

# GLOSAS DIDÁCTICAS

REVISTA ELECTRÓNICA INTERNACIONAL  
ISSN 1576-7809

## RECURSOS TECNOLÓGICOS: ENTRETENIMIENTO, FORMACIÓN Y PELIGRO

*Rafael Carrasco Polaino*  
*Universidad Complutense de Madrid*  
*rcarrasco@villanueva.edu*

### **1. Resumen.**

Este artículo comienza describiendo un hecho contrastado. El cada vez mayor tiempo que pasan los más jóvenes delante de la pantalla de un ordenador, navegando por Internet o jugando a videojuegos.

A lo largo de las diferentes páginas se describe y analiza la relación existente entre los niños y los recursos tecnológicos a los que tienen acceso, las ilimitadas posibilidades que surgen a su disposición y los grandes peligros que esta relación, si no está supervisada por un adulto, pueden asaltar a estos infantes.

También se narran las posibles soluciones que algunas instituciones y autores han planteado, para formar y educar a los niños de una forma correcta, en su relación con Internet. Por último se describen las diferentes iniciativas que el sistema anglosajón y el continental han tomado para acotar los posibles peligros existentes en La Red en relación a los más pequeños.

Según un estudio de AIMC (AIMC. Julio 2004), el sector de la población de nuestro país que más ha crecido en cuanto al uso de Internet es el de los niños. Este estudio revela que un 25% de los niños de entre ocho y trece años usa Internet de forma cotidiana. Esta cifra es doce veces mayor que la recogida en otro estudio realizado en 1998.

El conjunto de estos niños y jóvenes que utilizan La Red de forma asidua, supera al de la media nacional global, que ronda el 22%. Dentro de este grupo social navegan más aquellos más mayores, los comprendidos entre los diez y trece años, que los más pequeños. Aunque la evolución es muy importante y se ha producido de forma muy rápida, también hay que indicar que estas altas proporciones son todavía menores que en aquellos jóvenes que están entre los catorce y diecinueve años, grupo en el que la mitad de los miembros utiliza Internet de forma cotidiana.

Es de destacar también que más del 75% de los jóvenes tiene en su casa al menos una consola de videojuegos.

## **2. Una generación que respira bytes.**

Hoy en día el niño pasa sus ratos de ocio rodeado de numerosos recursos tecnológicos. Gran cantidad de actividades se realizan apoyadas en herramientas de carácter electrónico como puedan ser el ordenador o las videoconsolas. El niño establece con la tecnología una relación muy estrecha, muy diferente a la relación que se establecía no hace demasiados años. Los videojuegos han llegado a pasar de ser un mero entretenimiento, una relación que terminaba en cuanto el niño apagaba el aparato, a crear una forma de cultura y de relación entre el niño y el videojuego, y el niño y sus compañeros de actividades. Estos juegos han ganado terreno a la televisión como actividad de entretenimiento en los niños. Cada vez pasan más horas delante del ordenador o la videoconsola y menos frente al televisor. Una de las causas es porque en Internet o frente a la consola, el joven desarrolla una toma de decisiones, mantiene una relación activa, interactiva. Frente a la televisión, el niño está desarmado en cuanto a la toma de decisiones, solo puede decidir cuál de los canales ver, dentro de un número muy limitado (Javier OLIVER, Inés JACOB. 2000).

El joven tiene una sensación de poder, de elección de lo que aparece en la pantalla, algo que no pasa con la televisión ni con el libro. (Derrick DE KERCKHOVE.1998). A pesar de que algunos autores apoyan el argumento anterior, por el que el niño ha dejado de dedicar horas a la televisión para dedicarlas a los videojuegos (Don TAPSCOTT. 1998), hay otros autores que argumentan que el tiempo que el joven dedica al ordenador o a Internet no lo ha restado de la televisión, si no de otro tipo de actividades, como puedan ser el deporte, la lectura o los juegos tradicionales que se realizaban en grupo. Las diferencias existentes entre la televisión y los videojuegos son numerosas. Los videojuegos requieren una actividad, una concentración del individuo para la toma de decisiones, es una actividad más individual y no reflejan la realidad, es una representación de mundos y personajes imaginarios (Diego LEVIS.1997).

Para el niño el videojuego representa además una sensación de poder frente a los adultos. Saber utilizar y explotar una herramienta que los adultos desconocen y de la que no comprenden su funcionamiento. A los niños les encanta jugar con los adultos (durante no demasiado tiempo) para demostrar sus habilidades, y cómo conocen y dominan una realidad y funcionamiento lógico que hay detrás de cada videojuego. Un desarrollo lógico que el adulto jamás llegará a comprender.

Otro efecto que produce la estrecha relación entre el adolescente y los videojuegos e Internet es su capacidad de realizar varias tareas de forma simultánea. La forma de procesar

datos has pasado de una linealidad y secuencialidad sencilla a una realización de actividades multitarea. El joven puede leer, ver un vídeo y escuchar música de forma simultánea. El adolescente sabe dónde encontrar la información que necesita, el dato. Nos encontramos entonces ante el debate de si la acumulación de datos simples se puede considerar conocimiento o saber, o solo son una serie de conceptos y números superficiales y sin orden alguno.

Dos debates muy interesantes sobre las consecuencias del uso de los videojuegos por parte de los jóvenes son la pérdida de memoria y la falta de capacidad de aprendizaje, y la merma de la capacidad de relacionarse con otros individuos de su grupo de pares. Sin embargo, la inmersión del niño o joven en el mundo de los videojuegos despierta un gran interés, un afán de superación, y un desarrollo del pensamiento lógico por superar las diferentes dificultades y pantallas que presente el juego. Por otro lado, puede desarrollar las relaciones entre pares, ya que al superar un problema presentado por el juego, el niño no tarda en darlo a conocer a su grupo de amigos, lo que genera una estrecha relación de todos los individuos en el afán por superar de forma conjunta, entre todos, el juego completo.

La relación que establecen los niños entre sí en torno a un videojuego puede considerarse similar a la que establecen los adultos en torno al fútbol.

### ***3. La necesidad de protección de los menores en Internet.***

Internet es una potente herramienta que, debido a sus características más destacadas, como las posibilidades que ofrece de insertar todo tipo de contenidos, potenciando la libertad de expresión, y la imposibilidad de regulación, al ser un ente en continua expansión y cambio, hace que los padres y educadores, así como las instituciones, estén teniendo cierta preocupación ante la gran influencia que puede generar sobre los menores.

La evolución que han sufrido los medios de comunicación, tendiendo progresivamente hacia aquellas informaciones más escabrosas y a aquellos programas de carácter más sensacionalista sumado a las posibilidades que ofrece La Red a individuos con poca moralidad de publicar contenidos dañinos, hace que el de los niños sea un sector altamente vulnerable.

Tan importantes pueden llegar a ser los problemas que presenta Internet que los gobiernos e instituciones no dudan en limitar los derechos y libertades individuales de las personas en función de los más jóvenes. Se llega a proteger a estos niños incluso en contra de los derechos y libertades individuales de sus propios padres (Ley de Decencia en las Telecomunicaciones. (Communications Decency Act). EE.UU. 1996).

Los gobiernos han dedicado grandes esfuerzos a proteger a los niños de los posibles abusos de Internet. Se aprueban leyes y normas para controlar el acceso de los niños a

contenidos perjudiciales, se intentará proteger la privacidad de estos jóvenes y de sus familiares. Por otro lado, algunas empresas, preocupadas por este problema, han desarrollado tecnologías capaces de filtrar los contenidos a los que se puede acceder. Estas tecnologías han sido criticadas por aquellos sectores que abogan por el libre acceso a la información.

La Unión Europea intenta desarrollar un plan de acción de protección a los jóvenes que se plantea un función de tres vías (COMFER. 2001):

Por un lado la creación de una red europea de líneas directas para que los usuarios puedan informar a las autoridades e instituciones de aquellos contenidos que consideren perniciosos.

Por otro lado, el desarrollo de estos sistemas de filtros de contenidos mencionados con anterioridad.

Por último, fomentar la responsabilidad y la sensibilidad de los jóvenes, de manera que sean ellos los que se den cuenta de qué contenidos son perjudiciales y no acudan a ellos.

Para poder controlar y atacar los problemas que puede producir Internet a los jóvenes, hay que conocer que tipo de situaciones perjudiciales se pueden producir. Estas situaciones se pudieron comprobar en el reportaje de investigación realizado por la cadena de televisión Telecinco en el año 2003:

En primer lugar destacan los contenidos perniciosos. Para cualquier usuario, incluidos los niños, es muy sencillo encontrar contenidos poco apropiados como pueden ser páginas de carácter pornográfico, racista, violento o de sectas.

Destaca por otro lado el posible abuso al que pueden llegar a verse los jóvenes. Se han producido casos en el que los jóvenes han contactado con algún adulto a través de chats o foros de discusión y hayan tenido encuentros posteriormente.

Por último, la ingenuidad de los niños lleva a que no tengan reparos a la hora de proporcionar sus datos personales o el de sus familiares a extraños a través de Internet. Estos datos pueden ser utilizados por algún desalmado.

#### **4. Determinación de soluciones.**

El problema que se presenta a la hora de tomar decisiones que aporten soluciones a los riesgos que corren los más jóvenes en Internet es la coartación de las libertades individuales de los adultos, como pueda ser la libertad de expresión y el derecho a la información, tanto en su vertiente objetiva como subjetiva. Algunas leyes aprobadas en Estados Unidos, país muy preocupado por la situación, han terminado siendo derogadas por los estamentos judiciales al ser consideradas inconstitucionales al limitar la libertad de expresión, como veremos más adelante.

Al no poder acometer el problema por a vía de la regulación legal, la Unión Europea ha decidido protegerse a través del sistema de la autorregulación, del filtrado y de la clasificación de los contenidos que ofrece Internet. Sin embargo, esta estrategia es mucho más complicada en cuanto a tecnología e infraestructura humana. Es necesario desarrollar unas aplicaciones de filtrado potentes y seguras y unos agentes sociales responsables de controlar y hacer evolucionar esta tecnología. El desarrollo es complicado y lento, mucho más que el de la vía legal, y no exento de las protestas de los grupos sociales más defensores de la libertad de expresión (Baquia. 2002).

A pesar de haber dedicado grandes esfuerzos al desarrollo de las tecnologías de filtrado, estas no han terminado de funcionar correctamente. Se han hecho numerosos estudios sobre el grado de satisfacción de estos programas, y el grado de satisfacción de los usuarios nunca supera la mitad (Instituto del Audiovisual y de las Telecomunicaciones en Europa. 1999).

El problema más general que presentan estos programas es que se pase o se quede corto a la hora de limitar el acceso a determinadas páginas. Al no poder interpretar el contenido y contexto de las diferentes informaciones. Un filtro que funcione de forma muy restringida podría impedir el acceso a contenidos no dañinos o de interés, podría ser un estudio antropológico sobre la sexualidad. Al encontrar el filtro la palabra *sexo* en el contenido de la página, este filtro, celoso de su trabajo, no permitiría el acceso. Por otro lado, un filtro demasiado laxo, podría no filtrar correctamente el acceso a determinados contenidos perniciosos.

A lo largo de la evolución de los diferentes filtros, se ha pasado de filtrar por las palabras claves de las páginas, técnica que hemos comentado en el párrafo anterior, y que parece ha quedado demostrada su ineficacia, además, la gran limitación de esta técnica es que no sabe interpretar el contenido de las imágenes, a otras técnicas más desarrolladas.

Otra técnica es la de realizar listas de páginas con contenidos perjudiciales. Esta resulta también muy difícil de mantener, casi imposible, debido al constante crecimiento del número de páginas, actualización de éstas o desaparición. En Internet esta estrategia suponer intentar poner puertas al campo. Mantener estos índices actualizados es imposible.

La última técnica desarrollada, que todavía esta en fase de gestación, es la denominada *Plataforma para la Selección de Contenidos en Internet* (PICS). Esta técnica intenta clasificar las diferentes páginas por contenidos temáticos. De esta forma, cada página tendría una etiqueta adosada o insertada indicando su temática. El usuario podría restringir el acceso a las páginas que incluyeran determinada etiqueta. El problema con el que nos encontramos es el mismo que en el caso anterior, el constante movimiento en el que Internet se encuentra. La solución pasa por regular una legislación que obligue a todos los ofertantes de contenidos en Internet a colocar su etiqueta temática identificativa.

Quizás, la solución más sencilla a corto plazo no se encuentre en filtrar los contenidos, sino limitar el tiempo y el horario en el que el niño puede acceder, y por otro lado, generar un registro histórico de la navegación de éste, de manera que los padres puedan conocer en todo momento que páginas son las visitadas, y que herramientas, como puedan ser foros o chats, han sido los usados.

##### **5. La formación del niño hacia la responsabilidad como mejor solución.**

A pesar de que Internet es una herramienta excepcional que puede favorecer el acceso a la información y potenciar y apoyar la formación educativa de nuestros jóvenes, sería incorrecto pensar que una herramienta tecnológica pueda llegar a sustituir en gran medida a los elementos socializadores del individuo, ya sea la escuela, los padres o los grupos de amigos.

Puede que llegue el momento en el que se desarrollen herramientas y recursos que faciliten que los niños puedan navegar por Internet con total seguridad, pero esto no indica que los padres y formadores tengan que dejar su labor de socialización. Es necesario que un adulto esté con el niño siempre que use herramientas tecnológicas que intenten explicar la sociedad en la que vive, para apoyar o refutar aquellas opiniones que lo necesitaran.

No existen soluciones mágicas que quiten a los docentes, tutores y padres la labor tan necesaria de educar a los jóvenes en los valores morales. Ya se ha hecho en años anteriores con la televisión, un intento de dejar parte de la educación a los programas vespertinos de las diferentes cadenas, que no son precisamente los más apropiados. Ahora puede que algunos quieran utilizar Internet como sustituto o complemento, y esto no se debe permitir. Los padres y educadores siguen teniendo una labor fundamental en la formación moral y social de los jóvenes, y es algo que no pueden abandonar. Deben formar a los niños en el uso de Internet, al igual que lo hacen, por ejemplo, con el uso de la televisión, al no permitirles ver ciertos programas (Javier Villate. 2001).

Para conseguir esto, los padres no deben ejercer de policías controladores. Deben aprovechar el momento en el que el niño comienza a usar esta herramienta para explicarles y discutir con él qué contenidos son los que más le gustan, los que más le interesan, y aquellos que puedan resultar nocivos. Solo así comprenderá cuáles son aquellos contenidos incorrectos y, cuando comience a navegar solo, lo hará por aquellos contenidos que son de su interés, sin estar ocioso delante de la pantalla y buscando contenidos originales, que puedan ser dañinos.

Existen numerosas recomendaciones básicas recogidas por diferentes autores a la hora de educar a los jóvenes en el uso de Internet, pero todas se basan en un mismo punto,

la comunicación y el dialogo con el niño. No tomar decisiones como si fuéramos agentes de policía o espías. Y sobre todo, no abandonar al joven delante de la pantalla.

#### **6. Acciones en La Red para usar la Red.**

A la hora de formar a los jóvenes en el uso de Internet, la misma herramienta ofrece posibilidades educativas. Existen algunos sitios para padres y docentes que ayudan a como enseñar a utilizar La Red a los niños. Es necesario que tanto instituciones como colegios e institutos potencien la creación de sitios Web de este tipo que enseñen a tanto a los niños como a los padres como usar Internet de manera que se potencien sus posibilidades y como evitar que los más jóvenes caigan en la trampa de aquellas contenidos perjudiciales que tanto abundan.

Es de destacar por otro lado la labor que desde diferentes instituciones y empresas están llevando a cabo de control de Internet. El establecimiento de líneas de comunicación entre estos entes y organismos de control como pueda ser la policía. Estas empresas, al encontrar algún contenido perjudicial, amoral o incluso ilegal, se ponen en contacto con la entidad que ha generado esa información para solicitarle que lo retire de La Red. Si esta no hiciera caso, se pondría en contacto con la policía o la institución pertinente, que tomaría medidas judiciales en contra de los oferentes de esos contenidos. Son las llamadas *líneas directas*, que llevan funcionando desde hace ya bastantes años en Holanda e Inglaterra sobre todo, con un importante éxito.

Como ya hemos indicado anteriormente, desde hace algunos años, no pocos ya, el niño, en sus ratos de ocio, realiza actividades rodeadas de un fuerte componente tecnológico. La relación entre estos jóvenes y al ámbito de los ordenadores, videoconsolas e Internet es un asunto que preocupa a padres y educadores, ya que estos elementos participan en gran medida en la formación del carácter y los valores morales de este sector de la población.

La relación que establecen los niños con la tecnología en la actualidad es muy diferente de la que se establecía hace unos años. Hoy en día el componente tecnológico esta presente en todo momento, y el niño ha establecido una muy estrecha relación con estos elementos, tanta, que pasa a formar parte de su universo. Aquellas experiencias pasados en los mundos inventados de los videojuegos, pasan a formar parte de él.

#### **7. Estados Unidos y Europa. Dos formas de enfrentarse al reto.**

La mayor diferencia que se puede detectar entre las diferentes normas que han intentado regular por parte de los dos sistemas, el americano y el europeo, es que el primero ha desarrollado normas y leyes de carácter muy restrictivo, que han llegado a coartar la

libertad de expresión de algunos grupos sociales. El modelo europeo pretende basarse más en la comunicación y la autorregulación a través de herramientas como los filtros anteriormente mencionados.

La Unión Europea, para poder tomar decisiones que protejan a los menores de los contenidos que puedan atacar su integridad, ha comenzado por clasificar en dos grupos estos contenidos a través del *Libro Verde sobre la Protección de los menores y de la Dignidad Humana en los Nuevos Servicios Audiovisuales y de Información* (1997). Por un lado están los contenidos ilícitos, aquellos que pueden ser atacados por la legalidad ordinaria, y los contenidos nocivos, aquellos que se pueden considerar legales atendiendo a la legislación vigente, pero que son perniciosos y perjudiciales para algunos grupos o sectores sociales. El ejemplo más representativo de este grupo es el contenido pornográfico.

El problema que presentan los contenidos interpretados como ilícitos en Internet es precisamente aquello que hace de La Red una herramienta tan maravillosa, la globalidad. Algunos contenidos pueden ser ilegales según nuestro código penal español, pero pueden considerarse legales y amparados por la libertad de expresión en otros países.

En relación a los contenidos considerados nocivos, el modelo americano decretó la *Ley de Decencia en las Comunicaciones*, donde se intentaba restringir la existencia de contenidos indecentes en Internet. El problema que se presentó fue que ese contenido indecente estaba amparado por la libertad de expresión y podía emitirse en cualquier televisión o recogerse en la prensa escrita. Esto hizo que en muy poco tiempo esta ley fuera declarada inconstitucional.

Una de las últimas iniciativas de la administración Bush ha sido la creación de la ley *Dot-Kids Implementation and Efficiency*. Esta ley crea un dominio de uso para los niños. Podrán diseñarse páginas dedicadas a los más jóvenes, menores de 13 años, y colocarlas dentro de este nombre registrado (Aceprensa. 2002)

El problema se presenta al no poderse regular de la misma manera dos medios de esencia tan distintas como puedan ser la televisión e Internet. La televisión es un medio que podríamos llamar *push*, llega a los salones y lo invade todo sin que el usuario pueda tener ningún poder sobre el contenido que se emite, sin embargo, Internet es un medio *pull*, es el usuario el que se accede a La Red y decide voluntariamente a que tipo de contenidos desea acceder. Es por esto que la legislación de las televisiones debe ser más restrictiva que la de Internet en este aspecto.

El modelo europeo, como hemos mencionado anteriormente, busca la protección de los menores en Internet a través de otras acciones como puedan ser la formación de los jóvenes hacia un uso responsable de La Red y el establecimiento de filtros de seguridad en escuelas, bibliotecas y hogares, potenciar la autorregulación por parte de las empresas que



generan contenidos para Internet y la sensibilización de los grupos importantes que participan en la socialización y la educación de los niños como son los profesores y los padres.

### **8. Bibliografía.**

ACEPRENSA. 25 de diciembre de 2002

DE KERCKHOVE, D. (1998): *Inteligencia conectada y mente colectiva*. Revista de Occidente, (206):32-42.

LEVIS, D. (1997): *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona, Paidós.

TAPSCOTT. (1998): *Creciendo en un Entorno Digital*. Ed. McGraw-Hill.

Instituto del Audiovisual y de las Telecomunicaciones en Europa. 1999.

OLIVER, J.; JACOB, I. (2000): *¿Es perjudicial que los jóvenes utilicen videojuegos?* Informe del 6º Congreso Mundial de Ocio. Universidad de Deusto.

VILLATE, J. (2001): *La protección de los menores en Internet*.

*Ley de Decencia en las Telecomunicaciones*. (Communications Decency Act). EE.UU. 1996.

Libro Verde sobre la Protección de los menores y de la Dignidad Humana en los Nuevos Servicios Audiovisuales y de Información. Union Europea. 1997.

*Los niños y los jóvenes en el nuevo panorama de los medios*. Seminario para especialistas de la Unión Europea. Publicaciones Digitales - COMFER. 2001.

[www.aimc.es](http://www.aimc.es)

[www.baquia.com](http://www.baquia.com)