



Jorge Abasolo

Periodista, Diplomado en Marketing Político y Miembro de la Sociedad de Historia y Geografía de Chile.

jorgeeibar13@gmail.com

Investigaciones rigurosas y basadas en casos reales develan cómo las redes sociales, los videojuegos y la pornografía impactan en la salud emocional. Antes que sea tarde hay que fortalecer los vínculos reales, construir una relación más sana con la tecnología y redescubrir el verdadero significado de la conexión.

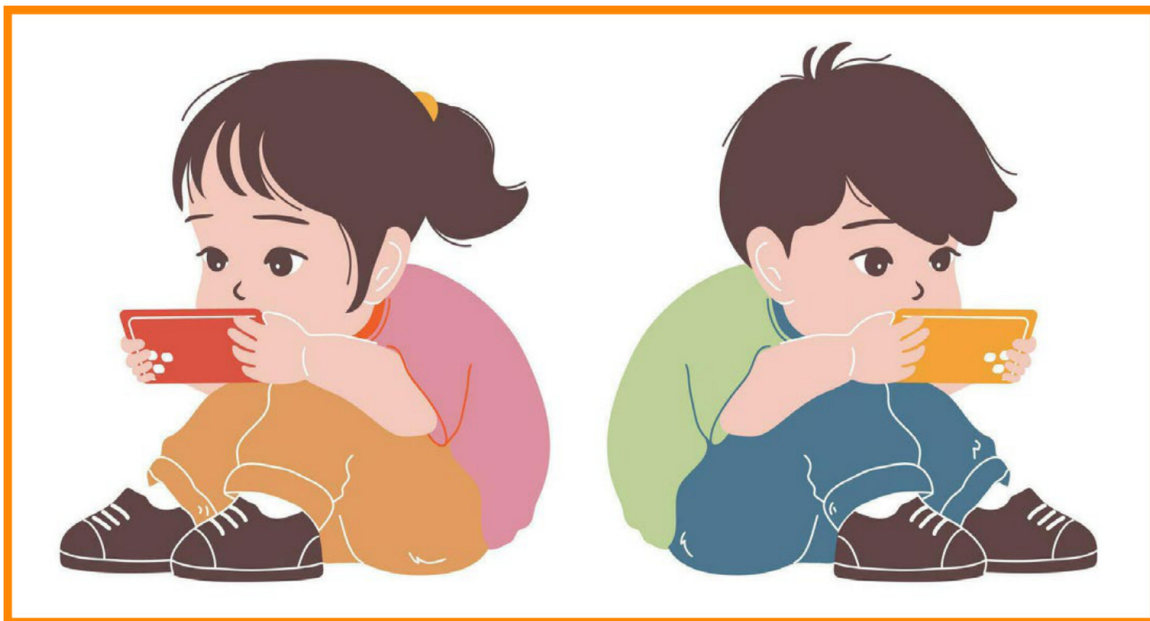
Internet, ¿ha sido un acierto o desacierto de nuestra época?

Los expertos aún están divididos. Partamos por el aún vigente axioma de Umberto Eco: "Internet acerca a los que están lejos... pero aleja a los que están cerca."

Hoy por hoy, tal vez es prematuro ser categórico en una respuesta. Sin embargo, hay cosas que pasan. Por ejemplo, aunque suene digno de Ripley, casi un 40% de los



Fue visionario **Marc Andreessen** cuando vaticinó que "el software se está comiendo el mundo".



Internet: ¿necesidad o adicción?

jóvenes menores de 25 años preferiría estar un mes sin sexo... antes que sin su computador. Y un 20% hasta un año... Preparando un episodio sobre el tema de mi columna para mi programa en YouTube encuesté a 1.500 personas de todas las edades, ¡y un 97% opina que los demás son adictos a su celular! La mayoría reconoce también su propio problema: tres de cada cuatro consideran la relación con sus dispositivos digitales como adictiva. Entre los que respondieron, casi todos preferirían que los otros usaran menos sus teléfonos en situaciones sociales y siete de cada diez querría poder controlar mejor sus propios impulsos.

LO EDIFICANTE

Hace algunas semanas Australia se convirtió en el primer país del mundo en prohibir el acceso a los menores de 16 años a las redes sociales, y otras naciones como Dinamarca y Malasia anunciaron que seguirán el mismo camino. En la Era

de la Digitalización el uso restrictivo de redes sociales se ha convertido en una solución aceptable para los adultos que ven como sus hijos hacen uso de estas, muchas veces con exceso y sin control. Ahora, ¿prohibir resuelve el problema de fondo? El Artículo 21 del Código Chileno de Ética Publicitaria, establece que los menores de edad son un grupo cuyas características de inmadurez, credibilidad, facilidad de persuasión y sugestión lo hacen especialmente vulnerable. Por eso, la publicidad dirigida a ellos debe ser preparada con altos estándares de responsabilidad.

Si bien tenemos la costumbre de llamar al aparato que llevamos en el bolsillo

"teléfono inteligente" o smartphone, se trata tanto de un teléfono como de una cámara de fotos, un GPS, un televisor, una grabadora de video, una consola de juegos, un navegador de internet, una calculadora, un equipo de música y muchas cosas más. Seguimos llamándolo así por costumbre, pero en realidad es una supercomputadora de bolsillo. En esta columna emplearé la palabra "teléfono" o "celular" para designar de manera genérica a nuestras pantallas, incluso cuando tengan la forma de una tableta, una laptop o hasta una TV. Hace sesenta años, el genial Alan Turing demostró que las computadoras son máquinas de propósito general, es decir, máquinas que no tienen

una función específica, sino que pueden hacer casi cualquier cosa dependiendo del software que se les cargue. Con la programación adecuada pueden ser lo que queramos que sean.

Esto, que vivimos con total naturalidad, hubiera dejado perplejo a cualquiera de los grandes genios inventores de la historia, como Da Vinci o Edison. Y es que, hasta el hallazgo de Turing, cada problema demandaba inventar un equipamiento especial para ese único fin, tarea que a veces requería casi una vida entera.

A una máquina de propósito general basta agregarle un nuevo software para que, de manera instantánea, pueda realizar una tarea que era imposible hasta un minuto antes. Es esta característica cuasimágica la que llevó a Marc Andreessen, el legendario pionero de internet e inversor de Silicon Valley, a decir en 2011 en un visionario artículo que "el software se está comiendo el mundo".

