

Vamos a orientar un poquito a los padres para que afronten con tranquilidad el hecho de su hijo sentado ante un ordenador o ante una consola de videojuegos:

1) **Aprende.** No puedes pretender afrontar un problema sin conocer a fondo ese problema. Hasta ahora has tenido a la red como algo ajeno, como algo que no te daba ni frío ni calor. Pues bien, eso se acabó: la red ha entrado en la vida de tus hijos, o sea que ha entrado en la tuya, tanto si te gusta como si no. Y tienes que saber qué es lo que pasa con eso, de la misma manera que cuando tus chavales tienen una patología intentas averiguar, casi desesperadamente, el alcance de la misma.

2) **Deja que él te enseñe.** En general, a los adolescentes les gusta mucho enseñar, transmitir, compartir conocimiento; y les encanta locamente que se les reconozca duchos en un arte o técnica. Si ese reconocimiento procede de papá o mamá, ya es el delirio. Siéntate, pues a su lado, y que te explique lo que hace. Pero que no perciba intención de control sino verdadero espíritu de aprendizaje: tu estribillo con él ha de ser «¿Estas virguerías también puedo hacerlas yo?».

3) **Interésate por sus amistades.** ¿No lo haces en la vida real? Pues también hay que hacerlo en red. Pero sé cuidadoso. Utiliza los mismos procedimientos que en la vida real: pregúntale, charla con él. Confía en él, dale un margen. **No intentes interceptar sus comunicaciones** ni de forma clara ni de tapadillo. Quizá un amigo te enseñe a localizar los *logs* de sus charlas: utiliza poco este recurso (nada, si es posible) y si lo haces, que sea sólo para saber *con quién* habla y jamás *lo que* habla. ¿Le abrirías un diario íntimo? No ¿verdad? Pues ya no usan esos cursis cuadernos de florecitas con candaditos ridículos: utilizan archivos informáticos. Si te pillas fisgando -y te pillarás más pronto que tarde- adiós a toda confianza. Y, claro: cerrará los *logs* a piedra y lodo (son muy pocos los que se preocupan de cerrarlos de buenas a primeras).

4) **Instrúyete sobre los peligros -los de verdad- que le acechan.** Aunque entiendas poco la red, ten en cuenta que, pese a lo que te han contado plumillas analfabetos, son muy similares a los peligros de la calle. La discreción, por ejemplo: nada de quedar con el colega «a tal hora en tal sitio» sino utilizar un lenguaje críptico del tipo «a la hora de siempre, en el sitio de costumbre»; nunca números de teléfono, ni direcciones, ni mucho menos números de tarjeta de crédito o de cuentas corrientes; nunca comprar en red sin que supervises todo el acto de la compra; jamás subir fotos sin la autorización de **todos** los que aparecen en ella. La seguridad: nunca citas a ciegas; y si el *guión* la exige, siempre acompañado de algún amigo y siempre con el conocimiento de tus padres y de los datos de la cita: lugar y hora. Pero todo esto sin utilizar el tan odiado tono admonitorio: explícale anécdotas presuntamente ciertas riéndote de los incautos por imprudencia; piensa que los adolescentes temen más al ridículo que a los propios perjuicios: «*que me robaran, sería malo; que, encima, papá me tomara por el tonto de la familia, ya sería el colmo*». Eso les hará tomar esas precauciones que no tomaron los personajes ridiculizados en tus anécdotas. Pero piensa, sobre todo, que los males, aunque se proyecten en la red, vienen de fuera de ella, generalmente. El *bulling* (acoso o violencia sobre un niño o muchacho en el ámbito escolar), puede llevarse a cabo mediante la red, desde luego, pero **su origen, su causa y su finalidad** están en el patio del colegio o en la propia aula, y es allí donde hay que actuar principalmente.

5) Sobre los *peligrosos y tóxicos* videojuegos: **la moral, la ética que inculcas a tus hijos puede mucho más** que cualquier simulación virtual de atrocidades. Si tú, vosotros, padre, madre, habéis educado **y dado ejemplo** de sólidos valores morales en vuestro grupo familiar, no hay videojuego, por cafre que sea, que pueda con eso. Créelo. Un chaval normal sabe diferenciar entre un videojuego y la realidad. «Carmaggedon» y *El Farruquito* no tienen nada que ver uno con otro, por más que sus *hazañas* -virtuales en un caso, tristemente reales, en el segundo- fueran idénticas. Quizá *El Farruquito* jugó alguna vez al «Carmaggedon», pero lo que de verdad mató a aquel pobre hombre, no fue ningún videojuego sino más bien una ausencia de valores en el homicida probablemente causada por un déficit familiar al respecto: simplemente creyó, en un momento dado, que podía hacer lo que le diera la gana por encima de la ley y de la ética, y lo hizo. Y así le fue a la víctima y, en definitiva, al propio *Farruquito*. A los *farruquitos* no los crean los *carmaggedones*: los crean, más bien, los cafres que conducen como animales llevando a sus hijos dentro del coche y ufanándose después ante ellos de su habilidad al volante y riéndose del pobre *pringado* al que casi matan en la autopista.

Lo más importante es que aprendas a ver la red como lo que es en realidad: un avance enorme para la Humanidad, para la cultura, para el conocimiento; la más grande y más asequible biblioteca que el hombre pudiera jamás soñar; el medio de comunicación más maravilloso que el ser humano haya tenido hasta hoy en sus manos. Al otro lado de esa pantalla que tienes delante, hay más de mil millones de personas (aún pocos, para los seis mil que ocupamos el globo) que están al alcance de nuestro teclado, a los que podemos acceder desde casa.

De la misma manera que los peligros del mar, pese a que son graves e innegables, no te impiden disfrutar de un hermoso día en la playa, no dejes que unos peligros, ciertos, sí, pero muchas veces exagerados y casi siempre soslayables, te priven y priven a tus hijos de una herramienta tan maravillosa.

Disfruta de la red, también en familia.

Javier Cuchí es Autor de la bitácora «El Incordio»

SOBRE LA CAMPAÑA PROTECCIÓN PARA TUS HIJOS, CONFIANZA EN LÍNEA PARA TOD@S.