



Internet y videojuegos: riesgos y oportunidades para nuestros hijos



Fernando Montero de la Peña
Colegio Gaztelueta
5 de mayo de 2005

Introducción

Los niños y adolescentes están creciendo entre pantallas (televisión, consola, vídeo, móviles) a través de las cuales es posible ver el mundo, interactuar con él, comunicarse con otras personas, comunicarse en espacios virtuales, con mundos simulados. Los medios suministran posibilidades de acceso a los contenidos globales del conocimiento muy diferentes a los que tenían las generaciones previas.

En estos momentos es posible distinguir entre dos tipos de usuarios: los nativos y los inmigrantes digitales¹. Los jóvenes y adolescentes forman parte de la cultura digital, de tal manera que están integrados en ella, como consumidores y creadores. Los adultos, por el contrario, forman parte de un grupo de espectadores con interpretaciones diferentes sobre la influencia real de los medios sobre las nuevas generaciones.

La pantalla puede ser considerada de diferente manera: para ser observada, como en el caso de la televisión o para ser utilizada como medio interactivo, en el caso de los juegos e Internet. En estos momentos, hay una tendencia a desplazar los tiempos dedicados delante de la pantalla de la televisión, hacia la pantalla del ordenador (juegos e Internet) o de las videoconsolas.

Estamos de acuerdo en que los medios electrónicos de los que disponemos en estos momentos juegan un papel, cada vez mayor en el desarrollo de las experiencias culturales.

"El intento de proteger limitándoles el acceso a los medios está abocado al fracaso. Hoy, al contrario, debemos prestar mucha más atención a como los preparamos para abordar esas experiencias, y al hacerlo, debemos dejar de definir las simplemente desde la perspectiva de lo que carecen".²

Lo que se necesita no es proteger a los niños y adolescentes sino formarlos. En la mayor parte de los casos, los niños obtienen el conocimiento de las Nuevas Tecnologías de manera informal, a través del uso de los videojuegos. Sin embargo este conocimiento es meramente instrumental.

Tenemos la impresión de que los niños tienen una facilidad innata sobre el uso de las tecnologías, y que saben más que nosotros, los adultos, por lo que en muchos casos no nos plantearemos la necesidad de dedicar tiempo a este aspecto. Esto es un error porque conocen el aspecto instrumental del uso de la tecnología, pero debemos incidir en las posibilidades que pueden obtener a través de su uso.

Internet: nuevas posibilidades

Internet se puede considerar como el invento más influyente desde que apareció la imprenta. Las razones de ello son que ha permitido compartir la información y su intercambio, difundir opiniones y sobre todo comunicarnos con el resto de usuarios.

En nuestros días, necesitamos saber lo que pasa en el mundo y además, lo antes posible. En muchos casos accedemos a Internet para mantenernos informados sobre hechos que están sucediendo en esos mismos momentos.

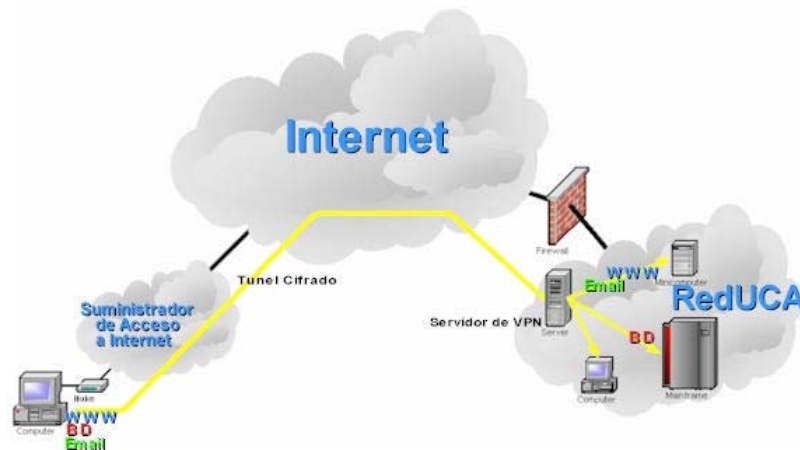
Por otro lado, también nos permite aprender sobre temas concretos que queremos conocer por intereses personales, laborales o educativos. También en esta faceta nos permite dar a conocer nuestro trabajo, para que otros usuarios puedan acceder al mismo.

Pero no debemos olvidar que tiene otras posibilidades. El ocio, la cultura o el trabajo, cada vez se basan más en el uso de Internet y además nos daremos cuenta de que cada vez este uso será mayor. Esto nos obliga a conocer y asumir lo que Internet va a suponer de cambio en nuestras vidas.

¹ Pelgrum y Andersom (1999)

² Buckingham (2002)

Una gran parte de los internautas son adolescentes y jóvenes. Internet se ha convertido en uno de los medios de comunicación para llegar al público considerado como consumidor potencial juvenil. Se ha comprobado también que el número de horas de visionado de televisión está disminuyendo en las franjas horarias de tarde-noche que coinciden con las horas de mayor conexión a Internet.



¿Qué nos debemos plantear?

Por supuesto que tiene muchos beneficios, pero también hay que evaluar los posibles riesgos, que los tiene, pero habrá que buscar soluciones a través de algunas herramientas que nos permitan protegernos de los mismos.

Beneficios de Internet

Sobre todo nos va a permitir dar y recibir información, opiniones, comunicarnos con otras personas, y todo ello sin límites de espacio o tiempo.

- Permite la disponibilidad de la información
 - ✓ Internet facilita la creación, edición y distribución de contenidos.
 - ✓ Las posibilidades de acceso a la información son enormes.
 - ✓ También es importante filtrar la información, seleccionando aquella que nos es verdaderamente útil.
- Un mundo sin fronteras, en el que nos podemos comunicar con otros usuarios independientemente de la situación geográfica o del momento.
- Las posibilidades de conexión cada vez son mayores y a un precio más reducido. Incluso hay lugares en los que el acceso a Internet es gratuito.

Si hacemos un desglose de posibilidades podemos enumerar las siguientes:

- Obtener información.
- Publicar información en nuestros propios sitios web.
- Enviar y recibir mensajes a través del correo electrónico.
- Utilizar los foros para compartir información y opiniones (comunicación asíncrona).
- El chat nos permite mantener una comunicación en tiempo real con otras personas (comunicación síncrona).
- Realizar diferentes gestiones, como por ejemplo la banca.
- Compras.
- Juegos

Nuevas oportunidades

- Educación.

Plantea muchas posibilidades como herramienta educativa, permitiendo además la comunicación entre profesores y estudiantes. Es fácil encontrar organizaciones educativas que ofertan cursos a distancia, a través de plataformas de e-learning.

También se pueden encontrar recursos educativos, investigar sobre temas variados, consultar enciclopedias en línea,...

- Ocio.

Ofrece un amplio abanico de oportunidades de ocio, que nos permiten desarrollar nuestras aficiones, divertirnos, jugar individualmente o en red, recabar información sobre cine, libros, música, viajes,...

- Cultura.

Internet ayuda en gran medida a crear y difundir contenidos, promoviendo la diversidad lingüística y la difusión de las diferentes culturas que existen en el mundo.

Además, nos puede servir para visitar museos de manera virtual, ver vídeos, escuchar emisoras de radio,...

- Economía.

Internet está fomentando una nueva economía, por el hecho de que están apareciendo nuevas profesiones y empresas, entre las que se encuentran aquellas que se dedican al desarrollo de programas informáticos para Internet, o los propios proveedores de servicios de Internet.



Además en algunos sectores, se están creando nuevos mercados, reduciendo costes, como son las empresas de viaje, los seguros, venta directa,...

De esta manera, operaciones que hacemos habitualmente, se pueden realizar de una manera más sencilla. Posiblemente hayamos utilizado servicios de este tipo: reserva de billetes, gestiones bancarias, o compras en línea.

- Vida social.

Internet permite hacer nuevos amigos o relacionarnos con otras personas. Como herramienta de comunicación destaca la posibilidad de enviarnos mensajes a través del correo electrónico con la familia y los amigos de todas las partes del mundo. Además, están los chats, donde podemos contactar con personas que comparten las mismas inquietudes que nosotros.

Riesgos de Internet

En Internet podemos encontrar actividades que pueden ser adecuadas para los adultos, pero no para los niños, de la misma forma que hay áreas exclusivamente destinadas a estos últimos.

Internet es un medio necesario que contiene información legítima e innumerable, pero la realidad demuestra que un porcentaje, más bien reducido, de lo que hay en Internet es potencialmente peligroso para los menores. Aunque los aspectos beneficiosos de Internet son muy importantes, no podemos ignorar que existen ciertos riesgos y peligros.

A diferencia de otras redes tradicionales, como la radiodifusión y la televisión, Internet está dirigida por los usuarios, ya que son éstos y no editores establecidos, los que crean buena parte de los contenidos. Así, Internet es un reflejo de nuestra sociedad: todo lo que hay en la sociedad, bueno o malo, se encuentra en Internet. Por lo tanto, aunque no nos guste, en Internet podemos encontrar pornografía, violencia, racismo, información que anima a realizar actividades que son ilegales o peligrosas... Esto nos obligará, a buscar herramientas y poner los medios para evitar estos peligros a nuestros menores.

Podemos clasificar los riesgos en Internet según se refieran al contenido, contacto, comercio electrónico o delitos legales. Todos los instrumentos que podemos utilizar en Internet son susceptibles de riesgo: navegación, correo, chat, foros,...

Las situaciones no deseadas nos las podemos encontrar en cualquier momento, sin haberlas buscado. En muchas ocasiones, nos encontraremos en una página, enlaces a sitios de dudoso contenido.

A diferencia de lo que puede suceder en la TV, en la que hay horarios en los que ciertos contenidos están restringidos, al menos en la teoría, esto no sucede en Internet. Además los niños navegan con cierta confianza, ganas de investigar y explorar, movidos por la propia curiosidad. Esto es positivo y lo debemos estimular, ya que ellos no tienen la culpa de que haya contenidos nocivos en Internet. De nosotros dependerá, con la formación que reciben, que sepan distinguir lo bueno de lo malo, por lo que habrá que mantenerse vigilantes y darles consejos prácticos, para que naveguen con cuidado y sepan protegerse ante situaciones potencialmente arriesgadas.

En la era de las nuevas tecnologías, no es una buena solución impedir a los menores el acceso a Internet, que cada vez tiene más importancia y en poco tiempo se convertirá, si no lo es ya, en un medio absolutamente necesario.

Por supuesto, podremos hacer uso de herramientas que permitan reducir los riesgos a los que se pueden exponer, como vamos a ver más adelante.

Contenidos con riesgo

En cuanto al contenido, podemos encontrarnos con contenidos de tipo ilícito, nocivo o falso.

Internet es una nueva forma de distribución de la información y la comunicación y en estos momentos, por las propias características que tiene Internet, transmite una serie de contenidos potencialmente ilícitos o se usa como vehículo de actividades criminales.

Son contenidos ilícitos los que están considerados así por las leyes: pornografía infantil, informaciones racistas, xenófobas, violentas, difamatorias o perjudiciales para los derechos de la ciudadanía, contenidos que violan la intimidad o la reputación de una persona, la apología del terrorismo, las violaciones de la propiedad intelectual, el tráfico de personas, contenidos que afectan a la seguridad del Estado, el fraude, etc.

En segundo lugar, debemos distinguir los contenidos ilícitos de aquellos que son nocivos, siendo dos problemas que requieren soluciones diferentes. Por ejemplo, la pornografía infantil es un contenido prohibido por las leyes. En cambio la pornografía, a pesar de ser legal, la debemos considerar como nociva para los menores.

Estos contenidos nocivos, atentan contra los valores y sentimientos de las personas y su influencia puede ser mayor, en el caso de los menores. Sin embargo, pueden ser legales por lo que se deben poder publicar en Internet, sobre la base del derecho a la libertad de expresión.

No debemos olvidar que todos los contenidos ilícitos son nocivos, pero no todos los contenidos nocivos son ilícitos.

En tercer lugar, nos podemos encontrar en nuestras búsquedas por Internet con contenidos falsos, por lo que es importante ser capaz de entender la información que obtenemos. De cara a los menores, las familias y los educadores, tenemos que ayudarles para que sepan que pueden encontrar información falsa o parcial, de tal manera que la puedan seleccionar, analizar y usar de manera efectiva.

Contactos con riesgo

Una de las ventajas que tiene Internet, es que favorece la posibilidad de establecer contactos a través de la red. Esto origina que pueda haber riesgos, como pueden ser establecer relaciones inadecuadas con otras personas, dar información personal, meterse en discusiones inadecuadas o poner a otras personas en situación de riesgo.

Hay distintas posibilidades para mantener contactos, como pueden ser el chat, los foros, o el correo electrónico. Además, se puede navegar anónimamente, con lo que no podemos saber la procedencia, género, edad, trabajo de las personas con las que nos estamos comunicando.

Todo esto significa que, por ejemplo, es un lugar ideal para los pederastas, por lo que tendremos que tenerlo muy presente. Según un estudio europeo, un 22% de los jóvenes que participan en chat, llegan a conocerse personalmente.

Puede ser arriesgado

Uno de los problemas más graves que nos podemos imaginar, es la desaparición de menores o que puedan ser atacados por personas, que han conocido a través de Internet. En la mayoría de los casos, son chicas de más de 13 años que no han recibido la información adecuada, sobre los peligros que puede haber al establecer relaciones inadecuadas, ya que en los chats es habitual que los datos personales que se muestran, sean falsos.

Otra situación de riesgo se puede dar con el uso del correo electrónico, de tal manera que puedan recibir mensajes que le puedan ofender o provocar y que les puedan afectar seriamente.

Para evitar situaciones de este tipo, es conveniente que les enseñemos la manera de utilizar Internet de manera segura, supervisemos lo que hacen en Internet y sobre todo tengamos la suficiente confianza con ellos, para que nos comenten las situaciones desagradables que se hayan podido encontrar.

Al establecer comunicación con otras personas, es posible que en algún momento se establezca una discusión entre los participantes. Como la comunicación no es la habitual y no podemos vernos cara a cara, es posible que en algunos casos se malinterpreten la reacciones, por lo que hay que tener cuidado al expresar las opiniones en el chat o en los foros. La mejor defensa será procurar no meterse en discusiones, tratar al resto con respeto e intentar utilizar un lenguaje adecuado. Tampoco debemos olvidar, que la diferencia de culturas, puede originar algunos conflictos entre las personas. Lo que a nosotros nos puede parecer normal, para otras personas puede no serlo.

No solamente debemos preocuparnos de la privacidad y seguridad de los menores. También debemos evitar que envíen información con datos, que puedan poner en situaciones de riesgo a otras personas.

Debemos asegurarnos que saben que NUNCA, bajo ningún concepto, deben enviar información privada de la familia, por Internet, sin nuestro conocimiento.

Comercio electrónico

El comercio electrónico se puede definir como cualquier transacción comercial que se realiza en Internet. Los tipos de transacciones que se pueden realizar incluyen desde realizar pedidos y reservas, comprar productos, hasta hacer cualquier tipo de transacción bancaria.

Los menores son particularmente vulnerables a las presiones comerciales de Internet. La naturaleza de la red, hace que las empresas puedan usar sistemas de marketing más sofisticados y agresivos que en el caso del comercio tradicional. Es un medio muy atractivo y apasionante que, según los expertos, deja a los menores en una situación delicada porque son muy receptivos a la publicidad.

En Internet se vende de todo: comida rápida, música, vídeos, juegos, películas, libros, electrónica, artículos de segunda mano, ... y cada vez nos encontramos con más tiendas virtuales en las que es posible la compra directa, como por ejemplo supermercados, compañías de transporte o cines.

Estas empresas pueden estar situadas en cualquier lugar del mundo y se verán afectadas por las leyes que sean aplicables en cada sitio. En el caso de Estados Unidos, hay leyes que protegen la privacidad, en el caso de los menores de 13 años, pero esto no sucede en todos los países.

Por lo tanto, tendremos que garantizar que los niños aprovechen el potencial que tienen en sus manos a través de Internet sin riesgos. Además, no son conscientes del poder que tiene la publicidad sobre ellos.

Dada la naturaleza multimedia del medio, la publicidad subliminal, puede llegar a ser muy contundente y los niños pueden llegar a ser el blanco de métodos publicitarios poco éticos.

Además, la compra es muy sencilla, ya que sólo pulsando sobre el anuncio aparece en la pantalla el formulario de compra. Esto es muy tentador para los menores, que son demasiado impulsivos.

Pueden llegar a comprar productos sin que su familia lo sepa, e incluso sin que ellos mismos lo sepan tampoco. Por ejemplo, es posible que una simple consulta en línea se convierta en una transacción comercial. Además, una vez hecha la transacción, no siempre se recibe la confirmación correspondiente.

Otro tema a tener en cuenta, es que muchas veces no se controla suficientemente el acceso a las zonas de compra o bien este control se limita a solicitar la edad o el número de tarjeta de pago. Como no existe una comprobación sistemática de la edad del comprador, cuando quieren comprar cosas, pueden usar la tarjeta de crédito de la familia. Por lo tanto, es muy fácil llegar a realizar compras sin el consentimiento de los padres. Recordemos que para comprar, sólo es necesario el número de la tarjeta de crédito y su fecha de caducidad.

También se puede llegar a perder la privacidad, debido a que las webs comerciales han desarrollado estrategias, para establecer una relación más personalizada con los menores a nivel individual, y obtener más información sobre ellos, con el fin de ajustar los productos a sus gustos y preferencias. De esta forma, se les solicitarán datos personales con la excusa de jugar algún juego, regalarles algo o inscribirse en algún club. Esta información recopilada puede ser vendida por las empresas de marketing a otras empresas, de tal manera que puedan llegar a contactar con ellos.

La tecnología informática, hace posible que las empresas puedan seguir el rastro de los movimientos de los usuarios y sus preferencias, utilizando cookies en la navegación a través de sus páginas. Las cookies almacenan información sobre el usuario, que los servidores web instalan en el disco duro del usuario, para utilizarla posteriormente. Vale la pena saber, que se puede configurar el navegador, de manera que le avise de la recepción de las cookies, e impida que se instalen en el disco duro.

En el Estado español tenemos legislación sobre protección de datos (LOPD - Ley Orgánica de Protección de Datos), pero todavía es muy difícil conseguir que las empresas sigan esta normativa en Internet.

Un consejo a seguir, es que si se van a introducir datos personales en un sitio web, se debería leer previamente la política de privacidad de la empresa u organización, antes de dar ningún tipo de información personal.

Riesgos legales

Los menores son usuarios activos de Internet y pueden llegar a amenazar o difamar, a otras personas a través de la red, o a algo que suele ser más habitual, como es el vulnerar los derechos de propiedad intelectual.

Aunque Internet en un principio, se planteó como un espacio abierto sin normas, no se encuentra en un vacío jurídico, ya que todas las partes interesadas están sujetas a las legislaciones de los respectivos Estados.

Las partes interesadas son:

- los autores o proveedores de contenidos
- los operadores de telecomunicaciones
- los proveedores de acceso a Internet
- los proveedores de alojamiento de sitios web
- los operadores de grupos de noticias y/o listas de distribución;
- los portales y/o buscadores de información
- los usuarios finales

Los menores son víctimas potenciales de los riesgos de Internet y como usuarios finales que son, también pueden ser responsables de los actos cometidos en la red, que puedan herir a otras personas o de los posibles delitos tipificados en las leyes.

Conviene tener en cuenta las actividades que en el Estado español son consideradas como ilegales:

- la vulneración de la protección de datos de carácter personal
- las violaciones de la propiedad intelectual
- los contenidos racistas y xenófobos
- las falsedades documentales
- la amenaza
- la difamación y la difusión de mensajes injuriosos o calumniosos
- la difusión de programas destinados a suprimir, sin autorización, o neutralizar los dispositivos técnicos, de protección de los programas de ordenador (los crackers)
- la difusión de material pornográfico a menores de edad
- la comercialización de la pornografía infantil
- los contenidos que informan sobre la fabricación de explosivos
- las páginas web que incitan al suicidio
- la venta de drogas o armas en Internet

Los menores pueden verse afectados principalmente por las siguientes situaciones:

1. Amenazar

Es ilegal amenazar, intimidar o acosar a otras personas, sea cual sea la forma cómo se haga: en persona, por teléfono, por correo electrónico o a través de Internet. Puede ser especialmente nocivo, amenazar en un lugar público como un sitio web, un chat o un foro de Internet. Si se reciben amenazas serias en línea, es aconsejable denunciarlo ante las instancias oportunas.

Es recomendable que la familia hable con los hijos, sobre la manera correcta de comportarse en Internet y las normas básicas que deben cumplir.

2. Difamar

Difamar va en contra de los derechos constitucionales al honor, a la intimidad personal y familiar, y a la propia imagen. Algunos usuarios de Internet tienden fácilmente a difamar, aprovechando el anonimato de los mensajes de correo electrónico y la fugacidad de la información transmitida por la red.

3. Vulnerar los derechos de propiedad intelectual

Buena parte del material que podemos encontrar en Internet está protegido por las leyes de propiedad intelectual y los derechos de autor. Por lo tanto es ilegal distribuirlo, copiarlo o publicarlo, sin permiso del autor.

En este caso, nos podemos encontrar cuando se hacen uso de las redes de intercambio, de las cuales se puede llegar a descargar música o vídeos.

Siempre es conveniente hacer referencia al material que estemos utilizando, citando la fuente de la información.

Riesgos según los servicios de Internet

Internet ofrece beneficios, pero también debemos asumir los riesgos. Como usuarios adultos, los vamos a encontrar y estos pueden ser más perjudiciales en el caso de que afecten a los menores.

Al navegar por la red, visitando páginas web, nos podemos encontrar con contenidos de carácter ilícito o nocivo, además de que pueden invitar a los visitantes a introducir sus datos personales

En el caso del chat, cuya utilización es muy habitual entre los jóvenes, también vamos a encontrar riesgos, porque permite la comunicación entre las personas, con un cierto anonimato.



Es un lugar de riesgo al ser un lugar público, que no está moderado y en el que se desconoce la identidad de los participantes. Se puede llegar a entablar "amistad" con personas que no dicen lo que son, por lo que es conveniente estar al tanto de la participación de los hijos en estos canales, indicándoles que de ninguna forma queden con personas, que hayan conocido a través del chat, sin que los padres tengan conocimiento.

En el caso de algunos portales educativos, se han establecido salas de chat en las que hay observadores que velan para que los menores no puedan verse en situaciones anómalas, con la posibilidad de expulsar a aquellos usuarios que no se adaptan a las normas establecidas.

El uso de la mensajería instantánea es otro de los fenómenos característicos de los jóvenes. En este caso los riesgos son menores, porque la comunicación se da entre dos personas, que normalmente se conocen de antemano. Pero no podemos dejar de plantearlo, ya que pueden conocer a personas a través del chat y pasar luego a comunicarse a través de mensajes instantáneos.



El correo electrónico puede llegar a ser arriesgado en el caso de contestar a mensajes que hemos recibido de personas desconocidas. Es también importante, la recepción de correo electrónico no deseado (correo basura o spam), de carácter nocivo en algunos casos o con virus, por lo que hay que tomar las debidas precauciones.



Como se ha planteado con anterioridad, es conveniente evitar el trato con personas desconocidas, además de no hacer caso de esos mensajes que recibimos con carácter dudoso, aunque vengan de alguien conocido, porque se puede llegar a suplantar la dirección de procedencia.

Hay herramientas que pueden llegar a bloquear el correo basura y los propios gestores de correo como el Outlook, permiten mantener listas de direcciones de correo no deseado, que lo filtran.

Dependiendo de la edad, igual es conveniente que si van a utilizar una dirección de correo, lo hagan con una genérica de la familia, que como padres podamos controlar.

Una herramienta muy interesante que permite compartir conocimientos y participar en discusiones (en el buen sentido de la palabra) son los foros. En ellos se pueden expresar ideas, conocimientos, plantear dudas o sencillamente intercambiar experiencias. En general tienen carácter positivo, pero habrá que comprobar la línea que siguen, revisando las aportaciones que hacen los usuarios de los mismos.

Soluciones

Internet es una herramienta que, en los últimos tiempos, se ha abierto paso en nuestra vida, de una manera total y cada vez va a tener más presencia. La utilizamos en el trabajo y el ocio, por lo que es indudable que en la educación, debe tener una presencia muy importante.

Como en otras facetas de la vida, a los niños hay que mostrarles el camino, indicándoles la forma de utilizarla. De la misma manera que en otras facetas hacemos un seguimiento, también en el uso de Internet lo debemos hacer.

No es una buena opción dejarles solos, porque pensemos que tienen más habilidad para la tecnología, que nosotros los adultos. Pueden tenerla, pero carecen de la formación adecuada para saber discriminar entre los aspectos positivos y negativos.

A ninguno de nosotros se nos ocurriría plantear que cuando un niño aprende a leer, ya puede acceder a todo tipo de publicaciones. En edades tempranas, las lecturas estarán adaptadas a las diferentes edades, de la misma manera que el acceso a Internet estará dirigido por padres y educadores, presentándoles una buena selección de enlaces a los que pueden acudir.

Tampoco debemos olvidar que pueden acceder a Internet en los centros educativos, en las casas de los amigos o en locales públicos como cibercafés, por lo que no solo consiste en restringir el acceso en nuestros hogares.

Por lo tanto es muy importante sensibilizar y educar, de tal manera que adquieran la formación adecuada. Por eso en un primer momento, deberemos llevarles de la mano.

Con el paso del tiempo esperamos que sea el propio sector el que se autorregule. Internet nació con un carácter libre y aunque se imponga el derecho a la libre expresión, por parte de los usuarios, se tendrá que adaptar a las normativas legales. Se supone que los propios países llegarán a acuerdos para establecer una normativa común.

Mientras todo esto no suceda, habrá que utilizar herramientas que nos ayuden a prevenir los riesgos. Se deberán utilizar filtros, asesores de contenidos, software antivirus y antispam, firewalls, software que detecte el adware y otros instrumentos.



También se puede navegar a través de enlaces que hemos supervisado y que, aunque no al 100%, el riesgo en ellos se minimiza. Cualquier página que podamos considerar adecuada, puede tener un enlace que nos lleve a un contenido, que podamos considerar inadecuado.

En la mayoría de los casos, nos habremos creado una lista de Favoritos, con los enlaces que utilizamos habitualmente. El problema es que cuando vamos a localizar información sobre un determinado tema a través de los buscadores, no conocemos el carácter de los enlaces que nos presenta. En este punto, un filtro puede ser una buena opción.

En el caso de sitios que requieren una mayor seguridad, como pueden ser los de la banca que trabaja a través de Internet o aquellos cuya función es el comercio electrónico, se utiliza un protocolo diferente https, frente al http normal. Cuando en la barra de direcciones vemos que en el encabezado de la URL aparece https, sabremos que estamos en un sitio seguro y que nadie se va a poder apropiarse de nuestros datos, con lo que las transferencias que podamos hacer serán seguras.



Se está comenzando a controlar la edad del usuario, que accede a una página. En concreto en Estados Unidos, la legislación así lo plantea y posiblemente, hayamos accedido a una página en la que nos habrá preguntado, si somos mayores o menores de una determinada edad.

Para gestiones administrativas, se está implantando el uso de la firma electrónica, que va a permitir relacionarse con la administración, a través de Internet, de una manera más segura.

Seguridad del ordenador

El ordenador es una herramienta disponible en la mayoría de los hogares. Pero no debemos olvidar que requiere que se sigan unas normas de uso y funcionamiento, para poder evitar los peligros que en su uso, puedan sobrevenir.

Un alto porcentaje de los usuarios de Internet, no conoce la manera de evitar esos peligros, que la conexión a la red les puede originar. Para poder utilizar el ordenador con seguridad, es preciso seguir unas pautas, que permitan activar los sistemas de protección necesarios, de tal manera que nuestro sistema no pueda verse afectado.

Hemos visto publicadas en los periódicos noticias sobre estafas en Internet y ante informaciones de este tipo, debemos preguntarnos si el uso que estamos dándole, es el correcto, y en caso contrario, tenemos que plantear los medios para que esto sea así.

Principalmente, este tipo de situaciones se pueden dar en el caso de no haber establecido los mecanismos de seguridad necesarios. Entre otras cosas, es importante que se tengan en cuenta las siguientes cuestiones:

- Disponer de un firewall (barrera ante ataques externos).
- Tener instalado un antivirus que esté actualizado.
- Tener actualizado el sistema operativo, descargando las actualizaciones y parches de Microsoft.
- Instalar programas de seguridad que eviten la instalación de aplicaciones no deseadas y actualizarlos periódicamente.
- Proteger las contraseñas y asegurarse de que tengan un nivel de complejidad adecuado.
- No descargar programas desde sitios dudosos.
- No instalar programas desconocidos que nos hayan sido enviados.
- Tener precaución en el uso del correo electrónico.
- No se deben abrir mensajes sospechosos o con remitente desconocido, ni contestar a los mismos, con nuestros datos personales o contraseñas.

Debemos tener en cuenta, que en los ordenadores que utilizamos en nuestras casas, posiblemente no se estén cumpliendo algunas de ellas, por lo que el nivel de seguridad será bajo. Será necesario, por tanto, que se revisen los equipos, realizando las actualizaciones pertinentes.

Se trata de estar prevenidos ante los riesgos, tomando las medidas oportunas, pero como en algunos casos puede resultar complicado, es conveniente dejarse asesorar, en un primer momento, por personas que tienen un mayor conocimiento sobre estos temas.

Por un lado, muchos de los fallos de seguridad se resuelven con los parches y actualizaciones que periódicamente publica Microsoft en su sitio Web. Me refiero a los sistemas operativos de Microsoft, porque son los que en la mayoría de los casos están instalados en los ordenadores personales que utilizamos habitualmente, pero una actuación similar se debe hacer si operamos bajo otros sistemas operativos, como pueden ser Linux o Macintosh.

Mantener actualizado el sistema operativo es fundamental y el proceso de realización de esta tarea, es relativamente sencillo. En nuestro sistema, podremos encontrar un enlace a Windows Update, que nos permitirá comprobar las actualizaciones que precisa nuestro ordenador y mediante un asistente, descargarlas e instalarlas.

Otra de las cuestiones importantes, que no se deben pasar por alto, es disponer de un antivirus, siendo un componente imprescindible al usar cualquier versión de Windows. Los antivirus nos protegen de todos los tipos de virus conocidos en el momento de su instalación, pero para que su

labor sea efectiva, tiene que ser actualizado periódicamente, por lo que es conveniente que lo configuremos para que busque las actualizaciones, automáticamente, cada vez que nos conectemos a Internet.

Si hemos adquirido una licencia comercial de un producto antivirus, tendremos derecho a la descarga de actualizaciones, durante un periodo que suele ser de un año.

También nos tenemos que plantear el uso de un firewall, que es un programa que intercepta todas las entradas y salidas de comunicaciones de nuestro ordenador a través de Internet. Mediante una serie de reglas, va a permitir o prohibir, determinadas comunicaciones, por lo que si un programa intenta acceder a Internet, va a solicitar la confirmación del usuario.

Existen firewalls gratuitos, que no requieren conocimientos elevados para su utilización y que se pueden localizar y descargar desde Internet, como pueden ser ZoneAlarm (para principiantes) y Kerio (para usuarios más expertos).

Otro elemento que nos puede afectar es el software espía o spyware, que se está convirtiendo en una verdadera plaga y por ello es conveniente hacer uso de aplicaciones, que nos puedan ayudar a resolverlo.

Hay productos que son gratuitos para uso personal o doméstico y que representan una buena solución, en la protección de nuestro equipo. Además, pueden instalarse y trabajar juntos sin problemas, para asegurarse de que el remedio sea efectivo. Una buena opción es utilizar las aplicaciones: LavaSoft Ad-Aware, Spybot Search & Destroy y SpywareBlaster, que se pueden descargar de Internet de manera gratuita.

Instrumentos de protección

Ante los peligros que acechan en Internet, podemos hacer uso de programas informáticos que nos ayuden a evitarlos. Con este tipo de instrumentos podremos controlar cómo el menor utiliza Internet. De la misma manera que Internet permite la publicación de todo tipo de información, como padres o educadores, podemos utilizar herramientas para filtrarla, sin menoscabar la libertad de expresión.

Sin embargo, tenemos que ser conscientes de que no son eficaces al 100%, por lo tanto, deberán estar acompañados de medidas educativas.

▪ Los Filtros

Los filtros impiden el acceso a contenido ilegal o nocivo y para ello utilizan diferentes sistemas: por palabras, direcciones web, etiquetas. Por supuesto que nos podremos encontrar con páginas filtradas, que no deberían estarlo y a la inversa, pero son aspectos que se pueden solucionar, bien añadiendo nuevas condiciones en el filtro o solicitando la revisión de la página web.

Pueden instalarse en el ordenador de casa, en los ordenadores de los centros educativos o en el servidor que nos da acceso a Internet, como es el caso del colegio. Nosotros utilizamos Optenet que puede ser una buena opción, pero hay otros.

▪ El Asesor de contenido

En ocasiones es conveniente establecer algunas reglas para el acceso a determinados contenidos y para ello podemos utilizar el Asesor de contenido, que es una de las herramientas que tiene el navegador Microsoft Internet Explorer y que podemos encontrar en: *Herramientas - Opciones de Internet - Contenido*.

Mediante el Asesor de contenido podemos establecer restricciones que ayudan a controlar el contenido de Internet que se puede mostrar. Las opciones que nos permite son:

- ✓ Clasificación. Hay varias categorías en las que establecer un nivel de restricción: desnudez, lenguaje, sexo y violencia.
- ✓ Sitios aprobados. Se puede incluir una lista de sitios web aprobados y no aprobados.
- ✓ General. Podemos establecer las opciones de usuario, estableciendo una contraseña para el supervisor, de tal manera que sea el único, que puede cambiar la configuración del Asesor de contenido. En este apartado también están los Sistemas de clasificación que proceden de otras organizaciones y que se pueden ver o modificar.
- ✓ Opciones avanzadas. Para obtener clasificaciones de Internet a través de oficinas de clasificación especial.

Con otros instrumentos podemos llegar a controlar cuanto tiempo navegan los hijos, que páginas web visitan e incluso les podemos impedir que participen en chats, que envíen o reciban ciertos mensajes, que envíen datos personales o que vean cierta publicidad.

Consejos sobre la utilización de Internet

En la formación de los menores y en el uso que hagan de Internet, como en otras facetas de la vida, nos tenemos que involucrar. En algunos casos se les deja navegar con total libertad y en otros (esta situación es cada vez más rara) no sabemos los riesgos y las oportunidades que plantea, porque no sabemos como funciona. Además pueden acceder a Internet en nuestras casas, si tenemos una conexión, en las casas de sus amigos, en el colegio o incluso en lugares públicos, en donde no tendremos posibilidades de mantener un control sobre lo que están viendo.

Como hemos visto, hay contenidos de todo tipo: beneficiosos y nocivos, legales e ilegales, convenientes e inconvenientes para determinada edad.

Algunos consejos que nos pueden resultar útiles son:

1. Familiarizarse con Internet. No es necesario ser unos expertos, basta con saber navegar y las posibilidades y riesgos que presenta.
2. Hablar abiertamente con los menores y adolescentes sobre el uso que hacen de Internet. Es necesario que nos informen sobre las situaciones desagradables que les hayan podido ocurrir.
3. Navegar juntos, nos permitirá dirigirles e informarles sobre lo que pueden encontrar.
4. Informarse sobre los instrumentos de prevención, que permiten prevenir los posibles efectos nocivos o indeseados, aunque no sean del todo efectivos.
5. Conocer la política de seguridad que se sigue en el colegio, para mantener una línea de trabajo común.
6. Establecer reglas básicas de utilización de Internet en nuestras casas, como pueden ser los horarios y tiempos de conexión o el uso que se le va a dar.
7. Colocar el ordenador en una sala común, de tal manera que se pueda supervisar el uso que están haciendo de Internet.
8. Enseñar a los menores y adolescentes a navegar con seguridad, dándoles reglas de comportamiento.
9. Establecer una selección de sitios interesantes que incluyan webs educativas, de entretenimiento,...
10. Ante un posible problema, hay que saber reaccionar a tiempo

Consejos para los menores

Internet permite mantener contacto con gente de todas partes, hacer amistades, aprender sobre cualquier tema, o entretenerse, pero hay unas normas que los menores deben seguir para no encontrarse en situaciones de riesgo:

1. No dar nunca datos personales (nombre, dirección, teléfono) a nadie por Internet.
2. Guardar y proteger las contraseñas de acceso, de tal manera que no puedan ser utilizadas por otras personas.
3. Cuidado con las amistades a través de Internet, porque no siempre las personas son como se muestran, o dicen ser.
4. No deben quedar con alguien que hayan conocido a través de Internet, sin el conocimiento de los padres.

5. En la red hay cosas buenas, pero también hay cosas malas. Si por alguna razón se sienten incómodos ante una situación, deben comentarlo.
6. En el chat se está hablando con desconocidos, por lo que hay que tener cuidado con lo que se plantea en las salas de chat.
7. Si se reciben mensajes de correo electrónico de personas desconocidas, deben tratarlos con precaución, borrándolos si les inspiran dudas.
8. Si quieren comprar por Internet deben hacerlo acompañados de los padres. No deben conocer los números de las tarjetas de crédito.
9. No toda la información que se puede encontrar es verdadera.
10. Hay que evitar las situaciones en las que se pueda perjudicar a alguien o realizar acciones consideradas ilegales.

En resumen, pueden disfrutar de la experiencia navegando por Internet, pero sí es conveniente, que puedan contar con la opinión de sus padres o de algún adulto de confianza.

Videojuegos

El desarrollo y la expansión de las tecnologías informáticas en el ámbito del entretenimiento y el ocio, ha puesto al alcance de los niños y jóvenes, un abanico de posibilidades entre los que se encuentran los videojuegos y los juegos en red de todo tipo.

Los videojuegos son parte de la cultura tecnológica contemporánea y ocupan un lugar importante en el ocio de los niños, jóvenes y adolescentes. Cada vez se comprueba de una manera más clara, la popularización de las consolas y los productos diseñadas para las mismas. Los juegos alcanzan dimensión internacional y jugadores de diferentes lugares del mundo, juegan con una pasión similar.

Los videojuegos: ocio y negocio

En estos momentos, las empresas se han dado cuenta de que la rentabilidad está en los juegos que desarrollan y no en los reproductores o consolas. Estos juegos tienen unos contenidos que representan valores e ideas, transmiten pautas de conducta, reflejando modelos actitudinales.

Las empresas fabricantes de videojuegos han facturado, durante el pasado 2004, más de 24.000 millones de dólares. Además, algunos productos han superado en beneficios a grandes éxitos de la música y el cine. En los últimos tiempos, las compañías de videojuegos se han convertido en las grandes dominadoras del sector del ocio³.

A pesar de que la mayoría de los juegos no son rentables, el éxito de un solo juego equilibra la situación⁴.

En España, durante el 2004, facturaron más de 800 millones de euros y el juego lanzado el 29 de octubre 'Grand Theft Auto San Andreas' recaudó en solo 2 meses 32'5 millones de euros, con la característica, a tener en cuenta, de que este juego está dirigido a mayores de 18 años.

En la batalla por el dominio del mercado, durante el segundo semestre de este año, veremos como los fabricantes lanzarán sus nuevas generaciones de videoconsolas, con la intención de que se conviertan en el regalo estrella de las próximas Navidades.

Conseguir atraer clientes a la competencia, es necesario para poder vender posteriormente los juegos, para las distintas consolas que fabrican. Es en la venta de los juegos, donde se considera que se encuentra el verdadero negocio. Con los ingresos obtenidos por los juegos, compensan el bajo precio de las videoconsolas, que salen al mercado por debajo de su precio de coste.

³ Los videojuegos: mucho ocio, pero más negocio. EL CORREO 13 de marzo de 2005.

⁴ Según datos ofrecidos por Microsoft Interactive.

Los mismos gustos en todo el mundo

La industria del videojuego está cada vez más globalizada, lo que se refleja en las ventas de juegos a nivel mundial. En la mayor parte de los países, son escasas las diferencias.

Unos ejemplos:

- 'GTA San Andreas' ha sido el videojuego más vendido en el 2004 con 12 millones de copias.
- 'Halo 2' de Microsoft, ha logrado vender en el 2004, 6'4 millones de copias.
- En el 2004, en España se han vendido 1'8 millones de copias de juegos como 'FIFA Football 2004', 'Los Sims', 'NBA Live 2004' o 'El Señor de los Anillos'.
- En el mes de marzo, Sony ha sacado a la venta 'Gran Turismo 4', que pertenece a la saga más vendida en la historia de la Play Station con 40 millones de copias, en todo el mundo.

Las videoconsolas se van a convertir en centros de ocio

Cada vez con mayores prestaciones, las que salgan en un futuro, atraerán a más público. Además, como es de esperar, las compañías lanzarán campañas de publicidad tan agresivas, que incitarán a su compra.



Cada vez existen más videojuegos, con más calidad y destinados a un público determinado. Estas mejoras llevan a más realismo en las imágenes, siendo capaces de mostrar cada vez más cosas y permitir mayores posibilidades.

Los lanzamientos de videojuegos, cada vez se parecen más a los grandes estrenos del cine. Por ejemplo, según comentan directivos de Sony, en el caso de 'GT4' van a invertir en su promoción más que en el 90% de las películas de cine.

Con respecto a las diferencias entre hombres y mujeres, también en este aspecto se ha comprobado que tienen intereses distintos. En general, el rechazo a las consolas viene dado por los juegos de los que se dispone. Cuando un juego interesa, se utiliza. Por esta razón las compañías creadoras de videojuegos se plantean desarrollar juegos orientados también a los gustos de las mujeres. En un ambiente masculino los de fútbol o deportes son los preferidos, pero en otras áreas, las mujeres pueden estar más interesadas.

Uno de los problemas que nos encontramos es la violencia o la falta de valores en algunos de los videojuegos. Aunque la mayoría de las ventas son títulos deportivos, hay juegos violentos de la misma forma que hay libros o películas violentas. En este caso, son los padres los encargados de decidir que juego es recomendable para cada edad. Todos los juegos especifican la edad a la que van dirigidos y las razones.

La diversidad de juegos digitales

Aunque hay distintas formas de hacer la clasificación, podemos hacerlo de la siguiente forma:

- Juegos de acción, que también se llaman arcades. Son los primeros que se empezaron a desarrollar para las consolas. En ellos es importante la coordinación entre ojos y manos que la propia trama del juego. (Mortal Kombat).
- Juegos de estrategia. Hacen hincapié en la estrategia y la lógica. (Age of Empires).
- Juegos de aventura. En ellos el jugador resuelve problemas a medida que hace un viaje de exploración. (Indiana Jones).
- Juegos de rol. Similares a los de aventuras, pero en este caso se basan en la evolución de los personajes. En algunos casos pueden jugarse en red entre varios jugadores. (Final Fantasy).
- Juegos de deporte. Simulan las estrategias del deporte, tanto de tipo individual como de equipo. (Golf, PC Fútbol).
- Simuladores. Recrean situaciones o procesos. (Los Sims).
- Juegos clásicos. Los tradicionales juegos de mesa trasladados a la pantalla. (Ajedrez, Solitario).

Esta clasificación es simple, ya que en muchos casos los productos combinan diferentes topologías. Por ejemplo, PC Fútbol que es un juego deportivo combina elementos de simulación al permitir realizar la gestión de un club deportivo.

En cuestiones de diseño, se está potenciando el desarrollo gráfico en los juegos. Sin embargo, esto no es suficiente para interesar a los jugadores, ya que la historia o guión del mismo, es muy importante para el éxito del videojuego. Por esta razón, hay series de juegos que tienen gran éxito y que se van actualizando periódicamente. En este caso es la "historia" la que engancha al jugador.

De la misma forma que en la literatura o en el cine, los jugadores tienen preferencias por determinados géneros de juegos. Además en cada uno de ellos se potencian aspectos diferentes. Por lo tanto, no será lo mismo un juego de simulación, que es más complejo, lo que obliga a una mayor dedicación al mismo, que un juego en red que permite participar en el mismo, simultáneamente con varios jugadores.

Interactividad y grados de participación

La interactividad mide la relación entre el usuario y una aplicación y es un concepto muy común en las nuevas tecnologías. Sin embargo, el que la tecnología permita altos niveles de interactividad, no significa que los contenidos sean altamente interactivos. Por eso, es importante valorar el grado de participación que permiten.

Podemos hablar de diferentes tipos de participación:

- Participación selectiva. El usuario selecciona entre diferentes opciones, como puede ser el caso del teletexto, que presenta un índice interactivo.
- Participación transformativa. El usuario además de seleccionar entre los contenidos propuestos, puede transformarlos. Este tipo se da en aquellos juegos que permiten cambiar los escenarios o personajes, pero no permiten el cambio de la trama.
- Participación constructiva. El usuario puede seleccionar, transformar o construir nuevas propuestas. En el juego de Los Sims, se pueden modificar los personajes, escenarios, historias,...

La formación como personas

Como se ha comentado con anterioridad, los juegos no determinan los actos y pensamientos de las personas, pero si que pueden llegar a contribuir en la formación de las mismas.

En el caso de los juegos de guerra o combate, (Quake, Doom, Counter Strike) predomina la idea de que la violencia es un medio eficaz para resolver los problemas, que considera aceptable la destrucción de aquellos, a los que se considera enemigos. Esta violencia es una característica común, a otros espacios de entretenimiento, como el cine o la televisión.

Hay videojuegos sangrientos, que exaltan la crueldad y la violencia y que por modas o influjo de las campañas publicitarias, son muy demandados por los jugadores. Además de transmitir la idea de que la violencia no es el camino para la resolución de los problemas, tenemos que ofrecer alternativas que sean atractivas para los niños, adolescentes y jóvenes. Esto se consigue conociendo la oferta de juegos disponibles, las características de los mismos, el tipo de usuarios a los que van destinados, los contenidos que incluyen o los valores que fomentan.

Parte de esta información, la podremos obtener a partir de la información que suministran los propios juegos o en revistas especializadas. Pero también tendremos que solicitar el apoyo, del personal que se encarga de la venta de los mismos e incluso solicitar la posibilidad de ver el uso del juego, antes de su compra. Como se puede ver, parte de la base de que nos tenemos que implicar en la compra de los juegos de una manera más completa y no limitarnos a ceder a las peticiones de nuestros hijos, participando solamente en el pago del mismo.

También los padres nos tenemos que convertir en jugadores. Posiblemente, en el nivel instrumental dispongan de más habilidades que los adultos, pero seguro que podemos aportar opiniones sobre los valores que puedan fomentar. Además, no debemos olvidar el carácter social y de relación que tienen los juegos.

¿Influye en los niños la violencia que se muestra en los videojuegos?

El número de juegos crece de manera incesante, de la misma manera que los estudios para comprobar el grado de violencia en los mismos y su influencia sobre nuestros niños y jóvenes. A partir de estos estudios se han abierto debates, con diferentes posicionamientos. Nos podemos encontrar, así, diferentes visiones⁵:

- Perspectiva liberal y crítica. Es necesario hacer caso a las leyes del mercado e intervenir lo menos posible. Desde su óptica, no consideran sólida la preocupación de quienes reclaman mayor control de la violencia en los videojuegos o en la TV. Sus argumentos pasan por indicar que siempre ha existido violencia, en la literatura, en los comics, en los cuentos y en el cine, y no ha pasado nada.
- Perspectiva catártica. Defienden que viendo o practicando violencia virtual no hay efectos negativos y que estos nunca han sido demostrados. Se trata de una válvula de escape para liberar la agresividad, sin efectos perniciosos.
- Perspectiva de la causalidad directa. En esta visión se engloba una parte de la opinión pública y de los medios de comunicación, cuando ocurren hechos criminales graves, como por ejemplo el asesinato de la katana en Murcia, de hace algún tiempo, que declaró haber seguido los rituales de un videojuego (*Final Fantasy IX*).
- Perspectiva de la causalidad compleja. Parte de la idea de que la agresividad en los niños y jóvenes está motivada por diferentes factores, entre los que se encontrarían la TV y los videojuegos, no siendo los únicos.

¿Cómo influye la violencia en la agresividad?

Existen una serie de mecanismos a través de los cuales se elabora la conducta:

- Aprendizaje por observación. Se aprende viendo hacer las cosas a los demás.
- Cambio de creencias y actitudes. Acostumbrándonos a ver violencia, se puede llegar a la creencia de que el mundo es más violento de lo que realmente es.
- Desensibilización emocional. Se tiende a considerar la violencia como algo normal.
- Justificación cognitiva del proceso. Se llega a justificar la propia agresividad, viendo que otros también actúan de la misma manera.
- Ejemplos y modelos. Los videojuegos y la TV, sugieren modelos de conducta que realizan acciones agresivas.
- Transferencia de la agresividad a otras situaciones de la vida.

A partir de lo anterior, podemos concluir que la influencia de los videojuegos se puede producir de múltiples maneras.

⁵ Félix Etxebarria. Niños pantallas y violencia. Comunicación y Pedagogía 199.

Aspectos positivos de los videojuegos

Aunque cueste creerlo, la afición que tienen los menores a pasar horas matando toda clase de enemigos virtuales en su consola, podría tener efectos positivos. Según un estudio publicado en *Nature*, los individuos que emplean con frecuencia los videojuegos, tienen más capacidad de concentración que el resto, mejorando la atención visual.

Los jóvenes que utilizan videojuegos de acción varias veces a la semana y durante periodos de seis meses, tienen mayor capacidad de controlar ambientes visuales complejos que los no jugadores, según los responsables de la citada revista.

"Se sabe que los niños entrenados en la cultura audiovisual tienen mayor agilidad oculomanual que sus padres educados en la cultura de la lectura y escritura" asegura Juan Alberto Estallo, experto en la influencia de la tecnología en el comportamiento del Instituto Municipal de Psiquiatría. Eso sí "los videojuegos no hacen más inteligentes como se ha insinuado. Lo que parece ocurrir es que los más inteligentes tienden a elegir este tipo de pasatiempo", explica Estallo⁶.

Algunos juegos agudizan el pensamiento crítico, mejoran las habilidades sociales y aumentan la capacidad de empatía de los jugadores, como puede ser a través de la elección del sexo opuesto, como género del personaje, por ejemplo.

Estos razonamientos, han originado que se hayan desarrollado programas, que investigan la forma de incorporar la tecnología de los juegos a la educación, al colegio.

Aspectos negativos de los videojuegos

En la otra cara de los videojuegos están la violencia que contienen y la posible adicción. Los videojuegos generan agresividad mientras se está jugando, pero ésta, disminuye al dejarlo. Más que la influencia que puedan tener en el aumento de la violencia, nos debe preocupar el que lleguen a aceptar las expresiones de brutalidad como algo normal.

Un porcentaje elevado de jugadores, alrededor de un 45%, afirma haber tenido problemas por causa del juego, entre los que se encuentran los problemas escolares, las discusiones con los padres, el dormir menos y el olvido de compromisos.

Posiblemente, los problemas de los videojuegos estén más bien en el establecimiento de un clima en el que resulta normal mantener determinados niveles de actitudes violentas, sexistas, machistas, discriminadoras e intolerantes. Estos problemas, pueden facilitar o promover la violencia, pero lo que sí es seguro, es que degradan el clima ético de la propia manera de divertirse. Eso al margen de que enganchen con el juego o de que promocionen las propias habilidades.

Uso de videojuegos por niños y jóvenes

No debemos olvidar que aproximadamente el 60% de los adolescentes españoles con edades comprendidas entre 14 y 18 años son usuarios habituales de videojuegos, según el estudio 'Jóvenes y videojuegos: significación y conflictos', del Instituto de la Juventud (Injuve).

La mayoría de los adolescentes han comenzado a jugar antes de los doce años, y son menos de un 5% los chavales que no han jugado nunca.

Según datos del estudio "Hábitos y Usos de los Videojuegos" elaborado por la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE), unos 8'5 millones de españoles consumen videojuegos.

El 60% de los jugadores tienen entre 14 y 34 años, lo que quiere decir que los videojuegos no sólo son "cosas de niños". Otro dato relevante es que los usuarios de la plataforma de PC para juegos, siempre suelen jugar solos y dedican menos tiempos que los que utilizan la consola.

⁶ Los videojuegos incrementan la capacidad de concentración. EL MUNDO 29 de mayo de 2003

El gasto medio en juegos, se sitúa por debajo de los 100 euros y hay más de 20 juegos por hogar. De esta cantidad solo un 44% son originales, un 11% se han descargado de Internet y hay un gran número de copias piratas.

El uso de videojuegos es un comportamiento cultural claramente masculino, los chicos juegan el doble que las chicas, con más frecuencia, con sesiones más prolongadas, y con un carácter más continuado. Esto hace que el mercado se organice para los varones, y así se refuerza la tendencia de género. Sin embargo, las empresas fabricantes de videojuegos se han lanzado a crear juegos, de acuerdo a los gustos y preferencias de las chicas.

También parecen ser los más jóvenes, entre 14 y 15 años, los que juegan más intensamente y con más dedicación, si bien hay segmentos de más edad, sobre los 18 años, que aunque con un porcentaje menor de jugadores, lo hacen con más frecuencia que en las edades anteriores.

Aunque más del 70% juega en casa, frente al 12% que lo hace en salas de juego, el videojuego no es una actividad solitaria: el 60% juega acompañado o en presencia de amigos.

El sistema de clasificación PEGI

PEGI es el primer sistema europeo, que establece una clasificación por edades para videojuegos y juegos de ordenador. De esta forma proporciona a padres, compradores y consumidores, una mayor confianza, al saber que el contenido del juego es apropiado para un grupo específico de edad.

Las clasificaciones PEGI son recomendaciones, sobre el contenido del producto y su idoneidad de visión, pero no valoran su jugabilidad o accesibilidad.

Este sistema de clasificación de videojuegos, cumple los estándares culturales de varios países europeos. En la actualidad se aplica en los productos distribuidos en los siguientes 16 países: Austria, Bélgica, Dinamarca, España, Finlandia, Francia, Grecia, Irlanda, Italia, Luxemburgo, Países Bajos, Noruega, Países Bajos, Portugal, Países Bajos, Suecia, Suiza y Reino Unido.

El sistema PEGI incluye cinco categorías de edad: mayores de tres años, mayores de siete, mayores de 12, mayores de 16 y mayores de 18.



Estos indicadores se harán incluso más comprensibles, mediante las descripciones del contenido, que se mostrarán según sea necesario. Dentro del sistema PEGI, existen seis descripciones diferentes de contenido.



¿Cómo se hace la valoración?

El sistema PEGI está desarrollado y basado en sistemas existentes en Europa. Representantes de la sociedad como consumidores, padres y grupos religiosos han estado ampliamente involucrados, en el borrador de la valoración del formato del PEGI y la configuración del sistema de organización.

El sistema PEGI es un sistema voluntario en el que las clasificaciones son llevadas a cabo por miembros de la propia industria del videojuego. Tras examinar un juego, los usuarios del código de la propia compañía, responden a un número de preguntas, tras las que la clasificación del juego se obtiene de forma automática. La edad se establece basándose en las respuestas del formulario de valoración.

Las clasificaciones propuestas por los editores, son entonces comprobadas por el NICAM. Toda clasificación 16+ o 18+ son comprobadas antes de que la clasificación sea otorgada. Todas las clasificaciones de 12+ y muestras de 3+ y 7+ son comprobadas después de que la clasificación haya sido otorgada. Al final del proceso, a los productos afectados se les otorga una licencia para utilizar un logotipo específico, así como la posibilidad de mostrar descriptores sobre los contenidos.



Lenguaje soez

El lenguaje contiene palabrotas.



Discriminación

El juego contiene representaciones de, o material que puede favorecer la discriminación.



Drogas

El juego hace referencia o muestra el uso de drogas.



Miedo

El juego puede asustar o dar miedo a niños.



Sexo

El juego contiene representaciones de desnudez y/o comportamientos sexuales o referencias sexuales.



Violencia

El juego contiene representaciones violentas.

No se trata de una clasificación obligatoria. Son los propios fabricantes del videojuego, los que voluntariamente pueden o no entregar sus títulos al Instituto Holandés de Clasificación de Material Visual, NICAM.

De los 2500 títulos clasificados en el PEGI, casi la mitad se declararon aptos para todos los públicos, por sus contenidos didácticos. Sólo un 2% han entrado en la categoría de mayores de 18 años.

Como ejemplos muestro la valoración que se da a algunos juegos que resultan muy populares:



Gran Turismo 4: Prologue

Playstation 2

Sony Computer
Entertainment
Europe





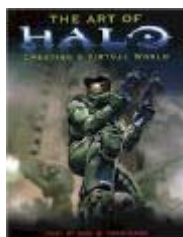
Grand Theft Auto: San Andreas

Playstation 2 Take 2 Interactive Europe



The Urbz: Sims in the City

Playstation 2 Electronic Arts Inc.



Halo

XBox Microsoft Ireland Operations Limited



Consejos sobre el uso de los videojuegos

La afición a los videojuegos, hay que tratarla como lo que es, un pasatiempo de ocio, adaptado al mundo en el que estamos viviendo. Pero hay que hacer un esfuerzo educativo, comenzando por las familias, para que este tipo de juegos sean utilizados de una manera racional.

Como hemos visto, el propio sector se está autorregulando, estableciendo unas clasificaciones que indican en primer lugar, la edad a partir de la cual está adecuado el juego, además de incluir unos descriptores de los contenidos que se pueden encontrar en los mismos.

Como padres y educadores, tenemos que prestar atención al uso que hacen de los mismos. Como en cualquier aspecto de la vida, hay que ir educándoles, para conseguir potenciar los aspectos positivos, intentando solventar, en la medida de lo posible, los riesgos que puedan tener este tipo de nuevas tecnologías.

Algunas cuestiones a tener en cuenta pueden ser las siguientes:

- Tenemos que informarnos sobre los juegos adaptados a cada una de las edades de nuestros hijos. Lo podremos hacer viendo la clasificación que se muestra en el propio juego.
- Sería muy conveniente, que de acuerdo a sus gustos, también podamos influir en nuestros hijos para que seleccionen los juegos, de la misma manera que en otras actividades, como pueden ser la lectura o el cine.
- Una buena política puede ser que seamos nosotros los que les compremos los juegos.
- Es necesario que juguemos con ellos, para ver los aspectos positivos que les puede reportar y para prever los posibles riesgos. No importa que tengan más habilidades que nosotros, seguro que les podremos aportar otras cosas.
- No debemos ceder a su empeño en tener la última consola o el último videojuego que haya salido al mercado. Seguro que al cabo de poco tiempo sus deseos cambian, debido a lo rápido que evoluciona el mercado.
- Hay que establecer los momentos dedicados al juego, durante la semana y ser estrictos en el cumplimiento de los tiempos establecidos. Es muy positivo que ellos mismos sepan, cuando pueden utilizarlos o no y regulen el uso que hacen de ellos.
- Tenemos que educarles para que hagan un uso correcto. Pueden acceder a videojuegos fuera de nuestros hogares, en casas de amigos, en salas de juego y en estos casos, no tendremos ningún control sobre los hijos.
- Tiene que haber tiempos para todo: los estudios, el deporte, la música, la lectura, las relaciones sociales, el juego tradicional o el videojuego. En la variedad, la formación como personas será más completa.
- Hay que intentar que el juego no les aisle. En una gran parte, el juego es una actividad social y esto es lo que se debe potenciar. Es importante jugar en grupo, que vean como lo hacen los demás, que comenten los resultados, en definitiva que se relacionen.

Enlaces de interés

Seguridad en Internet

- <http://www.internetsegura.net/web2003ESP/default.asp>
- <http://navegacion-segura.red.es/>
- <http://www.seguridadenlared.org/es/index.php>
- <http://www.protegeles.com>
- <http://www.asociacion-acpi.org/>
- <http://www.capitannet.com/infonetweb/index2.htm>

Filtros

- <http://www.optenet.com/multilang/default.asp?lang=0>

Asesor de contenido

- <http://www.icra.org/faq/>

Clasificación de videojuegos

- <http://www.pegi.info/index.html>

Antivirus

- <http://alerta-antivirus.red.es/portada/>
- <http://www.pandasoftware.es/home/default.asp>

Seguridad del ordenador

- <http://protegepc.fateback.com/index.html>
- http://www.haudahau.com/uso_internet/index.php

Artículos

- Internet y los niños
<http://www.solohijos.com/html/articulo.php?idart=106>
- Seguridad en Internet: los sistemas de filtraje
<http://www.solohijos.com/html/articulo.php?idart=237>
- Cómo proteger a los niños de los peligros de Internet
<http://www.solohijos.com/html/articulo.php?idart=238>
- ¿Qué peligros y beneficios tiene Internet para los niños?
<http://www.solohijos.com/html/articulo.php?idart=239>
- Enganchados a la red
<http://www.hacerfamilia.net/revista/articulo.asp?reportaje=132>
- Fomentar el espíritu crítico en nuestros hijos frente a la televisión, el cine e Internet
<http://www.solohijos.com/html/articulo.php?idart=261>
- Estoy chateando
<http://www.hacerfamilia.net/revista/articulo.asp?reportaje=127>
- ¿Le permito o le prohíbo jugar con la consola?
<http://www.solohijos.com/html/articulo.php?idart=94>
- Videojuegos ¿un simple juego?
<http://www.hacerfamilia.net/revista/articulo.asp?reportaje=130>
- El mundo de los videojuegos
<http://www.hacerfamilia.net/revista/articulo.asp?reportaje=327>

Datos personales

Fernando Montero de la Peña
Colegio GAZTELUETA
Barrio Artaza, 87
48940 LEIOA
email: fmontero@gaztelueta.com

Sitio web propio: <http://www.haudahau.com>

- Licenciado en Ciencias Matemáticas
- Experto Universitario en Desarrollo de Aplicaciones Multimedia para Internet
- CCNA - Cisco Certified Network Associate
- CCAI



- Administrador de la Web del colegio Gaztelueta
<http://www.gaztelueta.com>
- Administrador de la Web del colegio Seaska
<http://www.seaska.com>
- Administrador de la Web de las VI Jornadas de la Fundación Gaztelueta
<http://www.jornadasgaztelueta.org>
- Administración de la red informática en el Colegio Gaztelueta
- Formación del Profesorado en Nuevas Tecnologías en el Colegio Gaztelueta
- Profesor en el Ciclo Formativo de Grado Superior de Administración de Sistemas Informáticos
- Instructor del Programa de la Academia de Networking de Cisco