

Por un uso responsable de las Nuevas Tecnologías

Ideas para facilitar la compra

DISTRIBUCIÓN GRATUITA



Defensor del Menor
en la Comunidad de Madrid



Esta versión forma parte de la Biblioteca Virtual de la **Comunidad de Madrid** y las condiciones de su distribución y difusión se encuentran amparadas por el marco legal de la misma.



www.madrid.org/publicamadrid

Por un uso responsable de las Nuevas Tecnologías

Edición: noviembre 2007

Edita:

DEFENSOR DEL MENOR EN LA COMUNIDAD DE MADRID

C/ Beatriz de Bobadilla, 14, 2º - 28040 - Madrid.

Tel.: 91 563 44 11 Fax.: 91 561 81 73

www.defensordelmenor.org

e-mail: defensor@defensordelmenor.org

Dirección y redacción:

Carmen González Madrid y Francisco Javier Guri Adrados

Ilustraciones:

M^a del Carmen Carballo Ortega

Diseño y Maquetación:

MV Publicaciones

Impresión: Medinaceli Printer

Avenida Alcotanes, 3 - Polígono "El Cascajal"

28320 - Pinto (Madrid).

Depósito Legal:

Ideas para facilitar la compra
y la utilización por menores de:

Videojuegos
Telefonía móvil
Internet





Presentación

Las nuevas tecnologías forman parte cada vez más de nuestra vida cotidiana y de la de nuestros menores, tanto como herramientas que nos facilitan la comunicación y el acceso a la información, como por sus múltiples y variadas vertientes relacionadas con el ocio y la ocupación del tiempo libre.

En este marco y con estas páginas, el Defensor del Menor en la Comunidad de Madrid pretende plantear una serie de recomendaciones, sugerencias e ideas que permitan abordar la compra y posterior utilización de esta nueva dimensión de comunicación y ocio. Desde la reflexión sobre aquello que se adquiere al necesario diálogo con sus destinatarios, todo ello bajo criterios de consumo responsable y, sobre todo, de sentido común.

Me gustaría también aprovechar estas líneas para agradecer a todos los pequeños y grandes comercios que facilitan la distribución de este folleto. Denota en ellos una especial sensibilidad hacia la infancia y la adolescencia, al facilitar elementos de análisis y reflexión para un uso responsable de las nuevas tecnologías.

Espero y deseo que las ideas propuestas en este documento faciliten el diálogo y la toma de decisiones a la hora de adquirir este tipo de productos o equipamientos, así como contribuir a una utilización adecuada de los mismos por parte de niños y adolescentes.

Arturo Canalda González
Defensor del Menor en la Comunidad de Madrid

Recomendaciones generales sobre ocio y tiempo libre

Es importante conocer los intereses y preferencias de ocio de nuestros niños y compartir con ellos momentos, espacios y actividades de tiempo libre.

Dediquemos tiempo también a jugar a videojuegos y a navegar con ellos por Internet. Siempre resulta positivo pues, además de disfrutar, posibilita el diálogo y permite comentar y criticar, en su caso, los contenidos y formas de los juegos y las páginas Web que se visitan. En definitiva, conseguir una mejor comunicación en el entorno familiar.



Pero además del tiempo que se dedica a las actividades relacionadas con las nuevas tecnologías, resulta fundamental proporcionar y estimular al niño y al adolescente en otras alternativas de ocupación del tiempo libre y del ocio como:

- Jugar con los amigos (el niño precisa de otros niños para crecer y desarrollarse. La comunicación con los demás y las relaciones sociales son la base del aprendizaje y el crecimiento).
- Charlar y dialogar con la familia y los hermanos.
- La lectura, la música, la tertulia participativa.
- El deporte, el medio ambiente, el campo.
- La creatividad, las manualidades, la pintura.
- Y un largo etcétera de actividades saludables y comunicativas, pues tiene que existir un tiempo para todo.



Asimismo, se debe estimular la diversidad en los juegos. Existen más actividades lúdicas que distraen, entretienen y acercan el mundo a los niños y adolescentes. (Juegos de mesa como parchís o ajedrez, juegos de habilidad como puzzles, juegos de construcción como mecanos, etc.)

Busquemos una ubicación de la consola, plataforma y/o ordenador en un sitio neutro y común, por ejemplo la sala de estar o el salón.

Definamos y pactemos un tiempo y unos días para jugar con videojuegos o navegar por Internet, desde el diálogo y el sentido común. Que no interfiera en otras actividades ni en el descanso necesario.



Aprendamos a utilizar las nuevas tecnologías racionalmente. Su uso sin duda nos ayudará a entender y a estar en el mundo actual. Las máquinas y lo que hacen están diseñadas por personas para ser utilizadas por personas.

Videojuegos (*)

Resulta siempre importante tener en cuenta la clasificación por edades y la descripción de contenidos que debe aparecer en todas las carátulas de los videojuegos. Esta clasificación y descripción responde a criterios acordados internacionalmente en el Código denominado PEGI.

* Extraído del "Decálogo para una compra responsable e informada", realizado por el Defensor del Menor en la Comunidad de Madrid, AUC y Protégeles.

Este Código le permitirá conocer si el videojuego es para todas las edades, para mayores de 7, para mayores de 12, para mayores de 16 o para mayores de 18 años. Asimismo, le facilitará saber si el videojuego contiene violencia, sexo, imágenes que puedan generar miedo, referencias al consumo de drogas, lenguaje soez o discriminación de algún tipo.

De todos modos, estas orientaciones son generales y pueden no corresponderse con lo que usted considere idóneo.

Por ello, conviene informarse previamente sobre el contenido del videojuego que se plantea comprar; sobre qué tipo de escenas incluye; sobre qué valores transmite; sobre sus niveles de dificultad, etc., antes de adquirirlo. Para ello puede consultar la información existente sobre el videojuego en las páginas web de los fabricantes o de la patronal

del sector (ADESE); en revistas especializadas; en guías pedagógicas; en páginas de protección del menor como www.protegeles.com. También puede pedir consejo al vendedor o solicitarle esta información por si dispone de ella.



No olvide que si adquiere videojuegos no orientados a menores, éstos pueden contener elevadas dosis de violencia, escenas sexuales e incluso escenas de discriminación y en las que no se respetan los derechos de las personas. No renuncie a sus obligaciones como comprador adulto: piense que la clasificación por edades es meramente orientativa y que un menor puede adquirir en el punto de venta cualquier videojuego sin problemas.

Identifique claramente el producto específico que desea adquirir. Existen muchos videojuegos con nombres muy similares (casi siempre en inglés) difíciles de diferenciar. Existen segundas y terceras partes de un mismo videojuego con clasificaciones por edad diferentes, de modo que unas pueden ser para todos los públicos y otras incluso para adultos. También se dan casos en los que modifica el contenido de un mismo videojuego dependiendo de la plataforma para la que se comercializa (Play Station, Xbox, etc.), lo que puede llevar a recomendaciones de edad diferente.

Hay que tener en cuenta que en la mayoría de los establecimientos los videojuegos se colocan en el lineal clasificados por plataformas, temas o marcas, pero no por niveles de edad. Ello obliga a ser especialmente cuidadoso cuando se elige un videojuego en el punto de venta.

Todas estas cautelas indican que la compra de videojuegos piratas y en el top manta, más allá de sus implicacio-



nes legales, puede ser una compra de riesgo a la hora de garantizar la correcta clasificación del producto y la adecuación real de los contenidos. En el caso de alquiler, tenga en cuenta que los videojuegos se entregan sin su carátula, por lo que es difícil

conocer exactamente la clasificación por edades y la descripción temática del producto.

Aunque es bueno potenciar el uso de videojuegos en común entre los menores, es importante vigilar también su intercambio y la bajada de dichos videojuegos a través del ordenador. En esos casos, tampoco puede garantizarse muchas veces ni la correcta clasificación de los mismos ni la adecuación de los contenidos a dicha clasificación.

No olvide que hay muchos videojuegos de alto contenido pedagógico, aunque a veces no sean los más conocidos. Busque este tipo de productos, que no tienen que estar reñidos con la diversión y la atracción para el menor.



Adopte también criterios responsables e informados sobre la utilización correcta de videoconsolas y videojuegos: limitación de tiempo, posturas correctas, distancia ante la pantalla, alternancia con otros juegos, etc. no olvide que en las videoconsolas existe la posibilidad de bloqueo y control parental.

Telefonía móvil

Aunque las posibilidades actuales de los terminales de telefonía móvil, sobre todo si hablamos de los de última generación, permiten múltiples actividades además de la comunicación, no hay que confundirlo con un juguete.

La adquisición para menores de 14 ó 15 años debería estar justificada por situaciones o circunstancias personales o familiares que hagan aconsejable la misma: desplazamientos importantes del menor habituales por razón de escolarización u otras causas, enfermedades importantes de miembros de la familia, etc.



En todo caso, la edad que se puede considerar límite para la adquisición de un terminal se podría situar en los 13-14 años. El inicio de la pubertad y el proceso de independencia que se inicia a partir de esta edad podrían en todo caso ser elementos justificativos de su compra, si bien siempre en el marco imprescindible del control parental.

En cuanto a las dos posibilidades existentes en el mercado, prepago o contrato, se deben valorar sus pros y contras, decidiendo la modalidad que más se ajuste. El prepago permitiría un mayor ejercicio de autocontrol por parte del menor (puede ayudar a limitar el consumo), al responsabilizarse éste de manera singular de los créditos disponibles. La modalidad de contrato requiere, lógicamente, un exhaustivo control por parte de los padres, si bien facilita, por ejemplo, el control de los números a los que se ha enviado llamada desde el teléfono del menor.

Así, se puede considerar la posibilidad de que el adolescente, siempre en función de su edad, pueda adquirir su aparato y una tarjeta prepago con su propio dinero, derivado de sus "ahorros", "pagas", etc. La edad del menor, el tipo

de relaciones familiares que mantiene éste con sus adultos de referencia, su madurez, etc., deberán considerarse como elementos significativos para valorar la conveniencia de este tipo de actos. En todo caso, debe entenderse que el menor carece de capacidad contractual para celebrar contratos de telefonía móvil en los que el pago se realiza después de prestado el servicio.

Es imprescindible dar ejemplos adecuados de uso, tanto del teléfono móvil como del fijo. Los padres y adultos que rodeamos a niños y adolescentes no debemos abonar el terreno del "doble mensaje", a saber, criticar determinados usos por parte de ellos y llevarlos a efecto, sin embargo, sin ningún tipo de restricción: cambio de aparato, conversaciones largas sin necesidad, uso de la cámara, descargas de Internet...

Como en otras facetas de la vida, eduquemos a nuestros hijos en el consumo responsable. Ello les posibilitará adoptar una actitud crítica y personal frente a las múltiples ofertas que reciben de todo tipo.

Resulta asimismo importante dialogar periódicamente sobre el uso que se da al móvil





por parte de nuestros hijos. Los riesgos de contestar a los mensajes "spam". El no utilizarlo para mandar mensajes inapropiados, grabaciones o fotografías que no les gustaría recibir a ellos.

Se debe enseñar a respetar la intimidad propia y la de otros. Las grabaciones y reproducciones de imágenes requieren siempre la autorización de la persona o personas de las que se obtienen.

Las grabaciones y difusión de imágenes de agresiones entre compañeros en la escuela o fuera de ella, pueden ser una actuación delictiva.

Salvo circunstancias de fuerza mayor, los teléfonos móviles no deben llevarse a los centros escolares y, en cualquier caso, NUNCA se mantendrán operativos durante las clases.

Además de todo esto, es fundamental que nuestros menores reduzcan los niveles de exposición a las emisiones de los teléfonos móviles en la cabeza: realizando llamadas cortas, enviando mensajes de texto o retirando un poco el aparato en el momento de la conexión, pues es cuando más energía emplea.

Internet

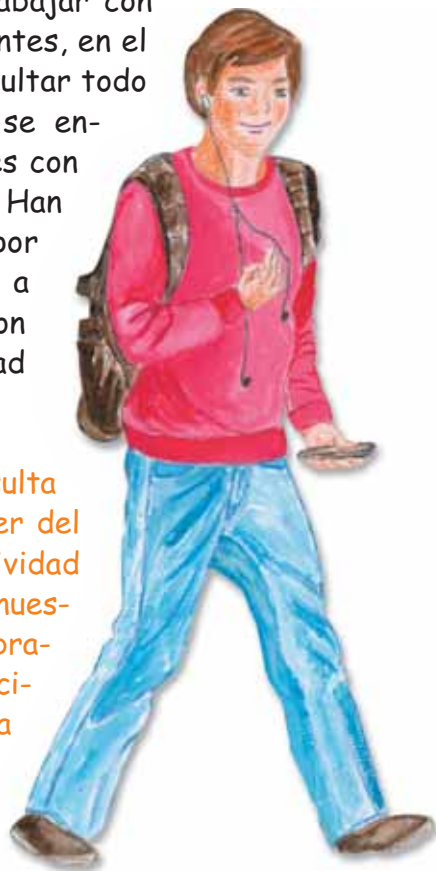
Internet ofrece múltiples posibilidades y dimensiones educativas, lúdicas y de comunicación. Con esta potente herramienta podemos acercarnos a las noticias que acontecen casi en el momento que se producen; consultar los fondos y ejemplares de cualquier biblioteca del mundo; conversar con un amigo o familiar que se encuentra a muchos o pocos kilómetros; así como un largo y variado etcétera.

Pero lo que para algunos adultos puede ser motivo de cierto asombro y provocar la necesidad de un aprendizaje



continuo para conocer y trabajar con estos nuevos retos y horizontes, en el caso de los niños parece resultar todo mucho más fácil, como si se enfrentaran a estas cuestiones con la lección casi aprendida. Han nacido en la era digital y por ello manejan y aprenden a manejar estas tecnologías con una soltura y una capacidad asombrosa.

En este sentido, resulta sumamente aconsejable hacer del uso de Internet una actividad familiar. Naveguemos con nuestros hijos por la red y descubramos conjuntamente las capacidades y utilidades de esta herramienta. Ello nos facilitará también conocer mejor sus intereses y gustos.



Aprovechemos esta navegación conjunta para dialogar sobre todo lo que nos proporciona Internet. Ayudemos a cribar la amplísima información que sobre cualquier tema aparece. Propiciemos la lectura crítica de lo que nos propone

cada página, aprendiendo de esta manera a discernir mejor. Hablemos con ellos sobre los distintos tipos de contenidos que aparecen en la red y como actuar ante ellos.

Pero además de esto y como en otros tantos ámbitos de la vida social, debemos proteger a nuestros niños y adolescentes de



los efectos negativos que tienen en muchas ocasiones las nuevas tecnologías: contenidos inadecuados desde la pornografía a la violencia, engaños, mentiras y también en este caso, un lamentable y largo etcétera.

Para esta debida protección y además de la navegación conjunta antes indicada, resulta necesario conocer que existen diversos filtros en el mercado que dificultan el acceso a contenidos inadecuados para la correcta formación de niños y adolescentes.

Debe saber además, y es conveniente transmitírselo a los hijos, que ante cualquier indicio de actividad ilegal o comportamiento delictivo, se debe denunciar ante las autoridades pertinentes.

Es importante que los niños aprendan a que nunca deben divulgar ningún tipo de información personal o familiar a personas desconocidas, especialmente si contacta con ellas a través de foros o chats.

Asimismo, se debe enseñar a los niños que no deben tampoco proporcionar datos de carácter personal como nombre, apellidos, edad, dirección de casa, del colegio, teléfonos de contacto, etc., para la suscripción de servicios o la realización de compras en páginas Webs. Las apariencias pueden engañar y ante situaciones de este tipo, es conveniente hablar primero con los padres y contar con su permiso explícito.

Se debe poner especial énfasis en explicar a los menores que no deben quedar con personas que hayan conocido online. Si alguien intentara realizar un encuentro de este tipo, que sepan que deben decírselo a sus padres de inmediato.

En general, el sentido común suele bastar para resolver la mayor parte de las situaciones conflictivas que se dan en este ámbito y que, en muchas ocasiones, son el reflejo de las que se producen lamentablemente en otras esferas de la vida social. Los padres tienen la responsabilidad de conocer el funcionamiento de este medio para potenciar así sus factores positivos y minimizar los negativos en sus hijos.



*Defensor del Menor
en la Comunidad de Madrid*