

## La información especializada en Internet. Directorio de recursos

**INTERNET es una fuente inagotable de información por lo que encontrar aquello que se busca es en la mayoría de los casos una tarea ardua y frecuentemente infructuosa.**

El libro "La información especializada en Internet. Directorio de recursos de interés académico y profesional", aparecido en enero de este año, es básicamente un directorio, cuyo objetivo principal es servir de referencia para la localización de información en internet.

El primer capítulo está dedicado a los directorios temáticos y motores de búsqueda, instrumentos fundamentales para localizar páginas web. Los siguientes capítulos presentan un abanico diverso de tipos de recursos de información accesibles en internet como son los catálogos de bibliotecas, las bases de datos, las revistas electrónicas, las obras de referencia, los servicios de información periodística, los servicios de "internet invisible", etc. En estos capítulos se des-

criben las características de cada uno de estos tipos y se presentan los principales directorios que los recopilan y organizan.

La obra, editada por el *Cindoc* en su línea de publicación de guías especializadas de recursos de información en internet, a diferencia de las anteriores no está dirigida a profesionales o investigadores de una disciplina determinada, sino que es multidisciplinar y sirve de referencia para localizar información sobre cualquier tema de interés científico y profesional. El libro se acompaña de un disquete que contiene todas las direcciones presentadas organizadas para facilitar el acceso a las mismas.



*La información especializada en Internet. Directorio de recursos de información académica y profesional.*  
Editado por **Ángeles Maldonado**.  
Madrid: Cindoc-Csic, 2001, 312 p.  
ISBN 84-00-06304-X

## Los sistemas interactivos y la infancia

Por **Antonio Moreno Muñoz**

**UNO DE LOS ASPECTOS MÁS CONTROVERTIDOS DE LA REVOLUCIÓN DIGITAL es la influencia de los medios interactivos en los niños. Pues aunque el primer videojuego fue introducido hace ya más de dos décadas, la industria de contenidos ha experimentado un crecimiento en tamaño y sofisticación tal que hoy por hoy es posible afirmar que nuestros hijos son la primera generación que está "creciendo digital".**

Nuevamente nos encontramos en un terreno abonado para el enfrentamiento entre apocalípticos e integrados. Quizás sean más famosos estos últimos, tecnófilos de moda como **Nicholas Negroponte** o **Peter Drucker**. Apologistas de un ciberespacio sacralizado y elitista. Son menos populares sus críticos en el otro bando, pensadores como **Paul Virilo** o **Giovanni Sartori**, para los que el consumo como ideología y el espectáculo como

expresión parecen ser la fórmula del universo electrónico.

<http://archives.obs-us.com/obs/english/books/nn/bdels.htm>

<http://www.pjdf.org/>

[http://sero.org/handshake/D/ostranenie/texte\\_zu\\_ostranenie/ostranenie\\_erjavec engl.html](http://sero.org/handshake/D/ostranenie/texte_zu_ostranenie/ostranenie_erjavec engl.html)

<http://www.lapaginadefinitiva.com/television/biblioteca/sartori1.htm>

Pero vale la pena detenerse en análisis actualizados menos tendenciosos [Ellen Wartella, Barbara O'Keefe y Ronda Scantlin, 2000], pues aunque muchas de las opiniones formuladas para la televisión pueden ser aplicables aquí, no hay que olvidar que la convergencia de medios, internet y la penetración de los ordenadores alterarán sin duda el terreno los próximos años.

**«Los niños y los jóvenes emplean más tiempo en videojuegos, 'chateando', enviando mensajes o navegando que el que emplean con sus familias, con sus amigos o incluso con las tareas del colegio»**

Lo que sí podemos afirmar es que los niños y los jóvenes emplean más tiempo en videojuegos, "chateando", enviando mensajes o navegando que el que emplean con sus familias, con sus amigos o incluso con las tareas del colegio. No obstante existen diferencias. Para los jóvenes de 2 a 18 años el uso más común del ordenador es el videojuego, y en esta actividad los chicos superan con creces a las chicas, que son más partidarias del correo, los "chats" o la búsqueda de información. Esto es debido a que las niñas más que juegos deportivos o de acción violenta, que las aburren, prefieren los juegos educativos, los puzzles o las aventuras fantásticas. Brenda Laurel (1999) afirma que las chicas prefieren juegos con personajes y argumento. La falta de una narrativa compleja es lo que las chicas encuentran más repelente en los videojuegos tradicionales.

[http://www.tauzero.com/Brenda\\_Laurel/Recent\\_Talks/MakingBetterMediaForKids.html](http://www.tauzero.com/Brenda_Laurel/Recent_Talks/MakingBetterMediaForKids.html)

## Modelación del carácter

En este sentido, los temores generalizados sobre la violencia en los juegos por ordenador sólo parecen ser acertados en teoría, pues aún se han hecho pocos estudios al respecto. En ellos se ha encontrado alguna relación entre estos juegos y el comportamiento agresivo de los adolescentes, pero solamente a corto plazo. No ha habido aún suficientes análisis del comportamiento a largo plazo. Cabe aquí añadir que la responsabilidad no es exclusiva de los medios. El niño no vive de manera aislada y algo de responsabilidad hay que asignar al contexto familiar, educativo y social en el que éste se desenvuelve. Ha sido destacada la influencia de los padres y hermanos en lo que los niños extraen de su experiencia visual. Por ejemplo, la actitud de los padres ante los ordenadores influye decisivamente en el uso que el niño hará de éste en el futuro.

**«La falta de una narrativa compleja es lo que las chicas encuentran más repelente en los videojuegos tradicionales»**

Otro punto importante a destacar es que en el acceso a las nuevas tecnologías también se manifiestan las diferencias económico-sociales. Por ejemplo, las consolas de videojuegos, más baratas, se extienden por todos los estamentos. Sin embargo el software educativo está sólo a disposición de quien tiene ordenador y acceso a la Red.

Finalmente, aunque problemas como la pederastia, la ludopatía, el aislamiento o el abuso comercial (sin ser éste su único ámbito) están presentes, es preciso resaltar el impulso en el desarrollo de la personalidad social del niño que puede suponer por ejemplo el acceso a internet, especialmente para los discapacitados.

Como recomendación para futuros estudios cabría concluir que no es exclusivamente el medio el que determina la percepción del niño. Todo depende del tipo específico de contenidos, para qué clase de actividades y en qué condiciones, externas o internas.

**«No es exclusivamente el medio el que determina la percepción del niño. Todo depende del tipo específico de contenidos, para qué clase de actividades y en qué condiciones, externas o internas»**

## Bibliografía

Wartella, Ellen; O'Keefe, Barbara y Scantlin, Ronda. Children and interactive media. Markle Foundation, 2000.

Antonio Moreno Muñoz  
[elImomua@uco.es](mailto:elImomua@uco.es)