



López Rocher, V. (2007): "Chat y juventud: una aproximación cualitativa."
Tecsis-tecatl. Revista Interdisciplinar, 2, julio 2007. Disponible en Internet:
 <<http://www.eumed.net/rev/tecsistecatl/n2/vlr.htm>>

CHAT Y JUVENTUD: UNA APROXIMACIÓN CUALITATIVA.

Dr. Vicente López Rocher
 Escuela de Comunicación. Universidad del Mayab

RESUMEN.

En el segundo semestre del 2006, usando Grupos de Enfoque y Escalas de Actitudes, se entrevistó a 45 jóvenes de 18 a 20 años, de la Escuela de Comunicación de la Universidad del Mayab, sobre su percepción y vinculación con el Chat. Sus respuestas revelan una forma diferente de ver y entender la sociedad, así como una nueva tendencia en la socialización del joven. Reconocen peligros, excesos, aislamiento y su responsabilidad, pero también incluyen a los padres, la escuela y la sociedad. Ante los problemas naturales que confronta el adolescente, es fundamental la búsqueda de un espacio de pertenencia. Se concluye que los roles que juegan en el Chat les permiten construir su identidad y un significado en la vida. La persona, y no la tecnología, es responsable de su propia intimidad e identidad.

ANTECEDENTES.

La tecnología ha sido una fuerza poderosa en el desarrollo de la sociedad, ella da forma y refleja sus valores. El ser humano se sirve de ella para transformar el mundo y satisfacer mejor sus propias necesidades. Pero los resultados son impredecibles; a menudo traen beneficios, costos y riesgos inesperados, que afectan a diferentes grupos sociales en distintos momentos. Anticipar los efectos de la tecnología es tan importante como prever sus potencialidades.

La tecnología ha hecho más efectiva la forma de comunicación. El hecho de poder conectarte en línea y recibir o transmitir cualquier tipo de información de manera instantánea, resulta ser algo fantástico, pero también puede resultar problemático, no sólo el manejo, sino el contenido. Los niños británicos, de entre 11 y 14 años, interactúan cada vez menos con sus familias y pasan cada vez más tiempo en sus habitaciones viendo la televisión, jugando en la computadora o enviando mensajes digitales a sus compañeros. Muchos parecen estar experimentando un gran aislamiento de la vida familiar; más de la mitad dijeron que les gustaba pasar el tiempo solos y que podían hacer lo que quisieran, siempre que les fuese bien en la escuela; el 80 % tiene su propia computadora, su propio juego y su propio teléfono móvil.

En Japón ha surgido un grupo nuevo de jóvenes que viven en un mundo virtual, los llamados Hikikomoris; son adolescentes que se sienten incapaces de cumplir los roles que se esperan de ellos, reaccionando con aislamiento; la única forma de interacción social que ellos tienen es gracias a su computadora; rehúsan abandonar la casa de sus padres y puede que se encierren en una habitación durante meses. Según algunas estimaciones, puede que haya un

millón de Hikikomoris en Japón (uno de cada diez jóvenes), la mayoría de ellos son varones. Llegan a tener una dependencia de las computadoras y éstas se convierten en instrumentos para crear dependencias antisociales.

El Chat en particular ofrece al joven la posibilidad de mantener un contacto permanente con sus pares. Con la pantalla encendida en forma constante, que parece por momentos tomar sesgos adictivos, resulta necesaria para la construcción de la identidad del adolescente como tal. A través del Chat el joven se instala en un lugar de pertenencia y un espacio de referencia que brinda nuevas formas de acceso a una identidad común. Participar o no de estos encuentros virtuales puede ser la clave de estar dentro o fuera de cierta realidad juvenil impregnada y delimitada por la tecnología.

Debido a su etapa de transición, en la que son profundamente egocéntricos, los jóvenes buscan experiencias que les den la sensación de mayor control en sus vidas, lo que es una fuerte necesidad que la sociedad y vida no les proporciona. Algunos de ellos se refugian en el uso de drogas, alcohol o la moda Dark, que los lleva a usar ropas negras e identificarse con el lado oscuro: demonios, muerte, la magia y el uso de ritos. Estos eventos tienen efectos en el proceso de la búsqueda de su identidad. Cuando en el ciberespacio encuentran pares que comparten sus ideas, naturalmente se unen a ellos.

Naturalmente, el adolescente enfrenta problemas con los cambios físicos de su cuerpo y confusiones emocionales, que son provocadas por el despertar de su sexualidad. Cuando las normas sociales presionan al joven, éste puede buscar salidas agresivas y peligrosas a sus deseos y fantasías, que pueden ser experimentadas en el mundo virtual de la tecnología. En adición el joven posee una tendencia natural hacia el juego y las ideas de carácter mágico, que pueden ser vinculadas con el lado oscuro de la vida. Cuando su sensibilidad es especial, hasta eventos sencillos en el Chat pueden desatar problemas con serias consecuencias, provocando comportamientos compulsivos, desórdenes de ansiedad y dependencia. Cuando estos eventos se salen de control, el adolescente puede ir perdiendo su sentido de identidad y autocontrol (Klosinski, 2006).

Los jóvenes, al chatear, interactúan como si hablaran entre ellos y no como si se estuvieran escribiendo mensajes; la sintaxis y el estilo, son muy cercanos a una charla común, una conversación telefónica o cara a cara, pero dentro de un nuevo espacio psicosocial, que es básicamente de encuentro. En este entorno, la palabra (escrita) está retomando un valor que parecía haber perdido desde el surgimiento de la televisión. La modalidad de escritura en el ciberespacio es una modalidad más bien irreverente, desprejuiciada, libre de ataduras y estilos; el Chat es señalado como uno de los culpables de los malos hábitos de escritura de los jóvenes y la desvalorización del lenguaje escrito. El tono utilizado en la comunicación teclada es muy poco formal, suele ser informal, y sus contenidos tienden a estar atravesados por lo casual y el juego.

Aunque se recurra al alfabeto para la comunicación, tiene características que lo separan claramente del tradicional género escrito. Esta escritura está afectada por modos de comunicar propios de la Red: abreviaciones, simbologías, emoticones, etc. Se ha conformando un nuevo lenguaje que deja a una generación de padres "iletrada" en el uso de estas tecnologías. Hay poco cuidado en la escritura de las frases, ausencia de corrección, rapidez en las líneas y saltos temáticos, en lugar de mantener el orden consecutivo y lineal.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

El Chat es un medio que causa controversia; en él puedes encontrar a personas con visiones muy distintas sobre la sociedad, el mundo y la realidad; puedes llegar a establecer un contacto estrecho con lo global y lo extraño; también puedes tener un exceso de información, que crea personas saturadas y despreocupadas; lo que antes parecía extraordinario, llega a convertirse en ordinario. Pero así como se tiene acceso fácil a información positiva e importante, también se obtiene una gran cantidad de información basura.

Las nuevas generaciones empiezan a ver de manera distinta el mundo en que vivimos; los problemas políticos, sociales y culturales empiezan a ser cada vez de menos importancia

para ellos. El Chat está creando un abismo en el tiempo de ocupación, te hace perder cantidades inimaginables de tiempo y hace que te absorba a tal grado que no puedes estar más de un día sin conectarte. Puede resultar un medio peligroso, ante el acoso sexual o psicológico, que ha surgido durante los últimos años. Ciertos delitos han llegado a esta forma de comunicación. Pornografía, violaciones, mentiras y temores; puedes conocer a una persona y no sabes que es un traficante de pornografía; puedes encontrar un psicópata con deseos de dañar al otro.

Muchas de las actividades realizadas por los adolescentes tienen el objetivo de buscar el significado de sus propias vidas, así como la experiencia de valores y principios, que no logran encontrar en la sociedad, la escuela o los padres. Desafortunadamente, muchos de los adultos, en su búsqueda de la seguridad, el bien estar y la posición social, pierden las ilusiones, los sueños y el sentido lúdico de la vida. En esta confrontación de paradigmas, el joven sufre crisis de identidad, desesperanza y ansiedad por el futuro, que los lleva a buscar espacios de identidad y pertenencia, que les proporciona el Chat.

Quizás el problema más complejo es el rol que los jóvenes están dispuestos a jugar en esta tecnología. El adolescente, por su propia naturaleza, es impulsivo, irreflexivo e instintivo; esto lo lleva tener problemas de identidad y socialización. El Chat le permite jugar roles de personalidad, experimentar situaciones y poner en juego algunas de las posibilidades que él mismo imagina. Los apodos, sobrenombres y el anonimato, característicos del Chat, les permite fantasear y jugar diversas posiciones que, muchas veces, están dispuestos a realizar y actualizar, sólo como posibilidades de su propia definición. La incertidumbre del siglo XXI se manifiesta sólidamente en Chat.

Los padres, maestros y psicólogos deben entender los motivos psicológicos de estos comportamientos y reconocer los signos que indican que el muchacho puede estar en problemas serios.

METODOLOGÍA.

La metodología cualitativa estudia la asociación entre contextos y situacionales, no entre variables; trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su sistema de relaciones y su estructura dinámica. Lo que se espera es una descripción y una comprensión de múltiples realidades. Su objetivo es la descripción de las cualidades de cierto fenómeno y la búsqueda de indicadores o tendencias, no intenta probar o medir, sino llegar a descubrir cualidades; busca el entendimiento, no la exactitud.

La investigación cualitativa considera el fenómeno como un todo. Realiza estudios en pequeña escala que sólo se representan a sí mismos; hace énfasis en la validez a través de la proximidad a la realidad empírica. No prueba teorías o hipótesis, más bien las genera. Las variables no quedan definidas operativamente, ni suelen ser susceptibles de medición; la investigación es flexible, evolutiva y recursiva. Los investigadores cualitativos participan en la investigación a través de la interacción con los sujetos que estudian, ellos mismos son parte del instrumento de medida. Este método no busca la generalización, sino la manifestación del fenómeno y su significado personal y social.

INSTRUMENTOS.

El Grupo de Enfoque es un Instrumento utilizado en el Paradigma Cualitativo; es un tipo especial de grupo en cuanto a sus objetivos, composición y tamaño. Está compuesto por un máximo de doce participantes y son seleccionados en base a ciertas características que los vincula con el tema. Es una conversación cuidadosamente planeada, en un ambiente permisivo y diseñada para obtener información; se crea un espacio de opinión y los participantes hacen uso de su derecho a hablar y a emitir opiniones. No es una conversación natural, ya que el tema es impuesto; es una discusión que se inicia y se termina, como parte de una tarea y bajo la ideología de la discusión como modo de producción de la verdad.

Lo que busca el Grupo de Enfoque es el acoplamiento de una verdad social construida a partir de las identidades individuales. Las diferentes experiencias y circunstancias pierden su

singularidad para elevarse a un constructo social. Una vez realizado el Grupo de Enfoque, el análisis de los datos consiste en examinar, categorizar, tabular o reorganizar las evidencias tomadas durante la discusión. La búsqueda de ideas básicas es esencial para los resultados.

La validez y confiabilidad de los grupos de enfoque depende del contexto. En el paradigma cualitativo la validez es el grado en el que los resultados son confirmados por conductas, experiencias o hechos futuros (validez predictiva) o presentes (validez convergente). Generalmente, los grupos de discusión, poseen una alta validez subjetiva, que se debe en gran parte a la lógica de los comentarios que realizan los participantes. Para la validación, es ideal que la información obtenida sea corroborada por los participantes, por lo que debe mostrárseles la transcripción de las sesiones.

Las Escalas de Actitudes constituyen el método de captación de datos que más se utiliza en las ciencias del comportamiento. En las ciencias sociales se necesita conocer la actitud de ciertas poblaciones hacia temas de sensibilidad social. Una actitud es el grado de afecto positivo o negativo asociado a un objeto psicológico, hacia el cual se pueda sentir o pensar diferencialmente. La actitud puede ir desde muy favorable a muy desfavorable, o desde muy negativa a muy positiva; la actitud es una estructura estable de creencias que predispone al individuo a comportarse selectivamente. La Escala de actitudes indica que existe un continuo de valores que puede tener diversos puntos intermedios; nos permite medir la posición exacta del sujeto en las diferencias de grado. Para calcular la puntuación de las actitudes de un individuo se suman las puntuaciones de las preguntas de la escala y se promedian. El propósito es situar al individuo en cierto lugar de un conjunto o un continuo.

Al sujeto se le presentaron una serie de estímulos artificiales ante los que debía reaccionar. Sus respuestas permiten al investigador asignarle un número, con el que se hacen inferencias. En el análisis, para cada afirmación tendremos una distribución de frecuencias que mostrará el número de veces que la frase ha sido seleccionada por los sujetos en cada uno de los intervalos sucesivos. La distribución será transformada en frecuencias acumulativas. Para cada afirmación tendremos diversas cantidades y podremos realizar una matriz de frecuencias.

PROCEDIMIENTO.

La investigación se planeó, procesó y realizó con los 20 estudiantes que conformaron la clase de Metodología de Investigación Cualitativa, que se impartió en el semestre de agosto a diciembre del 2006, en la Escuela de Comunicación de la Universidad del Mayab. Todos participaron en alguna de las actividades del Grupo de Enfoque y de la Escala de Actitudes, ya sea como sujetos, aplicando los instrumentos, recogiendo datos o analizando los resultados. El profesor realizó funciones de coordinador y fue responsable de conjuntar toda la información. Este procedimiento permitió que los estudiantes, no sólo aprendieran los aspectos teóricos de la materia, sino que participaran como sujetos y jugaran el rol de investigadores, en la aplicación de los instrumentos e interpretación de los datos.

Primero se realizó el Grupo de Enfoque en la Cámara de Gesel de la Escuela de Psicología, de la Universidad. Ocho estudiante participaron como sujetos y los demás tomaron diferentes roles en el proceso. De esta actividad se obtuvieron las afirmaciones, con mayor frecuencia, para crear la Escala de Actitudes. El segundo instrumento se aplicó a 45 estudiantes de la Escuela de Comunicación y los alumnos de la clase fueron responsables de conjuntar y analizar las respuestas. El examen final de los alumnos fue aportar, por separado, alguno de los elementos de este informe. Aunque las diferentes partes del procedimiento eran conocidas por todos, es hasta este reporte que ellos tuvieron una visión total del trabajo. Muchas de sus observaciones fueron editadas para darle una mayor coherencia a la investigación.

ANALISIS DE LOS DATOS.

Grupo de Enfoque.

Los siguientes tres bloques de información se desprendieron de las afirmaciones que los jóvenes realizaron durante la sesión del Grupo de Enfoque.

Ventajas. El Chat amplía las posibilidades, te permite estar más cerca de mucha gente, puedes mantener una plática a distancia con amigos o desconocidos, sin importar el espacio; sirve para hacer trabajos en equipo: cada quien en su casa y todos en un mismo canal; no hay pérdida de tiempo en la reunión. Pueden hacer más de una cosa a la vez, es cuestión de simultaneidad y se reduce el tiempo. Es muy importante la interactividad constante con la gente y las posibilidades de nuevos encuentros. Te permite ser tu, sin la necesidad de exponerte públicamente. Puedes decir cosas que normalmente no te atreves, jugar momentáneamente a ser otra persona, sin que corras peligro. El Chat se renueva y se pone de moda en todas las generaciones; la tecnología evoluciona.

Problemas. Se alteran los niveles de confianza y honestidad; hay cierto nivel de problemas con los estudios y con la familia; al joven le encanta chatear hasta la madrugada y no acata las reglas del hogar. Los que están mas expuestos son los niños; los mayores pueden cerrar y salir de la sesión, ellos tienen curiosidad. Muchas personas pueden aprovecharse de la tecnología para hacer maldades. La relación, la convivencia interpersonal y el platicar cara a cara, se están perdiendo. Chatear con personas que están lejos, te acerca, pero con los de cerca, te aleja. Los padres se la pasan trabajando y el niño experimenta por sí mismo. La comunicación no verbal está siendo sustituida por la digital.

Percepciones. Si uno no tiene Chat, te aíslas; es como una necesidad, pero no una adicción; es sólo una nueva forma de comunicación. No es que pierdas el tiempo, es como una sala llena de amigos. Debes tener respeto por tu propia intimidad. Hay mayor accesibilidad al sexo y al tiempo que se invierte en él, pero depende del joven la forma de manejarlo. La gente piensa que el Chat crea adicción y que no tienes privacidad, porque no sabes con quién hablas, te acosan y se habla de violaciones, pero el joven no lo percibe como un verdadero problema. Otros piensan que la tecnología hace indiferente a la juventud, pero ellos no lo creen así. La tecnología puede usarse para fines positivos, todo depende de tus valores; influye mucha la educación que te dieron en casa o en la escuela. La gente siempre ha dejado de lado cosas que valen la pena, por las que no.

Escala de Actitudes.

Según las respuestas de los jóvenes durante el grupo de Enfoque, se tomaron las afirmaciones más representativas y se construyó el instrumento de Escalas de Actitudes, para aplicarlo a otros jóvenes de la Universidad y comparar sus respuestas a las del salón. Las respuestas de la Escala de Actitudes se clasificaron en tres bloques: las que recibieron las puntuaciones más altas, las neutras y las más bajas.

Las cinco afirmaciones que más puntaje recibieron fueron las que indican que el Chat en sí no es problema sino el uso que los jóvenes le dan; aceptaron que Chatear puede llegar a convertirse en una obsesión y que pierden mucho tiempo en él, pero afirmaron que pueden controlarlo, ya que ellos son los responsables de su buen o mal uso. Ellos se ven a sí mismos como libres para entrar o no en el Chat. Están conscientes que muchos de ellos exageran el tiempo que le dedican y que esto puede disminuirles su vida social y los aleja de las personas que quieren.

Según las cinco afirmaciones con resultados neutros, los jóvenes encuestados no afirmaron ni negaron los siguientes postulados: El Chat promete revolucionar la forma en que nos vinculamos, une más a los amigos, desarrolla mejores formas de comunicación, es un lugar en el que la gente miente, proporciona entretenimiento y es un medio que puede usarse para acosar sexual y psicológicamente a la gente. Posiblemente, los jóvenes han vivido experiencias muy diversas en lo que respecta a estas situaciones y que no hay una postura fija o sólida con respecto a ellas. Según ellos, el Chat no debe satanizarse ni ensalzarse, es simplemente un medio de comunicación, una nueva forma de interacción social, que permite la camaradería; es un arma de doble filo, puede beneficiar y perjudicar a la gente, depende del uso que cada uno le de; es igual de peligroso o benéfico que cualquier otro encuentro social.

Según las cinco afirmaciones con puntuaciones más bajas (lo que significa que ellos no están de acuerdo): no están de acuerdo que el Chat aísla a los jóvenes, no provoca

indiferencia social ni es causa de mayores problemas familiares. Ellos reconocen que, a la hora de escribir y recibir un mensaje, es muy difícil saber quién es el mensajero; es muy difícil traducir las letras en mensajes. Reconocen que es muy difícil que el Chat te permita interactuar íntimamente con una persona, la intimidad se da por medio de la presencia física, en la que demuestras acciones y sentimientos. Creen que pueden combinar sus actividades escolares y extraescolares, usándolo para tarea e investigaciones. El problema se da sólo en aquellos que son poco sociables y que naturalmente se encierran. Los problemas familiares, el Chat no es responsable, en realidad el problema no es tecnológico, sino de relación entre padres e hijos.

RESULTADOS.

Encontramos que existe cuatro componentes fundamentales en la dinámica de los Chats: la tecnología, la educación, el adolescente y el factor humano. Cada uno contiene diversos elementos y todos interactúan entre sí. Para lograr una incidencia positiva en el Chat, y disminuir sus posibles efectos negativos, debemos conocer la problemática natural que confronta el joven, conocer la tecnología e incorporarla a la escuela, y destacar el rol que juegan los padres en la formación de los valores, los hijos y la sociedad.

Cada vez la tecnología interviene más en la vida cotidiana. Los niños y adolescentes están bastante familiarizados con la tecnología; emplean y manipulan los equipos digitales con una impresionante habilidad. Debemos saber y poder canalizar su inventiva y aumentar el empleo consciente de la tecnología, así como ampliar su comprensión. Debemos promover la tecnología desde un punto positivo, hay que encontrar un buen punto de equilibrio, saber cuándo y cómo usarla. El Chat es parte del aprendizaje y la educación, falta el proceso de explicar sus ventajas y desventajas.

La relación entre tecnología y sociedad debe adquirir un papel central en los programas de estudio. La escuela debe brindar oportunidades de examinar sus propiedades y posibilidades, así como la posibilidad de diseñarlas y construirlas. La tarea es intercalar la educación tecnológica en los planes de estudio y usarla en la promoción del aprendizaje; que los estudiantes estén informados de sus limitaciones. Las actividades deberían comprender problemas y necesidades dentro y fuera de la escuela, que realmente interesen a los pequeños y estén dentro de sus posibilidades.

El Chat es ejemplo de las comunicaciones posmodernas: informales, breves y poco comprometidas con la interioridad de los sujetos; éste carece de reflexividad y temporalidad, no favorece el encuentro sereno y pautado, requiere de velocidad y respuesta instintiva, impulsiva, responde a los parámetros de instantaneidad. La respuesta no está en quitarle el Chat al joven, sino enseñarle; todo depende del uso que la persona le de y el interés que le ponga. La tecnología no es el problema; el joven tiene que ser capaz de leer las señales que le están enviando; la tecnología te va a dar hasta donde y hasta cuando tu digas, es cuestión de madurez.

Según los encuestados, el aislamiento de los jóvenes no existe, la vida social continúa y este medio se utiliza como una forma de entretenimiento, es una herramienta que facilita la transferencia de información. Es sólo una nueva tecnología a la que el joven se adapta, sin deformar realmente sus actividades; la ha convertido en una forma de vida, con el objetivo de facilitar y agilizar la comunicación. Es también un entretenimiento que, aunque puedas pasar muchas horas en él, no se convierte en vicio. A pesar de que existe el riesgo, al no conocer a la persona que está del otro lado, esto no representa un serio inconveniente, desarrollan su conversación como si tuviesen la certeza que quién está del otro lado. El Chat no representa ningún riesgo digno de prever, la gente no siente que está siendo invadida o manipulada por este medio.

Aunque en el Chat jamás puedes estar seguro que el otro es quien dice ser, eso mismo pasa en la vida real; la incertidumbre de las relaciones sociales es parte de esta tecnología. Las identidades son cambiantes y los usuarios están permanentemente jugando con la búsqueda de la identidad. El Chat es un nuevo espacio psicosocial en donde se puede lidiar con la vertiginosa realidad de nuestros días.

En el Chat no hay intención de desplegar la identidad, lo que se busca es la satisfacción de los impulsos; es un lugar para poner en juego nuestra capacidad de transformarnos, tan necesaria para poder caminar por el siglo XXI. Es un proceso de autofabricación del yo y de búsqueda de identidad. Es un entorno en donde las personas pueden dedicar tiempo y energías a controlar sus vidas escenificadas. Es en estos nuevos lugares de encuentro donde la gente se anima a desplegar aquellos aspectos de su personalidad, de aquí el imán para la adicción que puede resultar.

Las experiencias residen en las decisiones y valores de cada usuario; depende del cuidado y la precaución que se tenga. No se recomienda ser muy confiado, pero tampoco se trata de ir por el mundo sospechando de todos. Es tener un poco de sentido común. Debemos profundizar e investigar qué factores pueden ayudar a que los jóvenes desarrollen una forma personal y responsable de actuar. Todo se reduce a la familia, si ésta te da buenos valores, sabes qué es bueno y qué es malo. Los padres deben ver qué es lo que ven sus hijos, involucrarse en su desarrollo; enseñarle que, más allá de la tecnología hay cosas importantes, pero si los padres no lo saben, tampoco lo sabrá el hijo.

Más que una tecnología, es una estructura social en la que estamos viviendo, es una forma de vida. Los padres se han alejado, no van al parque, no juegan ni platican con sus hijos; hay que llevar a los jóvenes a otras cosas, deporte, juegos, etc., la familia tiene que involucrarse; es un proceso de comunicación entre los padres e hijos: educar, saber cómo poner un alto y donde. El Chat puede llegar a convertirse en un gran problema, si el hombre olvida que es social y si le da más importancia a la tecnología.

La solución es que las nuevas generaciones estén plenamente conscientes de su integridad, dignidad e intimidad. El niño debe vivir otras actividades, saber que no sólo existe el mundo virtual, que también existe el mundo físico y el de los valores. El Chat, es un medio masivo de comunicación que se ha convertido en un nuevo estilo de vida y apunta hacia una nueva sociología de la juventud, con menos apariencias, hipocresía, mayor honestidad e intimidad, capacidad de interacción y simultaneidad para hacer múltiples cosas, rompiendo las barreras sociales que tanto daño le hacen hoy a la humanidad.

ANEXO NO. 1: PRUEBA DE ESCALA DE ACTITUDES.

- 1.- Chatear es sólo una nueva forma de interacción social.
Estoy totalmente de acuerdo (); Estoy bastante de acuerdo (); Estoy parcialmente de acuerdo (); Casi no estoy de acuerdo (); Estoy en contra ()
- 2.- En el Chat la gente miente.
Casi siempre (); Con bastante frecuencia (); Con alguna frecuencia (); Muy de vez en cuando (); Nunca o casi nunca ()
- 3.- El Chat proporciona entretenimiento y hace feliz a la juventud.
Casi siempre (); Con bastante frecuencia (); Con alguna frecuencia (); Muy de vez en cuando (); Nunca o casi nunca ()
- 4.- El Chat aísla a los jóvenes.
100% de acuerdo (); 80% de acuerdo (); 60% de acuerdo (); 30 % de acuerdo (); 5% o 0% de acuerdo ()
- 5.- El Chat une más a los amigos.
Estoy totalmente de acuerdo (); Estoy bastante de acuerdo (); Estoy parcialmente de acuerdo (); Casi no estoy de acuerdo (); Estoy en contra ()
- 6.- La gente pierde mucho tiempo en el Chat.
Estoy totalmente de acuerdo (); Estoy bastante de acuerdo (); Estoy parcialmente de acuerdo (); Casi no estoy de acuerdo (); Estoy en contra ()
- 7.- Chatear es igual de peligroso o benéfico que cualquier otro encuentro social.
100% de acuerdo (); 80% de acuerdo (); 60% de acuerdo ();

- 30 % de acuerdo (); 5% o 0% de acuerdo ()
- 8.- El Chat desarrolla mejores formas de comunicación en los jóvenes
Estoy totalmente de acuerdo (); Estoy bastante de acuerdo (); Estoy
parcialmente de acuerdo (); Casi no estoy de acuerdo (); Estoy en contra ()
- 9.- El Chat es más peligroso para los pequeños que para los adolescentes mayores.
Estoy totalmente de acuerdo (); Estoy bastante de acuerdo (); Estoy
parcialmente de acuerdo (); Casi no estoy de acuerdo (); Estoy en contra ()
- 10.- El Chat ocasiona problemas familiares
100% de acuerdo (); 80% de acuerdo (); 60% de acuerdo ();
30 % de acuerdo (); 5% o 0% de acuerdo ()
- 11.- El Chat en sí no es problema, sino el uso que le damos.
Estoy totalmente de acuerdo (); Estoy bastante de acuerdo (); Estoy
parcialmente de acuerdo (); Casi no estoy de acuerdo (); Estoy en contra ()
- 12.- El Chat promete revolucionar la forma de vincularnos.
Estoy totalmente de acuerdo (); Estoy bastante de acuerdo (); Estoy
parcialmente de acuerdo (); Casi no estoy de acuerdo (); Estoy en contra ()
- 13.- El Chat es sólo una herramienta de entretenimiento.
100% de acuerdo (); 80% de acuerdo (); 60% de acuerdo ();
30 % de acuerdo (); 5% o 0% de acuerdo ()
- 14.- El Chat permite una nueva forma de intimidad.
Estoy totalmente de acuerdo (); Estoy bastante de acuerdo (); Estoy
parcialmente de acuerdo (); Casi no estoy de acuerdo (); Estoy en contra ()
- 15- Chatear puede llegar a convertirse en una obsesión.
100% de acuerdo (); 80% de acuerdo (); 60% de acuerdo ();
30 % de acuerdo (); 5% o 0% de acuerdo ()
- 16- El Chat es un medio para acosar sexual y psicológicamente a la gente.
Estoy totalmente de acuerdo (); Estoy bastante de acuerdo (); Estoy
parcialmente de acuerdo (); Casi no estoy de acuerdo (); Estoy en contra ()
- 17- El joven puede, si quiere, controlar quien entra o no a su sala de chatear.
100% de acuerdo (); 80% de acuerdo (); 60% de acuerdo ();
30 % de acuerdo (); 5% o 0% de acuerdo ()
- 18.- Uno puede identificar a las personas extrañas por su forma de escribir.
Casi siempre (); Con bastante frecuencia (); Con alguna frecuencia (); Muy
de vez en cuando (); Nunca o casi nunca ()
- 19.- Los jóvenes son los culpables del buen o mal uso del Chat.
100% de acuerdo (); 80% de acuerdo (); 60% de acuerdo ();
30 % de acuerdo (); 5% o 0% de acuerdo ()
- 20.- El Chat provoca indiferencia social en los jóvenes.
Estoy totalmente de acuerdo (); Estoy bastante de acuerdo (); Estoy
parcialmente de acuerdo (); Casi no estoy de acuerdo (); Estoy en contra ()

REFERENCIAS.

- Almeyda canto, Abraham Enrique. Tipos de socialización que establecen los adolescentes que ingresan al chat. Mérida: Universidad del Mayab, Tesis de Licenciatura, 2001.
- Gesell, Arnoled. El adolescente de 15 a 16 años. México: paidos, 2001.
- Klosinski, Gunther. Casting out the demons. Scientific American Mind. Nov., 2006: 85.

- Islas, Octavio., Ed. Internet y la sociedad de la información. Ecuador: CIESPAL; 2005.
- Izquierdo Moreno, C. El mundo de los adolescentes. México. Trillas, 2003.
- Rocha Silva, M.A. El lenguaje de los jóvenes en el Chat. Barcelona: Red de Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, 2006.
- Tapscott, Don. Growing up digital. New York: McGraw-Hill, 1997.