

## La adicción y la violencia en el tiempo libre de niños y jóvenes desde el teléfono, la Tablet o el videojuego

**MIGUEL ÁNGEL OLIVARES ULLÁN, SDB.**

Director del Centro Juvenil "Juveliber", educador en la Plataforma Social "Valora" en Salesianos-Parla (Madrid) y psicólogo.

### Síntesis del artículo

A partir de los personajes mitológicos de las Gracias (Cárites) y las Furias, el autor describe las situaciones problemáticas para vivir una afectividad y sexualidad sanas procedentes del mundo digital: adicción a la pornografía en internet, cibersexo, conductas violentas, etc. Al final propone unas pistas para los educadores.

**#PALABRAS CLAVE:** Gracias y Furias, sexualidad, afectividad, internet, adicción, educación, aprendizaje.

### Abstract

From the mythological characters of the Graces (charites) and the Furies, the author describes the problematic situations to live a healthy affectivity and sexuality from the digital world: addiction to Internet pornography, cybersex, violent behaviors, etc. At the end he proposes some clues for educators.

**#KEYWORDS:** Graces and Furies, sexuality, affectivity, internet, addiction, education, learning.

### Un poco de mitología clásica

Recurrir a los clásicos para hablar de la influencia de las tics en el tiempo libre de niños, jóvenes y no tan jóvenes, puede ser divertido por paradójico. A ello vamos.

El mundo mitológico griego, saliendo del interior del ser humano, representa nuestras pasiones y virtudes, pero también nuestro mundo de relaciones; esos dioses y héroes habitan una realidad paralela, curiosamente similar a la que hoy llamamos "mundo virtual".

Hoy os invito a conocer la historia de **lynx**, un instrumento de fascinación erótica, se trataba de un *objeto mágico-tecnológico*. Su don era despertar una atracción fatal e irresistible sobre la persona que quisiera su dueño. Según parece era una *creación de Afrodita*, que había capturado al ave «lynx» (el torcecuello o torzuelo, *lynx torquilla*) atándola a un pedernal. Era un regalo para Jasón. Es una bella historia si reconocemos el derecho de todo joven (ellos y ellas) a disfrutar de una buena educación (Jasón fue educado por Quirón, el

maestro de héroes) y a acoger los regalos de la diosa del amor y la belleza: desarrollar toda su capacidad de amar, crear y disfrutar de la vida. El problema radica en que algunos reclaman estos dones para ellos con el objetivo de dominar y beneficiarse.

Es fácil establecer el paralelismo entre este objeto y el móvil, la tablet o el ordenador. La fascinadora oferta de su potencial múltiple está a punto de superar a la seducción del dinero.

En las antiguas culturas el pedernal simboliza la tecnología. El ser humano junta sus cualidades a una piedra que surge de la tierra y a la energía que podemos obtener de ella (la chispa, el rayo, la electricidad) y se da el pistoletazo de salida a una carrera en la que la evolución del desarrollo tecnológico adquiere una velocidad en continuo proceso de aceleración. Seguir el ritmo de la tecnología requiere tal disciplina espartana y una entrega tan absoluta que asombra la multitud de sus fieles.

Por eso la tecnología, como *lynx*, puede ser un "objeto" muy peligroso, dependiendo de quien lo programe y con qué objetivos.

En este relato mitológico no podemos dejar de pasar por alto que el "objeto mágico" requiere que el ave *lynx* permanezca atada, prácticamente crucificada. Parece que nos estuviera avisando del peligro que subyace al mal uso de esta tecnología y su poder seductor, el riesgo de su valor simbólico casi infinito: *la esclavitud*.

En este juego mitológico me dirijo a Afrodita, porque parece que ella tiene las claves para comprender lo que está sucediendo. En nuestra cultura clásica, la diosa del amor y la belleza aparece siempre acompañada de las *Cárites* o *Gracias*, eran las diosas del encanto, la belleza, la naturaleza, la creatividad humana y la fertilidad, normalmente son tres:

- *Aglaya*, diosa de la belleza, la que brilla, la que resplandece y la espléndida. Su símbolo el mirlo.

- *Eufrosine*, diosa de la alegría, los juegos y las bromas. Su símbolo una pulsera dorada.
- *Talia*, diosa de la celebración de los procesos, las festividades, los rituales y la abundancia. Coronada con flores.

Así, reconocer la propia belleza y brillo es fundamental, pero el desarrollarla requiere de una pedagogía que no olvide la alegría, el juego y la diversión, garantizando un itinerario que traiga estructura, fundamento y celebración.

Pero en el trato con Afrodita, los beneficios pueden transformarse rápidamente en condena. Así, junto a ella, aparecen desde su nacimiento las *Furias*, el lado sombrío de las *Cárites*.

- *Alecto*, la locura de la adicción.
- *Megea*, la violencia producida por los celos y la envidia.
- *Tisífone*, la locura hecha violencia ritualizada.

Para prevenir y educar en salesiano es necesario mostrar "la belleza de la virtud y la fealdad del pecado".

Trabajemos con estos símiles mitológicos para ver tres grandes problemas con los que nos enfrentamos quienes educamos, relacionados directamente con la red y las nuevas tecnologías.

## 1 La furia Alecto, la adicción y la locura. El cibersexo y otros enganches a la red

La furia *Alecto* ('la implacable') castiga los delitos morales. Los clásicos decían que "en el pecado está la penitencia". Su condena es la locura y la adicción. Cuando *Aglaya*, diosa de la belleza y de la juventud, es dañada en su indefensión y sufre el robo de su creatividad y vitalidad, aparece *Alecto* y trae su venganza.

### 1.1. ¿Cómo se desarrolla la sexualidad en la era digital?

Estamos ante una nueva revolución, no sólo de nuestras relaciones personales, sino de la forma de manifestar nuestra sexualidad, ante el avance de las nuevas tecnologías de comunicación y de información.

En este momento de imperio tecnológico, el adolescente vive su sexualidad de forma diferente. En el aislamiento seguro de su cuarto, frente al ordenador o a su teléfono móvil, tiene relaciones con personas de todo tipo y edad, cuya identidad real puede conocer o no. Son muchas personas, amigos, conocidos y desconocidos, con las que se relaciona de forma simultánea y superficial, sea en las redes sociales o mediante aplicaciones de teléfono móvil. Para componer su perfil personal se hace fotografías, o una película de sí mismo, lo publica en *Youtube*, o lo comparte en redes sociales. Espera ansiosamente una respuesta, con su repercusión «digital», que ya no es tan virtual sino real. Esta exposición es casi permanente, lleva a una necesidad constante de estímulo en forma de *feedback*, que frecuentemente no coincide con las expectativas o no es tan positivo. Por otro lado, este estilo de “vida on-line” implica una pérdida de la intimidad, e incluso de privacidad.

La sexualidad del adolescente ya es en sí compleja:

- Autoerotismo, experiencia sexual, sexo y vínculo afectivo...
- Cambios corporales
- Experimentación
- Autoimagen
- Autoestima
- Afecto
- Descubrimientos íntimos
- Influencia del paquete cultural de género
- Papel sexual social
- Formación de la identidad sexual

Además se suman las complejidades del universo digital:

- Estímulo de la libido
- Acceso fácil a la pornografía
- Información sexual equivocada
- “Despersonalización” de las relaciones
- Sexting, actitud online erótica
- Diario íntimo en fotografía y vídeos públicos
- Narcisismo digital
- Grupo de iguales numeroso
- Imagen evaluada por desconocidos
- Cybercultura: según la comunidad digital
- Dobles mensajes
- Socialización con desconocidos
- Creencia: “sexo virtual sinónimo de sexo seguro”
- Múltiples “parejas y aventuras”
- “Personalidad Virtual” diversa de la “Personalidad Real”

La búsqueda de la experimentación sexual a la que asistimos, se califica desde la psicología y la sociología como «*pansexualidad*»; define la forma en la que muchos adolescentes ejercen su sexualidad. Se trata de una expresión que no depende del género y huye de los estereotipos culturales tradicionales. Unida a una forma de experimentar que valora más la cantidad que la calidad, que ocurre a través de menor vínculo emocional posible, e intentando evitar el compromiso afectivo o social.

### 1.2. ¿Cuáles son los riesgos de la sexualidad en la era digital?

- Acceso a contenido sexual inapropiado para la edad.
- Acceso fácil a pornografía, con su propuesta distorsionada de la sexualidad.
- Experiencia sexual prematura: está demostrada la correlación entre mayor exposición a medios de comunicación como TV e internet (horas/uso/edad) e iniciación temprana de la experimentación sexual.

- Ejercicio de la sexualidad con riesgos: sin protección para embarazo en la adolescencia, enfermedades sexualmente transmisibles, como el SIDA o el cancerígeno HPV.
- Sexting, narcisismo digital.
- Cyberbullying, violencia on y off-line.
- Grooming, pedofilia, abuso sexual.
- Acceso a redes internacionales de tráfico de drogas y de personas, prostitución, explotación sexual.
- Sexo virtual compulsivo, y muchos otros riesgos.

### 1.3. Adicción: donde el sexo e internet se cruzan

La red permite construir coordenadas espacio-temporales que antes resultaban incompatibles, precipita comunicaciones, emociones, deseos e intrigas entre personas distanciadas geográficamente e identidades diferentes. Es un medio que, aunque ensalzado por su posibilidad de comunicación y de establecer comunidades alternativas, cada vez se considera más relacionado con la falta de compromiso y con el exceso de individualismo. Desde la antigüedad el hombre ha manifestado y comunicado sus apetitos y tendencias sexuales de las más diversas formas, y nuestra época bien puede estar marcada por una amplificación y proliferación *virtual* a la que hemos de aprender a poner límites.

Dada la amplia disponibilidad de material sexualmente explícito en línea, la adicción sexual a internet es la forma más común de comportamiento problemático en la red. Generalmente implica visualizar, descargar, comprar pornografía en la red y participar en salas de juego para adultos con diferentes fantasías.

Se entiende por *cibersexo* la práctica en la que dos o más personas simpatizan en una conversación sexual en línea con el fin de obtener placer sexual y que puede incluir, o no, la

masturbación. Es un fenómeno creciente con un impacto significativo sobre los usuarios. Se trata de un espacio a medio camino entre la fantasía y la acción, y de la suplantación de lo real por lo simbólico, lo importante en muchas ocasiones de encuentro casual no es tanto lo que dice el interlocutor sino cómo se imaginan a sí mismos los individuos, y no es tanto el qué se dice sino el cómo emerge y se narra.

En el pragmatismo del día a día, a diferencia de otras relaciones sexuales, el cibersexo no es motivo de sanción cultural en la medida que está exento casi por completo de complicaciones sentimentales, estas finalizan al apagar el ordenador y volver a la vida cotidiana. Las personas implicadas en el cibersexo minimizan la importancia y el impacto de su comportamiento, dicen que lo que se realiza solo en la red no es realmente sexo; sin embargo, paradójicamente algunos adolescentes se están convirtiendo en adictos sexuales sin necesariamente haber practicado nunca una relación coital. Por otra parte, internet permite a aquellas personas que se sienten estigmatizadas (por razones de sexo o ideología) sentir la pertenencia al grupo virtual como una señal de identidad, llegar a una gran autoaceptación y, en última instancia, revelar a sus familiares y amigos sus necesidades; sin embargo, también la adicción al cibersexo puede erosionar, e incluso sustituir a las auténticas relaciones íntimas. El mantenimiento de relaciones de pareja se complica si el sujeto permanece compulsivamente en internet durante horas.

En la persona no madura, o en la que sufre adicción, estas fantasías, comunicaciones y roles pueden conducir a una mayor incidencia no voluntaria en conductas de riesgo, ya que el cibersexo permite a una persona realizar las fantasías sexuales que, de otra manera, podrían haberse autoextinguido si no fuera por el reforzamiento y feedback inmediato que proporcionan estas interacciones en línea.

Son también evidentes los peligros del empleo de internet para obtener pornografía infantil, ponerse en contacto con jóvenes, o falsificar la identidad sexual de alguien con intenciones inofensivas o malévolas.

#### 1.4. Pornografía en la red

La pornografía en internet se diferencia notablemente de la que existe en los soportes clásicos (revistas y vídeos), porque no se basa exclusivamente en la exhibición de genitales sino que permite también el voyeurismo. Mediante *webcams* instaladas hasta en los lugares más íntimos, los usuarios pueden ingresar en determinadas intimidades, surgiendo una pornografía que no se basa en el sexo explícito, sino en lo mórbido de poder ver sin ser visto.

También, la pornografía de internet se distingue de la que se difunde en otros medios, porque la tecnología informática permite espiar a sus usuarios a lo largo de todo el trayecto de su navegación virtual. Esto implica que la empresa dueña del sitio web pornográfico sabe exactamente cuántas veces éste ha sido visitado, a qué fotos y videos el usuario le dedicó más tiempo, y mediante el código IP podrá incluso detectar dónde vive, de manera tal que quienes administran estas páginas son capaces de construir un perfil de usuario bastante preciso para cada uno de sus seguidores.

Otra característica adicional y propia de la pornografía de internet es que no sólo está constituida por las fotos o videos que toman profesionales a modelos, sino que cada vez hay más internautas que toman fotos o filman situaciones relacionadas con el sexo y luego las envían, sin esperar remuneración alguna, a los sitios web XXX.

El consumo de pornografía, por lo general, siempre se hace bajo el secreto de la intimidad, y esta es más difícil de alcanzar cuando el ordenador es de uso familiar y ocupa un

espacio público dentro de la casa. Las empresas dedicadas a la distribución de pornografía a través de internet han solventado estos problemas ofreciendo a sus clientes la posibilidad de gozar de los videos o fotos que compran a través de sus teléfonos móviles. La pornografía es legal en casi todas los países del mundo, pero hay cierta pornografía, como la infantil o la que proviene del video *snuff* -violaciones y/o crímenes reales filmados sin mediar truco cinematográfico-, que está prohibida a nivel mundial y su exhibición pública resulta complicada por quienes la han convertido en jugoso negocio. Estos individuos utilizan medios de comunicación privados como el correo electrónico, habiéndose creado verdaderas redes mundiales de sórdidos consumidores de pornografía que, a su vez, con frecuencia se convierten también en productores de la misma, es decir, en violadores y/o abusadores de niños. En internet la pornografía alienta no sólo lo mórbido sino que también permite, gracias a su relativo anonimato, los más execrables delitos.

Internet puede también llegar a ser un medio para propiciar conductas adictivas sexuales, desde obtener material pornográfico ilegal a facilitar delitos sexuales. Las tecnologías cada vez más avanzadas en internet con potentes ordenadores, exploradores, cámaras digitales..., abren nuevas posibilidades de crimen para el delincuente cibersexual. Estos delincuentes cibersexuales usan ordenadores para ver, almacenar, producir, enviar, recibir y/o distribuir por ejemplo a niños diversas formas de pornografía, igualmente pueden atraerlos para perseguirlos o comunicarse con otros delincuentes sexuales. Proporciona un método para el delincuente cibersexual afectando a la víctima sin incurrir en ningún tipo de contacto físico<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Cf. A. Bowker - M. Gray (2004). *An Introduction to the Supervision of the Cybersex Offender*. Federal Probation, 2004, 68, 3-8.

### 1.5. Modalidades de adicción

Young et al. (1999)<sup>2</sup> y Greenfield (1999)<sup>3</sup> distinguen cuatro modalidades de adicción a Internet:

1. Adicción Cibersexual (adicciones a las salas de chat para adultos o ciberpornografía);
2. Adicción a la Ciber-relación (amistades hechas en línea en salas de chat, MUDs, o grupos de noticias que sustituyen la vida real, los amigos y la familia, esto incluye también los ciberaffaires);
3. Las compulsiones de la red (búsqueda de páginas web, en la mayoría de los casos comerciales, juegos de azar, comercio electrónico, subastas);
4. Buscadores de información y *vagabundos electrónicos* (robots de búsqueda, FTP, TELNET, simplemente navegar por la red sin una meta específica y buscar información sobre un tema de interés).

Estas actividades sexuales en la red parecen estar alimentadas por el motor "Triple A": *accessibility, affordability, and anonymity*, es decir: accesibilidad, anonimato, asequibilidad<sup>4</sup>.

- a) Respecto a la *accesibilidad*, qué duda cabe que simplemente tecleando "www.google.com", y realizando una búsqueda utilizando palabras sexuales nos quedaríamos sorprendidos de lo que se puede encontrar sin cargos, sin control y sin límite de edad.

Añadido a ello, en muchos sitios web de pornografía está presente el *backloading*, una técnica utilizada en las páginas web para que una vez que se ha entrado no se pueda salir por los medios habituales, sino que para ello haya que apagar el ordenador. Hay millones de sitios para adultos las 24 horas al día, 7 días a la semana. Adultos, niños, cualquiera que utilice la tecnología puede accidentalmente encontrar pornografía en línea y comenzar a navegar a través de millones de posibles imágenes desde la comodidad de sus hogares, oficinas y centros educativos. Además, se puede conectar con cientos de personas en los sitios de redes sociales.

- b) En relación con el *anonimato*, resulta interesante apreciar que incluso antes de entrar por primera vez en la red, nos sentimos incitados a jugar a adquirir falsas identidades, a transgredir los límites de género o a adoptar caracterizaciones variadas: violentas, amenas, fluidas. Se miente sobre edad, sexo, peso, etc. Sin consecuencias sociales, el comportamiento puede desinhibirse para lo social y lo sexual. Este anonimato facilita la comunicación abierta y franca con otros usuarios y puede aumentar la sensación de comodidad, porque hay una disminución de la capacidad para buscar y detectar los signos de sinceridad y desaprobación que sí se propician en la expresión facial, como ocurre en las relaciones interpersonales en vivo. La distancia que ofrece el ciberespacio permite a una persona compartir sentimientos íntimos, abriéndose la puerta a la intimidad y pudiendo llegar a vivir un *affair* en línea o cibersexo.
- c) En relación con la *asequibilidad*, las personas pueden pasar horas en la red en la intimidad de su propia casa, participando en fantasías imposibles en la vida real. Correo electrónico, chat y foros públicos sirven para permitir el anonimato y la comunica-

<sup>2</sup> K. Young, K. S., M. Pistner, J. O' Mara y J. Buchanan (1999). *Cyber-Disorders: The mental health concern for the new millenium*. Artículo presentado en el 107th Annual Meeting of the American Psychological Association, Boston, MA., 21 de Agosto de 1999.

<sup>3</sup> D. Greenfield (1999). *Virtual addiction: Help for netheads, cyberfreaks, and those who love them*. Oakland, CA: New Harbinger.

<sup>4</sup> A. Cooper (1998). *Sexuality and the Internet: Surfing into the new millennium*. *Cyber Psychology & Behavior*, 1, 187-193.

ción sobre casi cualquier tema imaginable, hasta el más mínimo detalle. La competencia en la web mantiene los precios bajos, y hay muchas formas de acceso gratis al sexo.

La seducción y la naturaleza adictiva de la red se explican principalmente en términos de un proceso de *recompensa intermitente*, que es el refuerzo más adictivo de todos. La sorpresa, la velocidad de la información, las imágenes y las visitas que se reciben son claves para generar compulsión y adicción. El tiempo vuela, siempre hay tiempo para un clic más; todo en internet puede convertirse en una aventura en relación con las oportunidades sociales, oportunidades que pueden ser leves o tremendamente estimulantes, y esto puede mejorar el estado de ánimo, la confianza y provocar una sensación de placer.

### **1.6. Las consecuencias: trastornos y desajustes**

En consonancia, los adictos al sexo en internet se sienten frustrados, preocupados, enojados, ansiosos y deprimidos cuando están desconectados, y, cuando se conectan a internet, se sienten entusiasmados, emocionados, desinhibidos, atractivos, apoyados y más deseables. Estas fuertes emociones positivas refuerzan la conducta compulsiva.

El comportamiento adictivo en sí actúa como una forma de evitar los sentimientos displacenteros de forma temporal, sirve para reducir la tensión emocional: un adicto al sexo en internet no usa el ordenador como herramienta de información, sino como una herramienta para buscar un escape psicológico para hacer frente a sentimientos difíciles.

Las personas que sufren una baja autoestima, que se sienten solos, ansiosos... pueden utilizar el ciberespacio y conectarse con otros para sentirse mejor, tanto consigo mismos como con sus circunstancias. El sexo en

internet ofrece un mundo de fantasía en el que hay un sinfín de personas que parecen ser interesantes y estar interesados en el otro.

Para algunos jóvenes con menos habilidades sociales puede resultar más fácil participar en ciber-relaciones que en la vida real.

El adicto se vuelve cada vez más hacia este mundo de sombra, y siente a estos amigos como más reales que los miembros de su familia. Internet se convierte temporalmente en un camino para que el adicto pueda escapar de los problemas de la vida real. Con el tiempo, sin embargo, este mecanismo resulta improductivo y potencialmente dañino, y así la ocultación del comportamiento adictivo puede culminar en más problemas.

Aunque no todo el mundo se convierte en adicto a internet de la misma manera y por la misma razón, sí que existen algunas pautas generales para explicar esta conducta adictiva.

### **1.7. Las etapas progresivas de la adicción**

La adicción al sexo en internet es un problema progresivo. Las conductas, con el tiempo, se vuelven más frecuentes, más extremas o ambas cosas. Cuando la persona cree tener bajo control la adicción y este control se rompe, ya sea por una hora, una semana, un mes o un año, y vuelve de nuevo al mismo comportamiento a pesar de su promesa a sí mismo y a otros de que nunca volvería a hacerlo, a menudo suele sentir remordimiento por su fracaso y con gran determinación vuelve a otro periodo de abstención de la conducta, hasta que esta resolución se debilita de nuevo y vuelve otra vez a aparecer. Sin ayuda, ésta es la forma en la que el ciberadicto vive su vida. El trastorno afecta a la capacidad de funcionar en el mundo real, el usuario aumenta su profundización cada vez más en la adicción hasta que la vida se convierte en completamente inmanejable. Los ciberadictos son un grupo oculto, la actividad la realizan en soledad,



y creen que son los únicos que viven la locura del problema, no entienden por qué han caído en los hábitos de los chat o lugares que visitan, los grupos a los que se suscriben, o la naturaleza de los sitios porno que visitan, y se sienten impotentes para detenerlo.

La adicción al sexo en internet puede clasificarse en *cinco etapas sucesivas e interdependientes*<sup>5</sup>: el descubrimiento, la experimentación, la escalada, la compulsión y, finalmente, la desesperanza. La progresión a través de las etapas y el cambio del uso al abuso puede ser gradual, o puede ocurrir de repente.

## 2 La furia Megera, la violencia de género en la red

La furia *Megera* ('la celosa'), bien podría hacer suya la frase: "*los celos son una muestra de amor*". Cuando *Eufrósine*, diosa de la alegría, es dañada en las relaciones aparece la violencia de *Megera*.

### 2.1. Controlar por celos no es amor auténtico

Las redes sociales son la nueva forma de ejercer violencia de género; la novedad que aportan es la acción violenta repetida, insistente y sin consentimiento de la víctima.

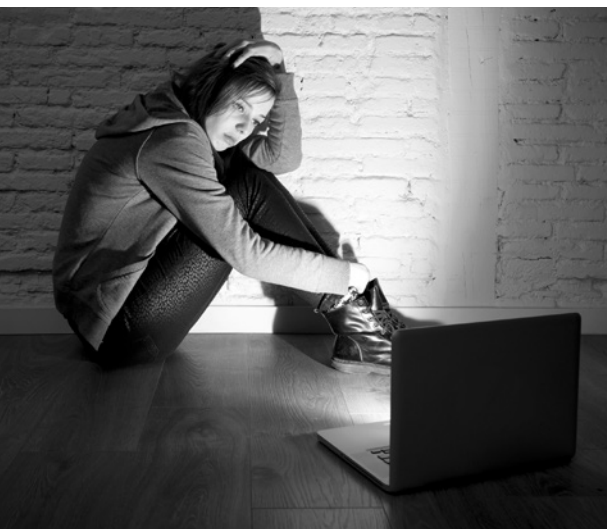
<sup>5</sup> Cf. **K. S. Young** (2001). *Tangled in the Web: Understanding cybersex from fantasy to addiction*. Bloomington, IN: Authorhouse.

Twitter, Snapchat, Facebook, Tuenti, Ask.com, Instagram o Whatsapp se han convertido en un puente entre la víctima y el maltratador. Se evidencia además una reaparición de conductas machistas, sexistas e incluso violentas: las conductas de violencia psicológica y de control, pues el 26% de las mujeres de 16-20 años sufre violencia de control por parte de sus parejas, son los primeros pasos para que se produzca violencia física. Son las primeras señales de que algo está ocurriendo.

Este control se ejerce hoy en día a través de las redes sociales, las nuevas tecnologías pueden ser la herramienta para hacer daño públicamente a la víctima y, sobre todo, para no dejar que se vaya de la relación. La juventud nativa digital está tan acostumbrada a esta herramienta que no percibe la gravedad y el riesgo de las redes sociales. Como están a la orden del día, se consideran menos peligrosas; sin embargo, otorgan una situación de poder que puede tener repercusión en la vida pública y en la comunidad virtual.

Significativa es la conducta acosadora de las 'pruebas de amor': "Si me quieres, pásame una foto para saber con quién estás o dame tu contraseña de Facebook o el código del móvil". El 28% de nuestras chicas adolescentes reconocen sufrir control abusivo sobre todo a través del móvil.

Esta situación ha provocado que en la Reforma del Código Penal que entró en vigor el miércoles, 1 de julio de 2015, se haya incluido este fenómeno como un delito. El problema es que las mujeres de todas las edades, cuando sufren maltrato, no se consideran víctimas porque creen que es algo normal. La educación es una clave decisiva, pues desde ella se transmiten una serie de conductas sexistas y de desigualdad como algo normal: "**los celos son una muestra de amor**" es una creencia dañina que se vuelve a extender entre nuestros jóvenes.





Además en Europa no se cuentan las víctimas, y los estudios son muy limitados, y cuando un problema no se cuenta el problema no existe, en el resto del mundo hoy más de 170 millones de niñas son mutiladas, miles de mujeres son utilizadas con fines de explotación sexual, niñas agredidas por sistemas en conflictos armados y un largo etcétera que parece no acabar nunca.

## 2.2. *Lo mejor es prevenir*

Parece que es necesario educar en la prevención. **"Si me quieres, no lo hagas público en Internet"** sería una frase alternativa y un paso para cambiar el rumbo.

Desconectar al adolescente del móvil o del ordenador se ha convertido en una de las grandes batallas para muchas madres y padres, ya que, desde edades muy tempranas, sus hijos e hijas pasan una gran parte de su tiempo en la Red, desde la que se comunican con sus amistades, se relacionan con su pareja u obtienen entretenimiento e información. Es evidente que las redes sociales han cambiado la forma en que las y los jóvenes se relacionan. Ellas y ellos son nativos virtuales que transitan desde el espacio real al virtual con una facilidad tan extraordinaria, que podemos afirmar que la brecha de género entre chicos y chicas menores de 26 años es casi imperceptible. Sin embargo, sí existe diferencia en el uso que hacen de las redes: las chicas describen en sus perfiles situaciones más personales e íntimas, se exponen más que los chicos, reciben más solicitudes de amistad, más propuestas de desconocidos y proposiciones sexuales, conocen competiciones donde son puntuadas por su físico. Viven en las redes un riesgo a ser acosadas y una vulnerabilidad mayor que los chicos. También hay diferencias ante situaciones de violencia: los chicos minimizan las agresiones ejercidas, las chicas minimizan las recibidas. Esta constante se repite en las relaciones del mundo físico y

del virtual, en el que las expectativas del amor romántico hacen que se borren los límites de libertad y reconocimiento de la otra persona, llevando a situaciones de fusión, en las que él ejercerá el control, mientras que ella intenta justificar el control, el acoso y los celos como: "Lo quiere saber todo porque no puede estar sin mí". Con las nuevas tecnologías el control se intensifica ya que el mundo en línea permite conocer en todo momento dónde está la pareja, con quién está hablando, qué está haciendo o si está conectada. Situaciones que trasladan la violencia a una nueva dimensión, donde la víctima siente que pierde el control sobre su intimidad.

La solución no pasa por la prohibición, pero sí es fundamental que desde el espacio educativo se forme para navegar con seguridad en la redes, ayudándoles a tomar conciencia de los riesgos que entrañan. Y enseñándoles a actuar de forma responsable, tanto en relación con su imagen y sus datos como en las relaciones que establecen. Saber quién quiere ser en la Red, qué identidad estoy construyendo cuando subo fotografías y comentarios; hasta qué punto protejo mi intimidad cuando participo en Facebook o Instagram; cómo viven las interacciones en las redes, o cómo no sentir que desaparezco si no estoy continuamente en conexión, son algunas líneas de reflexión que, sin duda, pueden aportar elementos de confianza para navegar con seguridad.

Pero si queremos prevenir la violencia de género es necesario implicar a chicas y chicos en la construcción de relaciones de igualdad, positivas y libres que no caigan en las trampas de posesión y poder del denominado "amor romántico". La autonomía y sensación de libertad que proporcionan las redes contrasta con las ataduras y el acoso de las situaciones de control que se trasladan desde la vida real a la red, con el agravante de que el anonimato puede esconder al agresor pero no a la víctima, que queda expues-

ta a un universo con un alcance ilimitado. En todo caso, hemos de recordar a los jóvenes que, aunque estén convencidos de que tienen el control y que basta un clic para borrar lo que no les gusta, la realidad es que un clic no borra la experiencia vivida.

Para los que confiamos en el protagonismo de los jóvenes y en la educación en el tiempo libre, vemos en el animador, como joven educador entre otros jóvenes, una inestimable figura en este ámbito. Utilizar las TIC para desarrollar la creatividad, la cooperación y el desarrollo de jóvenes y adolescentes en este "patio" ofrece valiosísimas oportunidades educativas.

### 3 Tisífone, la locura de la violencia ritualizada

*Tisífone* ('la vengadora del asesinato') es la que castiga los delitos de sangre. Cuando Talia, diosa de la celebración de los procesos, las festividades, los rituales y la abundancia, se ve dañada por la violencia y se usan sus recursos como herramientas de manipulación y dominio, aparece Tisífone.

#### 3.1. ¿Los videojuegos son causantes del aumento de conductas violentas en los jóvenes?

Algunos estudios afirman que los adolescentes se vuelven más agresivos hacia otras personas tras jugar durante años a videojuegos violentos (ej. Brock University en Canadá, publicado en *The Telegraph*). Las chicas se ven igual de afectadas durante sus años de escuela que los chicos.

Serían datos preocupantes, ya que los videojuegos agresivos pueden reforzar la sensación de que la violencia es la forma adecuada y más efectiva de lidiar con los conflictos y la rabia. Una larga exposición a juegos de este tipo, es decir, los niños que sean jugadores

habituales durante años, puede producir una propensión a reaccionar de manera agresiva ante provocaciones sin intención.

Correlacionar el número de horas dedicadas a juegos agresivos y las respuestas cada vez más violentas de esos adolescentes, nos daría un dato revelador.

Sin embargo otros estudios no encuentran correlación ninguna entre conductas agresivas en la vida real de los usuarios y su uso de videojuegos violentos.

Es fácil observar que los resultados no son indiferentes a la entidad que financia la investigación. No olvidemos que el videojuego es un negocio muy próspero: el videojuego *Grand Theft Auto V* costó 265 millones de dólares, poco menos que *Avatar*, la película de James Cameron, a la que se le calcula un coste cercano a los 300 millones de dólares.

Se pensaba que aquel videojuego de Rockstar Games era el más caro de la historia, pero hace poco se supo que *Destiny* (de Activision) costó 500 millones de dólares. Según la propia empresa, en los primeros días ya había hecho una caja parecida.

La industria de los videojuegos obtuvo unos ingresos de más de 75.000 millones de dólares en 2014, de acuerdo con las estimaciones. Está muy cerca de la industria del cine (90.000 millones de dólares) y crece a una media del 6% anual, más rápido que el cine (menos del 3%).

Pero no dejan de ser significativos datos como la entrada en la clasificación de las patologías de la adicción a los videojuegos. Llama la atención la inclusión de la adicción a videojuegos en línea en la sección III del DSM-5 dentro de las adicciones conductuales.

El tema es complejo pero el sentido común nos pone sobre aviso. Simplemente citando alguno de los grandes clásicos de la psicología, podemos ver que la prevención es necesaria.

### 3.2. Lo que nos dicen las teorías del aprendizaje

En su teoría del aprendizaje social *Albert Bandura* decía que el aprendizaje sería muy trabajoso y además peligroso si la gente tuviera que depender de forma única de los efectos de sus propias acciones. Afortunadamente el comportamiento humano se aprende a través de la observación de modelos.

De la información de los demás uno se va formando la idea de cómo adquirir nuevas conductas que luego repetirá, esa información posteriormente sirve como guía para la acción. Es el aprendizaje vicario o modelado. Hay una combinación de factores sociales (del entorno) y psicológicos que influyen en la conducta.

- *La atención*: para aprender hay que prestar atención, si hay elementos que distraen influirán de forma negativa en el aprendizaje por observación o vicario. Situaciones nuevas captan más la atención que situaciones ya conocidas.
- *La retención*: la capacidad para memorizar o retener información es importante para aprender. La capacidad de retención también se puede ver influida por distintos factores. En el aprendizaje por observación la retención es importante para imitar y consolidar el comportamiento.
- *La reproducción*: cuando se ha prestado atención al modelo y se ha retenido la información, es fácil repetir lo observado. Cuanto más se repita esta conducta más fácil es que se vaya progresando.
- *La motivación*: si queremos que un aprendizaje vicario o por observación sea un éxito, el niño, por ejemplo, ha de estar motivado para imitarnos. El refuerzo y el castigo son importantes en la motivación.

Bandura usa el término *modelamiento* para referirse al aprendizaje que ocurre como resultado de observar modelos, colocando más énfasis en la cognición y menos en el reforzamiento. Bandura considera que aprendemos usando unas capacidades cognoscitivas básicas:

- *Simbolización*: con base en las experiencias sociales se construyen modelos cognoscitivos de la realidad social para guiar el pensamiento y la toma de decisiones acerca de la conducta social.
- *Aprendizaje Vicario*: aprendizaje que surge de observar las acciones de los demás y sus consecuencias probables en varias situaciones sociales.

Es muy interesante el fenómeno que llamaba *imitación diferida*. Algunas conductas que se han aprendido observando a los demás no aparecen de manera inmediata, sino en un momento posterior. Sólo es necesario que se haya producido un aprendizaje en presencia del estímulo discriminativo, es decir el que nos anima a producir una conducta, a pesar de que no haya existido reforzamiento. Según esto, nos tranquilizaría pensar que el jugador sólo aprende a manejar las conductas violentas en presencia del contexto videojuego. El problema radica en que si alguna de las vivencias virtuales se parece mucho a cualquiera de las reales, puede aparecer el estímulo en la vida cotidiana y tener repercusiones.

Por otra parte, es cierto que en los videojuegos los "modelos" son virtuales, pero no nos ofrece ninguna duda la practicidad de estos métodos para entrenamiento en complejas tareas propias de profesiones que requieren alto nivel de destreza y capacitación (ej.: pilotos de avión, policía, etc.)

Y si el *ingrediente social* pudo estar ausente en el pasado, los videojuegos en red lo aportan sin ningún tipo de duda.

Desde niños aprendemos observando a otras personas. Esta es la base del aprendizaje vicario, desde pequeños observamos lo que nos rodea y con ello aprendemos. Este aprendizaje tiene aspectos positivos pero también puede tenerlos negativos.

Si aprendemos por observación en la infancia y adolescencia, cuando no se sabe aún discriminar conductas (lo bueno de lo malo, lo que se debe de lo que no se debe, lo real de la fantasía), el exceso de videojuegos o programas de televisión con temática violenta podría influir de forma negativa en el comportamiento.

Por otra parte, los educadores conocemos la eficacia de los procesos, de los ritos, de las etapas que señalan los progresos en el aprendizaje, de la necesaria *ritualización de la dinámica educativa*. Y es fácil reconocer cómo el arte del proceso y el rito han llegado para quedarse al videojuego, con su repertorio de pantallas, niveles, listas de éxitos, premios para los logros, paneles de premiados y un largo etcétera.

Por no hablar de la potencia de la narrativa y de la estética puesta a su servicio. Es como si una vez más, todo el saber simbólico, ritual y celebrativo llegase al mundo lúdico en una mejorada y rentable forma de “circo romano” globalizado.

Vemos que todo esto da mucho para reflexionar.

## 4 Recuperemos las Cárites en nuestra práctica preventiva y educativa

Entonces, ¿cuál debe ser el uso correcto de las nuevas tecnologías? Muchas veces la gente tiende a pensar que el problema de las TIC está en utilizarlas mucho. No es correcta esa apreciación. En realidad, el problema empieza cuando se comienzan a suprimir activida-

des de la vida cotidiana por el uso de las TIC: cuando un adolescente deja de quedar con sus amigos porque se quiere quedar en casa jugando con un videojuego, o cuando deja de participar en las conversaciones que tienen sus amigos porque está con el smartphone haciendo cualquier cosa. Si hay sufrimiento por no poder utilizar las TIC, entonces hay síndrome de abstinencia. Si el menor no puede utilizar la conexión, sufre. Se vuelve irritable. Lo pasa mal. Se siente aislado. Desarrolla ansiedad y angustia e intenta conectarse como sea.

Proponemos *algunas ideas para tener en cuenta como educadores*:

1. Lo primero que hay que hacer es marcar unas normas de educación y de convivencia en casa. No son normas distintas a las que los padres deben transmitir con otro tipo de fenómenos. Normalmente, no permitirían que sus hijos se pasaran la cena leyendo un libro. No es que leer un libro tenga algo de malo en sí, es que el momento de la cena no es el momento para estar con el libro. Es el momento para estar con la familia, para charlar, para comentar las cosas del día, etc. Del mismo modo, tampoco se puede estar con un smartphone o con una tableta leyendo, jugando o haciendo otra actividad. Aquí tenemos un problema de educación que no afecta solo a los menores, sino también a los adultos. Estamos observando en muchos entornos de adultos cómo la gente puede estar en una comida de cuatro personas y puede haber dos personas que están chateando o mandando y recibiendo mensajes y no están participando de la conversación. Tenemos a nivel de sociedad, no solo a nivel de los menores, una falta de educación digital. Nos ha pillado a todos de golpe el boom y la expansión de las nuevas tecnologías.
2. Nos encontramos con una generación de padres y madres que no ha recibido for-

mación sobre el uso de las TIC. Por tanto, se están cometiendo muchos errores. Esto les ha hecho dejar de ser la referencia para sus hijos. En el sentido de que es la primera vez en la historia de la humanidad que tenemos una generación de niños y adolescentes que sabe más que sus padres sobre algo. Nunca había sucedido. Cuando un niño tiene un problema en una red social porque le ha pasado no sé qué con la privacidad de su perfil, es probable que a la última persona a la que se lo vaya a comentar sea a su padre o a su madre, que no tienen perfiles en redes sociales. Hay niños que saben más que los adultos sobre las TIC. Por ende, los padres han dejado de ser una referencia en ese tema. Eso hace especialmente necesarias nuestras líneas de ayuda; porque los niños necesitan realmente tener una referencia, saber a dónde dirigirse si se les plantea un problema serio, saber dónde pueden obtener una respuesta válida y, al mismo tiempo, implicar a sus padres.

3. De alguna forma se va a tener que suplir la falta de formación de los padres. No nos es posible obligar a los padres a formarse en esto. Pero sí se puede y se debe incluir formación sobre uso de las TIC en los centros de formación del profesorado. Deberíamos tener profesores que lleguen a dar clases a los niños conociendo las herramientas que estos utilizan todos los días durante horas. Si no, estamos creando dos mundos paralelos: un mundo en el que viven adultos que se relacionan e intercambian información de una forma analógica, offline; y luego otro en el que se pasan todo el día digitalizados. No es posible la comunicación entre esos dos mundos si no se cruzan en algún momento. El problema de las TIC es que esa comunicación sólo empieza a existir, tímidamente, en los colegios y en el currículo escolar. Es fundamental que se enseñe ya en los colegios a usar las TIC de forma segura y responsable, incluyendo el

concepto de salud digital junto al manejo de las herramientas. Porque es su día a día.

En el contexto salesiano, el animador en el ámbito del tiempo libre, es de nuevo una figura fundamental, que comparte con los destinatarios ser nativo digital y con los adultos la capacidad de educar en valores y en sentido de comunidad.

4. En contrapartida, como la otra cara de la moneda, los adolescentes, los jóvenes, y hasta los adultos nunca tuvieron la increíble oportunidad de conocer a tantas personas, aunque estén muy distantes, y de relacionarse afectiva y sexualmente, como es posible actualmente. Debido a la presencia irreversible de las tecnologías digitales de comunicación e información en nuestras vidas, es nuestro deber como profesionales de la educación, preparar a nuestros niños y adolescentes, y a los adultos que cuidan de ellos, para hacer un uso saludable de las nuevas tecnologías, de manera que consigan un desarrollo pleno de su identidad individual, sexual, social y virtual.
5. La educación también tiene que ser consciente de un viejo reto: fomentar las *Cárítes* y prevenir la aparición de las *Furias* en la vida de los niños y jóvenes en todos los ámbitos de sus vidas. No nos podemos desentender de la protección que necesitan nuestros menores, pero tampoco de la transmisión y vivencia de valores. Cada niño o niña tiene en sí la potencialidad de la belleza, la alegría y la celebración, pero sin una presencia educativa preventiva en su tiempo de ocio aparecen con facilidad la locura, la adicción, la manipulación. Si no estamos presentes nosotros desde el amor, no podemos cometer la ingenuidad de pensar que no aparecerán otros adultos con muy diversas motivaciones en los nuevos lugares donde se mueven nuestros jóvenes.

# Formación para AGENTES DE PASTORAL

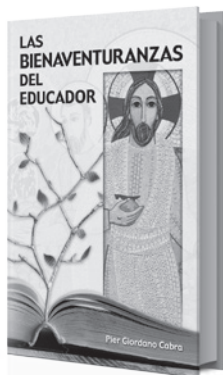


## UN ÚNICO EVANGELIO: CUATRO VERSIONES

De la predicación apostólica a los cuatro evangelios canónicos

**Juan José Bartolomé**

P.V.P. 10,50 €



## LAS BIENAVENTURANZAS DEL EDUCADOR

**Pier Giordano Cabra**

P.V.P. 15 €

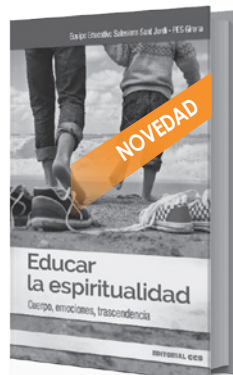


## PARA VIVIR LA ALEGRÍA DEL AMOR

Fichas para trabajar en grupo Amoris Laetitia

**Eugenio Albuquerque**

P.V.P. 10,75 €



## EDUCAR LA ESPIRITUALIDAD

Cuerpo, emociones, trascendencia

**Equipo Educativo Salesians  
Sant Jordi - PES Girona**

P.V.P. 12,40 €



## LEER LA BIBLIA COMO CATEQUISTAS

**Francisco Merlos.**

P.V.P. 10 €



## PORTADORES DE SIGNOS

A la escucha de 21 creyentes bíblicos

**Dolores Aleixandre**

P.V.P. 10 €



## DIÁLOGOS SOBRE PASTORAL CON JÓVENES 2

**Equipo De Reflexión  
"Diálogos En Pastoral  
Juvenil".**

P.V.P. 10,40 €



## "CUANDO ORÉIS, DECID..."

Jesús de Nazaret, maestro de oración

**Juan José Bartolomé**

P.V.P. 10,50 €



»» Calle Alcalá 166. 28028 Madrid

☎ 91 725 20 00 • 📠 91 726 25 70 • ✉ sei@editorialccs.com



Síguenos: facebook.com

/EditorialCCS

@EditorialCCS

... y mucho más en [www.editorialccs.com](http://www.editorialccs.com)