

María Dolores Angosto Sánchez



# REBELIÓN DE LAS MÁQUINAS



CIUDAD AUTÓNOMA  
**MELILLA**  
Consejería de Bienestar Social y Sanidad  
Dirección General de Sanidad y Consumo



# REBELIÓN DE LAS MÁQUINAS

# 1. EN UN RINCÓN DEL CUARTO

Ese pequeño rincón del cuarto, ese espacio chiquitito, chiquitito ipero que es nuestro! Ese pedacito de isla, donde nos resguardamos de la tormenta familiar, donde nos encogemos y encogemos, y a veces resultamos pequeñitos y a veces grandes...

Ese rincón nuestro, donde analizamos nuestras pesadillas, donde reconcentramos nuestros sueños, donde maquinamos nuestras justificaciones, donde la realidad a veces parece que se confunde con nuestras propias fantasías...

¡Ese rincón es mío!!

Y allí, justo en mi rincón del cuarto, me encontré de pronto aquel día ¿o era noche? mirando con ojos desorbitados en perpendicular a mi adorado o tal vez odiado equipo informático (ordenador, consola, grabadora, video, impresora, altavoces...) ¡Todo un mundo de información y juego! ¡...Sobretudo juego! Justo en la perpendicular de mi rincón del cuarto.

¿Y qué hacía allí?

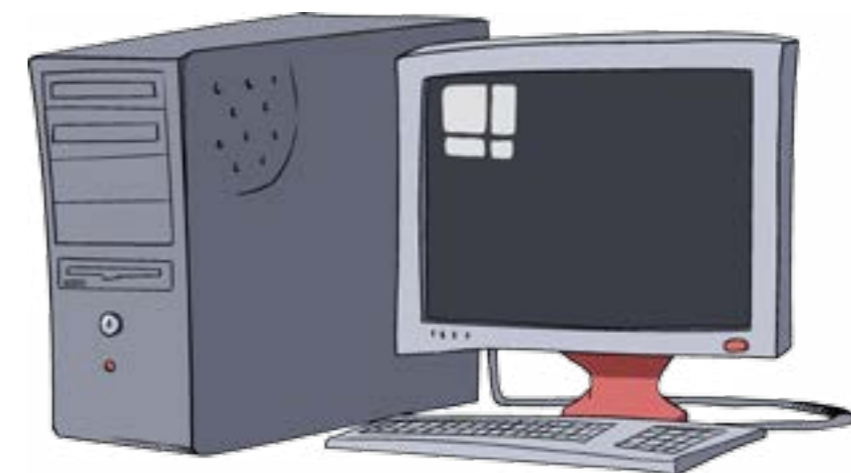
Pasé instantes en los que no recordaba los motivos de mi estancia en el rincón del cuarto.

Me esforzaba por recordar... No había discutido con mis padres, tampoco recordaba haber tenido alguna contienda con mis hermanos... ¡Ah! Las notas... ¡no! Faltaba todavía un mes para acabar el trimestre.

¿Triste...? ¿Habría tenido alguna trifulca con las chicas, la "panda", los compañeros, los amigos...? ¿Los amigos...?

Parece que mi mente se iba abriendo poco a poco para revivir las últimas ¿horas? ¿días? o quizás ¿meses? anteriores a mi situación actual de "ocupa" en el rincón del cuarto.

Y poco a poco, como si de una película en blanco y negro se tratara, empecé a recordar... y un escalofrío recorrió todo mi cuerpo agazapado ¡en el rincón del cuarto!!



Ciudad Autónoma de Melilla  
Consejería de Bienestar Social y Sanidad  
Dirección General de Sanidad y Consumo  
Ctra. Alfonso XIII,52-54  
Tfno.: 952 97 62 51

AUTORA:  
MARÍA DOLORES ANGOSTO SÁNCHEZ  
PROFESORA DE EGB  
LICENCIADA EN DERECHO  
JEFE DE INSPECCIÓN, FORMACIÓN, EDUCACIÓN Y CONSUMO

Depósito Legal: ML- 27- 2010  
I.S.B.N.-13: 978-84-693-3399-0

**REBELIÓN DE  
LAS MÁQUINAS**

## 2. LOS DOS MUNDOS ¿VIRTUAL O REAL?



A menudo soy objeto de "los dardos" increpantes de mis padres.

¡¡José Andrés, baja la música!! Que la casa va a reventaaar...

Realmente no creo que sea para tanto... En verdad os digo que mis padres han perdido la capacidad auditiva de sus "años mozos", ¿o es que ya no se acuerdan de sus Rolling Stones a todo grito o de su Beatles a toda pastilla? ¡Total, por un poquito de AC/DC al más puro estilo Rock! Que también ellos tuvieron a su Elvis, "el de la pelvis", y a David Bowie ¡¡Qué exagerados son!!

Aunque tengo que reconocer que retumbar, lo que se dice retumbar, la casa algo retumba...

Y si no me creéis, escuchad otro de mis quebrantos:

¡¡ José Andrés, por Dios, deja el ordenador o la consola o la página Web o lo que sea, que te va a entrar algo malo!! Y en tono más pausado - ¡Hijo, que no se puede estar tanto tiempo ahí pegado!

¿Y los mítines? - Cariño, las nuevas tecnologías hay que utilizarlas de manera racional y moderada, no compulsivamente,

sino para informarnos, trabajar y también para entretenernos, pero de forma prudente... ¡¡¡Y seis horas seguidas no es prudente!!!

Por otro lado, "my father" susurrando - ¡Niño! ¿No tienes entrenamiento hoy? Y las clases... ¿No hay nada que estudiar? ¡¡ Apaga ahora mismo la consola!!

¡Quebrantos, quebrantos y más quebrantos!

Justo ahora que hemos lanzado al ciberespacio nuestra página Web "Mix Potatoes"... La hemos elaborado dos coleguitas y yo; ¡Y claro! ¡Hay que dedicarle mucho tiempo!

Así, entre los últimos juegos, la página web, las películas y música que me bajo de Internet y los chat, chat, chat, no paro de recibir quebrantos...

Reconozco que con tanta ocupación informática tengo un poco olvidados los estudios, y eso que este curso estoy en 1º de ESO; pero eso de la ESO tiene arreglo: con estudiar un poquillo dos días antes de los exámenes, saldré medio bien parado. A mí eso de "la memoria de usar y tirar" como que me va, aunque "my father" me aconseje constantemente la conveniencia de almacenar "en el disco duro" y olvidarme de la memoria RAM.

¿Y los deportes? ¡Bah! Con entrenar una semanilla sí y otra no, algo haré en el equipillo. Lo de las relaciones familiares y sociales ¡es otra historia!

- José Andrés deja la consola y ayuda a tu hermano con las matemáticas...

- ¡Ni hablar! Ahora que estoy justo en la misión más importante de mi juego favorito...

- ¡José Andrés! échale una mano a tu padre con...

- ¡Ni lo sueñes! Que me estoy bajando la temporada completa de "Aquí no hay quien viva".

- ¡Pero niño! ¿No vas a salir hoy?

- ¡No puedo! ¡¡¡Dejadme en paaaz!!!



Para colmo de los colmos, me increpan por mi mal carácter. Si yo siempre he sido un refunfuño de primera, no sé a qué viene ahora tanto espanto, por un refunfuño más o menos.

¡Quebrantos, quebrantos y más quebrantos!

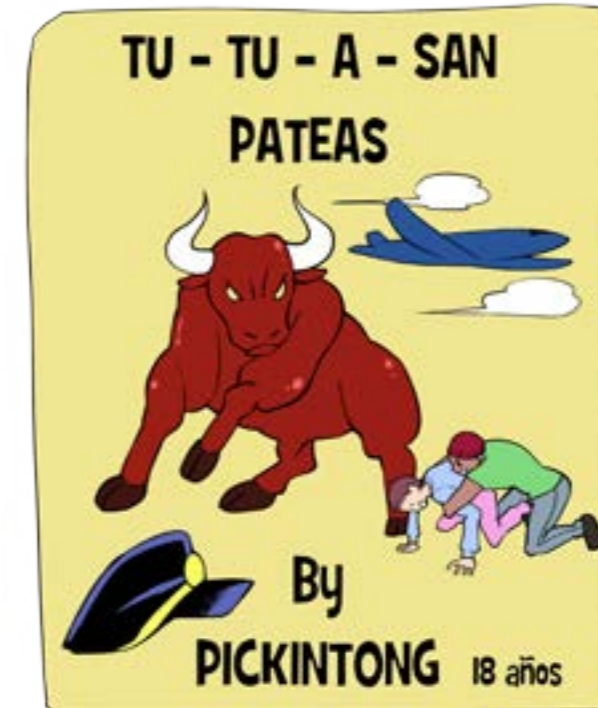
A menudo me bombardean con que vivo en un mundo virtual, perdiéndome una vida real i en un mundo real!

¡Que me dejen en mi mundo virtual y que "apenquen" los demás en el mundo real!

Esos y otros que no cuento... ¡por puro pudor! eran mis pensamientos, hasta aquel día... ¿o era noche? en que de pronto me encontré en el rincón del cuarto...



## **3. PARTIDA COMPARTIDA**



Amaneció aquel día como cualquier otro, con el sonido estridente de mi despertador colocado justo en la mesilla de la cabecera de la cama. ¡Eso sí que es un quebranto!

Y al son de la musiquilla "Hala Madrid, Hala Madrid" (obsequio de mi abnegado primo), entreabro siempre uno de mis ojos, ¡solo uno! y con vista nublada consigo distinguir la hora: 7:15 a.m. ¡Aún tengo tiempo de echar otra cabezadita! – pienso – mientras sueño que le propino una buena patada al "susodicho", propia del mejor delantero centro, para robar el silencio.

Y minutos, minutos más tarde... ante la llamada paterna para conducirme al colegio, me visto al galope y bajo las escaleras con la mochila entreabierto y dejándome olvidado sobre la cama algún que otro cuaderno o libro.

Con el pelo alborotado y bostezando, consigo entrar en la clase a las 8 horas y algunos minutos tarde (como me acuesto "a las tantas" pegado a la "máquina" de mi mundo virtual...), y antes de ocupar mi sitio, doy un recatado suspiro para enfrentarme al mundo real.

Pero sigamos con los acontecimientos de ese día cualquiera... Me reuní en el recreo con mis colegas Pablo, Luis, Lorena y Ana Isabel para maquinari una gran jugada!

Uno de los visitantes y colaboradores de nuestra página web "Mix Potatoes" nos había proporcionado un programa con el que podíamos jugar de manera compartida desde nuestras casas varios jugadores, nuestra última adquisición en juegos informáticos. Os confieso que el juego en cuestión me lo había bajado recientemente de Internet. Se trataba del famoso y muy anunciado por todos los medios "THE TUTUA SAN PATEAS".

Así que en aquel recreo maquinábamos el horario nocturno en que empezaríamos nuestro juego compartido. ¡Por supuesto a partir de la una de la madrugada! ¡¡Cuándo toda la familia estuviera acostada y bien tapada!!

Recuerdo que Lorena, un poco aguafiestas, comentó que nuestro "THE TUTUA SAN PATEAS" había sido censurado y retirado de la venta en América, por no sé qué rollo habían montado las Asociaciones de Consumidores y las de empresarios de video juegos y juegos informáticos. Alegaban que el juego no fomentaba valores humanos, que si la violencia por allí, que si la discriminación por allá, que si patatín y patatán...

A nosotros poco nos importaban las prohibiciones ¡como nos los bajábamos todos de Internet!

Aquella misma tarde de ese día cualquiera, tuvimos que asistir a una charla en el colegio, estaba destinada a padres y alumnos de la ESO.

En ningún momento pensamos asistir, pero la amenaza "vedada" de nuestro querido "Big Banana", como llamábamos cariñosamente a nuestro "profe" de Tecnología, cuyas palabras textuales fueron "el que se "raje" de la charla suspenderá de por vida la asignatura", nos medio convenció.

Así que... acudir, acudir, acudimos.

En la susodicha charla había quince gatos, contándonos a nosotros cinco, y eso que el tema, según explicaba el catedrático en nuevas tecnologías, psicólogo, pedagogo y con masteres de todo tipo, era súper mega importante para padres, educadores y alumnos. Yo no atendí mucho, mi mente se encontraba divagando sobre la futura partida compartida de la madrugada...



Pero algo "pillé"; creo que el ilustre ponente quería llamar la atención sobre las adicciones a los medios informáticos, la plaga, según él, del siglo XXI y el uso adecuado y responsable de medios y juegos. Parece ser que la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software (aDeSe) había elaborado un Código de Autorregulación llamado (PEGI), por el que se obligaban a informar en los videojuegos mediante etiquetados y publicidad de la edad recomendada para jugar, los contenidos y características del juego, además figurarían en las cajas de los juegos dibujos que indican si el juego tiene violencia, sexo, palabras mal sonantes, conductas no solidarias, xenófobas... Y de la responsabilidad de mayores y jóvenes de comprobar esa información para elegir de manera racional como consumidores responsables... ¡Un rollazo!

Y yo pensaba "tanto rollo patatero de etiquetado, de edad, de información... ¡Si al final el juego me lo bajo de Internet y listo!"

Y la conclusión: - esa información no es necesario almacenarla en mi disco duro cerebral ¡que bastante saturado lo tengo!



## 4. PRELIMINARES

El atardecer de aquel día cualquiera se hizo pero que bien largo, no llegaba el momento de cenar y esperar a que toda mi familia se metiera en la cama.

El primero que tocaba siempre retreta era "my father" -¿qué hora es? - las once en punto - contestaba mi hermana - ¡Todo el mundo a la cama! - Ordenaba "my father". Resultaba todo un ritual. Pero entre la orden y su cumplimiento transcurría un buen rato.

Y cuando por fin todos estaban acostados, había que esperar a que se durmieran para que, despacito, despacito, con la puerta bien cerrada y sin hacer ni el más leve ruido, pudiera conectarme a Internet para empezar la gran partida con el "THE TUTUA SAN PATEAS".

Esperando que llegara la hora de "contacto", una de la madrugada, me entretuve inspeccionando mi página Web, "Mix Potatoes", que, por cierto, resultaba un paraíso para los forofos de las series famosas, las películas, los juegos, los cómics y la música más marchosa.

Me había tomado el trabajo de "bajarme" tres temporadas completas de la serie "Smallville" (ya sabéis, Superman y la kriptonita), que ya habían lanzado en América.

En España sólo habían puesto la primera temporada. Lo único es que tenía que ponerle los subtítulos en castellano, así que ia traducir! Yo no, me refiero al programa de traducción, ¡entendámonos bien!



Salí de mi cuarto de puntillas y me asomé a las habitaciones de mis padres y hermanos, todos estaban en silencio y en sus dulces sueños.

Volví a mi cuarto y miré el reloj, era la una menos cinco, así que me preparé en mi sillón frente a mi adorado ordenador y empecé a repasar mentalmente el juego ¡estaba dispuesto a ganar todas las misiones y desbancar a mis amigos!

El juego "THE TUTUA SAN PATEAS" era la última y más novedosa creación de "Pickintong", y aunque había leído que estaba calificado para mayores de 18 años, no se iba a notar que nosotros teníamos doce, y eso de las escenas violentas y tal ¡no sería para tanto!

Recordaba cuando leí un resumen del argumento del juego que me llevó a bajármelo inmediatamente de Internet. Aunque ya conocía por mi hermano mayor dos versiones anteriores ambientadas en los años veinte y setenta.

El protagonista, Pat Phonson, es un joven de color que vive en la ciudad "Los Chanclos", donde las bandas violentas y las mafias pululan por hacerse con el control en el siglo XXI.

El protagonista interactivo con el que hay que identificarse, después de unos años de ausencia de su ciudad, regresa y comprueba que una de las bandas llamada "Machaca", al frente de su líder "Black Joe" ¡ha asesinado a toda su familia!

¡Pat Phonson se encuentra solo! Pero tiene que vengarse de los asesinos, y para ello hay que realizar peligrosas misiones.

Formará una banda, "Los Worry", y será su líder. Conseguirá dinero, fuerza, poder, prestigio y para ello todo es lícito, incluso robar, matar... ¡todo es válido para conseguir los objetivos! Se puede disponer de todo tipo de armas (ametralladoras, fusiles, katanas, tanques, bazookas...), cometer todo tipo de delitos (robar tiendas, bancos, trenes, barcos...) y contra cualquiera que se interponga en el camino (empresarios, ciudadanos, policías...), participar en carreras de coches para ganar dinero... Hay que ganar a toda costa, masacrando al que se cruce o interrumpa, sin reglas.

Y sin olvidar que hay que conseguir que nuestro Pat Phonson consiga todos los objetivos con un aspecto físico perfecto, musculatura, resistencia...

Además mientras se realizan las peligrosas misiones se deleita al jugador con la música ambiental más marchosa y rockera.

El juego no tenía desperdicio ¡se presentaba muy prometedor! Y yo pensaba cumplir todas las misiones y ganar la partida a mis colegas.



## 5. EMPIEZA EL JUEGO



La una en punto iempieza la partida! Nos conectamos todos a Internet y cada uno de los cinco participantes teníamos que pasar una misión. Si alguno no lo conseguía quedaba eliminado, fuera del juego.

Empezaba yo con la primera misión, y manejando teclado y ratón representé mi papel: Pat Phonsoon recibe la noticia del asesinato de su familia y ha de llegar como sea a su Ciudad "Los Chanclos". Y allí estaba yo (es decir él) en medio de una carretera...

Un coche se acercó y coloqué a Pat Phonsoon con las piernas abiertas y los brazos en alto en medio de la carretera pidiendo auxilio... frenó en seco y Pat rápidamente abrió la puerta y sacó bruscamente al conductor. Lo golpeó y lo dejó inconsciente... iya tenía coche! Pero antes de subirse miró al conductor tirado en el suelo, inmóvil, se acercó y volvió a golpearle y darle patadas... ipor gusto y por si acaso!

Una vez en carretera se sintió seguro, pero aún le quedaba mucho camino para llegar a "Los Chanclos", tenía que conseguir dinero, ropa y comida... iiría más deprisa!

Todo coche que se interponía en su camino, lo expulsaba de la carretera a choques o lo hacía explotar.

Al llegar a un pequeño pueblo llamado "Tirano", paró el coche y con un rápido movimiento de cabeza observó lo que le rodeaba.

Eligió un garrote como arma y entró en un pequeño establecimiento "multiprecios". Atacó al dueño, golpeándolo, y cogió todo el dinero de la caja y ropa. También golpeó para hacerse "el duro" a todas las personas que estaban allí comprando.

Cuando Pat Phonsoon estaba entrando en "Los Chanclos"...

Yo estaba tan metido en el juego, que me creía Pat Phonsoon; mis colegas seguían "la misión" desde sus respectivos ordenadores en sus casas, pendientes de si no conseguía la misión (llegar a la ciudad, conseguir armas y robar un gran banco), en cuyo caso quedaría eliminado, o si lo conseguía, entonces entraba inmediatamente Lorena a realizar la siguiente misión y después el resto de jugadores.....

De repente, cuando Pat estaba entrando en la ciudad "Los Chanclos", algo empezó a ocurrirme en mis manos, sentí como no las dominaba, ellas solas se movían en el teclado sin atender a mis mensajes cerebrales.

De pronto el monitor del ordenador parecía alargarse y encogerse, en movimientos rápidos, cada vez más rápidos, iconvulsivos! Empecé a sentir como una corriente eléctrica inundaba mi cuerpo y de repente como si hubiera recibido una descarga eléctrica, quedé unas milésimas de segundos en completa oscuridad y como en un "flash" escuché tumultuosas interferencias de toda la maquinaria que tenía en mi cuarto.

Cuando pasaron las milésimas de segundo de oscuridad y el temido "flash", me encontré tirado en plena calle, agazapado detrás de unos bidones...

No me dio tiempo a pensar qué había pasado o dónde estaba, porque llamó mi atención un tremendo ruido, como una explosión, y pude ver en la penumbra de la calle una figura que parecía ser un joven alto de color, con un gran instrumento que no distinguía entre las manos.

La figura se acercó más a mi campo visual y... ino lo podía creer! Lo que sujetaba iiera un bazooka!!! Y estaba disparando como loco a todo lo que había a su alrededor, incluidos los bidones que me protegían.

Me agaché todo lo que pude para que los proyectiles no me impactaran y al mirar hacia atrás mi perplejidad era indescriptible. Allí estaban agazapados con los mismos ojos desorbitados que tendría yo imis colegas jugadores! Pablo, Luis, Lorena y Ana Isabel.





-¡Pero tíos! conseguí decir.

Mientras Pablo y Lorena gritaban al unísono ante el ensordecedor ruido del bazooka - ¡Esto no puede ser! ¿Dónde estamos?

Ana Isabel rompió a llorar repitiendo una y otra vez - "Esto es un sueño, esto es un sueño..."

Pero, ¿cómo puede ser? - decía Pablo - ¡Todos juntos en el mismo sueño! ¿Quién está soñando?



## 6. ¿SUEÑO O REALIDAD?

Reconozco que estábamos perplejos y muy asustados.

Lorena, Lorena - le grité desaforado - pellízcame, pellízcame, aráñame, aráñame, a ver si soy yo el que estoy soñando y nos despertamos todos.

Lorena, desquiciada ante el ensordecedor ruido de la ametralladora y los gritos de la gente, se acercó a mí y me dio un buen arañazo en la cara.

Pero ninguno despertó de un mal sueño y en mi mejilla quedaron las señales de las uñas de Lorena, bien marcadas y ensangrentadas.

Ante nuestro asombro, el ruido cesó y muy juntos los cinco tras los maltratados bidones vimos como el joven de color protagonista de la matanza y destrozo, salía de la puerta de lo que parecía ser un banco; arrastraba varias bolsas junto al bazooka, y sin mover ni un solo pelo, vimos como la delgada figura se dirigía calle abajo con su carga, pasando por encima de las personas que yacían en el suelo.

La calle quedó en silencio, parecía que no había ni un alma, solo nosotros cinco detrás de los bidones...

Luis no había pronunciado palabra, era el único de nosotros con expresión y mirada ausente, como si no estuviera allí, como si con él no fuera la cosa.

Mientras los demás intentábamos explicarnos, preguntarnos, razonar qué había pasado y dónde estábamos, Luis solo estaba allí, agazapado, en silencio, con la mirada perdida. Esto tiene que tener una explicación racional - me aventuré a decir.

Vamos a ver, antes de aparecer todos en esta calle maldita, estábamos en nuestras casas, conectados a Internet, siguiendo nuestra partida compartida de "THE TUTUA SAN PATEAS".

Sí, sí, - dijo Lorena -. Tú estabas a punto de terminar tu misión José Andrés, si lo conseguías entraba yo a jugar la segunda.

¡Sííí! - dijo Ana Isabel - y a José Andrés solo le quedaba robar el banco en "Los Chanclos"...

Todos nos miramos con ojos desorbitados al escuchar la palabra banco; todos menos Luis que seguía con la mirada en el infinito y más allá.

Automáticamente nos pusimos en pie y comenzamos a caminar para dirigirnos al banco de donde vimos salir al joven de color violento. Nos paramos justo enfrente y pudimos medio leer en un rótulo destrozado por los disparos "Bank The Chanclos".

¡Nos desplomamos todos a la vez! Hasta que Pablo gritó: - Venga tíos, hay que ser razonables. No vamos a creernos que estamos en MATRIX y que de un momento a otro va a aparecer NEO.



NEO no apareció, pero lo que si vislumbramos en la lejanía, calle abajo, fue una silueta con algo gordo en las manos...

¡Ni lo pensamos! ¡A correr! Pero, ¿dónde nos escondemos? No había nadie...

Vimos un gran Todo Terreno. Tenía las llaves puestas pero ninguno de nosotros se atrevía a conducir, así que nos metimos los cinco en el amplio maletero como pudimos (cómo nos hubiera gustado tener en esas circunstancias unos kilos de menos a todos, las amplias horas pegados al ordenador hicieron que nuestros traseros aumentaran ampliamente en los últimos meses).

Permanecíamos aterrados, observando por una rendijilla como la figurase acercaba y se acercaba y Luis, que parecía estar saliendo de su letargo, tal vez al oler nuestro terror, empezó a gritarle a la figura:

**"En un lugar de la Mancha de cuyo nombre no quiero acordarme, no mucho tiempo que vivía un hidalgo de los de..."**

Mientras Lorena – susurraba - ¡Por Dios Luis, déjate de Quijotadas! – arrastrándolo para cerrar el maletero.

Y en el último instante, antes de que la oscuridad se cerniera sobre los cinco, quedé absolutamente escalofriado ante la visión, la figura que se acercaba era el joven de color protagonista de la matanza y el robo del banco y no era otro que ¡¡Pat Phonsón!!! dirigiéndose al Todo Terreno.

Y en silencio acurrucado, sumido en mis propios pensamientos, guardé el secreto durante el oscuro viaje.

## 7. MISIÓN IMPOSIBLE

Acurrucados en la oscuridad del maletero, permanecimos los cinco en silencio. Apenas nos podíamos mover y nuestras mentes tenían un único pensamiento – “vamos a dormirnos, así cuando despertemos habrá pasado la pesadilla y comprobaremos que todo ha sido un mal sueño”.

¡Pero no! Poco duró nuestro deseo compartido, porque sentimos como el Todo Terreno chocaba y chocaba de manera brusca contra algo.

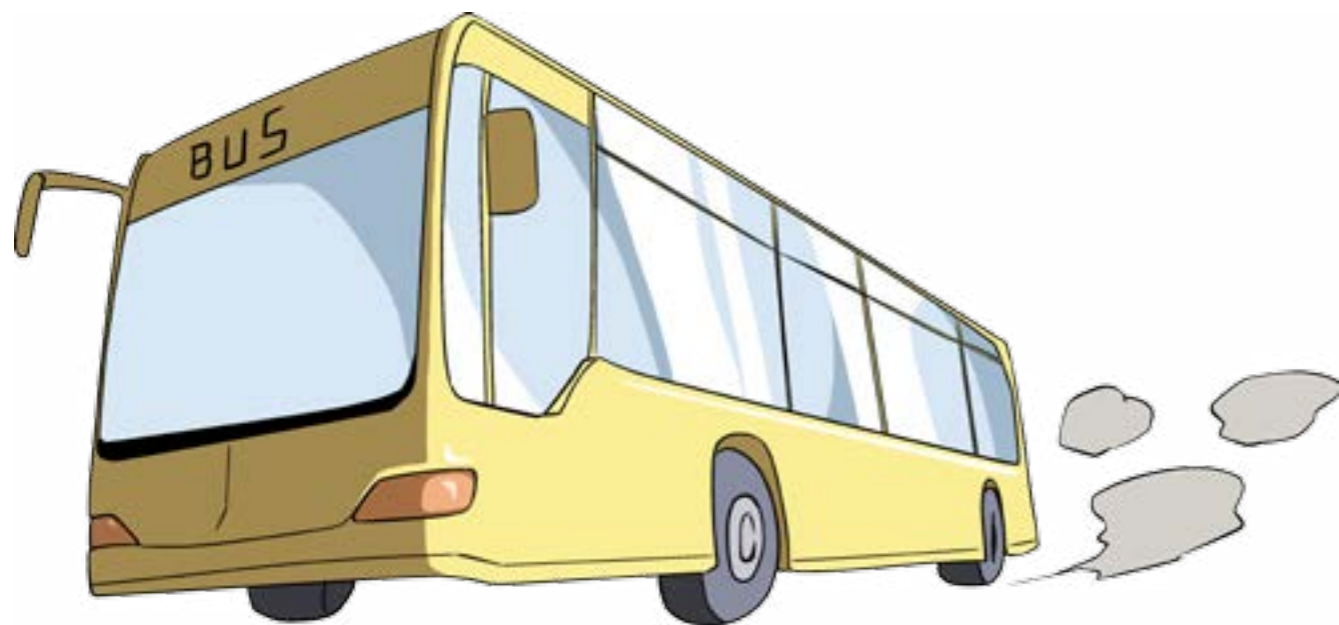
Pablo, que era el que mejor situado estaba, podía ver, por una pequeña oquedad que comunicaba con los asientos traseros lo que ocurría y nos lo iba retransmitiendo como si de un partido de fútbol se tratara.

¿Qué pasa, qué pasa? – decía Lorena, toda magullada por los golpetazos.

- Este loco está arremetiendo contra un autobús lleno de pasajeros ilos va a arrojar de la carretera! – retransmitía Pablo enardecido.

Y Luis exaltado recitaba: **"Pronto, Sancho, mi fiel escudero, ayuda a tu señor a vestir con la armadura de caballero; tengo que luchar y vencer a estos gigantes que mueven sus brazos amenazantes y ello para ser digno de la sin par Dulcinea conocida en el mundo entero. ¡Dulcísima Dulcinea del Toboso!"**





¡Calla Luis, desgraciado, que no estamos en La Mancha! ¡¡Que nos van a descubrir!!- le increpaba Lorena.

Mientras Pablo seguía retransmitiendo - ¡Horror! El autobús ha volcado a un lado de la carretera; los pasajeros intentan salir despavoridos ¡parece que va a explotar!

Y de nuevo el silencio hasta que escuchamos un fuerte ¡¡¡Booom!!! Y Pablo seguía - sólo se ve humo, mucho humo...

Mientras yo pensaba - "¡pobre gente! ¿Les habrá dado tiempo a salvarse?"

Y dije en voz alta - ¿qué necesidad tenía este loco de hacer esta matanza?

Ana Isabel, murmuró apesadumbrada - Pat Phonsoon quiere ir más deprisa y el autobús simplemente le molestaba. Quienquiera que esté jugando quiere ganar la misión caiga quien caiga.

Pero, ¿no estábamos jugando la partida nosotros?

Tras un largo rato de traqueteo, el Todo Terreno se paró. Esperamos un tiempo después de escuchar el cerrar de la puerta delantera, hasta que tímidamente empezamos a entreabrir el maletero.

Luis fue el primero en asomar la cabeza y en cuestión de segundos tenía asomada no solo la cabeza sino el resto del cuerpo, a la par que con lengua gangosa, volvía a las andadas: **"¡Rendiros, pues, escudero "Vizcaíno" que tal villano ha de desaparecer de la faz de la tierra!"** Yo, Don Quijote de la Mancha, galopando en mi fiel Rocinante y blandiendo esta lanza, orgullo de mis antepasados, partiré en dos tu cabeza y como caballero andante se la ofreceré a mi adorada Dulcinea del Toboso."

Lorena que ya iba cogiendo el "tranquillo" agarró por los pelos a Luis - ¡Tranquillo chaval, tranquilo chaval! Mientras comentaba: - Os lo dije, os lo dije... que había leído que tanto tiempo pegado al ordenador y a las consolas sin descansar, y una hora y otra hora y un día y otro día, termina por trastornar la cabeza y ¡¡Luis la ha perdido por completo!! Aunque mirando el lado bueno, peor hubiera sido que perdiera la cabeza por Atila, el rey de los Hunos. Al fin y al cabo el Quijote es nuestro y es el "trastocado" más querido de la Historia de la Literatura.

Hasta que Pablo increpó - déjate de rollos Lorena y salgamos de aquí.

Salimos entumecidos del coche y miramos a nuestro alrededor para situarnos...

Ya no había lugar para preguntarnos qué había pasado y por qué ni dónde estábamos. Aunque no tuviera explicación, nos encontrábamos en una callejuela del extrarradio de la ciudad "Los Chanclos"... ¡¡¡Una ciudad virtual!!!



## 8. LUCHA DE BANDAS



La callejuela oscura estaba en silencio, roto algunos segundos después por el griterío de voces masculinas y femeninas entremezcladas, que parecían salir de una de las ventanas de la casa de la esquina, cercana a donde estaba aparcado el Todo Terreno.

Nos acercamos despacito, uno detrás del otro para asomarnos por la ventana, aunque no resultó una brillante idea. Distinguimos una habitación cargada de humo y varias mesas donde hombres y mujeres jugaban a las cartas y bebían. En una de aquellas mesas estaba el joven de piel morena Pat Phonson!!

Aquel tugurio parecía una taberna del oeste sacada de una película Americana.

En un abrir y cerrar de ojos, Pat Phonson se levantó y lanzó la mesa con cartas, botellas y vasos contra los que la compartían con él, aplastándolos y, en cuestión de segundos, aparecieron cuchillos, machetes y tiros, formándose un revoltijo de hombres y mujeres peleándose...

Una de las balas impactó en el cristal de la ventana por la que espiábamos y ello nos hizo correr despavoridos hacia nuestro escondrijo.

Fuimos espectadores de una lucha entre bandas. Pat Phonson había formado la suya, "Los Worry", y tenía que acabar con la banda que asesinó a su familia "Machaca", atrapar a su Jefe "Black Joe" y exterminar a todas las pequeñas bandas que lo apoyaban.

No vimos cómo terminó la lucha de poder en la taberna, pero lo que sí observamos desde nuestro escondrijo entreabierto fue a Pat Phonson acompañado de un grupo de cinco personas que se acercaban cargados de armas al Todo Terreno.



Cerramos bien el maletero y esperamos acontecimientos.

Al parecer Pat Phonson y su banda "Los Worry" habían ganado la batalla.

Sentimos cómo el coche empezó a moverse e ir a gran velocidad.

Pablo aguzó el oído, mientras nosotros esperábamos noticias de la banda.

Nos fue retransmitiendo los nombres que pudo escuchar de algunos de sus componentes: Big Pig, Small Dog, Agly Joe y Peggy Pig (suponemos que la hermana de Big Pig).

Pablo escuchó como Peggy Pig (cuya cara hacía honor a su nombre) le decía a Pat Phonson - todavía estamos en peligro. Black Joe no va a permitir que arrasemos su banda y le quitemos el poder; hemos eliminado a algunos de sus hombres en esta parte de la ciudad, pero vendrá a buscarnos, itenemos que estar preparados!

Apenas terminó Pablo de retransmitir la conversación cuando sentimos que algo fuerte impactaba contra el coche, haciendo que este derrapara y casi volcara en el arcén de la carretera, e inmediatamente escuchamos el ruido de las aspas de un helicóptero. Sonaron disparos y más disparos y el ruido estridente del bazooka (que ya nos era familiar).

Small Dog gritó: - ¡¡Hay que salir de aquí, el coche va a reventar!!

Ana Isabel y Pablo gritaron a la vez - ¡¡¡Hay que salir, hay que salir!!! Empujamos la puerta del maletero y salimos a trompicones.

Vimos como entre una gran humareda Pat Phonson y sus muchachos corrían y disparaban al helicóptero que volaba sobre sus cabezas.

Nosotros nos acurrucamos a un lado de la carretera entre unos matorrales, pero aquellos no nos servían de escondrijo.

De pronto el Todo Terreno explotó. Grandes llamas casi llegan hasta nosotros y trozos de la carrocería volaban por todas partes.

Un grito salvaje de Pat Phonson seguido de un fuerte lanzamiento del bazooka, hizo estallar en el aire al helicóptero en mil pedazos.

¡¡Humo, fuego y restos de carcasa por todas partes!!

Pat Phonson había salido ileso, y de sus muchachos solo Big Pig parecía tener el brazo que se sujetaba herido.

Nosotros seguíamos aterrados entre los matorrales, rogando para que no nos descubrieran.

Un ruido de sirenas se acercaba. Era una patrulla de policías de carretera, dos coches y dos motos.

Pararon y no transcurrió ni un segundo cuando Pat Phonson armado con una katana, derribó primero a un policía motorizado y después al otro, y con la katana ¡¡¡los decapitó!!!

De los coches de policías se encargaron sus muchachos...

Así que "Los Worry" ya tenían vehículos a su disposición.

Fue Peggy Pig la que dio el grito de alarma: - ¡Eh! ¿Quién hay entre los matorrales? El resto de la banda que ya estaba acomodada en los coches salió rápida y se dirigió hacia los matorrales.

Luis que vio entre el humo y la polvareda que se acercaban, se plantó delante de nosotros y con una flácida rama del matorral bien sujeta a modo de lanza gritó:

***"¡Sube en tu jumento Sancho el Bueno, que Dios proveerá...! que tanto llueve sobre los justos que sobre los injustos..."***

Lorena descompuesta lo sujetaba - ¡Por Dios Luis, deja de Quijotear, que nos van a freír vivos a todos!

Peggy Pig, con expresión porcina gritó: - ¡Pat, mira lo que tenemos aquí!  
Pat se acercó a nosotros con la temida katana en alto - ¿Quiénes sois, de dónde habéis salido?

No pudimos sujetarlo y Luis, haciendo una reverencia, contestó:

***"Vuestra merced me va a permitir que me presente, Yo soy Don Quijote de la Mancha, caballero andante, que pongo mi persona, lanza y escudo al servicio de la sin par "mi señora" en la defensa de los desvalidos contra los bellacos, malandrines y villanos... y cuantas más hazañas realice, más heroicamente seré recordado como caballero andante por estas tierras..."***

¡Calla miserable! - escupió Pat Phonson, levantando en alto la katana...

En ese instante sonó la sirena de un coche de policía.

Pat y sus muchachos centraron la atención en el coche que paró en seco.

Esta vez fue Agly Joe quien a pistoletazo vivo se encargó de los ocupantes del coche.

Pat gritó: - repartid a estos intrusos en los coches, ya los liquidaremos más tarde.  
¡¡Ahora no tenemos tiempo que perder!!



## 9. EL GRAN RALLIE

Con Pat Phonson a la cabeza dirigiendo uno de los coches de la policía abatidos, corríamos flechados por la carretera, todos en fila india, en los restantes coches sin saber a dónde.

Tal vez nos dirigíamos a cumplir una nueva misión.

Lorena, Luis y yo íbamos en uno de los coches con Pat Phonson. Pablo y Ana Isabel acompañaban a Peggy Pig.

El trayecto transcurría en absoluto silencio, no nos atrevíamos a abrir la boca, no fuera que a Pat o a alguno de sus compinches les diera por sacar la katana; ya habíamos presenciado demasiadas muertes y decapitaciones.

En un momento de letargo, escuchamos decir a Pat: – Eh Big, saca el mapa para ver la situación del lugar donde se va a celebrar el “Gran Rallie”.

Aquí está – dijo Big Pig mientras señalaba un punto concreto en el mapa; las afueras de Los Chanclos, a diez Kilómetros, en la zona llamada “Palo Muerto”.

Así que nos dirigíamos a una gran carrera de coches.

¡Claro! – me susurró Lorena – es una de las misiones de Pat Phonson, participar en una carrera de coches para ganar dinero.

¡Qué horror! – Pensé mordiéndome la lengua – Yo había conseguido ganar la misión de la “gran carrera”, cuando jugaba en solitario al “THE TUTUA SAN PATEAS”... Recuerdo que era brutal, había licencia para todo tipo de trampas, no se cumplían normas ni ética alguna en la carrera, lo único que había que conseguir era ganar a toda costa...



Pat y sus compinches aparcaron los coches a una distancia prudencial de los talleres donde los coches que iban a participar en la carrera recibían los últimos retoques.

A los cinco nos habían atado las manos a la espalda con gruesas cuerdas y bajo la amenaza de Peggy Pig: – “Un movimiento en falso y perderéis la cabeza, que de poco os sirve”, nos dirigimos a los talleres.

Al llegar a las puertas traseras, Pat Phonson agarró de los pelos a Lorena y Ana Isabel y bajo amenaza les soltó las manos y les ordenó: – seréis nuestros copilotos en la gran carrera.

Pablo intentó enfrentarse a Pat, pero ni siquiera llegó a acercársele porque tropezó y se torció un tobillo. Mientras Pablo se retorció de dolor, las chicas se alejaban con Pat Phonson y cuatro de sus secuaces.

En esos momentos de angustia, Peggy Pig nos custodiaba y Luis casi en éxtasis recibía:

***“¡Pronto Sancho! Ayuda a tu señor a montar en Rocinante y provéeme de mi lanza y escudo, que ningún malandrín pudo nunca resistirse al heroico Caballero D. Quijote de la Mancha.***

***Veréis vuestras mercedes cuan arremeto contra los villanos y los reviento cual pellejos de vino...”***

Peggy Pig le contestó con un soberano puñetazo que lo derribó al suelo (en otro momento recordaríamos a la gran cerda por el ojo morado de Luis) y Luis tumbado seguía: **"Sancho, amigo con la Iglesia hemos topado..."**

Y yo que estaba totalmente desquiciado me agaché a ayudarlo y oí asombrado salir de mi boca: - **"Tranquilo mi señor D. Quijote, yo os socorreré como fiel escudero y no porque me obsequiéis con la península "Barataria" sino porque os debo respeto como mi señor y caballero..."**

Decididamente la pesadilla no terminaba. No hacía más que pensar en las chicas, irían de copilotos con los matones de Pat Phonson en el gran Rallie, y ello suponía probablemente su muerte. El energúmeno de Pat tenía un objetivo: iganar la carrera! Para obtener gran cantidad de dinero y haría lo que fuera necesario, ¡hasta sacrificar a sus propios hombres!

Desde la parte trasera del circuito donde Peggy Pig nos había situado, podíamos escuchar los gritos y algarabía del público. Por los grandes altavoces se emitía. ¡Comienza la Gran carrera! mientras iban nominando a los participantes...

Pablo, Luis y yo permanecíamos en silencio, pero nuestros pensamientos eran uno sólo: "¡Cómo era posible que juegos como "THE TUTUA SAN PATEAS" nos hubieran atraído tanto! Hasta el punto de convertir a Pat Phonson en nuestro héroe favorito. No entendíamos como podíamos haber admirado y justificado sus acciones violentas, sus quebrantamientos de todas las normas, leyes, valores y ética. ¿Cómo podíamos pensar en algún momento, aunque fuera jugando, que el fin justifica los medios?"

ii Cómo podíamos haber hecho de Pat Phonson nuestro héroe!!

iiCómo podíamos habernos identificado alguna vez con él!!

iii Maldito juego que nos había sumido en una pesadilla sin fin!!!

Desde la pista se escuchaba por los altavoces: - ¡El coche nº 26 se ha salido de la carretera, está en llamas!

Y nosotros estábamos descompuestos rogando que no fuera el coche de Lorena o Ana Isabel...



A pablo le dolía el tobillo, yo estaba magullado por la funesta aventura y me escocía la cara por los arañazos de Lorena, y Luis con el ojo bien morado y exhausto seguía Quijoteando:

**"¡Válgame Dios, no seáis necios! ¡Por vuestras vidas os mando que calléis! Recuerda Sancho que hay que temer a Dios, en temerlo está la sabiduría... Vuestras mercedes serán testigos de los prodigios que puede realizar un caballero andante..."**

Peggy Pig solo estaba atenta a los altavoces - ¡Dos coches más han explotado y están hirviendo en llamas!

¡¡Dios mío!!- Pensábamos al unísono - Pat Phonson va a ganar a toda costa...  
¡¡¡YA NO PODÍAMOS SOPORTARLO!!!



# 10. REGRESO AL MUNDO REAL



Y allí me encontré, en el rincón del cuarto a oscuras, agazapado, intentando averiguar ¿qué hacía allí? ¿Qué había pasado?

Levanté la cabeza y justo en la perpendicular de mi rincón del cuarto estaba mi equipo informático. En la pantalla del ordenador con letras luminosas y llamativas, atrayéndome, pude leer: "THE TUTUA SAN PATEAS" y empecé a recordar lo acontecido...

La voz de mi padre me sacó del recuerdo y del rincón.

-José Andrés, vamos date prisa, que llegarás tarde.

Me puse de pie de inmediato y fui raudo y rápido hacia el despertador, marcaba las 7:15 horas a.m. miré por la ventana! ¡Estaba amaneciendo! ¡¡¡Era un nuevo día, estaba en casa y todo había sido un mal sueño!!!

Me dirigí al cuarto de baño para asearme y vestirme a la velocidad de rayo! Pero... me miré en el espejo y pude observar una cara aterrorizada ¡¡¡la mía!!! Con unos arañazos en la mejilla derecha, justo donde Lorena...

Llegué al colegio, como siempre, a las ocho y unos minutos tarde.

Me senté exhausto en mi mesa, miré hacia la izquierda y vi como Lorena observaba mi cara espantada.

Y el espanto continuó cuando vimos entrar a Pablo cojeando y con el tobillo vendado.

Automáticamente todos nos volvimos buscando con la mirada a Luis. Y allí estaba Luis, calladito y en calma... ¡¡¡Con un ojo morado!!! Y aunque no la llevaba, todos nos lo imaginábamos con la lanza y el yelmo de D. Quijote en la mano.

Tuvimos que esperar tres clases para que llegara el recreo y nos reuniéramos los cinco. Lorena y Ana Isabel lo recordaban todo, todo, aunque no se lo explicaban al igual que Pablo y yo.

Sin embargo, Luis solo pudo decirnos que había estado toda la noche sumido en una gran aventura. Aseguraba que había soñado ser D. Quijote del Siglo XXI.

Pero nosotros cuatro sabíamos que había sido mucho más que un sueño, un mal sueño...

Aquella desventura virtual o lo que fuera... nos hizo unirnos más que nunca y recapacitar, sobretodo recapacitar.

Todos los ideales que teníamos sobre "esos juegos macabros" y sus héroes protagonistas se habían hecho mil pedazos, y empezamos a comprender y a utilizar las modernas tecnologías de manera racional y moderada, ¡habíamos perdido mucho tiempo!

Ya no nos parecía un rollazo el fijarnos en la edad recomendada de los juegos y en su contenido ¡para no llevarnos sorpresas desagradables!

Seguimos organizando nuestras partidas y trabajando en la página Web "Mix Potatoes", pero sin ser compulsivos, sin perdernos entrenamientos, salidas con amigos y relaciones familiares.

Entendimos que para pasar eso de la ESO, había que estudiar un poquillo más que el último día antes del examen.

Creo que lo que nos pasó se llama "madurar" ¡muy a pesar nuestro!

¡¡¡Era tan cómodo el mundo virtual!!! Pero os aseguro que vale la pena...

Lo que si os puedo relatar es que aquel curso en que acontecieron estos hechos, con ocasión de la celebración del cuarto centenario del mejor libro escrito por Miguel de Cervantes Saavedra "D. Quijote de la Mancha", los cuatro colaboramos con Luis en un trabajo que le hacía mucha ilusión. Tuvimos que leer mucho y recabar información, para lo cual Internet nos vino de maravilla. Y aunque no os lo creáis, desde entonces empezó a gustarnos eso de leer libros.

El trabajo, con el título "EL QUIJOTE DEL SIGLO XXI" ganó el primer premio del concurso de jóvenes autores en el ámbito europeo. Y tengo que reconocer que todo el mérito fue de Luis, ayudado tal vez de aquella desventura virtual...







Permitidme que os transcriba uno de los párrafos del Trabajo de Luis:

**" ...Y D. Quijote, honesto, fiel, ético y honrado caballero del siglo XXI, con sus armas, la verdad, la solidaridad, el respeto y la paz, protegido con el escudo de la justicia, lucha contra vuestros enemigos que escondidos en las luces y destellos del mundo virtual, os confunden y apartan de una felicidad real..."**

Del Quijote del siglo XXI, habría que hablar largo y tendido, pero quizás lo haremos otro día...

Mientras tanto, si después de una larga jornada pegados a las sillas frente a vuestros ordenadores o consolas, empezáis a sentir como una pequeña corriente eléctrica que poco a poco va inundando vuestro cuerpo...

iiiAmigos, apagad y acostaros!!!

iiiNunca se sabe cuando las máquinas van a rebelarse!!!

Melilla, Enero 2005

A todos los jóvenes y en especial a mis queridos hijos, que las luces y destellos del mundo virtual no los aparten de la felicidad real.

Que no tengan otras armas que la verdad, la justicia, la solidaridad y la paz.

M<sup>a</sup> Dolores Angosto Sánchez

## Elabora un relato, composición o mural con el tema: Uso responsable de las nuevas tecnologías

Nombre:

Domicilio:

Ciudad y provincia:

Colegio:

Curso:

Tutor o tutora:

## PRESENTACIÓN Y SUGERENCIAS PEDAGÓGICAS

Con este relato pedagógico, destinado a jóvenes consumidores de 12 a 15 años, pretendo como objetivos generales conducirlos hacia la responsabilidad, objetividad y crítica como consumidores y usuarios en general de productos, bienes y servicios.

Como contenidos específicos pretendo hacerles conscientes de la necesidad de adquirir pautas de conductas responsables, racionales y moderadas como consumidores de las nuevas tecnologías que inundan nuestros mercados. En especial en el uso y elección de los videojuegos de consola y juegos informáticos. Y ello, con la finalidad de evitar conductas tendentes a un abuso de estos medios que pueden avocar en adicciones.

Respetar y orientarse como jóvenes consumidores a través de la información que figura en etiquetas de los videojuegos y juegos informáticos; fomentando conductas que avoquen en una adecuada planificación del tiempo libre o de ocio de los pre-adolescentes y adolescentes, donde tengan cabida los medios informáticos, necesarios en nuestra sociedad, sin menoscabar estudios, deportes, relaciones familiares y sociales, u otras actividades.

Fomentar valores humanos, solidaridad y respeto por las diferentes culturas, evitando prototipos de juegos violentos, sexistas, xenófobos.

Fomentar asimismo el hábito de la lectura.

Los contenidos de este relato y su información complementaria pueden globalizarse en las asignaturas de literatura, lengua, tecnología, sin excluir otras como matemáticas o economía (estudios de mercado – volumen de ventas- ofertas, demandas, potenciales consumidores, estadísticas...) en relación a los videojuegos y productos informáticos.

Se pretende que el joven consumidor, como captación de contenidos e investigación, tras la lectura del relato realice un Trabajo (artículo periodístico, relato, mural) sobre **EL USO RESPONSABLE DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS (Videojuegos, juegos informáticos y móviles)** de presentación libre.

## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA DESTINADA A LUMNOS/AS, PADRES Y EDUCADORES

### I. EL SIGLO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS.

Nuestro recién estrenado siglo XXI, es el siglo de la Tecnología. Todo un mundo de posibilidades y aplicaciones se ha abierto para todos y en todos los campos; sociedad, economía, transacciones comerciales, banca, publicidad, información, medios y técnicas de trabajo, organización, marketing...

El uso de estos medios informáticos está al alcance de todos los ciudadanos en mayor o menor medida; desde equipos domésticos, centros de ocio, Cyber café, empresas, Administración, Centros Escolares...

Las nuevas tecnologías facilitan el trabajo, el aprendizaje, el estudio, el comercio, la información, la comunicación, pero también el juego, el entretenimiento que llena el tiempo de ocio.

Todo ello la hacen imprescindible en nuestra moderna Sociedad, en especial niños y jóvenes que desde edades tempranas manejan videojuegos, consolas, ordenadores, reproductores de DVD... un mundo al que también aunque más despacito hemos accedido los adultos.

Desde los seis años y quizás antes los niños/as manejan con destreza juegos informáticos de bolsillo, consolas y juegos informáticos de ordenador.

Estos juegos no están considerados por la legislación vigente como juguetes, sin embargo los niños/as juegan con ellos.

El juego es una necesidad que desde pequeños nos ayuda a observar, descubrir e interpretar el mundo y nuestro entorno.

Cuando jugamos hacemos amigos, aprendemos a relacionarnos y desarrollamos nuestras capacidades y habilidades y nos ayuda a crecer y desenvolvemos en el mundo en que nos movemos en sociedad.

Sin embargo el juego no es una actividad exclusiva de la infancia. El juego entre niños, adolescentes y adultos es una actividad que posibilita y acrecienta la relación y comunicación entre generaciones distintas.

Los juegos han de transmitir valores acordes con los tiempos y la sociedad en que vivimos. Los principios de solidaridad, paz, convivencia, comunicación, justicia, no violencia, etc.; son los valores que impregnan nuestra sociedad y en ellos formamos y educamos a niños/as y adolescentes.

Los niños y jóvenes reproducen aquello que ven, copian sus modelos cercanos, padres, maestros y también personajes de televisión y juegos.

## II. USO RESPONSABLE DE LOS MEDIOS INFORMÁTICOS. ETIQUETADO E INFORMACIÓN.

Cuando hablamos de consumo o uso responsable de las nuevas tecnologías que tenemos a nuestro alcance, hemos de proyectar esa responsabilidad en dos vertientes:

- El tiempo que se dedica a videojuegos, juegos de ordenador u otras actividades informáticas.
- El contenido de los juegos. Etiquetado e información.

En los últimos años se aprecia un aumento de la dedicación de niños/as y adolescentes a consolas, videojuegos y ordenadores.

La dedicación excesiva a los juegos informáticos, desde las máquinas pequeñas portátiles, más infantiles, videoconsolas, juegos de ordenador hasta Internet, puede avocar en un nuevo tipo de dependencia o adicción: la adicción a los ordenadores y a los videojuegos.

Este tipo de adicción se caracteriza porque el adolescente juega de forma compulsiva y obsesiva. Este trastorno es más corriente en aquellos jóvenes impulsivos, con dificultades de atención y concentración, con escasa autoestima. Y ello ocurre cuando el ordenador se convierte en un amigo inseparable con el que pasa horas y horas encerrado en su cuarto viviendo aventuras virtuales, en definitiva huyendo de la realidad.

El abuso de estos medios puede conducir al adolescente al individualismo y a un desinterés por lo que le rodea, amigos, familia, deportes, estudios...

Los síntomas de la adicción a los medios informáticos son similares a los de una ludopatía que pueda sufrir un adulto: "necesidad compulsiva, dosis cada vez mayores y síndrome de abstinencia"

Algunas pistas para descubrir un uso inadecuado: Negarse a salir con los amigos por quedarse con el ordenador... o acostarse a las tantas de la madrugada, jugando o bajándose películas o música de Internet. No solo en el uso individual o doméstico de los medios informáticos se puede dar esta dedicación exclusiva.

Es cada vez más corriente, sobre todo en las ciudades, que los lugares preferidos de los adolescentes para reunirse sean los salones recreativos, donde hay posibilidades de todo tipo relacionadas con los juegos informáticos e Internet.

Entre los efectos negativos del abuso de los medios informáticos se enumeran:

- Se fomenta el individualismo "la máquina y yo"
- Competitividad mal encaminada, fomentando el sentido acusado del "éxito individual". ¡No siempre se puede ser el número 1 en todo!
- Las grandes dificultades para ir pasando en los juegos niveles o misiones pueden generar adicción.
- Exigen una gran concentración mental que puede avocar en hiperactividad.
- Hay videojuegos que favorecen conductas impulsivas, agresivas y violentas.

### EL PELIGRO APARECE CUANDO SE DEDICA EXCESIVO TIEMPO A ESTAS ACTIVIDADES INFORMÁTICAS EN DETRIMENTO DE OTRAS...

Hay adolescentes que comenzaron con máquinas de videojuegos, pasaron por las videoconsolas y en la actualidad están totalmente enganchados a los juegos de ordenador.

Los juegos de ordenador son los más generalizados de todos los juegos electrónicos porque cada vez se pueden conseguir de modo más fácil y económico. A la edad de 13 o 14 años, ya manejan los adolescentes programas para bajarse juegos, películas etc. de Internet... En estos juegos suelen darse una estructuración argumental por etapas o niveles que tienen gran poder de absorción, el ambiente y el sonido ayudan a crear un ambiente hipnótico. No se dan cuenta del tiempo que llevan jugando.

**NO PODEMOS OLVIDAR** que en la actualidad y según van pasando los años, los ordenadores impregnan toda la sociedad. Por lo que no es buena postura oponerse, por sistema, a su afición. Los ordenadores van a ser el marco de sus vidas para lo bueno y lo malo.

Por ello es necesario promover entre los adolescentes un ocio sano y enriquecedor, tener clara la importancia de una buena educación en el tiempo libre que les lleve a usar con equilibrio los juegos junto a otras muchas actividades que supongan un enriquecimiento personal: lecturas, deportes, excursiones, actividades solidarias...

El no tener nada que hacer, puede favorecer el desorden al jugar, por ello es bueno que los jóvenes estén siempre ocupados y no aprovechen para ponerse el ordenador.

Hay que ayudarles a hacerse un horario y que se esfuercen por cumplirlo.

Para que la compra de algún juego o alquiler sea algo ocasional, los adolescentes deben andar más bien cortos de dinero.

A la edad de 13 o 14 años muchos adolescentes dominan programas para bajarse juegos de Internet. Por eso es conveniente contratar un filtro para determinados juegos o contenidos y animarse a jugar con los hijos a los videojuegos, el joven comprenderá que su mundo interesa a sus padres. A la vez que se les inculcan pautas para elegir contenidos e interesarse por etiquetados e información.

El ordenador es interactivo, es mejor que la televisión, es conveniente dedicarle el tiempo que se le quita a la televisión y no a otras actividades como lecturas, deportes, estudio...

Existen muchos juegos que desarrollan la lógica, creatividad...

## ES CONVENIENTE ESTABLECER NORMAS Y MANTENER SU CUMPLIMIENTO:

- No se juega durante la semana
- Establecer tiempo de juego del fin de semana
- Planificar la semana de estudio

## III.- ETIQUETADO E INFORMACIÓN. CÓDIGO DE AUTORREGULACIÓN.

El Mercado de los videojuegos y juegos informáticos arroja cada año record de ventas. Cientos de millones de euros son facturados por estas empresas.

En muchos hogares españoles existen consolas, ordenadores o ambas cosas (de 14 millones de hogares en 3 millones de ellos disponen de estos medios)

Muchos de estos juegos tienen como gancho para el potencial consumidor la violencia. Y son cada vez niños/as y jóvenes en edades más tempranas los atraídos por estos juegos.

Desde mayo de 2003 está en vigor **EL CODIGO DE CONDUCTA DE LA INDUSTRIA EUROPEA DEL SOFTWARE RELATIVO A LA CLASIFICACIÓN POR EDADES, EL ETIQUETADO, LA PROMOCIÓN Y LA PUBLICIDAD DE PRODUCTOS DE SOFTWARE INTERACTIVO.**

Este Código será de aplicación a todos los productos de Software interactivo siguientes: los videojuegos, los juegos de ordenador, los artículos de educación referencia en CD ROM, independientemente de que su formato o método de distribución sea "on - line" o no, publicados por los miembros de la Federación Europea del Software interactivo ( ISFE) o por cualquier otro editor o asociación comercial situados en los territorios del espacio Económico Europeo y Suiza que, no siendo miembro de dicha Asociación, decida acatar el Código.

El Código nace como consecuencia de una Moción en el senado y del impulso del Instituto Nacional del Consumo ( INC) que lleva a la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entrenimiento ( aDeSe), que reúne a un 70% del sector, a elaborar un nuevo Código de Autorregulación que sustituye al que estaba vigente desde el año 2.000. Este Código llamado PEGI (Pan European Game Information) afecta a todos los videojuegos españoles, se aplicará a 16 países de toda Europa, menos Alemania que dispone de un código aparte.

Este Código obliga a que en las etiquetas de los videojuegos y juegos informáticos se indique información sobre edades y contenidos. Dicha información ayudará a jóvenes, educadores y padres a elegir.

**Las edades recomendadas para su uso se diversifican en cinco categorías:**

- Mayores de tres años.
- Mayores de siete años.
- Mayores de doce años.
- Mayores de dieciséis años.
- Mayores de dieciocho años.

Además en la caja aparecerán símbolos que especifican si el juego tiene escenas de sexo, desnudos, terror, insultos, violencia, drogas o discriminación social o racial.

Mediante el Código se comprometen a respetar la dignidad humana en los videojuegos.

Los contenidos los valorarán en el Instituto Holandés de Clasificación de material audiovisual (NICAM) que tiene como administradora a la federación Europea de Software Interactivo.

## ICONOS DESCRIPTORES DE CONTENIDOS



### **NOTICIAS: Adese lanza el código PEGI online para juegos por Internet**

La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (Adese) ha puesto en marcha en España un complemento al sistema PEGI de calificación de los videojuegos por edades. Se trata de PEGI (Pan European Game Information) Online, que permitirá a padres y educadores conocer si las webs de juegos y ocio que visitan sus hijos son adecuadas para ellos.

“PEGI Online viene a complementar al código PEGI que encontramos en las cajas y las carátulas de los videojuegos indicando el mínimo de edad para el que está recomendado el producto”, explica Carlos Iglesias, secretario general de Adese. “El objetivo es extender este sistema de información a Internet para que los padres puedan saber si las webs de juegos online o chats que visitan sus hijos tienen contenidos idóneos para ellos”. El modo de funcionamiento de PEGI Online es similar al de PEGI: las compañías productoras o distribuidoras de esos contenidos pueden dirigirse a la Asociación para solicitar el código y poder incluirlo en sus páginas web. Para ello deben firmar un contrato marco en el que se comprometen a mantener un sitio web libre de contenido ilegal u ofensivo creado por los usuarios y cualquier enlace indeseable, así como medidas de protección de los jóvenes y de su intimidad cuando participen en juegos en línea. Si cumple los requisitos del Código de seguridad de PEGI Online se le concederá la licencia para poder mostrar el logotipo en el sitio web o en los CD-DVD en los que se distribuya el juego online, si es el caso. En el logotipo se muestra si se puede jugar en línea.

#### **Protección de los jóvenes**

Muchos de los videojuegos que se compran en CD/DVD pueden jugarse contra otros jugadores mediante ordenador personal o consolas de juego con conexión a Internet. Además, existen multitud de sitios web que ofrecen la oportunidad de jugar en línea a través de Internet, ya sea solo con otros jugadores. Existen desde simples juegos tipo “recreativos” a juegos de rol masivos multijugador en línea, o MMORPG, en los que interviene un ingente número de jugadores que participan en un solo juego en línea al mismo tiempo. Para una descripción más detallada de los distintos tipos de juegos en línea, acceda a Categorías de juegos en línea. Muchos de estos MMORPG soportan comunidades virtuales, lo cual puede exponer a los jugadores a los riesgos asociados a la interacción con otros jugadores. Entre estos riesgos, se incluyen:

Contenidos creados como resultado del juego que podrían ser inapropiados para los jóvenes y podrían no corresponderse con la clasificación otorgada al juego.

La conducta de algunos jugadores podría no ser adecuada para los jóvenes. Por ejemplo, un lenguaje inadecuado u ofensivo; intimidaciones en juegos que permiten comunicación mediante texto, voz o vídeo; conductas poco deportivas, como hacer trampas y manipular; o agresividad hacia otros jugadores.

Violaciones de la intimidad. En ocasiones, los juegos en línea animan a los niños a hacer amistades, compartir datos de carácter personal o, incluso, a reunirse con otros jugadores desconocidos fuera del juego. Enlaces a sitios web cuyo contenido podría no ser adecuado para los jóvenes.

#### **CONSEJOS DE SEGURIDAD PARA LOS PADRES**

Advierta a sus hijos de que no den datos de carácter personal a otros jugadores.

Adviértales de que no se reúnan con otros jugadores, a menos que ustedes les acompañen.

Controle las actividades de sus hijos en los sitios web de juegos.

Anime a sus hijos a informar de cuestiones como intimaciones, amenazas o lenguaje inapropiado, exhibición de contenido desagradable o invitaciones a reunirse fuera del juego y recuérdelos estas advertencias.

Informe de conductas inadecuadas, mediante la página de información de este sitio web, o recurriendo a los mecanismos de reclamación específicos de las consolas o de los sitios web de los juegos.

Corte la comunicación o cambien la identificación en línea de su hijo si le incomoda cualquier cosa del juego o el modo en que éste se desarrolla.

#### **CONSEJOS DE SEGURIDAD PARA LOS HIJOS**

¡Comportarse mal, hablar mal o hacer trampas NO está bien! Puedes bloquear el acceso a los jugadores, notificar de ello al proveedor del juego o contárselo a tus padres.

Cuéntale enseguida a tus padres si te encuentras con información que te hace sentir incómodo.

No des información personal, como por ejemplo la dirección de tu casa, tu número de teléfono o tu foto. Nunca te reúnas con nadie que conozcas en línea sin decírselo antes a tus padres.

#### **¿Qué es POSC?**

El Código de Seguridad de PEGI Online (POSC) ha sido desarrollado para promover un mínimo nivel de protección que debería ofrecerse a los jóvenes en el entorno de juego en línea. Todos los que suscriban este conjunto de normas se comprometen a prohibir todo material inadecuado de sus sitios y garantizar una conducta apropiada entre los usuarios. Como resultado de ello, estarán autorizados a exhibir el Logo de PEGI Online una vez que hayan registrado sus juegos en el sistema PEGI. Puede descargar el texto completo del Código en formato PDF, si bien las principales disposiciones son:

#### **Contenido de juego clasificado por edades**

Sólo se incluirá en el sitio contenidos de juegos que hayan sido debidamente clasificados conforme al sistema PEGI regular u otro sistema europeo reconocido como el que utiliza el BBFC del Reino Unido o el USK de Alemania.

#### **Mecanismos de notificación apropiados**

Se aplicarán mecanismos adecuados que permitan a los jugadores notificar la existencia de contenido no deseado en cualquier sitio web afín.

#### **Eliminación de contenido inapropiado**

Los titulares de licencias harán lo posible por garantizar que los servicios en línea que controlen estén libres de contenido que sea ilegal, ofensivo, racista, degradante, depravante, amenazador, obsceno o que pueda perjudicar de manera permanente el desarrollo de los jóvenes.

#### **Una política de confidencialidad coherente**

Todo titular de una licencia PEGI Online que recabe información personal de abonados mantendrá una política de confidencialidad efectiva y coherente, de conformidad con las leyes de protección de datos nacionales y de la Unión Europea.

#### **Normas comunitarias para suscriptores en línea**

Los titulares de licencias PEGI Online impedirán que los suscriptores introduzcan contenidos o demuestren conductas en línea que sean ilegales, ofensivas, racistas, degradantes, depravantes, amenazadoras, obscenas o que puedan perjudicar de manera permanente el desarrollo de los jóvenes.

#### **Una política publicitaria responsable**

Se aplicarán los siguientes principios:

todos los anuncios reflejarán fielmente la naturaleza y el contenido del producto representado y, cuando sea razonablemente viable, la clasificación otorgada.

Todos los anuncios se crearán con sentido de la responsabilidad para con el público.

Ningún anuncio incluirá contenido que pudiera ofender de manera grave o generalizada.

La publicidad de productos clasificados con 16+ o 18+ no irán dirigidos específicamente a los menores.

Los productos auxiliares o independientes que se vendan o se promocionen en combinación con un producto principal deberán ser adecuados para el público al que el producto principal va dirigido.

Los titulares de licencias deben informar al público por medio de declaraciones generales de la existencia de patrocinios o de la existencia de “publicidad por emplazamiento” asociados con cualquier servicio en línea.

#### **Categorías de juegos en línea**

Los estilos y géneros de juego cambian rápidamente, por lo que resulta difícil ser preciso, pero actualmente existen cuatro tipos principales de juegos en línea.

#### **Minijuegos/juegos para navegadores**

Se trata de versiones en línea de juegos clásicos de tipo recreativo, de mesa o digital. Suelen ser gratuitos y, a menudo, están disponibles en sitios web y portales de juego mantenidos por publicidad. Estos juegos son principalmente para un solo jugador y no implican un mundo virtual narrativo. Spacewar, PacMan, así como juegos de naipes como el Solitario y el Blackjack, son ejemplos comunes y estos tipos constituyen la mayoría de juegos en línea.

#### **Juegos publicitarios o Advergames**

Los Advergames están diseñados para promocionar un producto, una empresa o una postura política concreta. Los Advergames suelen destacar el producto de una empresa y podrán jugarse en línea en el sitio web de dicha empresa o podrán descargarse. Están muy ligados a campañas de marketing viral, en las que se utiliza el juego para difundir el producto crear notoriedad para la empresa mediante el boca a boca, el correo electrónico y apareciendo en blogs.

#### **Juegos en red**

Estos juegos suelen practicarse en línea con un ordenador personal, pero cada vez más los jugadores comienzan a utilizar las consolas con acceso a Internet. Su popularidad ha aumentado con el acceso a Internet de tarifa plana y la tecnología de banda ancha fácilmente disponible. Cubren la mayoría de los géneros de juego, pero el estilo de juego principal es el combate táctico como son los juegos de tiradores en primera persona que se caracterizan por una visión en pantalla que ofrece el punto de vista del personaje del juego. Los jugadores pueden competir cara a cara o por equipos. Uno de los juegos más populares de esta categoría es Call of Duty. Los juegos de estrategia en tiempo real que emplean planes tácticos son un desarrollo informático de los tradicionales juegos de guerra, mientras que los juegos en red con múltiples jugadores también son muy populares en varios juegos deportivos como las carreras y el fútbol.

Juegos masivos multijugador

Los juegos masivos multijugador difieren de otros juegos en línea en dos sentidos: (1) el gran número de jugadores simultáneos que participan en un solo juego y (2) la naturaleza persistente de los juegos (es decir, el juego continúa con independencia de que un determinado jugador juegue. Estos juegos ofrecen un rico mundo tridimensional poblado por miles de jugadores. El World of Warcraft de Blizzard Entertainment/Vivendi Game cuenta con más de 6 millones de suscriptores (1 millón en Europa y más de 1,5 millones en China) Everquest, considerado en su momento el líder del mercado, tiene

### Categorías de juegos en línea

Los estilos y géneros de juego cambian rápidamente, por lo que resulta difícil ser preciso, pero actualmente existen cuatro tipos principales de juegos en línea.

#### Minijuegos/juegos para navegadores

Se trata de versiones en línea de juegos clásicos de tipo recreativo, de mesa o digital. Suelen ser gratuitos y, a menudo, están disponibles en sitios web y portales de juego mantenidos por publicidad. Estos juegos son principalmente para un solo jugador y no implican un mundo virtual narrativo. Spacewar, PacMan, así como juegos de naipes como el Solitario y el Blackjack, son ejemplos comunes y estos tipos constituyen la mayoría de juegos en línea.

#### Juegos publicitarios o Advergames

Los Advergames están diseñados para promocionar un producto, una empresa o una postura política concreta. Los Advergames suelen destacar el producto de una empresa y podrán jugarse en línea en el sitio web de dicha empresa o podrán descargarse. Están muy ligados a campañas de marketing viral, en las que se utiliza el juego para difundir el producto crear notoriedad para la empresa mediante el boca a boca, el correo electrónico y apareciendo en blogs.

#### Juegos en red

Estos juegos suelen practicarse en línea con un ordenador personal, pero cada vez más los jugadores comienzan a utilizar las consolas con acceso a Internet. Su popularidad ha aumentado con el acceso a Internet de tarifa plana y la tecnología de banda ancha fácilmente disponible. Cubren la mayoría de los géneros de juego, pero el estilo de juego principal es el combate táctico como son los juegos de tiradores en primera persona que se caracterizan por una visión en pantalla que ofrece el punto de vista del personaje del juego. Los jugadores pueden competir cara a cara o por equipos. Uno de los juegos más populares de esta categoría es Call of Duty. Los juegos de estrategia en tiempo real que emplean planes tácticos son un desarrollo informático de los tradicionales juegos de guerra, mientras que los juegos en red con múltiples jugadores también son muy populares en varios juegos deportivos como las carreras y el fútbol.

#### Juegos masivos multijugador

Los juegos masivos multijugador difieren de otros juegos en línea en dos sentidos: (1) el gran número de jugadores simultáneos que participan en un solo juego y (2) la naturaleza persistente de los juegos (es decir, el juego continúa con independencia de que un determinado jugador juegue. Estos juegos ofrecen un rico mundo tridimensional poblado por miles de jugadores. El World of Warcraft de Blizzard Entertainment/Vivendi Game cuenta con más de 6 millones de suscriptores (1 millón en Europa y más de 1,5 millones en China) Everquest, considerado en su momento el líder del mercado, tiene aproximadamente 500.000 suscriptores, y Ultima Online tiene 250.000. Los juegos de rol, en los que los participantes asumen roles de personajes de ficción y colaboran para crear o continuar historias, son los que dominan en esta categoría. Tienden a ofrecer un enfoque de duración indefinida al juego y destacan por los aspectos sociales y comunitarios que se ponen a disposición a través del servicio. Por tanto, a estos juegos se los conoce generalmente como Juegos de Rol Masivos Multijugador en Línea (MMORPG)

<http://www.pegionline.eu/es/index/id/52>



**TODOS SOMOS CONSUMIDORES  
TENEMOS LOS MISMOS DERECHOS**

**¿Y LAS PERSONAS CON  
DISCAPACIDADES?**

**¿Pueden acceder a las nuevas tecnologías?**

**¡¡SUPRIMAMOS BARRERAS!!**



CIUDAD AUTÓNOMA  
DE  
**MELILLA**

Consejería de Bienestar Social y Sanidad  
Dirección General de Sanidad y Consumo

Ctra. Alfonso XIII,52-54

Tfno.: 952 97 62 51



# REBELIÓN DE LAS MÁQUINAS

# REBELIÓN DE LAS MÁQUINAS



CIUDAD AUTÓNOMA  
DE  
**MELILLA**

Consejería de Bienestar Social y Sanidad  
Dirección General de Sanidad y Consumo