consultoría para empresas relacionadas con el público infantil y juvenil.

Está casado y es padre de nueve hijos.

Educar Hij@s Interactiv@s

El siglo XV fue testigo de la revolucionaria aparición de la imprenta; el XXI lo es, ahora, de la espectacular proliferación de “pantallas” por todo el mundo. En el centro de este huracán tecnológico, aparecen niños y adolescentes como el público que más rápidamente se ha adaptado al nuevo escenario de la comunicación.

Esta situación provoca nuevos interrogantes en el ámbito educativo familiar. Por ejemplo, Internet, móviles, videojuegos..., ¿serán una revolución en la vida familiar como lo fue, en su tiempo, la aparición de la televisión?, ¿de qué modo afectarán a nuestros hijos?, ¿estamos preparados para dar respuesta a este fenómeno imparable?, ¿cómo superar la ventaja tecnológica que nos llevan nuestros hijos?, ¿serán distintas las relaciones en la futura “familia interactiva”?, ¿existen contenidos peligrosos o riesgos físicos y de adicción en el uso de estos medios?, etc.

El presente libro intenta resolver algunos de estos interrogantes que aparecen en este escenario. Y lo hace desde una mirada real y práctica de la relación que mantienen niños y adolescentes con las diversas pantallas, así como desde los retos y las oportunidades que surgen en el ámbito educativo familiar.

FUNDADORES:



Universidad
de Navarra



COLABORADORES:

