

Criterios y sugerencias sobre las TICs

Recogemos los criterios y sugerencias que hemos venido dando durante los últimos años y en especial en las charlas impartidas durante el curso 2005/06. Es, por tanto, un extracto de los contenidos de esas sesiones, que no buscaban ser exhaustivas en esos temas, sino centrarse en una problemática muy actual y cercana a todos. Nos ha parecido especialmente interesante recogerlo por la falta de asimilación comprobada en los resultados de la encuesta. No se trata de aspectos exclusivamente para los alumnos; son criterios que nos deberíamos aplicar todos: padres, profesores y alumnos. Las fuentes principales para su elaboración han sido la revista Nuestro Tiempo, números 609 y 617, el proyecto de investigación de Cívértice y el estudio de "Protégeles" de mayo de 2005.

❶ LA TELEVISIÓN¹

Analizar la programación televisiva en su conjunto y su influencia educativa requeriría demasiado tiempo. Hemos elegido, como ejemplo, las series de ficción de producción española, debido a su auge y su influencia educativa entre los menores. Además, después de *Los Simpson*, se trata de los programas preferidos por los alumnos del Colegio, especialmente *Aquí no hay quien viva*. Tras el análisis de estas series recogemos unos

consejos muy útiles para cualquier programación.

Cuando se habla de la "telebasura" y de la necesidad de la defensa del menor frente a ella, no todo el mundo entiende lo mismo. Hay una cierta unanimidad en incluir dentro de este concepto a programas como *Gran Hermano* o *Crónicas Marcianas*. Sin embargo, series como *Los Serrano* o *Aquí no hay quien viva* tienen un gran éxito entre el público infantil y juvenil y son consideradas productos de calidad, a pesar de que los

¹ Algunas ideas tomadas de la revista Nuestro Tiempo, n° 609 (2005)

*Se subraya la
"normalidad" de
relaciones homosexuales
y a todo aquel a quien
no le parezcan bien se le
tacha de homófobo*

modelos que presentan dejan bastante que desear desde el punto de vista educativo.

Estas series se emiten a partir de las 10 de la noche –fuera de la franja de horario protegido–, pero según los estudios de audiencia, las 10 de la noche es la hora preferida para ver la televisión (en España hay más de 800.000 menores viendo la televisión a partir de esa hora). Además, otro estudio reciente constataba que entre los veinte programas más vistos por los niños, sólo había uno infantil -Zon@ Disney (TVE)- y además en el séptimo puesto.

En ocasiones, al preguntar con cierto tono de sorpresa a un adolescente cómo es que ve una determinada serie de televisión (que el adulto considera inconveniente) la respuesta es: “¡Si no sale nada...!”. Esto indica, por su parte, la percepción de que los contenidos sexuales explícitos no son adecuados para él y, por otro lado, la constatación de que –al menos desde su punto de vista– en dicha serie no los hay. También puede reflejar una cierta deformación por su parte, al considerar que los únicos contenidos inapropiados para él son los de este tipo.

Aunque las escenas de sexo explícito no abundan en las series españolas, se trata de un elemento implícito habitual y que con frecuencia sostiene el peso de la trama. Por otro lado, los productores y guionistas son conscientes de los riesgos de un producto con demasiado sexo explícito: no se consideraría apto para todos los públicos y podrían perder parte de su audiencia. Sin embargo, abundan las situaciones sensuales, los comentarios y bromas de doble sentido, el presentar como algo completamente “normal” las relaciones precoces entre adolescentes, las relaciones

homosexuales, las infidelidades matrimoniales, etc.

Los gays y las lesbianas aparecen insistentemente representados en las series, y lo hacen siempre de modo políticamente correcto

(Diana, en *Siete vidas*; Mauri y Bea, en *Aquí no hay quien viva*; Macarena y la enfermera -antes no lo eran-, en *Hospital Central*, etc.). Suelen ser personajes amables, muy humanos, dotados de una gran sensibilidad. Se subraya la “normalidad” de relaciones homosexuales



y a todo aquel a quien no le parezcan bien se le tacha de homófobo. Parece imposible sostener una opinión contraria sin convertirse en un salvaje intolerante que pretende imponer sus creencias a los demás y violentar su libertad.

El fin de las series de televisión es el entretenimiento. No cuentan teorías, sino historias. Precisamente por esto su influencia entre el público infantil y juvenil es mucho mayor. Cualquiera que haya tenido una cierta experiencia educativa habrá comprobado que los alumnos retienen con facilidad las anécdotas y los ejemplos, mientras que son más impermeables a los conceptos abstractos.

El modo de argumentar es enormemente sentimental

Eso sucede con las series: dejan de lado las abstracciones y se centran en las anécdotas. Por eso los niños y los adolescentes absorben con gran facilidad los modelos que presentan estas series.

El modo de argumentar es enormemente sentimental. Siguiendo con el ejemplo de Marcos y Eva, cuando ellos explican a su padre que están enamorados, Marcos insiste en que “no se pueden poner diques al mar”; Eva dice que se quieren y que no pretenden engañar a nadie. La sinceridad con los propios sentimientos se convierte en la guía moral, y si uno se siente feliz, todo vale. En capítulos anteriores y posteriores, han tenido otros novios y novias, romances, líos, etc. Si se convierte el sentimiento en la norma moral, no hay compromisos estables. Si mañana siento distinto, las reglas del juego habrán cambiado totalmente y lo que es válido para hoy, mañana puede no serlo. El sentimentalismo es un recurso narrativo fácil, pero muy eficaz y con un gancho extraordinario, especialmente entre la gente joven. Facilita la fidelidad de las audiencias y en todas las series se emplea reiteradamente.

Por otro lado, la cultura del esfuerzo, del sacrificio y del trabajo brilla por su ausencia. Los protagonistas más jóvenes son malos estudiantes en la mayor parte de los casos. En cambio, se anima a dejarse llevar por el

La sinceridad con los propios sentimientos se convierte en la guía moral, y si uno se siente feliz, todo vale

sentimiento como el camino para alcanzar la felicidad. Es muy difícil —por no decir imposible— que se llegue a una comprensión madura del amor si se deja de lado todo lo que tiene que ver con el sacrificio.

El tono de comedia disparatada que se ríe de todo muestra una realidad distorsionada, suavizando conductas y situaciones que no se pueden considerar precisamente modélicas para los jóvenes. Casi siempre rozan el umbral de lo chabacano —en ocasiones lo sobrepasan—, pero tienen gracia. En series como *Aquí no hay quien viva* o *Aida*, las historias que

se narran son de lo más truculento, pero los guionistas conocen su trabajo y saben hilvanar muy bien las tramas para provocar, sobre todo, la constante risa del espectador.

Algunos adultos restan la importancia negativa que estos contenidos

puedan tener para sus hijos argumentando precisamente que “es muy divertida, y lo otro, tampoco es para tanto: ya se ve que van de broma”.

Cuando se hace referencia a la religión católica, lo habitual es que sea para ridiculizarla. Uno de los personajes habituales de “Los Serrano” (Lourdes) es profesora de Religión en un instituto. Podríamos describirla con dos adjetivos: ñoña y rancia. Mientras sus alumnos y los telespectadores se reían de ella, en la opinión pública se debatía el futuro de la asignatura de Religión en los colegios...

Lo pretendan o no, las series de ficción tiene una influencia extraordinaria. Por un lado, reflejan la sociedad —aunque en ocasiones sea un reflejo distorsionado—, y al mismo tiempo son

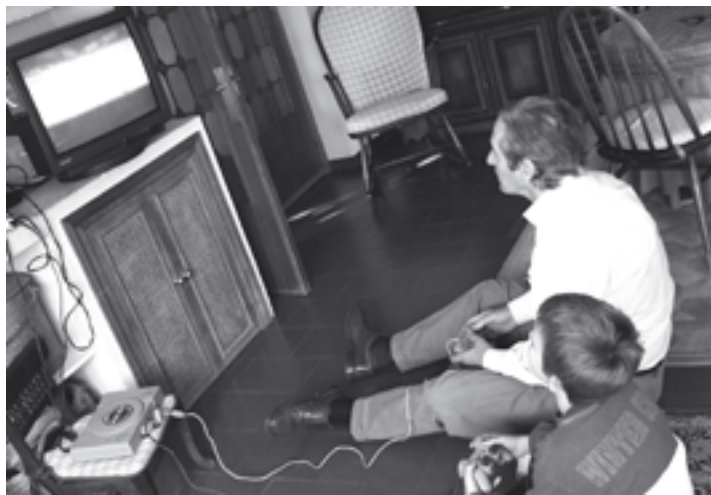
En los estudios de la opinión pública se ha constatado desde hace bastantes años que para cambiar los modelos sociales tiene más influencia la ficción, especialmente en el cine y la televisión

un elemento de configuración social de gran influencia.

En los estudios de la opinión pública se ha constatado desde hace bastantes años que para ganar unas elecciones lo más eficaz es controlar los informativos, mientras que para cambiar los modelos sociales tiene más influencia la ficción, especialmente en el cine y la televisión.

Un fenómeno reciente que preocupa es el adelanto de la adolescencia, especialmente en las niñas. Es un problema de ellas y ellos, pero las niñas empiezan antes y se les nota más. Tienen prisa por crecer. Aunque probablemente no será la única causa, la influencia de las series de televisión en este asunto parece indudable. Los niños ven la televisión de dos a cuatro horas diarias –algo menos que los adultos–, y quieren hacer lo que ven. Hace unos años crecían viendo a sus padres y a sus hermanos. Ahora los modelos de vida son los que les presentan la publicidad y la televisión. En *Los Serrano*, *Aquí no hay quien viva*, *Un paso adelante* ó *7 vidas* los chicos un poco mayores que ellos salen, gastan y ligan. La visión del estudio y del trabajo no suele ser demasiado positiva. Además, los actores que encarnan en las series a personajes de 16 años, en la vida real pasan de los 25. Tanto en las series como en la sociedad se produce una adultización de los niños y adolescentes y una infantilización de los adultos.

Ante este panorama se puede sentir una cierta desazón por parte de los padres y educadores. La solución es compleja y articulada. Probablemente, la propuesta más eficaz sea cambiar el modo de ver la televisión en los hogares. Podría resumirse en “no poner la televisión para ver qué hay, sino para ver algo concreto que resulte interesante”. Se trata de



una cuestión ardua y al mismo tiempo asequible, porque no requiere el cambio de toda la sociedad, ni de los medios de comunicación, ni de las productoras, sino que se centra en el ámbito familiar. La tentación de utilizar la televisión como “canguro” es cómoda, pero ésta puede moldear a los hijos en una dirección totalmente contraria a la deseada por los padres.

Después de un duro día de trabajo, muchos encuentran relajante ver la televisión porque, a diferencia de leer un libro, no exige por nuestra parte más que una presencia pasiva. Esta pasividad sin esfuerzo es lo que hace tan atractiva la televisión a los jóvenes. Cuando son pequeños, es conveniente educarlos para que no echen tanto en falta la televisión. Como toda dependencia, la de la tele se debe prevenir a edades tempranas y con el ejemplo del esfuerzo personal.

Un documento práctico

A continuación reproducimos un documento exhaustivo elaborado por FEDEPA-DRE, Asociación de familias Chilenas, que reúne muchas ideas interesantes. Recomendamos que se repase periódicamente. Nos parece que todos esos puntos podemos y debemos vivirlos.

1. Los padres debemos enseñar a nuestros hijos tanto a ver espacios televisivos enriquecedores, como a no ver aquellos que puedan ser inconvenientes o que puedan afectarlos en su desarrollo integral como personas. Si los padres no enseñamos a ver televisión a nuestros hijos, ¿quién lo hará por nosotros?
2. Podemos enseñar a los hijos que no hay que “ver la televisión”, sino programas de televisión. Así podremos desarrollar la capacidad de selección y de discriminación, que los habilitará para ver aquello que nos conviene y no mirar aquello que no nos conviene ver. Debemos preguntar a nuestros hijos ¿qué programa queréis ver?, en lugar de ¿queréis ver la televisión? No olvidemos que la televisión utilizada con el criterio de ayudar a la educación de los hijos puede ser una herramienta muy eficaz.

Tener un aparato de televisión en su habitación incentiva el aislamiento de nuestros hijos, provoca una adicción a la televisión y es contrario a la vida de familia

3. Para crear un criterio de selección en el momento de ver televisión, es preciso evitar tener encendida la televisión cuando no hay nadie viendo un programa determinado. Siempre es positivo preguntarse: ¿Es necesario que en este momento esté encendido el televisor? Cuántas veces la televisión permanece horas funcionando sin que nadie esté realmente viendo un programa determinado. Si la apagamos, cuando no es necesario que esté encendida, no sólo ahorramos energía y dinero, sino -lo que es más importante-, ganamos silencio y tiempo para nosotros mismos y para la familia.
4. Un buen modo de concretar las ideas anteriores es no tener a mano el mando a distancia. El “zapping”, o la costumbre de cambiar permanentemente de canal de televisión, es contrario al criterio de selección que debemos desarrollar en nuestros hijos. Por otro lado, “la lucha” por el mando a distancia muchas veces es injusta e inconveniente, ¿no sería preferible acordar de antemano el programa que queremos ver, para no ser esclavos del mando a distancia, que nos lleva por un vagabundo interminable que no permite concentrarse ni entender ningún programa? Si el “zapping” con el control remoto es inevitable, porque se está buscando qué ver, al menos es conveniente enseñar que todos tienen derecho a su opinión, y que la selección del programa no es monopolio del mayor, el más fuerte o el dueño de la televisión, para así enseñarles a respetar los derechos y los gustos de cada uno de los miembros de la familia.
5. No es conveniente que nuestros hijos tengan un aparato de televisión en su habitación. Esta costumbre incentiva el aislamiento de nuestros hijos, provoca una adicción a la televisión y es contrario a la vida de familia. Tengamos presente que una adicción desordenada a la televisión impide el juego de nuestros hijos, el crecimiento de su creatividad y afecta, inevitablemente, la convivencia familiar.
6. Es siempre conveniente tener un horario preestablecido para ver programas. Como todas las cosas, la televisión tiene “su lugar” en la vida familiar, junto a otras actividades. En este punto debemos tomar conciencia que nuestro día sólo tiene 24 horas, y si le restamos el tiempo en que dormimos y

trabajamos o estudiamos ¿cuánto tiempo libre nos queda?, ¿es necesario dedicar el escaso tiempo libre que tenemos sólo a la televisión?, ¿dónde queda el tiempo para el juego, la amistad, la cultura, la imaginación y la convivencia familiar?

7. No usemos la televisión

como una “niñera electrónica,” dado que ella no cuida verdaderamente a nuestros hijos, especialmente si les dejamos ver “lo que están dando.” Recordemos que la televisión no puede dar cariño, ni es capaz de advertir a los niños de un eventual peligro. Cuando ambos padres trabajan, este criterio es especialmente importante.

8. No tengamos encendida la televisión cuando almorcemos o comamos en familia. Cuando se está juntos, durante las comidas, toda nuestra atención debemos ponerla en compartir con nuestros hijos y cónyuge, cuidando ese verdadero tesoro que es estar juntos y con tiempo para conversar y conocernos mejor. No arruinemos o desperdiciemos los mejores momentos en familia “metiendo en medio” una intrusa como invitada principal, que obliga a ser vista y escuchada.

9. La capacidad de imitación que tiene el niño debemos orientarla hacia el conocimiento de personajes reales y ejemplares, por ejemplo deportistas, hombres ilustres, héroes de nuestra historia, personas destacadas en la ayuda a los demás, poetas, etcétera, y no hacia “héroes imaginarios,” “monstruos,” o personajes inexistentes. De esta forma, pondremos a su alcance las vidas de personas que han pasado haciendo el bien, y que merecen ser imitadas.

10. Los padres debemos tratar de acompañar a nuestros hijos a ver la televisión. De esta forma podremos conocer verdaderamente los contenidos de los programas, para tener así juicios más apropiados cuando llega el

momento de emitir nuestra opinión sobre la televisión. Vien-

do la televisión con ellos nos podremos dar cuenta de sus gustos o preferencias, y los efectos que los distintos programas pueden producir en cada uno de ellos.

11. Echarle la culpa a la televisión es la salida fácil. No conviene que los padres renunciemos a la posibilidad de que en la casa se vea siempre buena televisión, teniendo presente que en la programación de la televisión, si buscamos, podremos encontrar casi siempre buenos programas, y que nos corresponde a nosotros el deber y la responsabilidad de ser los principales formadores de nuestros hijos.

12. La experiencia demuestra que no es conveniente que los niños y jóvenes puedan ver el programa que se les antoje, sobre todo los más pequeños. Tampoco conviene dar por sentado que todos los programas llamados

No tengamos encendida la televisión cuando comamos en familia



*Acostumbremos a
nuestros hijos a saber
ver y distinguir lo
bueno y lo malo que
pueda contener un
determinado programa*

infantiles o de dibujos animados tienen un contenido adecuado para su edad.

13. Los padres debemos informarnos del contenido de los programas de televisión. Cualquier espacio que incluya sexualidad, violencia, maldad, permisividad, delincuencia, racismo, etcétera, no es apto para niños. Y los padres deben saberlo, y evitar que sus hijos los vean. Para lograr esto, se pueden consultar las guías de calificación de la programación de la televisión que se publican en revistas especializadas en la familia y la educación de los hijos, (como por ejemplo Hacer Familia, Mundo Cristiano, ATR o Educar).
14. Una vez informados del contenido de los programas de televisión, respetemos la señalización de los programas infantiles –para todo niño, para niños mayores de 7 años, para niños mayores de 12 años– establecida por los canales de televisión, para el cuidado de los niños.
15. Hay que tener presente que los hijos deben aprender valores antes que nada



en el ámbito de la familia. Cuidemos de explicar a nuestros hijos que los principios e ideales de los héroes o heroínas de la televisión son, la mayoría de las veces, difíciles de aplicar en la vida diaria, donde a diferencia de la

televisión, cada acto tiene un costo y una consecuencia positiva o negativa para ellos mismos.

16. Con imaginación y creatividad, los padres de familia podemos esforzarnos en buscar alternativas a la televisión, fomentando el deporte, las visitas a museos y parques naturales, las sesiones de teatro, la proyección de vídeos, las conversaciones familiares, las prácticas de acciones solidarias a favor de los demás, etcétera.
17. La “cultura de la imagen” debe llegar a los niños por medios que no sean exclusivamente la televisión. Enseñémosles a nuestros hijos que fuera de la pantalla existen los paisajes, las puestas de sol, los jardines, los museos y exposiciones, los libros, etcétera, que son infinitamente más bonitos y reales que lo que puedan ver en la televisión. En este mundo hay tanto que ver y que mirar. Pero es necesario que, como padres, lideremos este esfuerzo, no perdiendo la capacidad de admiración, para que nuestros niños sigan nuestro ejemplo.
18. Inevitablemente, y pese a nuestros esfuerzos, habrá contenidos televisivos contrarios a nuestros valores, que nos parezcan inconvenientes o negativos para nosotros o nuestros hijos. Por ello fomentemos en familia el análisis crítico del contenido de los programas de televisión. Para eso, acostumbremos a nuestros hijos a saber ver y distinguir lo bueno y lo malo que pueda contener un determinado programa de televisión.

19. Los padres tenemos que fomentar que los programas sean analizados y materia de conversación en reuniones de familia, por ejemplo en las comidas. Esto no sólo enriquece la comunicación familiar, sino que es una excelente manera de conocer y dar un apoyo concreto a la educación de los valores de nuestros hijos.

20. Las familias, poco a poco, pueden crear una videoteca con películas y documentales de interés para los niños, que contengan temas variados y entretenidos. Esta práctica no sólo fomentará el gusto por la cultura y el entretenimiento en familia, sino que les servirá para ir creando un criterio selectivo en el momento de ver televisión.

21. Algunos anuncios pueden ser tan peligrosos como los malos programas de televisión. Los padres debemos estar muy atentos para que la televisión no convierta a nuestros hijos en personas superficiales o consumidoras de todo lo que se anuncia. La gran oferta de bienes que existe en la televisión puede ayudarnos a educar a nuestros hijos en un “consumo inteligente”, basado en la satisfacción de las reales necesidades, más que la de los gustos. Nunca hay que hacer caso de la publicidad de juegos que inciten a la violencia, a la discriminación y al racismo.

22. Los padres de familia tenemos el derecho y el deber de iniciar a nuestros hijos en una positiva y prudente educación sexual, que evite que una imagen distorsionada del

amor humano y del sexo les sea transmitida a través de cualquier medio, y en particular los programas o anuncios de la televisión.

23. No podemos dejar que nuestros hijos vean televisión de mala calidad. Si estos programas de televisión son vistos por nuestros hijos, confundirán la realidad

con la ficción, se desorientarán y equivocarán al comprender y valorar el sentido de la vida. Transigir con la mala calidad de aquellos programas de televisión inadecuados para los niños, dejando que los vean, equivale a hacerse cómplice de lo que sabemos distorsiona los valores que le servirán de fundamento para el resto de su vida, y atenta contra los derechos de la infancia.

24. Hay que evitar a toda costa que el ver o

no televisión se convierta para los niños en un premio o castigo.

25. Los padres de familia podemos organizarnos para exigir una televisión de calidad, especialmente en horarios infantiles. Las actitudes groseras, los hábitos y comportamientos antisociales, las obscenidades del lenguaje, la pérdida del sentido de la autoridad, la vulgaridad y la frivolidad, la apología subliminal o directa de conductas reprochables, la discriminación de la mujer o su utilización como objeto sexual y cualquier menosprecio a la vida humana, deben ser erradicados, especialmente de los espacios que tengan a los niños como destinatarios.

26. Ante una programación infantil con baja, discutible y reprochable calidad, los



padres de familia tenemos la ineludible responsabilidad de poner en marcha una crítica constructiva, ejerciendo así nuestros derechos ciudadanos. Asimismo, y como contrapartida al esfuerzo realizado por muchos de quienes trabajan en el ámbito de la televisión, es conveniente incentivar una buena televisión, resaltando y difundiendo entre nuestros amigos los buenos programas de televisión.

27. El ejemplo es la herramienta más eficaz que tenemos los padres en nuestras manos. Si vemos mucha televisión, o postergamos nuestros deberes o actividades familiares o recreativas con nuestros hijos por ver televisión, o vemos televisión de mala calidad, ¿con qué criterio vamos a evitar que nuestros hijos vean aquellos programas negativos para ellos?

2 VIDEOJUEGOS²

Los videojuegos no son, ni mucho menos, un fenómeno marginal. En España, tanto en 2004 como en 2005 han sido el principal mercado de ocio audiovisual, superando en beneficios al cine, la música o el alquiler de vídeo y DVD. Hay más de ocho millones de jugadores; casi 7 millones son menores de 35 años, de los cuales algo más de 3 millones son menores de 18 años. El número de videojuegos por familia es de unos 17 para las videoconsolas y 20 para el ordenador. En Retamar, el 82,8% de los alumnos suelen jugar a videojuegos, aunque entre semana baja al 35%. El tiempo dedicado crece año tras año, a diferencia del tiempo

dedicado a la televisión, que se ha estancado ligeramente.

Desde el punto de vista técnico, muchos videojuegos están muy bien realizados y proporcionan distracción y diversión inmediata y en altas dosis. Sin embargo, los valores que promueven algunos de los “superventas”

son el consumismo, la competitividad, la velocidad, el erotismo, el sexo, la agresividad, la violencia, etc.

La discusión genérica acerca de la “bondad” o “maldad” de los videojuegos resulta simplis-

ta. Al igual que sucede con otros medios –por ejemplo con la televisión–, la clave está en los contenidos y en la sobriedad en el consumo. Lo que sí es cierto es que los videojuegos actuales permiten jugar a casi todo: puedo ser Fernando Alonso o Michael Jordan, o atropellar ancianas y señoras embarazadas; resolver el problema del hambre en África, o descuartizar transeúntes con una motosierra; salvar la Tierra de una invasión extraterrestre y jugar a ser un superhéroe, o simular relaciones sexuales; construir una ciudad, o abusar de los compañeros de clase.

El sistema de calificación de videojuegos –creado por la propia industria, en respuesta a la preocupación social al respecto– es acusado con frecuencia de ser insuficiente. Sin

En Retamar, el 82,8% de los alumnos suelen jugar a videojuegos

embargo, lo que demuestra la vida real es que sobre todo es ineficaz, ya que en muchos casos no se tiene en cuenta a la hora de decidir las compras. Hay muchos padres a los que no se

2 Algunas de estas ideas han sido tomadas de Nuestro Tiempo, nº 617 (2005)

les ocurriría llevar a sus hijos de 10 ó 12 años a ver una película para mayores de 18 años, y sin embargo esos chicos tienen acceso a videojuegos con esa calificación. Las revistas de videojuegos, que cuentan con muchos menores entre sus consumidores, vienen acompañadas con frecuencia de DVDs con demos y juegos para mayores de 18 años.

Resulta sorprendente que un sistema de calificación casi paralelo al cinematográfico tenga mucha menor incidencia que este último. ¿A qué se debe? Sin duda, uno de los principales factores es el desconocimiento por parte de muchos padres de todo lo referido al mundo de los videojuegos. En este terreno, la barrera generacional es enorme, y son pocos los que juegan o ven los videojuegos que tienen sus hijos (sólo el 9,9% de los padres del Colegio juegan con sus hijos; y el 3,2% de las madres).

James Armstrong, vicepresidente de Sony Computer (empresa líder en el sector de los videojuegos) en España y Portugal, dice: *“Hay que saber que los padres también tenemos una responsabilidad de educar a los hijos, de saber con qué productos juegan, qué títulos compran, igual que nos preocupamos por saber dónde van y con qué amigos se juntan. No es cuestión de darles una Playstation y carta blanca para usarla”*.

Uno de los temas que siempre aparece al hablar de los videojuegos es la cuestión de la violencia. Existen dos teorías contrapuestas al respecto: la de la estimulación y la de la catarsis. La primera de ellas, sustentada en la teoría del aprendizaje social, sostiene que jugar con 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 teoría 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 violentos no es ni la amenaza que pronostican muchos de sus críticos, ni una actividad que esté absolutamente libre de producir efectos negativos. Es difícil demostrar científicamente una relación causal entre los videojuegos violentos y los comportamientos agresivos. Sin embargo, parece evidente que el desarrollo de la personalidad de los menores está influido, entre otros factores, por los modelos o estereotipos que encuentran en los juegos, en la televisión y en los medios de comunicación en general. Aunque sepan distinguir la violencia ficticia de la realidad, la diversión con la violencia gratuita no deja de suponer un empobrecimiento del propio mundo interior y una pérdida de sensibilidad.

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.

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. Sin embargo, las investigaciones al respecto cuestionan la existencia de datos fiables que hagan suponer trastornos adictivos en la inmensa mayoría de las personas que juegan con estos productos.

Lo que es indudable es que esta actividad lúdica suele demandar una importante cantidad de tiempo, y su gran atractivo puede conducir con facilidad al abuso, especialmente

durante las primeras semanas tras la compra de un videojuego. 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.

Quizás los que mejor expresan la realidad de la peculiar "adicción" de los videojuegos son los propios adolescentes. Al preguntar a uno de ellos si iba a quedar el fin de semana con un amigo, la respuesta fue: "¡qué dices, le han dejado un videojuego nuevo y está viciado...!" Esta expresión significaba que a su amigo le acababan de regalar el juego e intuía que, probablemente, estaría enganchado a él todo el fin de semana.

¿Cuánto tiempo es bueno que jueguen los niños con estos dispositivos? Lo cierto es que no puede hablarse de un tiempo óptimo, porque éste viene determinado por diversos

factores. Por ejemplo: la madurez del niño, el tipo de juego, si juega sólo 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 de vacaciones... Si en lugar de hablar de videojuegos estuviéramos viendo una película o jugando a las cartas, ¿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. 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, el sueño, la relación familiar y social u otras actividades de ocio (deporte, lectura, cine, etcétera). Es una buena práctica pactar con los

hijos el tiempo y el momento de juego de forma consensuada por ambas partes, dejando claro lo que debe hacerse y las consecuencias que acarrearía su incumplimiento. En cualquier caso, conviene tener muy presente que la experiencia nos demuestra que las calificaciones académicas bajan proporcionalmente con el uso de los videojuegos.

En la educación siempre es mejor dar oportunidades que prohibir. Es más sacrificado para los padres, que deberán negarse a sí mismos en muchas ocasiones, pero es indudablemente más eficaz. El abuso de los videojuegos puede ser consecuencia de un inadecuado clima familiar, en el que los hijos buscan llenar muchos vacíos existenciales con esta modalidad de entretenimiento. Un entorno familiar que ofrezca diversidad de

En la educación siempre es mejor dar oportunidades que prohibir. Es más sacrificado para los padres, que deberán negarse a sí mismos en muchas ocasiones, pero es indudablemente más eficaz

actividades de ocio favorecerá que el uso de estos juegos se sitúe en su adecuado contexto. Apoyarse en las asociaciones juveniles que colaboran con el Colegio, y fomentar los programas de voluntariado, son buenas maneras de concretar esto.

Todas las investigaciones reseñadas en la literatura concluyen que en los videojuegos existen estereotipos en cuanto a la figura del hombre y de la mujer: ambos sexos aparecen distorsionados por una simplificación en sus papeles. 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 que hay que rescatar. En casi todos los casos se muestran con cuerpos voluptuosos y se exageran sus rasgos sexuales. Últimamente, debido a las numerosas críticas recibidas, los fabricantes han empezado a incorporar chicas que asumen el papel de protagonista. Sin embargo, reproducen los comportamientos del “macho,” excepto en que se les dota de una innegable carga erótica.

Para ilustrar todo esto, vamos a abordar brevemente dos ejemplos, pues han sido verdaderos éxitos entre los videojuegos:

El “GTA San Andreas” es un caso digno de reseñar, tanto por la polémica que ha suscitado como por sus ventas. En España fue el videojuego más vendido en 2004 –pese a que



salió en octubre de 2004- y el cuarto más vendido en 2005. En sólo dos meses generó más ingresos que la película más taquillera del año *Shrek 2* (32,5 millones de €), y en todo el mundo ha vendido más de 15 millones de copias. Se trata de un videojuego muy abierto, en el que el jugador tiene gran libertad para interactuar con el entorno a lo largo de unas 300 horas de juego. El protagonista es un ex convicto que se mueve en el mundo de las bandas callejeras de la Costa Oeste de Estados Unidos. Ofrece un amplio repertorio de violencia indiscriminada, fuerte contenido sexual, consumo de drogas y lenguaje soez y blasfemo. En España es el juego preferido de muchos menores. La nueva versión de este juego se llama *Liberty City Stories*.

Otro caso destacable es el de “*Los Sims 2*”. Se trata de un “simulador social” o “simulador de Dios,” porque permite tanto crear como controlar las vidas de los más variados

personajes. Pertenece a la saga de los *Sims*, el producto más vendido en la historia de los videojuegos para ordenador personal. Por su temática, ha conseguido enganchar también con el público femenino. En Estados Unidos se reco-

En las familias es imprescindible el conocimiento de los videojuegos utilizados; todo lo desconocido no debe entrar en casa

Lo ideal es que los propios padres jueguen alguna vez con sus hijos o, por lo menos, que estén presentes en alguna de las partidas que juegan los hijos

mienda que no jueguen con él los menores de 13 años, porque contiene humor basto, posibilita la violencia física como medio para resolver las controversias entre los distintos personajes y, sobre todo, permite cualquier variedad de sexo entre adultos (promiscuidad, adulterio, etc.).

En las familias es imprescindible el conocimiento de los videojuegos utilizados; todo lo desconocido no debe entrar en casa. 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 (www.pegi.info). Incluso puede compararse con la que realiza su equivalente estadounidense (www.esrb.com). Algunas webs como www.commonssensemedia.org ofrecen críticas sobre videojuegos muy útiles para las familias. Civértice sacó en las pasadas Navidades una revista con los videojuegos (www.guiavideojuegos.es). Lo ideal es que los propios padres jueguen alguna vez con sus hijos, a pesar del riesgo evidente de sufrir una clara derrota. O, por lo menos, que estén presentes en alguna de las partidas que juegan los hijos.

Es conveniente prestar atención a los cambios extraños de conducta o actitudes que puedan estar relacionados con el consumo de videojuegos:

— Bajones inesperados e inexplicables en su rendimiento escolar.

— Uso compulsivo, cifrado en que a la mínima oportunidad acude veloz a la consola

o al ordenador y se pone a jugar.

— Mentir sobre el tiempo real de uso.

— Pensar en videojuegos cuando se está haciendo otra cosa, o estar inquieto o angustiado cuando no se puede jugar.

— 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 quien pueda ayudarnos: profesor, preceptor, orientador, psicólogo, etc.

3 INTERNET

El uso de internet ha alcanzado en la actualidad una gran difusión, que está destinada a aumentar. Permite acceder, a muy bajo costo, a innumerables noticias e información útiles para el estudio, viajes, actualidad (periódicos, etc.), horarios de medios de locomoción, museos, bancos de datos, ficheros de bibliotecas, enciclopedias, documentos, informaciones comerciales y financieras, etc. Incluso puedes realizar compras, ahorrando dinero y tiempo. Para muchos trabajos, se ha convertido en un instrumento indispensable, o al menos muy conveniente, pues ahorra tiempo y dinero y ofrece conocimientos que de otro modo es muy difícil lograr. A la red de internet está asociado el correo electrónico, que permite una comunicación rápida con cualquier parte del mundo, y que potencia muchos servicios.

Internet está concebida como una red abierta y libre, en la que no se opera una selección de contenidos. Sólo aquellos que constituyen un delito grave son objeto de control y persecución por parte de la policía, aunque las dimensiones y complejidad de la red puedan en ocasiones escapar a esos controles. Ofrece la oportunidad de dar a conocer contenidos positivos, que facili-

Ni el bien ni el mal son exclusivos de internet. La experiencia demuestra que produce más efectos nocivos una televisión en el cuarto de un adolescente

tan la difusión de la ciencia y la buena doctrina y permite superar de algún modo el monopolio de grandes grupos de comunicación. A la vez puede ofrecer contenidos de escasa calidad científica (informaciones falsas, erróneas o poco fiables), o bien con contenidos pornográficos, violentos, racistas, etc. Aun sin llegar a estos extremos, la posibilidad de navegar libremente puede excitar la curiosidad y hacer que se pierda mucho tiempo, si se carece de pericia y de autodisciplina.

Ni el bien ni el mal son específicos de internet. No es el único medio para hacer el bien ni para hacer el mal. No responde a la realidad que ciertos peligros son exclusivos de internet. En particular, la experiencia demuestra que produce más efectos nocivos una televisión en el cuarto de un adolescente.

La verdadera novedad introducida por la red de internet es que hace posible la difusión del bien a gran escala por personas o grupos con recursos modestos, que hasta ahora no podían intervenir positivamente en el mundo de la opinión pública.

Tiene luces y sombras. El problema que plantea es de educación moral y de firmeza de convicciones del usuario y de los intereses de colectivos que pretenden aprovecharse de la naturaleza caída del hombre. Al colocar en un buscador la palabra "solidarity", el resultado puede ser alrededor de 52 millones de páginas; al colocar la palabra "sex", unos 735 millones. Internet es la enciclopedia más extensa del mundo, y el mayor archivo pornográfico.

Actualmente los niños y adolescentes usan bastante el ordenador en su propia casa. Por la falta de madurez humana y ética, propia de su edad, están particularmente expuestos a recibir influjos negativos de diversa índole. Debemos darles la formación adecuada -tanto en la familia como en el Colegio-, y no dejarles al margen de este medio. Entre los alumnos del Colegio, el 92,2% tienen internet en sus casas, y el 73,9% lo emplea estando solo. Un reciente estudio de la International Crime

Analysis Association ha puesto de manifiesto que un 52% de niños entrevistados de 8 a 13 años ha encontrado contenidos pornográficos

y el 24% ha reaccionado con curiosidad. El 13% de los entrevistados ha tenido contactos a través de la red con pederastas y el 70% de ellos no han dicho nada a sus padres.

La generalización del ordenador para uso doméstico ha llegado a tal punto que en las

En el Colegio, un 25,3% de los alumnos tienen ordenador en su cuarto



El 35,4% de los alumnos que utilizan internet entre semana lo hacen entre las 10-12 de la noche (y un 6% más allá de las 12 de la madrugada; el fin de semana, este porcentaje sube al 18%)

tiendas de muebles se muestra como pieza clave del dormitorio. Los expertos en pedagogía y en salud infantil lo desaconsejan totalmente. En el Colegio, un 25,3% de los alumnos tienen ordenador en su cuarto. En el dormitorio de los niños no debería haber ningún electrodoméstico. Con frecuencia tener el ordenador tan a mano hace que los jóvenes y los niños se enganchen a Internet de madrugada o se pongan a chatear con desconocidos, cuando sus padres duermen y creen que sus hijos también. El 35,4% de los alumnos que utilizan internet entre semana lo hacen entre las 10-12 de la noche (y un 6% más allá de las 12 de la madrugada; el fin de semana, esta proporción sube al 18%). El mismo criterio sirve para las videoconsolas o las televisiones en los dormitorios.

Si lo tienes todo en la habitación, ¿para qué vas a salir? Hay que evitar que las habitaciones de algunos niños parezcan pequeños hoteles: televisión, música, ordenador, consola... Es preferible que estos aparatos estén en un lugar común de la casa, donde haga falta negociar el tiempo de uso y se comparta con los demás de la familia.

Un asunto recomendado por todos los expertos de seguridad en internet es tener instalado un filtro. Este tipo de programas permite restringir a los menores -y a los mayores

también- el acceso a determinados tipos de páginas, limitar la franja horaria de conexión, evitar los chats o determinar únicamente a qué páginas se permite la entrada. Los filtros no son fiables al cien por cien, pero ofrecen un margen de garantía importante y son una herramienta educativa imprescindible. A pesar de esto, en España, el 86% de los menores que acceden a los contenidos que circulan por la red lo hacen desde ordenadores que no disponen de sistemas de filtrado. En Retamar, este porcentaje baja hasta 74,5%, pero está lejos de lo que debería ser, teniendo en cuenta que si el filtro sólo lo tiene el 25,5% de las familias, el 70,4% tiene antivirus. Además, un 57,8% de los padres del Colegio nunca discute con sus hijos sobre el uso de internet.

Algunos padres se plantean si no será

En España, el 86% de los menores que acceden a la red lo hacen desde ordenadores que no disponen de sistemas de filtrado

mejor prescindir de internet en casa, para evitarse problemas. En general, es preferible que los niños aprendan a usar internet con los

padres. No se trata de enseñarles sólo las cuestiones técnicas -en las que probablemente superarán a sus padres en muy poco tiempo-, sino de enseñarles a vivir las medidas de prudencia en la navegación: controlar el tipo de contenidos a los que acceden; no dar sus datos personales a través de la red sin conocimiento de sus padres; controlar el tiempo de uso, etc. Los navegadores suelen tener un historial donde quedan registradas las páginas a las que se accede. Es recomendable que los padres lo revisen periódicamente y que adviertan a sus hijos de que lo hacen. A un niño no se le puede pedir la misma madurez que a un

En Retamar sólo tiene filtro el 25,5% de las familias, pero el 70,4% tiene antivirus

Internet suele entrar en el hogar para facilitar el trabajo de los hijos. Sin embargo, la tarea a la que menos tiempo dedican en el uso de la red es la realización de trabajos

adulto, y es importante que sean sus padres los que le enseñen a ponerse barreras a sí mismo, precisamente para ayudarlo a preservar su libertad en el futuro.

Hay que tener en cuenta que internet suele entrar en el hogar para facilitar el trabajo de los hijos. Sin embargo, en este sentido, se requiere seguimiento y realismo. Según los datos obtenidos en la encuesta, en el Colegio el 55,7% lo utiliza para bajarse música; 49,7% para jugar; 48,2% para visitar páginas deportivas, etc. Realmente, la tarea a la que menos tiempo dedican en su uso de la red es la realización de trabajos, dato que por otra parte tenemos muy claro.

Usar bien internet es usarlo siempre para algo determinado. Se busca algo concreto sabiendo dónde hacerlo o utilizando un motor de búsqueda cuyo funcionamiento se conoce bien; se desea comprar algo bien preciso, etc. Es poco razonable conectarse a Internet sin saber qué se quiere hacer, sólo porque se tiene tiempo libre, o para ver qué novedades se encuentran, o porque se está cansado y se piensa descansar navegando por un sitio o por otro. Una persona bien formada debería ser intransigente en este punto, de forma análoga a como se utiliza



necesario estar con los amigos, realizar actividades al aire libre, hacer ejercicio físico, adquirir el hábito de leer, etc. La actitud de conectarse sin una finalidad precisa y justa, sólo para curiosarse, tiene ya algo de éticamente negativo, y fácilmente puede dar lugar a males más graves.

Cuando se constata que un hijo usa mal internet, aunque no es bueno dar reglas generales, no es adecuado que paguen justos por pecadores, ni someter a los hijos que se comportan rectamente a restricciones mayores de las que son moralmente necesarias. Se ha de afrontar enérgicamente, si es necesario, el problema real y concreto del hijo que no se comporta bien, evitando crear un clima generalizado de desconfianza o de falta de libertad. Generalmente, no parece acertado obligar a todos los hijos a prescindir por completo de internet. Cuando menos, sería un fracaso en la tarea educativa de enseñar a usar rectamente los medios informáticos que, se quiera o no, forman parte del mundo

un automóvil para ir a un sitio determinado, y no se utiliza para vagar por la ciudad, sin rumbo fijo, gastando inútilmente el tiempo y la gasolina. Si se dispone de tiempo libre, es preferible tener a mano un buen libro. No olvidemos que es

actual, y que los hijos tendrán que manejar en el colegio, la universidad, en el futuro trabajo y más adelante en el hogar que constituirán cuando se casen, donde a su vez tendrán que guiar a los hijos que Dios les dé. No es válido el argumento de que antes no existía internet y nadie se moría; tampoco había aviones, etc. Hay que aprender a utilizarlos rectamente

Por el interés práctico que tienen y como verdadera síntesis de este apartado, señalamos los consejos aprobados y publicados por los Obispos de Estados Unidos para favorecer el buen uso de Internet; la lista recoge las medidas que todos debemos y tenemos que seguir:

- Tómese tiempo para conocer internet: es invertir en la seguridad y salud de sus niños.
- Seleccione un Proveedor de Servicios de Internet (ISP) que ofrezca acceso filtrado. Solicite la instalación del filtro.
- Ponga los ordenadores con acceso a internet en una zona común de la casa, no en un dormitorio o despacho.
- Pase tiempo en internet con sus hijos, aún cuando usted sea un principiante interesado. Quizá se sorprenda de lo mucho que disfruta.
- Anime a sus hijos a ver con sentido crítico lo que encuentren en internet, y a preguntar si, por ejemplo, encuentran información “católica” que disienta de lo que han aprendido y escuchado en la iglesia, el hogar o el colegio.
- Ponga el énfasis en los sitios y materiales buenos.
- Enseñe a sus hijos a usar responsablemente el e-mail. Si se usa apropiadamente, es un área de internet divertida y útil.
- Anime a sus hijos a que le pregunten todo lo cuestionable o dudoso, y agrádezcles que le planteen sus problemas o inquietudes.
- Advierta a sus hijos de que nunca deben dar información personal (como el nombre, la dirección, el número telefónico) a nadie en internet sin su autorización y que nunca envíen sus fotografías.
- Pida a sus hijos que no llenen cuestionarios de internet sin su autorización.
- Pida a sus hijos que jamás respondan a contactos sospechosos o sugestivos, ni a nada que les resulte incómodo, y que si algo así sucediera lo hablen con sus padres.
- No permita encuentros reales (o personales) con personas que hayan conocido en internet, a menos que exista una buena razón para ello y que usted o alguien de su confianza esté presente.
- No tenga una reacción desproporcionada si sus hijos le muestran algo inapropiado: podrían cohibirse y dejar de contarle las cosas.
- No olvide que los disquetes escondidos pueden ser significativos. El material pornográfico o provocativo tiende a ser secreto.
- Recuerde a los hijos que estas reglas también se aplican siempre que usen un ordenador fuera del hogar, como en las librerías o en la escuela.
- Y, por encima de todo, mucha comunicación. La mejor protección son las buenas relaciones y una vida familiar cristiana en la que sus miembros charlan y rezan juntos.

④ LOS CHATS³

Aunque podríamos haberlo incluido en el apartado anterior, por su importancia, le hemos asignado un apartado exclusivo.

3 Parte del contenido de este artículo se recoge de la publicación de Fernando García Fernández, Director de Comunicación del Colegio Irbia y miembro fundador de Civértice, “¿Chateamos?: Análisis educativo de esta nueva forma de comunicación”, que incluye un DVD con casos prácticos.

Se trata de una aplicación informática para charlar en internet. Se habla escribiendo y se escucha leyendo. Se emplea IRC o un *applet* de Java. Puede utilizarse el ordenador, la consola, el móvil, etc. Además, puede ser audiovisual: micrófono y *webcam* (una pequeña cámara muy asequible económicamente). Los chats pueden ser cerrados o abiertos (según el modo en que participan los usuarios).

Esta comunicación es sincrónica (el otro debe estar al otro lado, como en el teléfono), no presencial (salvo en el videochat), escrita (salvo en el audiochat), espontánea, interactiva, informal, pública o privada y anónima. Queremos destacar estas características, porque influyen mucho en el resultado de “chatear” (comunicarse con otro a través del chat).

Por ejemplo, el anonimato hace que se pierda el pudor notablemente, o que se digan cosas que uno nunca diría estando presente. De todos modos, comportamientos y comentarios de esta índole, hacen que cada vez se pierda más la sensibilidad y uno acabe diciendo en la vida real cosas que antes nunca hubiera admitido. Conviene tener presente que los adolescentes son los que más valoran el chat. Concretamente, en el Colegio el 60,6% emplean chat o el Messenger.

Los riesgos del chat son evidentes. Es común afirmar entre los expertos que “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 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.

A la luz de acontecimientos recientes, todos somos conscientes de los múltiples peligros de quienes acceden a una sala de charla virtual: estafadores, miembros de sectas destructivas, piratas informáticos, etc. Para hacerse una idea de la magnitud del problema, es suficiente saber que se calcula que una de cada cuatro personas que accede a una sala de charla virtual lo hace con fines perniciosos.

Los que utilizan este servicio están expuestos a contactar con un sinfín de indeseables, a desarrollar diversas patologías psiquiátricas y a acceder a todo tipo de contenidos perniciosos

Basta recordar los casos de pederastas que recientemente han sacudido nuestra sociedad. En ellos el proceso siempre es parecido: el menor comienza a chatear y a los pocos minutos se le empiezan a abrir en la pantalla del ordenador 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. A modo de ejemplo, en un chat sobre baloncesto se nos abrió una ventana para realizar un privado con el siguiente mensaje: “si me das tu número de teléfono móvil te hago una recarga en la tarjeta”. Los datos en España no engañan: uno de cada tres menores que utiliza Internet de manera

habitual ha facilitado su teléfono en alguna ocasión, y la mitad de ellos ha proporcionado también la dirección de su domicilio.

Sin embargo, el dato más alarmante es el de menores que han acudido a alguna cita concertada previamente en internet. Según algunos de los estudios realizados en nuestro país (no nos referimos al Colegio), un porcentaje en torno al 20% de los menores han quedado con personas que han conocido en la Red, y muchos de ellos acudieron solos a la cita y sin avisar a nadie sobre sus planes. El porcentaje, lógicamente se dispara si restringimos el cálculo a los menores que se declaran usuarios del chat. Así, un 80% de estos menores declara que ha hecho amigos en el ciberespacio y más de la mitad ha conocido en persona a alguno de ellos. En concreto, en el Colegio, el 19,8% de los alumnos que emplean el chat tienen amigos que han hecho por medio de la red

Casi el 25% de los menores varones que chatean, han quedado con alguien desconocido

y les han conocido; un 13,4% tiene amigos, pero no los ha conocido.

Los datos del estudio Civértice 2005 del ámbito de toda España son bastante reveladores de la magnitud del problema: casi el 25% de los menores varones que chatean han quedado con alguien desconocido.

Además, la reacción de un menor cuando se siente molesto ante un “mensaje privado” en un chat, no es la mejor. Mientras un 65% decide abandonar la charla, un 21% continúa y sólo el 14% pide ayuda a algún adulto. Es decir, que 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 un alto porcentaje que continúa con el “juego”, sin saber muy bien el riesgo que está corriendo.

Las cifras son muy reveladoras⁴ 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 si-

Uno de cada cinco niños que utilizan las salas de chat ha sido acosado por pedófilos

tuación en diversas ocasiones. A su vez, uno de cada cinco niños que utilizan las salas de chat ha sido acosado por pedófilos. Una de las tácticas más utilizadas por esta gente 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.

Otro peligro, más común, es la adicción: este desorden no se debe a un mero interés pasajero o 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

⁴ Algunos de estos datos y ejemplos pueden verse en: <http://www.menorenlarred.com>

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: se reduce el tiempo de descanso nocturno, se deja de dormir lo suficiente por permanecer conectado, etc. 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. Algunos expertos (Echeburúa, 1999), señalan que hay ciertas características de personalidad o estados emocionales que aumentan la probabilidad de sufrir un desorden de adicción a internet; estos son:

- Déficits de personalidad: introversión acusada, baja autoestima y nivel alto de búsqueda de sensaciones.

- Déficits en las relaciones interpersonales: timidez y fobia social.

- Déficits cognitivos: fantasía descontrolada, atención dispersa y tendencia a distraerse.

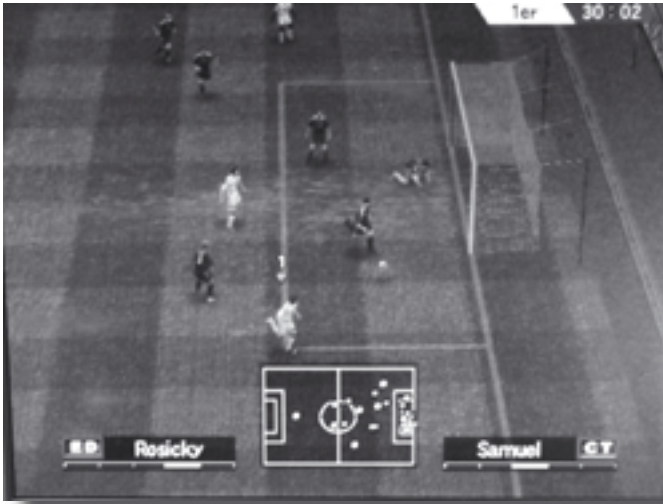
- Alteraciones psicopatológicas: Adicciones químicas o psicológicas presentes o pasadas. Depresión.

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.

Otro peligro es la seducción del anonimato.



to. “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 eso, 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.

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.

En definitiva, la vergüenza, la timidez, el miedo al ridículo quedan superadas en un

medio virtual. 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.

En un chat, como no vemos los ojos del receptor, no le oímos 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.

Según los datos de Civértice de toda España -y en Retamar tenemos el mismo porcentaje-, una cuarta parte de los menores que chatean fingen ser quienes no son; porcentaje muy poco afectado por razones de edad o sexo.

El tercer peligro que queremos señalar es el "pseudonimato." En un chat es muy fácil crearse una personalidad virtual modificando aquellos aspectos que no satisfacen de tu persona, tanto en el aspecto físico como social, psicológico o emocional.

Para los menores, el peligro evidente es que, al presentarse no como son, sino como

5 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>

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 casa o en el colegio, por lo que desearán estar permanentemente conectados y viviendo en esa sociedad virtual. Como escribe Nuñez⁵ (2002) 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”.

Pero el peligro más habitual, es la pornografía y el cibersexo. Y es que los *Chats* permiten con mucha facilidad el acceso a pornografía u otros productos que pueden proporcionar cierta satisfacción sexual. 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 vídeo en tiempo real. Estas aplicaciones permiten al usuario elegir la fantasía sexual que le apetezca en el momento con solo pulsar un botón (desde la homosexualidad hasta las diversas parafilias)”. Para hacerse una idea de la magnitud de este hecho, basta con introducir en *Google* el término *videochat*: todas las páginas son pornográficas excepto la que permite bajarse una aplicación informática para hacer *videochat*.

Lo más dramático es que para los menores, la pornografía deja una huella indeleble en su cerebro, 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.

En todo este campo, se vislumbra una clara ausencia de intervención educativa de los padres, debida al desconocimiento de esta realidad.

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. El que ignora vive tranquilo, dado que lo que desconoce no puede alterarle. En esta coyuntura, habitualmente, cuando el problema le “estalla en las manos” ya es demasiado tarde.

Algo que, como hemos ido viendo, es especialmente clamoroso en el caso de los chats de internet. En este caso, además, menos del 15% de los padres prohíben chatear a sus hijos. Apenas uno de cada cuatro padres de niños y niñas de 10 años prohíbe el uso de los chats, porcentaje que desciende al llegar



la adolescencia, especialmente en el caso de los niños, en los que tan sólo uno de cada veinte padres impide el acceso a estas tertulias virtuales en la red.

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 o el uso del correo electrónico⁶.

Antes de terminar, queremos apuntar dos cuestiones. La principal diferencia entre los chats y el Messenger, que antes hemos incoado, consiste en que en el Messenger sólo participan personas que uno selecciona; sobre el papel podría ser una herramienta muy útil, y lo es profesionalmente y socialmente para muchas personas, pero en el ámbito que estamos desarrollando, los inconvenientes superan en mucho a las ventajas que nos aporta, ya que los peligros son similares a los del chat. Y la otra cuestión, más evidente pero que no queremos obviar, es que habitualmente los chicos se conectan al chat o messenger nada más llegar a su habitación, de modo que las distracciones son frecuentes; además es fácil que dejen de controlar la lista de sus contactos, porque las pierden u olvidan, cambian de nick... Y el peligro que esto conlleva, como hemos explicado, es grande.

5 LOS MÓVILES

Al igual que sucede con otras nuevas tecnologías de la información y la comunicación —TIC—, el teléfono móvil 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 móvil como herramienta para jugar, realizar y enviar fotografías y vídeos, chatear, y pronto incluso ver la televisión, etc. Algo más de 80% de los alumnos del Colegio tienen teléfono móvil.

En general, 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.

Los menores se están convirtiendo también en grandes consumidores de productos asociados al móvil: desde el terminal mismo hasta la adquisición de fondos, melodías, etc. En muchas ocasiones son los herederos de los teléfonos que desechan sus padres.

En España, si bien el gasto asociado en el que incurre la mayoría no es exagerado, sí nos encontramos ya con que uno de cada cuatro menores con móvil gasta cantidades que pueden suponer la mayor parte de su paga.



⁶ Puede consultarse qué herramientas existen, cómo se usan, qué permiten y cuánto cuestan en: www.navegacion-segura.es/herramientas.html

Sólo un 27% de los alumnos del Colegio apagan el móvil cuando están estudiando

La mayoría gasta también parte de su dinero en la compra de productos asociados como melodías, logos o fondos, juegos, etc. Así, el 77% ya ha adquirido melodías y sonidos para su móvil y el 68% fondos o logos.

Sólo un 27% de los alumnos del Colegio apagan el móvil cuando están estudiando. El 62% recibe llamadas o SMS cuando está ya en la cama. Y lo emplean fundamentalmente para comunicarse con sus amigos (64,7%) más que con sus padres (40%)

En otro orden de cosas, y según el estudio de Protégeles realizado en toda la geografía española (no en el Colegio), hay varios datos que conviene tener presentes:

— El fenómeno del acoso sexual a través del móvil es muy reciente y por tanto de baja intensidad hasta el momento. No obstante, un 18% de los menores españoles con móvil ya se ha sentido acosado en este sentido por su terminal.

— La recepción de mensajes no solicitados, al igual que sucede con el “spam” en Internet, sí es algo que se ha generalizado con mucha mayor rapidez. Un 68% de los menores con móvil ya los ha recibido. De entre estos los más preocupantes son los mensajes de incitación a los juegos de azar, sorteos y demás.

— Una minoría significativa (19%) afirma haber utilizado el móvil para enviar mensajes

amenazantes, insultar, etc, al margen de las normales bromas.

— La gran mayoría de los menores con móvil que ha recibido fotografías en el aparato, intercambia fotografías de amigos. No obstante, un 9% de estos menores ha recibido imágenes pornográficas a través de él.

— Al menos uno de cada tres menores (38%) con teléfono móvil afirma desarrollar intranquilidad e incluso ansiedad cuando se ve obligado a prescindir de su móvil.

A pesar de la generalización del empleo del móvil por parte de los niños y adolescentes, es conveniente cuestionarse su necesidad real. En alguna ocasión puede ser útil para facilitar el contacto con los padres. Sin embargo, esto no justifica su necesidad habitual. Es preferible tener un “móvil” familiar para este tipo de situaciones, que convertirlo en una necesidad para el menor.

El adolescente usa el móvil por un afán desmedido de permanecer en contacto con sus amistades. Es frecuente que pocos minutos después de estar con su grupo de amigos, ya esté mandándose mensajes. Unos mensajes vacuos e innecesarios que le hacen ser poco templado en sus necesidades. Se crea la obligación de enviar un mensaje y tiene la esclavitud de

la inmediatez. Esto se contagia a otros ámbitos de la vida, y para él, todo tiene que ser cuando lo decide, quizá porque le hemos dado los

En España, al menos uno de cada tres menores (38%) con teléfono móvil afirma desarrollar intranquilidad e incluso ansiedad cuando se ve obligado a prescindir de su móvil

medios para que sea así.

Para hacerse una idea, hay quien se ha gastado este verano más de 700 € en bajarse melodías y juegos: ¿qué tipo de móviles se regalan a los hijos? Si el motivo de los padres



6 MÚSICA PORTÁTIL⁷

La educación musical y la afición por las buenas audiciones son aspectos básicos en la formación de cualquier alumno. Sin entrar en este apartado ahora, nos referimos al uso generalizado de música denominada portátil que fue creada hace más de 25 años con el walkman; no sólo creó el concepto de música portátil, sino también una nueva forma de disfrutar de la música. Hoy la diversificación es amplísima y se viene

apostando por la innovación, desarrollando dispositivos y tecnologías para hacer cada vez más portátil la música.

Los adolescentes escuchan todo tipo de música. El *rock* siempre ha estado unido a la rebeldía y a la juventud, y ha sido un arma muy eficaz para atacar las estructuras tradicionales; sobre todo desde el *punk*, a finales de los años 70. Se vio que el rock era un arte que tenía mucha fuerza entre la juventud y se utilizó para mandar mensajes que atacaban al sistema con mayor o menor dureza. En los años 70, incluso se asocia al satanismo, de la mano del *heavy metal*. Esto fue bastante serio, pero ahora los jóvenes no beben tanto del *metal*, por lo menos del más anticristiano (*black metal*, *death metal*). Los adolescentes tienen una cultura de la música *rock* muy grande. De hecho se puede decir que el rock ahora es el *pop*, entendido como la música popular de la multitud. El *rock* suele llevar asociado un estilo de vida: el tipo auténtico que no encuentra lugar en esta sociedad, porque es demasiado original y lleva una verdad que los mayores no entienden. Se debe diferenciar entre grupos españoles y grupos anglosajones. Los anglosajones son menos nocivos, en parte porque suele enten-

es que están más tranquilos sabiendo que su hijo tiene móvil, o sea, si lo que quieren es sólo poder comunicarse con ellos, no es necesario un aparato con la última tecnología y todos los avances; sería tan absurdo como regalarle su primer coche a los 21 y que el modelo fuera un Ferrari.

Los avances tecnológicos y la propia dinámica del mercado convierten en necesidades de hoy los lujos de ayer. Esto no tiene que extrañarnos, y muchos de estos avances contribuyen a mejorar la calidad de vida. Sin embargo, es importante guardar un cierto equilibrio para incorporar estos avances sin entrar en la rueda del consumismo.

Ante la sensibilidad social de los inconvenientes que señalamos, Imaginarium y Movistar tienen previsto lanzar en diciembre un móvil para niños (Mo 1), que ayude a los padres a enseñarles su correcta utilización, centrándolo exclusivamente en el contacto entre los miembros de su familia. Sólo dispondrá de una selección de funciones: las llamadas entrantes y salientes están limitadas a los contactos introducidos por los padres en la agenda, al igual que los mensajes que recibe.

⁷ Algunas de estas ideas están tomadas de una conferencia de Pablo Rojo Barríos: <http://inheavenmusic.blogspot.com/>

Los adolescentes que escuchan habitualmente música con alusiones sexuales tienen el doble de probabilidad de mantener relaciones sexuales en los siguientes dos años (51%), que quienes no suelen escuchar ese tipo de música (29%)

derse menos lo que dicen. En cualquier caso, sí son muy controvertidos sus videoclips, algunos de alto contenido erótico (tenemos dos claros ejemplos en los últimos *single* de 'Strokes' y 'Franz Ferdinand').

En este sentido, merecen un especial interés las cadenas de televisión musicales. La MTV, que empezó siendo una cadena que sólo emitía vídeos, es ahora un canal que vende un estilo de vida totalmente hedonista, materialista y anticristiano ("Amo a Laura", "Popetown" —una serie sobre el Papa desagradablemente ofensiva—, etc). Se trata de un gran mundo que los adolescentes ven habitualmente y que por ósmosis los cambia completamente sin darse cuenta. Recientemente han surgido varias cadenas, de momento más musicales que ideológicas, que hacen la competencia a MTV ('SOL' es latina, aunque de poca calidad; 'Fly music,' es algo mejor y sólo emite vídeos...). La MTV es un gigante con series, programas, etc. y básicamente vende materialismo.

Como apuntábamos, el rock depende en cierta medida del idioma. El hispano es más transgresor que el anglosajón y disfraza más algunas realidades, con un permanente toque frívolo y superficial, además de inmoral. Sus videoclips son todavía más agresivos y sensuales, ya que en Europa dicen estar liberados de la censura. Hay que señalar que en España el rock no es tan poderoso y todavía se escucha más el *pop* (entendido tradicionalmente como la música para *la masa*), aunque cada vez es más difícil distinguirlos, pues abundan ya grupos que

combinan los dos estilos.

Entre los valores que fomentan y transmiten, se encuentran habitualmente los mensajes anticristianos, los mensajes "gays" y de amor libre, las drogas (son muy abundantes las can-

ciones dedicadas a la heroína y al porro), las familias diferentes, el "no estudies", el éxito fácil, las chicas-objeto en el instituto, los pecados solitarios, etc. Son los temas que precisamente se saben de memoria los adolescentes.

Hay que tener en cuenta que la influencia de estos mensajes es muy notable, por los mensajes en sí mismos, por el modo en que se transmiten (con su lenguaje y en su ambiente) y por la edad. Por ejemplo, un reciente estudio de RAND Corporation - con una muestra de 1461 personas entre 12 y 17 años-, publicado en agosto de 2006 en *Pediatrics*, señala que los adolescentes que escuchan habitualmente música con alusiones sexuales, tienen el doble de probabilidad de mantener relaciones sexuales en los siguientes dos años (51%), en comparación con quienes no suelen escuchar ese tipo de música (29%). Por otro lado, y en relación con la droga, ya en 1994 *The Wall Street Journal* difundió un estudio de *Columbia University* sobre la influencia de la música pop y el consumo

En USA, un 60% de los padres creía que la música pop incita a sus hijos a consumir drogas, mientras que ese porcentaje era casi del 80% cuando se hacía la misma pregunta a los adolescentes

Tanta música les hace incapaces de interiorizar, o de ser capaces de estar en silencio o reflexionar

de drogas; señalaba que un 60% de los padres creía que la música pop incita a sus hijos a consumir drogas, mientras que ese porcentaje era casi del 80% cuando se hacía la misma pregunta a los adolescentes.

Pero el verdadero peligro para la juventud hoy en día es el *hip hop*. Surgido a finales de los 70 en Nueva York, es una cultura que tiene cuatro pilares: los *dj* (pinchadiscos), los *mc* (raperos), los *grafitteros* y el *breakdance*. Resulta asombroso cómo ha penetrado esa cultura en nuestro país. Miles de jóvenes grafitean, y escuchan *hip hop*. Los mensajes en esta música son muy agresivos, y además muchos de ellos en castellano. Es, como ellos dicen, el lenguaje de la calle, la “cruda verdad”. Aquí vale todo: se blasfema, se dicen tacos y auténticas salvajadas.

Los expertos señalan que va a ir a más, y de hecho, existe consenso en afirmar que es la gran amenaza del *rock*, actualmente. Es un fenómeno casi universal, y ya hay *hip hop*, en multitud de países: España, Rusia, Israel, Arabia, Brasil, Cuba, etc.

Se escucha mucha más música que antes y la gente, por lo general, tiene muchos conocimientos al respecto. El medio que emplean los adolescentes para escucharla y vivir este mundo es muy variado: el ipod,

el móvil, reproductores de mp3, la televisión, el ordenador (en este sentido, además de las páginas de donde se bajan música, suelen emplear programas como el *emule* o el *kazaa*, y otros buscadores de intercambio de archivos. Es oportuno saber que estos programas con frecuencia, bajo un título concreto que estás buscando, no te descarguen ese contenido, sino películas pornográficas). Pueden almacenar miles de canciones, y tanta música les hace incapaces de interiorizar, o de ser capaces de estar en silencio o reflexionar. Además, es empobrecedor permitir al adolescente que se encierre en su música, en su mundo, incluso cuando va en el coche con el resto de la familia. Todo su interior es una melodía cambiante y no queda nada de ellos mismos dentro. Van identificándose profunda e inconscientemente con unos valores que a su edad les enganchan mucho, y acaban atrapándoles. Les alienan y empequeñecen, haciéndoles incapaces de proyectos elevados y de asumir responsabilidades y, lo que es peor, dificultan mucho que puedan cambiar, si es que se descubren que deberían hacerlo.

Es empobrecedor permitir al adolescente que se encierre en su música, en su mundo, incluso cuando va en el coche con el resto de la familia

Bibliografía

Algunos datos ilustrativos sobre el uso Internet por los menores has sido tomados de un estudio de Protégeles (2005): www.protegeles.com.

Bofarrull, I. (2005). “Ocio y tiempo libre: un reto para la familia”; y “El ocio en los nuevos medios de comunicación”, La Revista de Estudios de la Juventud del Instituto de la Juventud (nº 68).

Bovill, M. y Livingstone, S. “*Bedroom Culture and the Privatization of Media Use*” en Livingstone, S. and Bovill, M. (ed.) (2001). *Children and their Changing Media Environment. An European Comparative Study*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, New Jersey.

Buckingham, D. (2002). “*The Electronic Generation? Children and New Media*”, in Lievrouw, S and Livingstone, S. (ed) *The Handbook of New Media: Social Shaping and Social Consequences*, London: Sage.

García Fernández, F, y Bringué, A. (2002), “*Una familia en el ciberespacio*”.

Gomes Pereira, S. (1999). “*A televisao na familia*”. Braga: Universidade do Minho.

Instituto Nacional de Estadística (www.ine.es).

Jáudenes, M. (2006). *“Cómo usar las nuevas tecnologías en la familia.”*

Livingstone, S. (2002). *“Young people and New Media”*, London: Sage.

Meyrowitz, J. (1985). *“No sense of place”*, New York: Oxford University Press.

Naval, C., Sádaba, Ch., y Bringué, X. (2003), *“El Impacto de las tecnologías de la información y de la comunicación en las relaciones sociales de los jóvenes navarros,”* Pamplona: Gobierno de Navarra.

Nuestro Tiempo (2005), número 609 *“Televisión”*, y (2005), número 617 *“Videojuegos”*.

Núñez Mosteo, F. (2002). *“Internet, fábrica de sueños. Claves para la comprensión de la participación en foros y chats.”*

Pasquier, D., Buzzi, C., D’Haeveens, L. y Sjoberg, H. (1998), *“Family lifestyles and media use patterns: an analysis of domestic media among flemish, french, italian and swedish children and teenagers”*, European Journal of Communication.

Rodríguez San Julián, E. (coordinadora) (2002). *“Jóvenes y videojuegos: espacio, significación y conflictos,”* Madrid, FAD-INJUVE.

Subrahmanyam, K., R. E. Kraut, P.M. Greenfield, y E. Gross. (2000). *“The impact of home computer use of children’s activities and development”*. En *Future of Children* 10(2).

Tapscott, D. (1998). *“Creciendo en un entorno digital”*, Barcelona: McGraw Hill.

Unesco (1981). *“La juventud en la década de los ochenta,”* Salamanca: Sígueme.

Valor, J., y Siever, S. (2003), *“Uso y actitudes de los jóvenes hacia Internet y la telefonía móvil”*, Barcelona: IESE

Otras páginas web de interés:

MediaScope: <http://www.mediascope.org/>

Media Awareness Network: <http://www.media-awareness.ca>