

**HONORABLE CONCEJO DELIBERANTE****3-7-03**

*-En la ciudad de Mar del Plata, Partido de General Pueyrredon, a los tres días del mes de julio de dos mil tres, reunidos en el recinto de sesiones del Honorable Concejo Deliberante, con la presencia de concejales, alumnos de diversas escuelas e invitados especiales, y siendo las 10:40, dice el*

**Sr. Presidente:** En el desarrollo de esta jornada de trabajo en el que hay representantes de distintas instituciones públicas y privadas, educativas, empresariales y culturales, lo que se ha intentado hacer con esta jornada que surge de iniciativas de concejales de distintas bancadas y que han sido aprobadas por unanimidad del Concejo Deliberante, es que se desarrolle aquí el tratamiento de un tema nuevo que nos propone la sociedad moderna y que tiene distintas consecuencias, positivas la mayor parte de ellas y algunas que quizá merezcan que reflexionemos un poco sobre las que generan, en todos los casos lo que se ha querido hacer es encarar una tarea legislativa seria, y por eso se quieren escuchar previamente todas las posiciones. Ustedes saben que en este ámbito se sancionan las normas que rigen el funcionamiento de muchas de las actividades que están relacionadas puntualmente con lo que hoy va a ser materia de tratamiento y desde ese punto de vista los procedimientos que aconsejan las corrientes legislativas más actuales es precisamente el de la consulta, no solamente por actualidad, sino también por un sentido democrático que se le quiere dar a cualquier norma que se vaya a sancionar. Han surgido opiniones de distinto tipo respecto de cómo hacer para que los beneficios de estas nuevas posibilidades que nos brinda el mundo de la informática, de Internet lleguen a todos los lugares por una parte, y por la otra cómo hacer para que esa llegada tenga un carácter siempre positivo, tendiendo siempre a lo más positivo y generando este recurso, una ampliación de las posibilidades culturales, educativas, informativas de toda nuestra comunidad. Les deseo una buena jornada de trabajo, que todo se desarrolle bien y sepan cada vez que estén interviniendo o planteando una sugerencia o quizás intercambiando opiniones que sean de distinto carácter, no iguales, que lo que están haciendo ustedes va a quedar acá registrado, grabado, y va a ser uno de los elementos más importantes de consulta que van a tener los concejales en el momento que vayan a sancionar una Ordenanza. Así que sepan que la participación de ustedes, de una u otra forma, más tarde será una norma que no quedará en el parecer de ustedes sino que será un marco regulatorio para el conjunto de Mar del Plata. Bienvenidos de nuevo, muchísimas gracias, y que tengan mucha suerte en la jornada de trabajo.

**Sra. Fernández Puentes:** Muy bien, el tema lo conocemos todos, pero primero quiero agradecerles y darles la bienvenida porque pocas veces tenemos la oportunidad de encontrar una respuesta tan inmediata ante una propuesta que hace el Concejo. Estamos discutiendo en la Comisión de Obras la regulación, establecer un marco, para la actividad de los cyber, de los juegos en red, y creemos necesario por las características y por la complejidad del tema darle una mirada, muy amplia, y tomarse el tiempo que sea necesario para hacer algo bien hecho, que sirva. No voy a nombrar a cada uno de ustedes y les pido disculpas por eso porque creo es una reunión de trabajo, ir directamente al trabajo, agradecer a todos los que vinieron del Ejecutivo que están acá presente, porque son además, quienes tienen que hacer después, emitir opinión sobre la aplicabilidad de lo que estamos sancionando, entonces es importante, está Minoridad, está Inspección General, están las Cámaras de los cyber y juegos en red, servicio de Internet, que además facilitaron esto que ustedes ven acá. Es una instalación especial que hicieron ellos para que hoy podamos comenzar estas jornadas mirando, haciendo un pantallazo de los juegos que más juegan los chicos cuando van a los cyber, juegos en red. Y vamos a empezar con eso, un pequeño pantallazo para luego pasar al debate. En el debate vamos a poder intervenir todos, pero en un primer momento, hemos invitado a - hablamos con la Facultad de Psicología con el Departamento de Investigación de la Facultad de Psicología - Cristina Beloc, la licenciada Beloc y se mostró muy interesada además nos puso en contacto con la profesora María Dolores Yolis que es profesora de la Facultad de Psicología, licenciada en Psicología, experta en Psicología clínica orientación adolescencia y es investigadora en la Universidad de Mar del Plata, tiene un grupo de educación y adolescentes y ella trabajó el tema de los chicos, Internet, y si hay o no adicción en estos casos. Luego esta invitada, está presente, va a participar, la doctora Viviana Luz Clara, que es presidenta del Instituto de Derecho Informático del Colegio de Abogados de Mar del Plata, es especialista en Derecho Informático, tiene publicaciones, libros, sobre el Derecho Informático, manual de Derecho Informático, y es miembro del Tribunal Arbitral del Colegio de Abogados de Mar del Plata, ella en pocos días además en el Colegio de Abogados va a dar una conferencia sobre un tema similar a este que va a plantear hoy, una mirada desde lo legal, desde lo jurídico. Y

luego está presente invitada, la profesora Lila Lahite, que es Directora de la escuela 53, autora del proyecto autodisciplina no violencia, trabaja con adolescentes, es coordinadora de la Asociación Civil de Pensamientos Nuevos, candidata a Consejera Escolar por el Partido de Acción Marplatense. Lila lo que va a hacer es, una mirada desde lo educativo. Esta actividad los juegos en red Internet, afectan el desarrollo, los procesos de enseñanza, aprendizaje de los chicos en forma positiva, en forma negativa, que mirada se le da desde la educación a esto, si hay que darle una mirada, porque todos decimos o debatimos si favorece o si perjudica y en qué medida. Así que ellas van, cada una, brevemente a hacer una mirada y luego esta el licenciado Jorge Vivas que es magister en Psicología Social también en grupo de investigación de la Facultad de Psicología, viene trabajando hace años el tema de Internet y el uso y abuso de Internet. Así que luego hay chicos de la Técnica 2 que tienen un trabajo, que lo van a presentar también sobre este tema y distintos aportes que desde las cámaras, docentes o cualquiera de los que estamos acá queramos incorporar al debate. El concejal Pérez, yo, estamos trabajando en la Comisión de Obras en torno a este tema con proyectos de Ordenanzas, también seguramente vamos a hacer nuestro aporte junto con la gente de Inspección General que es quien tiene que controlar esta actividad. No quiero hablar más me parece que es hora de empezar. Empezamos si les parece con la proyección.

**Sr. Inciarte:** Mi nombre es Nicolás Insiarte, soy el presidente de la Cámara de Cyber Locales de Computadoras en Red. Lo que hemos preparado es una serie de juegos para que tengamos una información de qué tipo de juegos juegan los chicos y qué tipo de características tiene cada juego, según las estrategias. Yo le voy a dejar a mi técnico que es el que entiende del tema que vaya pasando - me gustaría Fernando que tomaras desde arriba y empezaras a tomar- hay uno de los juegos que no vamos a poder ver, porque se juega exclusivamente por Internet, no está en LAN pero igualmente éste va a hacer mención al juego. Gracias.

**Sr. Popovich:** Mi nombre es Fernando Popovich, soy betatester de Geomaster, una empresa de videojuegos y técnico de un cyber del centro. Por empezar este juego es en Internet -solamente se puede jugar por Internet-, juegan personas de todo el mundo a la vez, es un juego de tipo guerra medieval pero no muy violento. Después tienen el Counter Strike que es muy conocido, es un juego de primera persona...

**Sra. Fernández Puentes:** Discúlpame, ¿lo puedes poner? Gracias.

**Sr. Popovich:** Ahí estoy creando una pantalla porque es también un juego solamente por LAN, se puede jugar con varias personas a la vez en comunidad. Este juego también se juega por Internet, salió cinco años premiado como el mejor juego del mundo por una empresa española que funciona con el gobierno, se llama ADESA, que otorga premios como si fueran premios al cine, de la misma manera y cinco años consecutivos salió este juego premiado, este último año salió otro juego de otra empresa. Pusimos juegos de estrategia como el Age Mithology que va pasando eras, o sea van pasando diferentes eras de la era mitológica también enseña un poco de historia. Igualmente este es mitológico y otros que se habla de la historia real, este es un poco más fantasioso. Los juegos de estrategia se caracterizan porque enseñan a una persona a manejarse en ciertas diferencias comerciales, enseñan más que nada a manejar un comercio, a las materias primas, que de las materias primas se necesitan para utilizarse para crear diferentes elementos que son necesarios para la vida útil y normal de las personas. Acá estoy manejando tipo una vivienda, tenemos un mundo, un mapa acá al costado, es en tercera persona, se maneja todo un pueblo y el pueblo hay que comenzar a crecer y colonizar diferentes lugares, es de lucha porque hay que colonizar...

**Sr. Inciarte:** Me pide Claudia que pongamos el Counter porque parece ser que el eje central es el Counter, no sé por qué no anda. Así que yo creo que podíamos empezar con algún juego mientras el técnico revisa a ver si puede... si no, lo podemos proyectar, trajimos un monitor para que así se pueda ver.

**Sra. Fernández Puentes:** Si les parece empezamos con la doctora Viviana Luz Clara, vamos a escuchar el planteo que nos trae ella y mientras ver el tema de ustedes, técnico, podemos cortar un poquito y escuchar a la doctora.

**Sra. Luz Clara:** Muchas gracias por haberme invitado, la idea es que podamos debatir un poco con relación a los juegos en red y al objeto de la Ordenanza que el Concejo está tratando de sancionar. Es decir aquí tenemos cuando intentamos regular algo - y eso desde mi punto de vista jurídico - debemos conocer bien sobre qué tratamos de

regular. Para eso tenemos que comenzar a indagar - y yo en estos minutos que tengo voy a tratar de abreviar lo más posible - tratar de indagar sobre Internet que es el medio donde se está desarrollando estos juegos en red, entonces primero conocer bien qué es Internet, cual es su mecánica. Decimos que Internet nació en los EE.UU. en la época de la guerra fría, como un proyecto militar, surgió como ARPANET, con la idea de tener distintos paquetes de información, si en el caso de que uno de esos paquetes fuera interceptado en una guerra, los demás pudieran seguir comunicando, es decir que fueran independientes. Si bien como digo, se inició como un proyecto militar, luego se excedió en su volumen y en su posibilidades y esto es lo que dio objeto a Internet en la fase educativa y a Internet como medio de comunicación, que es lo que realmente es, un medio de comunicación, porque mucho se ha debatido sobre la naturaleza jurídica de Internet y entonces excedió lo que en un momento el Instituto Tecnológico de Massachusetts había pensado y se hizo un medio de comunicación masivo en el cual todos podemos participar. A partir del impacto de las nuevas tecnologías comienza a cambiar nuestra era y comienza a llamarse lo que decimos la era digital. ¿Por qué? Porque todo gira alrededor de Internet. Lo que nosotros hacemos en la vida diaria, en la vida real, lo podemos también hacer por intermedio de la red. Y así es que uno puede on- line, estudiar, practicar la tele medicina, puede trabajar on- line, o sea el tele trabajo que es - nosotros por lo menos desde el Instituto- le estamos dando mucho impulso porque vemos que la gente puede trabajar on-line y ya no necesita estar cambiando de país para conseguir un trabajo, lo puede realizar desde su casa, ejercer el gobierno electrónico y votar electrónicamente experiencias que han tenido otros países, y también se puede estudiar y jugar. Entonces es aquí donde nosotros encontramos el punto central -jugar- como una actividad más que se puede desarrollar en Internet pero sin desconocer que todas las demás también se están desarrollando en Internet. Este medio -Internet- también impacta sobre el derecho, además de impactar sobre toda la sociedad, que ya empezamos a llamar la sociedad de la información porque cambia donde se encuentra el poder en este momento: a mayor cantidad de información, mayor poder. Pero no es solamente tener la información, sino saber dónde ir a buscarla porque en Internet tenemos todo, pero tenemos bueno y tenemos malo. Debemos estar suficientemente educados para saber buscar esta información. Esto comienza a crear lo que se llama "brecha digital" o "digital divide" entre quienes tienen acceso y quienes no tienen acceso a la comunicación por medio de Internet. La tarea de los gobiernos hoy en día debe ser achicar esta brecha digital para que no exista discriminación entre quienes pueden acceder y quienes no. Los telecentros que surgieron por Europa allá por el '95 y antes, buscaron reducir esta brecha digital; en Argentina no los conocimos como telecentros, conocimos locutorios o lugares más pequeños donde se tenía acceso a Internet. Los cybercafés aparecen como una derivación donde nosotros podemos tener acceso a Internet y también jugar en red. Tenemos que pensar que esta sociedad de la información da origen a un nuevo derecho; se habla del derecho de las nuevas tecnologías, no sólo de derecho informático, es más amplio porque a partir de la informática también se han originado avances en otras ciencias, como la genética, y que no hubiera sido posible sin el avance de la informática. Sabemos que la informática es una ciencia nueva, bastante nueva en su faz dinámica, tendrá unos 50 años si bien los estudios de Babbage ya vienen desde hace más de ciento cincuenta años, pero lo que nosotros conocemos como la dinámica de la informática es bastante nuevo. El derecho informático como consecuencia es una ciencia mucha más nueva aun y no podemos saber cuál será el límite del derecho informático -para centralizar su objeto- porque tampoco conocemos cuál va a ser el límite de la informática. Día a día se van acelerando los procesos de nuevas generaciones de computadoras cada vez en menor tiempo, más chiquitas, con más memoria, a menor costo, por lo que es un proceso sumamente dinámico. ¿Cómo manejar esta regulación, este derecho en formación, cómo crear ordenanzas, leyes? Nosotros debemos ser cocreadores de este nuevo derecho, es el desafío de nuestra era, pero además es fantástico porque hasta ahora, siempre que teníamos que basarnos en el derecho, ya veníamos en un historial que viene desde el Derecho Romano sin mayores modificaciones, sobre todo en algunas áreas del Derecho. Pero acá se nos plantea un nuevo desafío, conocer a fondo el mundo digital para poder legislar sobre él, si es que vamos a legislar porque cuando Internet surge en los EE.UU. se dice "no, un momentito, tiene que ser autorregulado, acá nada de fijar normas, que se autorregule". Es una de las teorías, la otra teoría es que no, que cada uno de los países tiene que ir dictando sus propias normas y a su vez los municipios las Ordenanzas. Pero cómo deben ser estas normas para no quedar en desuso automáticamente ni bien salen porque nosotros tenemos que estar considerando la dinámica del medio sobre el cual vamos a legislar. Entonces estas normas tienen que ser tan dinámicas, flexibles y abiertas como lo es el medio sobre el cual intentamos legislar, para que automáticamente no sean vetustas. Como les decía, nosotros estamos hablando de un mundo nuevo este mundo que surge a partir de Internet que es un mundo virtual, es decir, nosotros, la generación de los que ya somos mayores tenemos que hacernos a la idea de poder convivir con este mundo virtual. Nuestros hijos, los que tienen menos de dieciséis años, ya nacen con esta posibilidad de manejarse en dos mundos al mismo tiempo en dos dimensiones, una dimensión del mundo virtual, y otra

dimensión del mundo real. Ellos han nacido con este medio, han nacido con la computadora y como consecuencia nuestra mente tiene que ser muy abierta para poder incluir las ideas que ellos están teniendo en este mundo, están conviviendo con estos dos mundos paralelamente y a veces a nosotros se nos hace difícil diferenciar, es decir cuando salgo del mundo virtual y vuelvo al mundo real, no quedarme con un rol que he asumido en ese mundo. A los chicos les pasa un poco esto pero ellos están más familiarizados con el medio, es como que son los ciudadanos de este mundo digital. Tanto es así que el instituto Tecnológico de Massachusetts está desarrollando un proyecto desde hace varios años que se llama "Nation One", es el proyecto de un solo país para todo el mundo, es decir, constituido por cyberciudadanos, los Netizens, ciudadanos de la red, la red de redes. ¿Qué busca este proyecto? Busca hacerlo con niños hasta dieciséis años, ¿por qué hasta ese tope? Porque se considera que los que somos mayores ya estamos imbuidos de otra mentalidad, pero con ellos se podría hacer una sociedad que estando en diferentes lugares del mundo al mismo tiempo, están comunicados online, ellos van a desarrollar sus actividades, van a dictar para esos país, para ese mundo virtual que es el que se van a desarrollar sus propias leyes, en una democracia del tipo directa, donde todos pueden opinar y tienen voz y voto, pero con una mentalidad de vivir en este mundo virtual. En este encuadre que quise hacerles, este pequeño marco de cual es el medio donde nos vamos a desarrollar y que sin tener en consideración mínimamente, esto no podemos considerar nada, aparecen los juegos en red, como una derivación más de toda las posibilidades que nos da Internet, de las muchísimas posibilidades que nos da que no sabemos cuales van a ser, porque como dije antes, las aplicaciones se siguen multiplicando y los sistemas multimedia cada vez más sofisticados año a año. Aparecen los juegos en red que tenemos que diferenciarlos de los video juegos - porque muchos creen que es lo mismo - el video juego que se jugaba contra la máquina y ahora el juego en red donde yo juego contra jugadores reales ese es el desafío y a veces en clanes, o en equipos, de un grupo contra otro. Esto se puede hacer como bien decían ellos o por Intranet o directamente desde la web el tema es que para poder rápidamente jugar desde la web necesito un acceso a banda ancha para que yo pueda tener una bajada rápida de los juegos, sino sería terrible estar jugando con una línea común es prácticamente imposible. Por eso es que es más fácil hacerlo desde los cybercafé que tienen el acceso a la velocidad rápida. Pero va a llegar un momento que si el acceso a banda ancha se familiariza, baja sus costos, todos vamos a poder tener banda ancha en nuestra casa que sería lo ideal o Internet inalámbrico como pasa en otros países de Latinoamérica -en Méjico esta totalmente difundido - entonces ya el problema no va a ser que los chicos jueguen en el cybercafé al juego en red, va a ser que también lo voy a tener en mi casa. Para mí la temática central no es si se va a jugar en un cybercafé o se va a jugar en la casa, ese es un punto a continuación. El tema es que si vamos a hablar de la violencia en los juegos tenemos que hablar de la violencia en los juegos donde sea que ese juego esté puesto, entonces a veces hacemos mucho hincapié en los filmes que se pasan por televisión, es decir este film está calificado para mayores de dieciocho años. No se puede, porque así lo dice el CONFER, pasar tampoco las publicidades de esos film antes de las veintidós horas, tiene que haber una doble publicidad, una para después de las veintidós y una anterior para que los menores no la vean. Pero entonces estamos tutelando tanto un medio como es el medio televisivo y después en otro medio de comunicación igual con diferentes características pero otro medio de comunicación permitimos cualquier cosa o no sabemos los contenidos. En los EE.UU. hay un ente calificador de los videos que no prohíbe a los menores ver ciertos videos, lo que hace es calificarlos según su contenido, de violencia, pornografía, demás, o discriminación racial. Entonces pone a los padres al tanto del contenido de esos videos juegos que creo que es lo importante y después son los padres los que van a decidir, si tanto en su casa como en un telecentro donde esto ocurra, van a permitir que sus hijos vean o no ese juego, y si fuera en un telecentro o en un cybercafé tendría que haber una leyenda que diga que este juego es apto o no para mayores de tal edad. Entonces, acá hay una responsabilidad de todos, de la comunidad en general, de los fabricantes, de los educadores, de los gobiernos y en definitiva y en última instancia de los padres que son los que tienen que estar preparados, conocer la temática, conocer los contenidos y si son ayudados por alguien desde el gobierno que les ayuda a decir bueno esto esta calificado o no de tal manera, va a ser mucho más fácil. No todos los juegos son malos, acá parece que porque el Counter Strike tenía cierto contenido, parece que todo es malo, pero hay juegos educativos y que son fantásticos, hay juegos de economía y estrategias, que le van enseñando a uno cómo tiene que hacer para desarrollar ciertos negocios, cómo puede poner un parque de diversiones e ir agregándole, medios, shoppings, actividades nuevas y cómo enriquecerse a partir de eso, hay juegos deportivos, se puede jugar al golf, al tenis, diferentes actividades. Después los juegos de imperio como veíamos recién, entonces no todo es negativo, además tenemos que ver que cuando hablamos de juegos en red hay quienes piensan en la faz negativa de la violencia, el aislamiento, problemas físicos que pueden derivar de estar sentados frente a una computadora que también le puede ocurrir a quien esta teletrabajando y en este momento no hay normas para el teletrabajo. Entonces tenemos que ver también los aspectos positivos, el entrenamiento y la agilidad que les da a

los chicos en el medio en el cual ellos se van a tener que desarrollar, porque ellos el día de mañana van a teletrabajar, van a estar sentados frente a la computadora, hoy están jugando mañana van a estar desarrollando su actividad normal, la información se busca por Internet es decir todo hace al medio en el cual ellos se están desempeñando. Quiero más o menos cerrar las ideas, yo creo que la limitación horaria que propone la Ordenanza puede ser un punto, pero no es el punto central. El punto central es la calificación de los juegos, y luego el confort del lugar donde se van a desarrollar también tiene importancia porque si yo voy a estar muchas horas sentado frente a una máquina, la ergonomía del lugar, para que no haya problemas, la vista, la distancia también debe tenerse en cuenta. No me quiero extender quiero ceder la palabra a los otros participantes y después si les queda alguna duda volvemos sobre estos temas jurídicos. Gracias.

**Sra. Lahite:** Buenos días. Mi nombre es Lila Lahite yo soy directora de una Escuela Provincial de Mar del Plata y la verdad que me alegro mucho, que haya muchos chicos, muchos adolescentes, porque realmente el planteamiento que voy a hacer va más allá del contenido mismo con respecto a los juegos en red. Voy a empezar con una reflexión a cerca de las nuevas tecnologías. Creo que podíamos empezar pensando en la televisión, cuando llego la televisión acá a Mar del Plata teníamos un televisor, teníamos un canal, luego dos canales, el tipo de propagandas que teníamos también, veíamos propagandas estáticas -tipo cartones- empezó a cambiar con el tiempo, ya teníamos más canales y de pronto aparece un elemento nuevo que surge como una necesidad, porque ya no queríamos levantarnos para cambiar el canal - levantarnos de nuestra silla para cambiar el canal- y aparece el control remoto. El control remoto produce algo muy especial, el que tiene el control remoto tiene el poder, aparecen más televisores en la casa, entonces empezamos con problemas de comunicación cada vez necesitamos más independencia con respecto a nuestro espacio frente al televisor. El cambio de canal -el zapping- se hace una necesidad, estas nuevas tecnologías traen como consecuencia y producen una nueva necesidad psicológica que es el zapping, el zapeo compulsivo, llega el zapeo compulsivo. Se han hecho investigaciones, tanto en Francia, como en EE.UU. a partir del programa "Plaza Sésamo" y en ese programa -que tiene una determinada aceleración de imágenes- vemos que si exponemos a chicos de medios rurales no expuestos a la televisión, con un programa como "Plaza Sésamo", un programa infantil - niños pequeños - los exponemos a una aceleración de imágenes, la concentración cambia, es decir, que acelerando las imágenes esos chicos pierden la atención porque no están acostumbrados a la televisión, mientras que si ponemos imágenes mucho más estáticas se mantiene la atención. Por el contrario en comunidades urbanas se ha hecho la experiencia contraria, es decir, que los que están expuestos a la estimulación de la televisión y al zapping, son chicos que les cuesta verdaderamente poder mantener la atención cuando las imágenes son más estáticas. Surge esta necesidad de cambio permanente, esta necesidad tecnológica, estas nuevas necesidades, perdón psicológicas, han modificado los hábitos perceptivos hoy en día. Las culturas orales, eran las que desarrollaban la memoria, las culturas escritas la abstracción, la reflexión, hoy vemos que estas nuevas posibilidades tecnológicas que tenemos, que nos permite ese zapeo, ese cambio que llega a lo compulsivo. En el zapping se pueden observar diferentes modalidades, tenemos el cambio de canal, simplemente un cambio de canal, tenemos la aceleración de lectura de imágenes por ejemplo cuando estamos frente a un video, el ver varios programas a la vez. Nos habrá pasado a nosotros adultos que llegamos a un punto que estamos viendo varios programas a la vez, y después ya hay cambio compulsivo, es el cambio por el cambio mismo, un fin en si mismo. La cultura de la televisión produce un desarrollo de la capacidad visual y el pensamiento asociativo, es decir, que para construir el mensaje necesitamos asociar las imágenes. ¿Qué han hecho los programas de televisión para evitar que nosotros cambiemos de canal?, pues han hecho zapping en si mismo, es decir, han acelerado las imágenes, han buscado acelerar más los planos, utilizando la música, la imagen, los ritmos, han acelerado para que nosotros podamos mantener la atención y no cambiemos de canal. Entonces vemos estas propagandas hoy en día y comparémoslas con las propagandas que veíamos cuando nosotros éramos chicos y cuando recién llegó la televisión. Más allá del color, ésta otra televisión que tenemos hoy, que a veces hasta nos cuesta a nosotros comprender el mensaje y por allí los chicos más fácilmente llegan al mensaje. Cuanto más tiempo estemos expuestos a la televisión, mayor estimulación sensorial recibimos y mayor necesidad de cambio. ¿Qué pasa cuando en una escuela, cuando el chico va al aula y se encuentra de pronto que a lo único que no puede hacerle zapping es a la maestra? Porque sí, se produce una inquietud natural, porque tienen una estimulación especial. Y ustedes dirán esto cómo se relaciona, porque tenemos el control remoto cuando estamos frente al televisor. ¿No es el mouse una posibilidad nueva? ¿No es el mouse un hermano -diría yo- del control remoto, en donde realmente tengo la posibilidad de cambiar todas las veces que yo quiera y tengo también el poder de ir manejando la información? Es necesario sí, es necesario el aprovechar esos nuevos recursos, pero qué vemos dentro de la escuela, cuál es el impacto que se observa, qué es lo que pasa en las aulas, qué es lo que nos preocupa

a los docentes, hoy que tenemos un problema con respecto a la lectura -que todos planteamos qué pasa que los chicos no leen, ¿es porque están mucho tiempo con la computadora o con la televisión? Yo creo que hay mucho más que esto, que es que realmente tienen un problema de concentración grande, tienen dificultades para la lectura comprensiva. Nosotros mismos esta necesidad de cambio, nosotros los adultos que también estamos expuestos a esto, también nos pasa que proyectamos esta necesidad a toda nuestra vida. Cuando estamos comunicándonos con una persona, vamos saltando de un tema a otro. ¿Podemos leer un libro o una revista sin hacer zapping, sin cambiar de hoja rápidamente, yendo de adelante para atrás de atrás para adelante, o leemos en un orden determinado? Esto se proyecta a la vida, es como que el control remoto de alguna manera es la prolongación de nuestro brazo, nos pasa en la comunicación y nos pasa en todo, el cambio es una necesidad. Cuando nos planteamos el tema de Internet o de la televisión también, nos preocupamos por el contenido, y sí, el tema del contenido es muy importante, es importante si son contenidos violentos o no, si son educativos o no, si realmente pueden ser utilizados como una herramienta dentro de la escuela, sí es importante. También pueden ser utilizados como una herramienta, es necesario estar en contacto con las nuevas tecnologías. Pero pensemos también en esta otra variable que quizás no la teníamos en cuenta y es que tenemos una nueva posibilidad de zapping, que también está ofreciendo una estimulación diferente. Las implicancias es que tenemos a partir de esta nueva posibilidad, el desarrollo de una nueva capacidad más como yo dije recién del pensamiento asociativo y la capacidad visual, pero no debemos descuidarnos, porque también debemos desarrollar, la abstracción, el análisis y la reflexión. Cuántos problemas matemáticos no se pueden resolver porque hay problemas de concentración, como ya dije también el tema de la lectura. Nos preocupa en la escuela porque estamos pensando en el tema de la alfabetización y estamos pensando en la necesidad de volver al libro, a los textos, a esa reflexión que es necesaria, a veces queremos conversar con nuestros alumnos, comunicarnos para plantear temas importantes como por ejemplo, son los valores, y a veces cuesta comunicarnos porque cuesta que se concentren en un tema más de unos pocos minutos. Creo que la computadora es una hermana de la televisión de alguna manera, creo que el tiempo que ocupa frente a los juegos con Internet es algo que nos tiene realmente que sensibilizar, que preocupar, porque no es como decía la doctora recién y en eso estoy absolutamente de acuerdo, no es ni malo ni bueno, es una herramienta más y hay que simplemente ver cómo la utilizamos. Yo creo que sabemos -vamos a hacer un paralelo- que comer pastas es bueno, es rico, pero no podemos vivir comiendo solamente pastas, necesitamos buscar una dieta equilibrada, entonces no es necesario además de ocupar todo el tiempo en una sola actividad, como puede ser Internet, como puede ser pasar muchísimas horas frente a la televisión o muchísimas horas frente a Internet, a la computadora, pensar en la importancia que tiene también el aprovechamiento del tiempo libre en actividades deportivas, la lectura, el trabajo intelectual. ¿Es solamente el trabajo intelectual?, pasemos a otra cosa. Sí, yo estoy todo el día haciendo trabajo intelectual, no es muy sano, necesitamos también del deporte, del juego, de los espacios de ocio, del descanso, creo que esto es una posibilidad nueva, un recurso nuevo que tenemos, la computadora, la televisión, pero el pasar muchas horas frente a estos elementos, expuestos a esta estimulación, no es positivo por lo tanto creo que tenemos que pensar en cómo vamos a plantearnos esto con los chicos. Nos preocupan las escuelas, nos preocupa muchísimo, porque como dicen algunos docentes: "¿Qué tenemos que hacer, bailar en el aula para que los chicos nos presten atención porque están expuestos a esto y tienen necesidad de cambio?. Es como que ya hay una sensación de apatía, como que no se interesan, es que realmente tenemos que empezar a utilizar también en las escuelas una nueva didáctica. ¿Por qué una nueva didáctica? ¿por qué una didáctica activa, un trabajo en grupo, dinámicas diferentes?, porque ya los chicos no responden a las dinámicas que teníamos cuando nosotros éramos chicos en la escuela. No responden porque están sobreestimulados de una manera diferente. Entonces yo creo que de alguna manera simplemente tenemos que ponernos a pensar, quizás en los tiempos no solamente a nivel de una Ordenanza, a nivel de las comunidades educativas, a nivel de las familias, cómo nos planteamos este nuevo recurso, para hacer un muy buen aprovechamiento de él porque es un muy buen recurso, pero lo mismo podemos decir, si tenemos un cuchillo en las manos podemos utilizarlo como una herramienta para cortar una porción de torta, realmente disfrutarlo, o puede ser un instrumento peligroso. Nada más gracias.

**Sra. Jolis:** Yo quiero agradecer a la concejal la invitación que nos hizo pero específicamente como directora de un grupo de investigación de la Facultad de Psicología y de Ciencias de la Salud, es un grupo de investigación que se llama "El proyecto educación y adolescencia", trabaja con, para y junto a adolescentes, este es nuestro objetivo. Cuando me comentaron la invitación, yo vengo a exponerles en realidad como una portavoz de un grupo de adolescentes, que son los que hicieron esta investigación. Si estamos hablando y tratando de legislar o están tratando de legislar y nosotros de dar nuestra humilde opinión, a favor de los adolescentes, yo traigo la voz de

ellos. Hace diez años comenzamos a investigar este proyecto y a través de distintos instrumentos, llegamos a la conclusión -porque eso nos lo dijeron los adolescentes- que ellos estaban sobreinformados. O sea, que los adultos ya sea para transmitir nuestra experiencia o para calmar nuestras responsabilidades o culpas, íbamos y les informábamos. Una charla, una conferencia, un grupo, un taller. Los chicos llegaron a decirnos que eran tantas las informaciones que les dábamos, que no nos dábamos cuenta -es un testimonio textual- que les habíamos enseñado, la forma, los modos, los caminos para llegar a ser aquellos que tratábamos de evitar con nuestras charlas. O sea, que ellos ya sabían qué le íbamos a hablar en distintos aspectos y que en realidad una vez que les depositábamos esa información, en prevención no pasaba nada, porque cada uno seguía por su lado, porque era desconocer que los adolescentes son una franja etaria, que prueban sus límites, y muchas veces poniéndose en riesgo, o sea, que informarse no significaba que inmediatamente actuaran preventivamente. De esta manera intentamos llevar como transferencia de estos resultados, una opción de trabajar con un grupo de adolescentes, lo estamos haciendo desde el año 2000, en talleres donde ellos, con la excusa nuestra, nosotros no aparecíamos porque en realidad aparecían los docentes de la escuela, el Departamento de Informática, la profesora de psicología, actualmente también está el Departamento de Inglés actuando, a estos chicos se les dio como taller el aprender el análisis de datos a través de la informática, ya que les gustaba tanto todo lo que era informática, que aprendieran distintas formas de análisis de datos. Para lo cual tenían que elegir temas para investigar, con lo cual también se les enseñaba metodología de investigación, para que aprendieran a presentar un proyecto de investigación. Entre los distintos temas que surgieron, dieron como resultado que la preocupación de los adultos, no es diferente de la preocupación y ocupación de los adolescentes, porque sin ninguna intervención nuestra, los chicos eligieron 15 temas y se hicieron 15 grupos que después se redujeron a 4, porque se repetían, en los cuales trabajaban trastornos de la alimentación, maternidad adolescente, enfermedades de transmisión sexual, adicciones y uno de los grupos, uno de los temas fue: "Uso y abuso de la PC, Internet". Yo les traigo acá los resultados a los cuales ellos arribaron, porque me gustaría que ellos hablen por sí mismo. La hipótesis de trabajo que ellos crearon fue: "Uso abusivo de las computadoras: Estimula la producción de conductas adictivas que tienden a aislar en un mundo virtual e imaginario a los adolescentes." Quiero acotar acá de que estoy de acuerdo con lo que se dijo en esta mesa, no estamos hablando del recurso o de la herramienta en sí, que es fabulosa, porque realmente es fabulosa, estamos hablando del uso que se pueda hacer desde las instituciones sociales ya sean familiares, culturales, comerciales o educativas. Los objetivos que ellos pusieron fueron: "Identificar la existencia del problema en los adolescentes. Distinguir cuáles patrones de conductas aparecen como indicadores del uso abusivo de PC, Internet, y difundir los conocimientos adquiridos." De ahí me da a mí el lugar para agradecerles, porque esto es justamente cumplir con uno de los objetivos que los chicos habían propuesto. Es una muestra que se hizo en el año 2000. Ellos eligieron tomar en 9° de EGB y 2° de Polimodal, porque dijeron -según ellos- que eran las franjas etarias más proclives al abuso de Internet. Definieron uso como sentido de utilización. Abuso como uso continuado y sostenido que produce la alteración de las relaciones sociales, laborales y familiares del individuo. Y las conductas adictivas como toda acción, pensamiento, sentimiento, sensación compulsiva obligada, obsesiva -o sea, permanente- y abusiva. Esas son las definiciones que ellos construyeron, a partir obviamente de la búsqueda. Las variables que se tomaron fueron estas tres, y se seleccionaron determinados indicadores, que los hicieron ellos con sus docentes. La muestra poblacional fue un sexo femenino y masculino, compuesto por un total de 60 alumnos, 30 de 9° y 30 del Polimodal, y teníamos 15 adolescentes del sexo femenino y 15 adolescentes del sexo masculino de 14 años y 13 adolescentes del sexo femenino y 17 masculinos de 16 años. En primer término se indagó la creencia que los sujetos tenían o poseían acerca del uso de la PC, Internet, si era o no adictivo. El 64% de la muestra opinó que el uso de la PC e Internet es adictivo. Les aclaro que ellos construyeron el cuestionario, lo aplicaron a sus pares, ellos fueron a tomarlo, ellos analizaron los datos, los pasaron en Access y en Excel, y analizaron este informe. El 56% del total de la muestra afirmó que el uso de la PC y de Internet, no genera agresividad, porque ellos no encontraban relación entre la adicción y la agresividad, después van a ver cómo van cambiando con los otros indicadores. Del total de sujetos encuestados e independientemente que tuvieran o no computadoras en el hogar, se indagó el porcentaje que se conecta a Internet. El 88,3% de los sujetos efectúan conexión a Internet, siendo el 47% adolescentes sexo femenino y 52% casi 53% adolescentes sexo masculino. Del total de adolescentes que se conectan, o sea de ese 88%, la mayoría lo realizaba desde su hogar. Ahora la muestra hay que tener en cuenta que fue en el año 2000, donde había muy poquitos cybercafés. Esto yo lo traigo como una muestra representativa, que en progresión de estos tres años ha crecido de una manera sustancial. Del total de estos adolescentes, o sea, del 88% de la muestra general, el 66,67% usan la computadora en red, y el promedio semanal de horas mínimo de uso, era de 6 horas con 65 minutos, y el máximo 16 horas con 75 minutos. Esto dicho por los adolescentes -vuelvo a repetirlo-, las preguntas fueron hechas por ellos y contestados por ellos. El 90% utilizaban el recurso de la web y

el 80% para el uso del correo electrónico. Si bien el porcentaje de sujetos que usaban el chat era menor respecto a los servicios anteriores, el porcentaje de sujetos que pasan más horas promedio utilizan el chat, más que la web o el e-mail. Solo un 17% lo utiliza para buscar información y recursos académicos. Si bien las computadoras, en el Departamento de Informática de la escuela, no tienen juegos en red y tampoco programas de chat, no pueden usarlos en la escuela. El tipo de actividad que ellos decían que era preferida, es desplegar en el uso del chat, es conversar acerca de hobbies, aficiones, pero se destaca que el 23,26%, que parece poco en relación al otro porcentaje, que es el 44%, pero yo creo que es muy importante porque es casi un 25% de los encuestados, utiliza el recurso para conversaciones sobre temáticas sexuales de las cuales no se atreven a conversar personalmente con nadie. Después con respecto a los comportamientos derivados, dice que un importante porcentaje de la muestra, 41,38% ocasionalmente necesitan utilizar la PC o Internet cuando está realizando otras tareas que no guardan relación. Como que tienen que abandonar lo que están haciendo y le aparece la necesidad. Si la tienen a mano la utilizan si no esperan pero digamos que es como una aparición en el pensamiento de la necesidad. Entonces acá vamos al tema de la necesidad que se está creando. Respecto de la presencia de ideas relacionadas con el uso de la computadora o de Internet cuando no se está utilizando estos recursos, los resultados obtenidos nos muestran que 38,98% de los adolescentes, ocasionalmente poseen pensamientos referidos al uso. Considerando los resultados de estas tablas, observamos que tanto con respecto a los sentimientos como a los pensamientos respecto del uso, un porcentaje importante de los adolescentes de la muestra, presentarían indicadores de conductas adictivas. El 16,95% de las adolescentes sienten siempre molestia y/o irritación cuando los interrumpen en ocasión de estar utilizando estos recursos. Ocasionalmente siente irritación un 37,29%, ambos porcentajes suman un 57%, siendo así el mayor el porcentaje de los adolescentes que tienen sentimientos o sensaciones irritantes cuando alguien o algo los interrumpe. Yo soy madre una adolescente y si acá hay varios padres de adolescentes o los adolescentes mismos sabrán, cómo les molesta cuando uno por alguna razón los interrumpen cuando están en una sesión en red o en chat. "Ya voy, esperen", digamos que la irritación es evidente, lo cual no quiere decir que esto ya sea una patología, digamos que es un signo. El 27,12% y el 3,39% ocasionalmente y siempre prefieren un juego electrónico o conectarse por sobre sus afectos. Respecto a las conductas de los allegados, el 62,71% afirma que nunca sus amigos, familiares o parejas se han quejado del tiempo que pasan on line, o del tiempo que usan los juegos en red. El 30,51% de los adolescentes afirman que ocasionalmente tienen quejas y el 6,78% que siempre las tienen. Un total del 40% ocasionalmente suele perder horas de sueño por su utilización. Este es un signo para tener en cuenta. Lo cual representa un porcentaje importante que también da cuenta o es un indicador de conducta adictiva. Y el 20,54% ocasionalmente descuida sus estudios por el uso de Internet. Esto sintéticamente es lo que presentaron los chicos, que además se lo presentaron a toda la comunidad educativa de la institución. Yo ayer ocasionalmente -como dicen los chicos- estaba mirando a la noche un informativo y presentaban justamente cuán fácil era y como se estaba extendiendo a través del chat, las relaciones afectivas y la formación de parejas a través de la red. Lo que ellos decían, las personas que estaban ahí, que los entrevistaron, era que les era mucho más fácil escribir y poner en palabras lo que pensaban o lo que sentían, que si estaban frente a una persona, a otro sujeto. Y que si además de eso tenía que ser acompañado con demostraciones afectivas, o sea, de contacto con la otra persona, eso les implicaba un esfuerzo muy importante porque se asumían a si mismo como muy tímidos, vergonzosos o introvertidos, que en cambio el hecho de establecer la relación a través de la red, les facilitaba todo este acercamiento. Por supuesto también acentuaban que desde el momento en que se habían conocido personalmente, habían definido la situación de pareja. Y que siempre se corría el peligro que no había sido de primera intención con la primer persona que habían establecido la pareja, porque el anonimato permitía la falsedad de los datos que se consignaban. Con lo cual se hacía un uso y un abuso de la mentira y por supuesto con la consecuencia de la frustración que eso conllevaba. Lo único que yo quiero acá acentuar -vuelvo a repetir como portavoz de los adolescentes- es que mi intención era darles la palabra. Cuando yo comencé este grupo de investigación, mi idea fue que si se iba a hablar de adolescentes, que ya no era una brecha generacional con nosotros -como acá también se dijo- sino que era un abismo generacional, son discursos distintos, teníamos que darles la palabra, porque ellos están tan preocupados como nosotros, pero además nos mostraron y acentuaron que algo que nosotros como profesionales -con Jorge que somos de la sicología y de salud- lo sabemos, pero escucharlo desde ellos a mí me impactó, y un adolescente me dijo a mí en una de las entrevistas que tuvimos, "¿qué hacen los adultos?", porque si uno pasa tantas horas frente a un televisor antes, o ahora frente a una computadora -que vuelvo a repetir que es un recurso extraordinario- ¿no será porque para los adultos es más fácil poner a los chicos frente a una computadora o un televisor para que no molesten?, ¿o a veces -con la mejor intención- para que no corran riesgos?, lo digo porque también hablé con personas que están encargados de cybercafés y se asombran -no sé qué dirá después el señor-, muchos me han dicho que se asombran de cómo los

padres los acompañan y los dejan tres horas. Los dejan depositados como si fuera un jardín de infantes. Entonces acá no creo que el asunto sea simplemente legislar -que me parece bárbaro que se legisle correctamente- sino también cambiar la estructura que tenemos nosotros los adultos. Sé que es un contexto de estrés, que es un contexto que uno está apurado con mil cosas en las que ocuparse, pero qué mejor que ocuparse de un hijo. Y lo mismo pasa con las instituciones educativas. Nada más.

**Sr. Jorge Vivas:** Es un placer para mí compartir con ustedes algunas reflexiones a partir de lo que han mencionado los anteriores oradores. Yo pertenezco al grupo de psicología cognitiva y educacional, de la Facultad de Psicología de la Universidad de Mar del Plata. Desde hace unos 17, 20 años, estamos trabajando en utilización pedagógica de nuevas tecnologías de la comunicación, de la información, en diversas jurisdicciones, nacional, provincial, para organismos no gubernamentales, UNICEF, UNESCO, y me es particularmente grato que en esta oportunidad nos convoquen en forma local, desde aquí. Yo quisiera rescatar primariamente las palabras de la doctora, porque me resultaron muy ilustrativas a propósito de una posibilidad de discriminar los diferentes planos concurrentes que se producen en la complejidad de este fenómeno. Creo que habría que rescatar de cara a la posibilidad de establecer criterios normativos, esta diversidad de planos concurrentes, porque probablemente, si bien una legislación flexible y dinámica, es bastante fácil denunciar, es bastante difícil llevar a la práctica. Es decir, yo diría -si puedo agregar una reflexión- posiblemente de ser muy modular, es decir, atacar problemas concretos y bien delimitados, de modo tal que cuando caen en obsolescencia, desaparecen inmediatamente. Esto producto de algunos trabajos anteriores en el mismo sentido. Ahora en particular sé que el tiempo nos urge. Yo quisiera comentarles alguna línea de trabajo, después de 17 años de trabajo en muchas líneas, en educación a distancia, en comunicación por computadoras, en Internet. Quería comentarles los resultados de una de ellas, que es, fenómenos sicosociales que se producen como producto de las restricciones de presencia social, que promueven los diferentes canales de comunicación. Esto es, cuando hablamos cara a cara, nos vemos, gestualizamos, sabemos donde estamos sentados, tenemos señales de rol, de estatus, de asentimientos o de negación, es decir, hay una serie de fenómenos paraverbales que hacen a la comunicación humana. No somos pasivos, cuando chateamos o cuando trabajamos con mail la presencia social declina notablemente, es decir, queda restringida a un cúmulo de comunicaciones verbales y paraverbales si tomamos como tales los emoticones, el agregado de pequeñas caritas, signos de admiración, colores, es decir, formas de decir “estoy hablando fuerte”, “me impongo”, el floodeo, “eschúcheme” diez veces. Nosotros hicimos una experiencia comparada en chat, en toma de decisión, particularmente en recuperación colectiva de memoria y en construcción de significados entre cara a cara y chat. Quiero contarles algunas de las salidas plausibles, ya que son situaciones cuasi experimentales relativamente controladas. Si bien la calidad de los resultados de los trabajos en red entre los que trabajaban en comunicación mediada (un chat intra en realidad) y los que trabajaban cara a cara eran prácticamente similares, es más, sin ser estadísticamente significativas la calidad de la producción en red es levemente superior en casi todos los casos y esto coincide con lo que reporta la literatura mundial en ese sentido. La calidad de una decisión en red puede ser tan buena como la calidad de una decisión cara a cara. Sin embargo, aparece un fenómeno particular muy interesante. Cuando las personas regresan a su individualidad y vuelven a tomar decisiones en el mismo sentido que las tomaron grupalmente, se produce un desapego muy fuerte en las personas que la tomaron en red contra las que la tomaron cara a cara, esto es, el compromiso con las decisiones grupales tomadas en red es muchísimo más bajo que el compromiso de aquellos que ponen la cara. Casi de sentido común, pero había que probarlo. Hay otros fenómenos que han sido descriptos abundantemente en la literatura, de los cuales algunas de sus consecuencias han sido enunciadas acá, por ejemplo, comunicación desinhibida entre las cuales aparece después la posibilidad de acercamiento amoroso más flexible. La comunicación desinhibida es el acaloramiento, la emoción que uno puede poner en las expresividades a partir de la disminución de la presencia social pero tiene una contrapartida: por ejemplo si este Concejo funcionase en red tendría severas dificultades porque la capacidad de gestión de conflicto en red es bajísima. Es muy difícil gestionar conflicto en red. De hecho, cuando uno hace análisis cualitativo de las comunicaciones, el 60% de las mismas se van en tareas de gestión de tareas (quién empieza, seguí vos, anotá vos, por qué no vamos de a uno, etc) es decir intervenciones que no hacen a la tarea en sí sino que hacen a la gestión, al mantenimiento del orden. Finalmente, como comentario, me parece muy interesante la propuesta del Concejo y quiero felicitarlos. Creo que no hay que inventar nada, es mucho lo inventado, lo único que hay que hacer es leer. A propósito de eso, hay una teoría muy interesante del Instituto Maxplan de Alemania, que da bastante cuenta de los fenómenos de chat, que es un “primo hermano” y hay que ver si no se echa mano, que se llama la “teoría del doble anonimato”. Porque el anonimato no es unidireccional sino que es bidireccional y sobre las representaciones mentales que tenemos de la probabilidad de atribuir

representaciones mentales a los otros es que se juega, y quizás buena parte del interés del juego sea jugar a ese juego, no saber si ese señor barbudo es una señorita. Es decir, jugar a ese juego puede ser tan interesante como la relación misma. De hecho tengo pacientes que tienen novias virtuales a las que nunca van a conocer, no están dispuestos a conocerlas, pero se regocijan con ese juego en red de dos. Muchas gracias.

**Sra. Fernández Puentes:** Muchísimas gracias a todos. Las verdad es que el tema es apasionante y da para seguir y preguntar. Para organizarnos –porque esto es una jornada de trabajo y hay límites de tiempo y de uso del recinto, un colegio se tuvo que ir- les propongo esto. Vemos lo que tan amablemente trajeron la gente de la Cámara, luego los alumnos de la Técnica 2 tienen una cuestión que plantear y luego abrimos la lista de oradores de gente que vino para expresarse.

**Sr. Inciarte:** Lo que vamos a ver ahora es uno de los juegos que más preocupa en Argentina y en el mundo que es el Counter Strike. Fernando les va a dar una explicación acerca de cómo se juega y de qué se compone el juego.

*-A continuación se proyecta en pantalla el mencionado juego.*

**Sr. Popovich:** Bueno, estoy entrando al juego. Este juego se divide en dos grupos: uno terrorista y otro contraterrorista. Son dos equipos, se juega por clanes, acá me da la opción de ser terrorista o contraterrorista. Casualmente la mayoría elige ser contraterrorista, no sé por qué será. El juego se juega con otras personas, podés hablar con micrófono o se puede escribir y enviarlo; de esa manera se comunican y se juega en modo de clan. Si se juega del lado terrorista hay que plantar una bomba, si se juega del lado contraterrorista hay que intentar rescatar los rehenes. En este juego se pueden bajar distintos packs para hacerlo menos agresivo o más agresivo, eso es cuestión de dónde se vaya a instalar el juego o programa; en este momento lo tengo de manera que no se va a ver sangre, cuerpos en el piso ni nada. Todo lo que puedo mostrar del juego es el funcionamiento, no cómo sería la base del juego que es intentar ganar porque estoy solo. Para mostrarlo bien habría que mostrarlo en red.

**Sr. Inciarte:** Este es un juego que debe jugarse entre varios conectados por Internet o vía Lam, que son varias máquinas conectadas en red. Lo que está haciendo él es caminando por el mapa y mucho más no se puede mostrar porque deberíamos haber traído ... Básicamente es un juego de táctica de guerra. Este es el juego que tanto preocupa porque se ven muertes, etc. Este juego preocupa mucho. Yo tengo un estudio hecho en España –que voy a presentar- y tengo un mail escrito por un sicólogo que ha hecho un estudio muy importante en el año '97, que me lo mandó casualmente ayer porque le pedí información más fresca sobre la problemática de los juegos en red.

**Sra. Fernández Puentes:** Si le parece, primero escuchamos al joven de Técnica 2 y luego abrimos el debate.

**Sr. Martín:** Mi nombre es Aldo Martín, soy jefe del área Informática de la Escuela Técnica N° 2, quiero agradecer la invitación. Uno de los alumnos va a leernos un trabajo que hizo sobre los efectos de estar tanto tiempo expuestos ante un monitor, no las pantallas planas sino los monitores que usamos en los colegios y en los cybercafés. Es sabido que el monitor tiene una alta emisión de rayos X; está absolutamente probado que esa emisión de rayos X es cancerígena. Los fabricantes de monitores nos proponen que estemos por lo menos a seis metros de un monitor para no recibir la emisión de rayos X y, bueno, tenemos a chicos quince horas pegados a veinte centímetros. Esa fue nuestra gran preocupación. Entonces el alumno Jonatan Orellana nos va a dar algunas consecuencias médicas de esto.

**Sr. Orellana: Buen día.** Voy a explicar algunos daños o problemas que trae estar tantas horas frente a una computadora. En términos médicos, está la tenocinobitis, que es una inflamación de las vainas que cubren los tendones, sus orígenes pueden ser reumáticos o anatómicos (deporte, uso inadecuado del mouse y teclado). Luego, está la enfermedad de querbaí, donde se presenta inflamación de los tendones que va al dedo pulgar, los dolores aumentan con movimientos de fricción y extensión del dedo pulgar. También tenemos el síndrome del tunecarpal, trastorno producido por el atropamiento del nervio mediano a nivel de la muñeca; sus principales síntomas son hormigueo y adormecimiento de los dedos pulgar, índice y medio, el dolor puede incapacitar los dedos y el antebrazo. Síndrome de visión de computadora: molestia ocasionada por fijar la vista en el monitor por muchas horas; sus principales síntomas son dolor de ojos, visión cercana y lejana borrosa, dolor de cabeza y lagrimeo. La

atención y el esfuerzo repetitivo para controlar el ratón o para utilizar el teclado pueden llegar a lesionar al usuario y aunque son daños reversibles pueden requerir de terapia de rehabilitación e incluso de intervención quirúrgica. “En algunas personas con predisposición genética las radiaciones electromagnéticas emitidas por el monitor pueden provocar manchas o irritación de la piel”, indicó Rubén Hinojosa, especialista en dermatología, quien recomienda utilizar bloqueadores con filtro solar o el mismo protector de pantalla que se utiliza para proteger los ojos. El especialista mencionó que hasta el momento los únicos pacientes que ha atendido han sido aquellos cuyo problema se agrava por el continuo uso de la computadora. En promedio tienen diez pacientes al mes que ya presentan problemas en acné.

**Sra. Fernández Puentes:** Muchas gracias, Orellana, y muchas gracias al cuerpo docente de la Técnica 2. Tiene la palabra el señor Inciarte, titular de la cámara de los cyber.

**Sr. Inciarte:** En vista de lo que se iba a tratar, yo busqué información por la web, traje lo más relevante, hay muchísima información que puede ilustrar a cualquiera. Traje un trabajo que es de Juan Alberto Estalló Martí, un catalán que hizo un estudio muy importante sobre la psicopatología y videojuegos, este trabajo se lo voy a dejar o el que quiera una copia se lo puede pedir a Claudia. Yo me tomé la libertad de escribir a este doctor para pedirle – porque el estudio data del año ‘97- me dé algo más actualizado porque ellos tienen un largo recorrido con respecto a Internet y videojuegos. Me parecía interesante traer algo que fuera más actual y le pedí a ver si tenía alguna información. Él tuvo la deferencia de contestarme rápidamente y este es el resultado.

**Sra. Mirta:** Dice así: “Barcelona, 2/7/03. Estimado Nicolás: Los trabajos que hemos realizado sobre el tema de la dependencia a Internet y videojuegos violentos están todos publicados en mi página web; de hecho y dada la escasa trascendencia clínica del tema, hemos interrumpido esta línea de investigación. Seguimos asistiendo a los escasos casos de abuso de algún recurso de Internet y a los sorprendentemente infrecuentes casos de verdadera dependencia, auténticas curiosidades de la clínica si bien hay que reconocer su existencia. Para que se haga una idea del escaso volumen de pacientes afectados de este problema, le diré que nosotros ofrecemos tratamiento gratuito de estos problemas en un hospital de la red pública, siendo escasísimas las consultas de este tema. Muchos trabajos menos halagüeños cometen graves errores metodológicos de diagnóstico o, lo que es peor, tienen intereses económicos en IAD, léase consultas privadas. Un cordial saludo. Dr. Juan Alberto Estalló Martí”.

**Sra. Clara:** Perdoname, ahí dice que los estudios están en su página web. ¿Tenés la página web de dónde se pueden bajar?

**Sr. Inciarte:** Sí, sí, ahí está. También tenía otro trabajo que lo iba a imprimir pero me pareció abusivo traer tanto y trata sobre la adicción a los juegos; ahí están tratados todos los juegos. Y en cuanto al término de tiempo para tener adicción habla de tres semanas a cinco semanas, que es el pico de adicción y luego baja. Si ustedes gustan, yo puedo bajarlo y traerlo directamente.

**Sra. Fernández Puentes:** Gracias. Patricia Russo.

**Sra. Russo:** En realidad el Departamento al que pertenezco se ocupa de minoridad y de los controles –entre muchas otras cosas- de videojuegos, venta de alcohol a menores en lugares de esparcimiento y demás. Hemos estado recibiendo muchas denuncias sobre determinados lugares de juegos en red donde por ahí la permanencia de menores era hasta altas horas de la noche, donde existe la mezcla de mayores y menores en el lugar, donde está permitido fumar. En general son lugares bastante chicos, hay entre diez y quince personas en el mismo lugar jugando en red, uno puede estar fumando y en el mismo lugar puede tener a un niño de ocho años que también está jugando en red. A raíz de esto nosotros empezamos a averiguar sobre si había alguna Ordenanza que nos permitiera el control de estos lugares y no existe; existe una Ordenanza que nos permite controlar los videojuegos, los juegos electrónicos, pero no los cybercafés. A raíz de eso nos pusimos en contacto con gente del Concejo, que estaban trabajando y creo que los proyectos que existen son buenos en cuanto a que nos van a permitir a nosotros desde Minoridad como a la gente de Inspección General de la Municipalidad poder realizar algún tipo de control dentro de los lugares y en realidad lo que a mí más me preocupa es la corta edad de los chicos que están en los cyber. Hemos encontrado chicos de seis o siete años que por ahí están tres o cuatro horas; no me acuerdo la persona que habló de las “guarderías” pero es real: hemos comprobado que muchísimos padres los dejan en la

puerta, les dan los cuatro pesos que necesitan para cuatro horas y los chicos quedan ahí adentro mientras nosotros los adultos hacemos lo que tenemos que hacer y luego los pasamos a buscar. En realidad nosotros vemos bien cómo está encuadrado el proyecto, es muy similar al que existe de videojuegos, por ahí agregaría a ese proyecto de Ordenanza el tema de la prohibición de fumar en el lugar porque permanecen menores y adultos y como no se puede prohibir la permanencia conjunta, por lo menos que los adultos tratemos de no fumar dentro del lugar. Eso es específicamente habiendo leído los proyectos de Ordenanza que existen. Lo que vemos diariamente y nos preocupa también es la corta edad de los chicos que están en los jugos en red.

**Sr. Sales:** El tema concreto con los juegos en red es que actualmente “Juegos en Red” es un rubro que necesita 100 m<sup>2</sup> así como los videojuegos para ser habilitados, si no tiene esos 100 metros la solicitud sale prohibida. Es ahí que salió el servicio de Internet que no pide superficie mínima y entonces está encubierto dentro de los servicios de Internet todo lo que es juegos en red. En la mayoría de los negocios que inspeccionamos, el servicio de Internet dan la pantalla para que el rubro del sea habilitado con permanencia de menores y de mayores jugando tres cuatro horas. O sea que están funcionando en un rubro que no les corresponde, es decir, tienen acceso a Internet porque el rubro les ha permitido, y después de manejan en red y hacen el juego en red. Esta es la problemática más grande que nosotros tenemos. Lo voy a controlar, el comercio está habilitado como de servicios de Internet, pero no tengo manera de infraccionarlos cuando están funcionando porque las máquinas están conectadas a Internet pero, a su vez, están todos jugando menores en cualquier horario. La mayoría de los locales son muy chicos porque no se exige metraje como se exige en los videojuegos (3 m<sup>2</sup> por máquina); en “Servicios de Internet” no tenemos las medidas para eso y esa es la problemática más grande que tenemos. En realidad estamos llenos de “Juegos en Red”, en cuanto a los servicios de Internet la mayoría de las consultas los chicos las hacen en sus casas porque la mayoría de las familias tienen servicio de Internet y están concurriendo a esos lugares porque hay juegos más nuevos que no los hay en los juegos electrónicos.

**Sr. Pérez:** Nosotros no habíamos comentado todavía el origen de nuestra preocupación que tenía que ver, en principio, con la reglamentación de una actividad que nos aparecía no reglamentada. En su oportunidad solicitamos a Inspección General que se inspeccionaran estos locales porque habíamos comprobado personalmente la presencia de menores a altas horas de la madrugada en un par de locales. Creo que se labraron algunas infracciones que tenían que ver con utilizar analógicamente la reglamentación para los locales de videojuegos y en función de ese vacío jurídico fue que presentamos ambos proyectos de Ordenanza, que son muy similares y complementarios absolutamente. Esa fue la “ventana” por la cual entramos al tema porque obviamente acá nos ilustraron con toda una serie de cuestiones más de fondo que también tienen que ver. Pero en principio, dado que corresponde a la Municipalidad reglamentar las condiciones de habilitación, ese fue el origen de estos dos proyectos de Ordenanza. El concejal Salas, que nos está acompañando, nos pidió la palabra.

**Sr. Salas:** Buen día a todos. Como la mayoría, tengo un hijo de 13 años que no sé cómo sacarlo de los cyber, es adicto a los cyber, y lo que me parece grave es lo que recién decía el señor de Inspección General porque me parece que cuando el Departamento Ejecutivo ve que están burlando la filosofía de una herramienta como es el tema de regular cuántas máquinas debería haber en tantos metros, creo que nos deberían haber enviado ellos ...

**Sr. Pérez:** A mí me lo pidió el Director de Inspección General que presentara el proyecto, yo le pasé la denuncia y él me pidió que presentara el proyecto.

**Sr. Salas:** Ah, está bien. Porque la realidad es que hubo muchos temas parecidos, lo digo como presidente de la Comisión de Obras Públicas, como el tema de las antenas para celulares. Hay algunos rubros que son nuevos, entonces cuando uno viene a habilitar le dicen “sujeto a estudio”; en el tema de las antenas para celulares en la ciudad pasó lo mismo. Hicimos un trabajo con el Departamento Ejecutivo –donde el que más trabajó fue el D.E. con sus equipos técnicos- y se logró una Ordenanza para regular este tema. En el tema de los cyber creo que pasa exactamente lo mismo. Lo que creo es que –y como padre me hago cargo- estamos en una sociedad en crisis y que falta que cada uno de nosotros tengamos una relación lo suficientemente profunda con nuestros hijos, para que entiendan que no pueden estar cuatro o cinco horas dentro de un cyber. Me hago cargo porque cuando a mi hijo le pasa eso digo “¿qué nos está pasando en la familia?”, me parece que eso también tiene que ver, porque mi hijo si no está jugando en el cyber está jugando en mi casa ya que insistió tanto que terminé poniendo Internet en mi casa y termina jugando en mi casa. Tiene dolores de cabeza, es decir, con todos los síntomas que ustedes estaban

expresando acá. De a poco estamos intentando sacarlo de eso: lo llevamos a jugar al fútbol a la una y media de la tarde con muchísimo esfuerzo con mi señora porque lo tenemos que llevar hasta cerca de Batán porque está jugando en un club que es lejísimos. Creo que este es un tema muy importante, por lo menos yo lo visualizo así porque mi hijo es adicto a este tema, es la realidad: sale del colegio y a la media hora está pidiendo 2 pesos para irse con los amigos al cyber, y “pasame a buscar dentro de una hora y media”. Realmente me parece un tema grave y lo que me parece más grave, desde el punto de vista del Municipio, es el hacinamiento de la gente allí. Digo, en Avellaneda y Güemes, yo lo llevo a un cyber que antes era un poco más grande, hay grandes y chicos fumando en un local que no debe tener más de dos metros por cinco. Entonces a mí me parece fundamental que se haga esta jornada y que lo antes posible podamos regular esta actividad más allá que como presidente de la Comisión de Obras Públicas ya recibí la visita de gente que trabaja en estos cyber que me piden por favor que no dejemos sin trabajo a más gente de la que hay en la ciudad de Mar del Plata, que tengamos cuidado con el tema de la regulación de horarios, tiro esto porque también es un argumento que debemos tener en cuenta. Nos pidieron por favor que regulemos el tipo de juego, yo les decía “mi hijo se pasa todo el día combatiendo, es una locura” y nos pedían por favor que no hiciéramos lo mismo que con los juegos electrónicos que quedó mucha gente en la calle sino que regulemos el tipo de juegos que son permitidos en los cyber. A mí me parece complicado el tema porque no creo que haya demasiados juegos; me parece descabellado lo que hacen: combatir, matarse, me parece que es para hacer un estudio bastante más profundo. Felicito a los que tuvieron esta iniciativa, la tenemos que seguir tratando en Obras y regularla lo antes posible porque mientras tanto hay cada vez más cyber en la ciudad. Es increíble, esta ciudad es así: cuando se empezaron a poner canchas de padel había una cancha de padel cada 20 metros y ahora está pasando lo mismo con los cyber. Me parece que no podemos perder más tiempo, si es posible en la próxima sesión debemos votar una Ordenanza que regule esta actividad.

**Sr. Presenza:** Buenos días. Mi nombre es Eduardo Presenza, formo parte de una comisión mixta de profesionales y empresarios de salas de internet y cyber. Un tema que por ahí me parece conveniente tratar sería el tema estadístico desde el punto de vista de usuarios. En este momento estoy conectado con gente de Córdoba, Rosario y Mar del Plata a fines de establecer el fenómeno que origina todo esto, es una explosión incontrolada de cyber y juegos en red que si bien socialmente es importante a los fines de la comunicación a un costo bueno, se está produciendo algún tipo de mala interpretación. La pregunta es qué definimos como juegos en red, porque en el momento de hacer la Ordenanza vamos a tener que poner qué es juegos en red y qué es servicios de Internet. Juegos en red es el nombre vulgar que se le da en este momento a las salas y en realidad no define nada. Porque puede haber juegos de carácter violento y pueden ser sin jugar en red. Comparto la ansiedad de Eduardo porque también tengo hijos que están pidiéndome monedas o usan mis máquinas para jugar y comparto la necesidad de una Ordenanza que regule la actividad. Así como se hizo con la gente de los kioscos de diarios y revistas donde se reguló el espacio y la distancia entre kioscos, que se regule esto también, pero que tengamos en cuenta la definición de esto y a qué apunta la Ordenanza. La Ordenanza en un principio y a mi modesto entender apunta a la presencia de menores y sobre todo a los menores entre 14 y 18 años, es decir, quiero interpretar que es a los chicos que se ratean, porque no limita a los chicos menores de 14 años en tiempo hasta las 22 horas. Esto desde un aspecto que no es el mío porque yo soy más técnico en el tema. Fui invitado a participar de unas jornadas en Estados Unidos, y me preguntaban por qué era el fenómeno de Internet acá en la Argentina, porque realmente es inédito, mundialmente es inédito. En Argentina pasa lo siguiente. Vivimos 10 años con una economía del 1 a 1 y accedimos a la última tecnología a nivel de casi todas las clases sociales, con su computadora personal, con su Internet. A partir de eso se estableció un tejido social, es decir, cada uno que tenía su máquina, hizo amigos en Internet, colegas, clientes y consultas por Internet directamente a través de los mensajeros, como comunicados, como un teléfono. Mi hija tiene amigas en España, que las conoce, no virtuales, se comunica. Hay un tejido social establecido. El tema es el siguiente. Ese tejido social después de la caída del 1 al 1 y de la caída fuerte del poder adquisitivo, la gente dejó de usar Internet porque se dejaba desconectado el teléfono, se rompía la máquina y no la podía arreglar y cae a los cyber. Los cyber son el medio que sustentan el tejido social de comunicación. Eso es una de las cosas importantes que hay que destacar y la cual quisiera defender, puesto que la Ordenanza no limite la parte de comunicación, es fundamental. En este momento en Mar del Plata el 8% aproximadamente de la población, está usando servicios de Internet a través de cyber, más un 6% a través de su casa. Es decir, porque el que está en el cyber se comunica capaz que con la línea de la casa. Entonces hay un 3% de población, que serían más o menos 80.000 personas que están en este momento haciendo uso interactivo de los servicios de Internet. Entonces digamos: "Prudencia, la ansiedad la tenemos todos". Nada más.

**Sra. Fernández Puentes:** Señor Vivas, tiene la palabra.

**Sr. Vivas:** Quisiera hacer unas reflexiones a propósito de lo que comentaba Eduardo Salas -cursamos juntos también- y a partir también de la intervención del señor. Creo que estamos asistiendo entre otras cosas, como la multidimensionalidad del fenómeno, a un fenómeno social. El avance del mercado ha significado entre otras cosas, la desaparición de los ámbitos públicos de compartir. Este es un fenómeno conocido. Ya no existe más el potrero de la esquina, donde los chicos se encuentran a jugar a la pelota, es decir, diferentes lugares públicos donde nos encontramos a colaborar. El espíritu gregario o si quieren, la condición social del ser humano, sigue presente. Y particularmente en la adolescencia es importante encontrarse por cuestiones de identidad -que puede describir mucho mejor Doly que yo-, necesita influirse, agregarse. De hecho mi pibe tiene 15 años y no le gusta, está en contra de los juegos en red, porque es de la banda de los juegos de rol, que es la misma historia pero con lápiz y papel y también pasan innumerables horas cantidad de horas reunidos donde uno sale, otro entra, es más o menos lo mismo. Otros chicos hacen deportes, otros chicos hacen música. La reflexión que yo quería poner a consideración, es que ninguna instancia normativa va a resolver un problema social. O sea, en todo caso algún tipo de regulación a este nivel, puede colaborar para morigerar los efectos desagradables, perniciosos, etc. y creo que de ninguna manera se está planteando acá dejar a gente sin trabajo o cosa por el estilo, por lo menos no es el ánimo con el cual yo me acerqué a este panel. Muchas gracias.

**Sr. Vera Moreno:** Yo también comparto con Eduardo el tema que las Ordenanzas son necesarias. Lo único que me preocupa a mí, que cuando uno va a sacar una Ordenanza, una Ley o un Decreto, tenemos que saber algo de estadísticas. Yo me he tomado el trabajo -y tratamos con Claudia de averiguar- cuántos cyber locales hay en la ciudad de Mar del Plata y cuántas computadoras están en alquiler. No se sabe. No tenemos un estudio de campo. No sabemos cuántos locales hay. Si me equivoco el señor Gómez me va a corregir. Por otro lado yo me pongo a pensar sobre lo que dijeron del sistema del cigarrillo. A nivel mundial hay una corriente anti-tabaco, no mezclar deporte con cigarrillos, propagandas y demás. Yo pregunto qué antecedentes existen en cuanto a la prohibición mediante una Ordenanza, en los locales comerciales en la ciudad de Mar del Plata, sí conozco en la dependencias públicas, Tribunales, el palacio legislativo, otras oficinas, en los medios de transportes públicos concesionados, pero no conozco personalmente -por ahí ignoro- si en restaurantes, confiterías, bares y demás, se prohíbe fumar por Ordenanza. Eso es un poco lo que yo digo, o sea, debemos regular -lógicamente- pero primero debemos conocer el campo, la cantidad, los locales, las personas afectadas y demás. Eso es un poco la sugerencia, la inquietud que quiero dejar en cuanto a este tema.

**Sr. Salas:** Lo que tengo temor -y lo quiero decir acá- es a afectar la seguridad jurídica de la ciudad. Porque cuando los cyber se generaron en la ciudad de Mar del Plata hubo gente que invirtió, y tampoco quiero afectar a esa gente. Por eso digo que hay que encontrar el punto justo, porque cuando Presenza recién decía del tema, hay gente detrás de eso, por supuesto que puso su dinero, invirtió y esa gente nos puede decir a nosotros: "Señores, cuando yo puse este cyber, ustedes no tenían ningún tipo de regulación". Entonces nosotros no podemos regular para atrás. No podemos decir, al que le habilitamos su negocio, hizo su inversión y las reglas del juego se lo permitían, "Señor, cierre." O sea que también me parece importante dado que acá hay abogados, no se olviden que yo soy ingeniero, no puedo hablar demasiado de esto, pero la realidad es que la experiencia me dicta que muchísimas veces hay gente que se siente afectada por algunas regulaciones que nosotros producimos, que producen efecto retroactivo. Entonces me parece fundamental lo que recién planteó mi colega, creo que es fundamental encontrar un punto de equilibrio entre todos estos temas.

**Sr. Pérez:** Quería volver a hacer una aclaración. Nosotros ingresamos a esta temática por los temas relacionados con las condiciones de habilitación. Y si bien comparto el planteo del doctor que habla de la necesidad de tener estadísticas que seguramente en función de la cantidad de expedientes de habilitación de locales de Internet, debe haber en Inspección General, no creo que sea demasiado necesario abundar en cuestiones relacionadas con perjuicios a la salud, que se producen por fumar en lugares donde las dimensiones son absolutamente imposibles de que una persona que esté a medio metro de otra, no reciba el humo pasivo del que está fumando al lado. Existen reglamentaciones municipales relacionadas con los locales comerciales relacionadas con restaurantes, etc., que limita los sectores habilitados a la mitad. Es muy difícil que una situación similar se dé dentro de un cyber, donde va a haber que pensar prácticamente en prohibir la posibilidad de fumar, porque no existen dimensiones donde no te afecte pasivamente el humo del que fuma a dos metros. Es decir, en los restaurantes, en otros locales

comerciales está establecido un espacio de no fumadores y un espacio de fumadores. Yo soy usuario de un cyber y lo uso para comunicarme por Internet, me he tenido que ir cuando hay grupos de chicos jugando, he perdido la posibilidad de comunicarme, de utilizar mis correos, por los ruidos, el sonido, los gritos de 4 o 5 chicos que se paran, de computadora a computadora gritan. Me ha pasado en dos cyber. Eso es fundamental porque más allá de cualquier inversión -yo no tengo nada contra la gente que invierte ni mucho menos-, creo que lo que hay que hacer es delimitar y caracterizar que no es lo mismo la actividad de utilizar Internet para comunicarse, para trabajar, que la de los juegos en red, son cosas distintas a pesar que la herramienta sea la misma. Y desde el punto de vista de las condiciones de habilitación, era porque estábamos planteando que existe alguna similitud con la normativa relacionada con los locales de video juegos, con la actividad que a través de otra herramienta distinta, se lleva adelante con los juegos en red. Entonces si existen esas condiciones de habilitación para video juegos que explicitan superficie, etc., quizás tengamos que no utilizar la analogía de eso porque obviamente los locales son distintos, y los servicios que se prestan también son distintos, pero que tiene que haber una regulación segura. Y que tiene que haber una regulación desde el punto de vista de los horarios de concurrencia de los menores si están acompañados o no, también seguro, más allá de la inversión que haya hecho la gente en el momento que puso el negocio.

**Sr. Sales:** Voy a hacer una aclaración. El tema de los rubros, la Municipalidad hasta ahora no ha habilitado ningún juego en red. O sea, ningún local del juegos en red. La gente ha pedido servicio de Internet, aclarándose a cada persona que ha habilitado un local de "cyber" -que es un nombre de fantasía, los que han hecho servicios de Internet, el tema de juegos en red necesitan igual que los video juegos, como está tipificado, precisan 100 metros cuadrados de superficie. O sea, que todos los locales que han habilitado servicios de Internet, saben que juegos en red no se pueden habilitar en los locales de menos de 100 metros cuadrados. Les hemos aclarado a la gente como tenían que habilitarlo.

**Sr. Pérez:** Yo creo que en eso tenemos este hueco legislativo.

**Sr. Sales:** Correcto.

**Sr. Pérez:** No es lo mismo un videojuego o juegos en red, desde el punto de vista de la capacidad física.

**Sr. Sales:** Por supuesto que no. Como no existe una normativa, en el Departamento Uso de Suelo, cuando ponían juegos en red, el uso de suelo si no estaba en la misma tipificación que los juegos electrónicos, el rubro salía prohibido si no tenían mayor de 100 metros de superficie.

**Sra. Fernández Puentes:** Justamente por eso nos pusimos a trabajar en una normativa que habla de superficie, habla de horario y habla de las medidas de seguridad. Y estamos debatiéndolo. Yo no estoy apurada en aprobar esto, me parece que lo importante es que le demos un tratamiento profundo y serio en la Comisión de Obras. Y justamente el tema de las dimensiones, es uno de los aspectos abordados en la Ordenanza, qué dimensiones debe tener. Y otro tema que se va a incluir en el debate y no está actualmente puesto en las Ordenanzas pero que algunos lo vamos a plantear, es lo del cigarrillo. Lo vamos a plantear quiere decir que no está decidido, aún no hay unanimidad, no hay un consenso suficiente, pero algunos creemos que hay que limitarlo. Y el tema del fondo de deporte amateur. Las casas de los juegos electrónicos, hace un aporte al fondo de deportes amateur. Estos no. Y vamos a discutir también si se le tiene que dar este tratamiento. Es decir, si tiene que hacer aportes al fondo de deportes amateur y cuál. Porque una cosa es la máquina y otra cosa son las computadoras, es complejo porque están los chicos un tiempo conectados en red y luego va un adulto y usa un servicio de Internet o chatea. Por eso es complejo. El rubro, no están habilitados porque no está creado el rubro. No es porque han hecho las cosas mal la gente que tiene el negocio de juegos en red. No está creado el rubro, entonces habilitaban dentro de lo más o menos parecido. Y ahora con este proyecto lo que estaríamos es diciéndole al Departamento Ejecutivo que a través de los instrumentos que tiene, cree el rubro para poder habilitarlo con ese rubro. Nosotros, a ese rubro creado, establecerle determinadas características.

**Sra. Luz Clara:** Este momento parece ser una fiebre -sobre todo en la provincia de Buenos Aires- por regular el tema de los juegos en red. El concejal Salas no estaba cuando yo empecé a hablar en el debate y explicamos como era el tema de la problemática de esta era digital. Parece ser que lo importante es regular por el afán según lo que

estamos viendo, pero tenemos que ser cuidadosos cuando vamos a regular porque sino caemos en distintos extremos. Siempre que se tiene que sancionar una ley buscamos qué pasa con el derecho comparado. Veamos qué está pasando en otros países y veamos qué está pasando dentro de la provincia de Buenos Aires, que tenemos ejemplos de distintos municipios como el de Lanús, que como no sabían, no lo entendían, lo prohibieron directamente. Entonces no se puede jugar en red en Lanús. Otros limitaron los horarios, como en San Isidro, que tienen prohibida otra cantidad de cosas, o por ejemplo como en Morón, que tienen que estar a más de 200 metros de las escuelas. Esto también en Necochea, un proyecto que también no esté cerca de las escuelas, que esté a tantos metros la pantalla de la persona. Y sino también el furor que fue en España, de regular contra los cybercafés, toda una tendencia, que luego terminó en un proyecto de un convenio de autorregulación, donde los titulares de los cybercafés, hacían una especie de pacto o de compromiso de mantener los niveles éticos correspondientes. Entonces, es como que los que no se aunaban a ese proyecto, a ese convenio, quedaban marginados. Está bien, estamos hablando de primer mundo. En Reino Unido lo mismo, se dividió entre los juegos recreativos con apuestas y sin apuestas. Entonces se reguló a los que tienen apuestas, ya sea por medio de máquinas, el famoso Pachinko japonés, y los que no tienen apuestas, quedaron sin regulación. En la provincia de Buenos Aires tenemos una ley, que es la 12.855, que dice: "En todo establecimiento en el que se exploten las modalidades denominadas video juegos, sus responsables o encargados deberán hacer figurar en cada una de las máquinas en las que el juego contenga escenas de violencia, donde el protagonista sea inducido a cometer actos delictivos la siguiente inscripción: La utilización del presente por sus contenidos violentos puede alterar la formación y educación del usuario". Es decir vayamos -nuevamente hago hincapié en esto- al contenido de violencia y voy a lo que decía el concejal Salas, cómo hacemos para que nuestros hijos que están viendo permanentemente esa violencia, no sean inducidos. La mayoría de los juegos vienen hechos de los Estados Unidos. Estados Unidos tiene una política de libertad en este tipo de cosas, pero ellos sin embargo tienen un alto índice de violencia. En este momento en Estados Unidos según las estadísticas mueren 10 chicos por día por abuso de armas -violencia-, tanto en las calles como en las escuelas. Han habido episodios de gran violencia como muchas muertes. Entonces volviendo a los conceptos que habló la gente de educación acá, qué ciudadano queremos formar, qué educación le queremos dar al hombre del mañana y en base a eso tratemos de regular. Nada más.

**Sr. Pérez:** Yo les pediría si ustedes no tiene inconvenientes, vamos a darles la palabra y tratemos de ir redondeando, obviamente quedamos abiertos a seguir trabajando y escuchando.

**Sra. Jolis:** Yo lo único que quería era cerrar lo que había dicho el concejal Salas, el licenciado Jorge Vivas y lo que dice ahora la doctora. Yo creo que más allá de toda Ordenanza, que me excede, el objetivo -como dijo Jorge- que me trajo a mí, es hacer escuchar la misma voz de los adolescentes, qué pensaban los chicos sobre todo esto, hacerlos presentes. Pero vuelvo a hacer hincapié en que todo esto que se está haciendo, esta jornada, todas estas opiniones, la mejor manera -creo yo- de que actúe preventivamente, es que se haga conocer. Que la gente sepa que se está haciendo esto porque es una preocupación, para que se alerte a los padres. O sea, qué dijo Eduardo, que está preocupado, la cosa está instalada, tienen de a poco que tratar de desinstalar algo que se les fue de las manos, pero que se nos va a todos de las manos, a mí también, no crean que no se nos va. Justamente cuando vemos que hay cosas que se nos van de las manos, es cuando nos paramos y decimos: "Qué está pasando con nosotros". Si estamos discutiendo todo esto, que no quede cerrado en un recinto. Que sea público, de alguna manera se difunda y que se alerte a los adultos, porque los chicos no son responsables. Por supuesto que nosotros no podemos decir: "Esto es muy fuerte", y cada vez que yo lo digo los adultos se enojan conmigo. Los chicos obviamente tienen y presentan patologías, pero los chicos son nuestro síntoma. Los que estamos haciendo síntomas somos los adultos. Y esto es muy duro porque dicen: "¿Qué querés decir?, ¿me estás echando la culpa? No sé si hay culpas, no estamos hablando de culpas, somos responsables de la educación de nuestros hijos. Entonces si los chicos están mal, pensemos que son nuestros síntomas. Nosotros estamos mal, ¿cómo los criamos? o ¿qué permitimos?"

**Sr. Presenza:** Un tema cortito para dejarlo ahí. Es el relativo a la superficie del local. En una reunión con un amigo, que es el vicedecano de la Universidad Autónoma de Madrid, charlando sobre este tema para formar esta comisión, hicimos una analogía de lo que pasó con el tema de lo que era en su principio..., acá estamos hablando de video juegos, juegos electrónicos, el típico juego electrónico de la década del '80, de no caer o evitar por ahí reflejar la mente, en su momento se legislaron Ordenanzas para regular el espacio de lo que podía ser por ejemplo un parque de diversiones, en el cual hay entretenimiento, hay diversión, hay cerrados y abiertos y también hay

stands en los cuales hay armas, ese es un tema legal y social. De ahí se derivó la Ordenanza para los juegos electrónicos, que fueron más modernos, interactivos, creo que estamos ante algo muy nuevo, muy diferente, es muy diferente en tiempo y aparte es muy dinámico porque mañana va a ser más diferente todavía. Y la segunda es en representación de la gente que está afectada económicamente, es que hoy por hoy la rentabilidad de un local de cyber, es nula o es negativa. Haciendo un análisis anual de la inversión, la rentabilidad a un peso como se cobra hoy, es nula o negativa. Tengo un caso particular de una gente que vendió la casa porque se quedó sin trabajo el hombre, vendieron la casa, están alquilando hoy y con diez mil dólares pusieron un cyber, se están comiendo la plata, de acá a un año por la obsolescencia de la máquina, el costo del equipo, de técnica del equipo por fallas, de acá a un año, vuelven a ser desempleados. Fenómeno similar al que pasó en San Nicolás con los kioscos.

**Sr. Sala:** Tengo la responsabilidad de estar a cargo de un servicio educativo, fuimos invitados gentilmente a participar. Este servicio educativo tiene la Tecnicatura en Informática Personal y Profesional. Y Aldo Martín, Jefe de Departamento, seleccionó a los alumnos para poder asistir y debatir. Me parece fundamental que el hecho educativo en esa Ordenanza no quede excluido. Hoy por hoy muchos son los docentes que nos comentan que las ausencias a veces dentro de la escuela se deben a que los chicos concurren masivamente a estos cybercafés, a los famosos juegos en red. Sabemos que la problemática de la concurrencia masiva no es por el hecho que se creó el juego en red, sino que es todo una compleja situación social de crisis familiar, social, de la sociedad y de la agresividad que está impuesta hoy por hoy en nuestra sociedad. Anoche mismo un festejo de fútbol terminó en una agresión, o sea, que está todo dado vuelta. Principalmente si el juego en red va a estar reglamentado, tener en cuenta el tema de la agresión. El juego que pueda acceder el adolescente, tiene que estar reglamentado porque el padre no está sabiendo a qué está accediendo. Si el padre lo deja en la casa es un problema del papá y de lo que pasa dentro de esa familia. Cuando está afuera de la casa, los responsables somos todos nosotros, los que estamos formando y educando. La escuela se propone, ofrece, su contacto con los padres para informar lo que estábamos diciendo recién. Los padres no saben de qué se trata, de qué hacen sus hijos adentro de los cyber. Si nosotros lo podemos hacer a través de la escuela y a través del Consejo Escolar, donde estos juegos masivamente sean informados y que todos estén al tanto de qué se trata, la escuela no tiene ningún tipo de inconvenientes de participar en esa comunicación masiva. Por último agradecer y que volvamos -por favor- a participar, que le den la posibilidad a los chicos de participar, porque ellos tienen muchas para decir. Y lo que comentó el alumno, es de tener muy en cuenta, el tema de la radiación. Ese tema es importante. Si hay formas de filtrar, que sean exigidas. Si es por pantalla, por filtros o si es porque este nuevo sistema tecnológico de pantalla plana tiene una incidencia mucho menor, bueno, tengamos en cuenta que estamos hablando de la salud de los que están consumiendo, y son tres y cuatro horas, como dicen muchas de las personas a los cyber. El tema del cigarrillo es importante. El tema radiación es importante. Y el tema de la agresividad es importante. Nada más.

**Sra. Segarra:** Mi nombre es Graciela Segarra. Soy Vicepresidente 1° del Consejo Escolar. A propósito de las palabras del director y de otros participantes de esta mesa tan rica en propuestas, les quiero decir que desde el Consejo Escolar estamos muy preocupados, porque somos el receptáculo de varias y de repetidas agresiones, que sufren los chicos entre ellos y en la dependencia, en el mismo lugar, de agresión contra muebles, contra distintos objetos. Continuamente estamos haciendo las reparaciones necesarias, pero no damos abasto. De todos modos la preocupación nuestra es la conducta de los alumnos, que se transfiere a estos hechos concretos. Y nos ofrecemos desde ya como órgano de difusión y de nexos entre las distintas comunidades escolares y las distintas instituciones intermedias, que tienen relación con el Consejo Escolar, para hacer prevención y para que los padres estén enterados de todo esto que hemos hablado y de mucho más de todo lo que ustedes consideren necesario. Así que los esperamos en el Consejo Escolar, les ofrecemos toda nuestra colaboración para este asunto que nos preocupa tanto.

**Sra. Fernández Puentes:** Muchísimas gracias. Esto no lo podemos terminar acá porque además nos quedamos con un montón de cuestiones para ver y para analizar. Yo les voy a hacer una invitación. El 10 de julio, Viviana da una conferencia en el Colegio de Abogados, "Problemática Jurídica de los Juegos en Red", en Brown 1958, vamos a ir porque queremos seguir debatiendo y analizando este tema. Y por otro lado a cada uno de ustedes, cuando le demos el tratamiento en la Comisión de Obras, al proyecto de Ordenanza, de acuerdo a las temáticas parciales que se vayan abordando, descuento que el concejal Salas los va a llamar y los va a invitar porque también luego cuando trabajamos en la Comisión, se invita a las partes a aportar u opinar sobre determinados

aspectos de la Ordenanza. Les agradecemos a todos, les agradecemos además los trabajos que han facilitado para que podemos incorporarlo al tratamiento del expediente.

*-Es la hora 12:45*