

LOS RETOS, (Y RIESGOS) DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS.

Hemos denominado así la última sesión del curso “Adolescentes: avanzando hacia nuevos retos” con el fin de abordar los riesgos derivados del uso de las Nuevas Tecnologías (NNTT).

Cada uno/a de nosotras tiene en su mano algo muy valioso: la Salud. Como decía Schopenhauer, “*la Salud no lo es todo, pero sin ella, todo lo demás es nada*”. Y, aunque obviamente existen circunstancias y factores externos que influyen en la misma, lo cierto es que en gran medida, nuestra propia Salud va a depender de nuestras propias decisiones. Sobre todo, en lo que respecta a situaciones de uso no ya de sustancias, sino de elementos o instrumentos que, en principio puedan aparecer como atractivos, puedan conllevar riesgos para la misma; ya sea en cuanto a toxicidad, posibilidad de problemas relacionados con su uso/consumo compulsivo, o por otras consecuencias asociadas, como es el caso de las relacionadas con las NNTT. De ahí que debamos de tener muy en cuenta el papel que nuestra responsabilidad personal y nuestras decisiones van a tener sobre nuestro presente y futuro.

Nuestra capacidad crítica ante lo que nos rodea, que nos permita reflexionar en ese justo momento en el que debemos tomar algún tipo de decisión ante una situación concreta, se antoja fundamental de cara a lo que nos acontezca en el futuro. De ahí que, si somos capaces de tomar una decisión acorde a la información que podamos disponer, es probable que la misma sea más acertada.

LOS RIESGOS DERIVADOS DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS.

Las NNTT, en cuanto a elementos (instrumentos) y técnicas usadas en el tratamiento y transmisión de la información y la comunicación –informática, internet, telecomunicaciones- forman parte ya de nuestras vidas. Telefonía móvil, TV de última generación, plataformas, tablets, consolas, portátiles, Apps, etc. etc. Sería interminable describir elementos e instrumentos. Pero todos sabemos los que son.

Sin duda, las aportaciones de las NNTT son espectaculares; y desde hace algunos años, imprescindibles. Pero también, como todo, las NNTT conllevan una serie de riesgos que hemos estado revisando en esta última sesión: cyberbullying, sexting, grooming, riesgos de uso compulsivo y posibilidad de adicción respecto a las NNTT... Además del riesgo de fraude económico, amenazas técnicas (virus o malware - software que daña un sistema-, acceso a nuestros datos personales) o uso indebido de productos bajo propiedad intelectual (música, información...).

Aunque señalaremos algunos aspectos clave de los tres primeros riesgos, serán en los relacionados con el uso compulsivo y riesgos de adicción donde nos detendremos un poco más.

- a) ***El ciberbuying o ciberacoso*** supone, por lo general, una prolongación del acoso escolar, en las aulas o de carácter social. El uso de las NNTT ha supuesto disponer de una herramienta de accesibilidad global (en cualquier momento y lugar puedo contactar con quién desee). Es importante saber que desde el punto de vista jurídico y penal, (y aunque puedan existir diferencias normativas), los acontecimientos en el mundo virtual u online y real se consideran equiparables. Es decir: no podemos considerar que un acto considerado como delictivo o punible lo sea menos por el hecho de que haya sido cometido tras una pantalla. El ciberacoso o cyberbullying puede presentarse de diferentes formas:

- A través del insulto, agresión verbal, amenazas o intimidación a través de las pantallas (redes, apps, etc).

- A través de la difamación o denigración en mensajes con contenidos sexistas, racistas, homófobos, sobre situaciones de discapacidad...
- Mediante el envío de mensajes repetitivos o continuados, llamadas, etc que el/la receptora manifiesta no desear recibirlos.
- Exclusión y rechazo social a través de las redes.
- Robo y/o suplantación de identidad de otra persona para ejercer el acoso.
- Robo de imágenes sin autorización de la persona. Difusión de las mismas.
- Manipulación a una tercera persona para que sea ésta la que lleve a cabo el acoso

b) **Sexting:**

Es la realización y envío de fotografías de carácter sexual o erótico a través del teléfono móvil u otros dispositivos. Aunque se lleva a cabo de forma consciente y consentida, las redes sociales y otros canales pueden general, bien de manera intencionada, bien de forma accidental, que las mismas sean difundidas, incluso de forma masiva y/o viral, sin que podamos hacer nada. Incluso debemos ser conscientes que fotografías no explícitamente eróticas, pueden convertirse en material sexual fuera del contexto en el que fueron realizadas.

c) **Grooming.**

Se denomina así al acoso final a menores a través de internet, para obtener fotografías sexuales o incluso llegar a abusar de ellos a través de citas presenciales. Afectan a ambos sexos, pero los agresores son casi siempre varones. Utilizan medios y métodos muy sofisticados y sutiles para lograr la confianza del/de la menor y poder, finalmente, engañarles y conseguir una fotografía con la que comenzar a chantajearles. Tengamos en cuenta que estamos ante un pederasta con las ideas y objetivos muy claros. Y, por contra, ante un niño/a, joven (o nosotros/as mismos/as), sentados ante una pantalla sin ningún tipo de interés “perverso”.

Este podría ser un ejemplo (podría ser de cualquier otra forma) del proceso:

- Un/una joven (la llamaremos *Mary*) inicia, como tantas otras veces, una partida de cualquier juego online que permite interaccionar con otros jugadores.
- Entre ellos, juega Tere, amiga suya del insti, otros amigos de su entorno, y también Tachi, una chica (de la misma edad, 16 años) de Salamanca que conocieron a través del juego hace ya casi un año y también se une a menudo.
- Tachi entró en el juego porque ya era conocida de Tere. Nunca ha tenido ningún problema. Es muy buena gente y divertida. Además, incluso han quedado que si algún día la pandi van a Salamanca, quedarían en pasarse por su casa. Los padres de Tachi están deseando de conocer a sus amigos de aquí (sobre todo, dice Tachi, para quedarse tranquilos, porque eso de tener amigos a través de la red no les termina de convencer...).
- Obviamente, Tachi no es una desconocida, ya que lleva interaccionando con Mary y sus amigos varios meses. Jamás ha habido nada raro y, además, cuando la conoció, ya era “amiga de su amiga y sus amigos”.

- En ocasiones, no todo el grupo está disponible para jugar. Es más: alguna vez sólo se ha podido conectar Tachi. Bueno, alguna, no. Normalmente los domingos por la mañana la única disponible es Tachi. Pero bueno, estupendo.
- Como es lógico, la relación entre ambas va poco a poco aumentando. Y en toda relación, van trascendiendo detalles de una y de otra: cuando, donde y con quien está de vacaciones, si un día va a algún concierto, si está disgustada por algún suspenso, o porque el chico que le gusta no le echa demasiada cuenta.
- Comienza algún tipo de confidencialidad. Al fin y al cabo, para eso están las amigas. ¿para quiero una amiga si en un mal momento no me da algún consejo? Además, nos hemos dado cuenta de que hay cosas que compartimos, que nos gustan a ambas; aunque hay algunas otras que no...pero no importa, Así son las amigas...
- Tachi, un día, le cuenta a Mary algo muy íntimo. Tiene un “problema” de nacimiento, que, aunque no desea que se sepa, la tiene preocupada y acomplejada. Tiene un pezón más grande que el otro. Se lo cuenta; rien, pero Tachi también se rompe. Es cierto que le preocupa. Normal, con 16 años. Mary le dice que seguro que no es para tanto, que eso seguro que es incluso normal en muchas chicas. Le dice que lo hable con su madre, pero a Tachi le da mucha vergüenza. Con mucho, mucho trabajo y rubor, Tachi graba un video de sus pechos y se lo envía a Mary. Efectivamente, tiene un pezón más pequeño, pero parece exagerada al tomárselo tan mal. Así se lo comenta Mary: no es para tanto. Tachi llora. Está convencida que eso le traerá problemas con los chicos; que no la aceptarán. No hay forma de consolar a Tachi. “Seguro que tú no las tienes así, por eso no le das importancia a lo que te digo”, le dice, hecha polvo, a Mary. Finalmente, y para intentar que Tachi se de cuenta de que no hay tanta diferencia entre ambas, Mary se graba también los pechos (igual que hizo antes Tachi) y le envía el video.
- Ahí comienza el calvario de Mary. En realidad, Tachi es un individuo pederasta (62 años) que, desde hace tiempo, anda por la red con perfiles falsos. Conectó por casualidad con Tere, bajo uno de ellos (*Tachi*, 16 años, en su perfil aparecen varias fotos suyas (por supuesto, falsas), incluyendo alguna en Salamanca, donde dice vivir, y con sus padres, su hermano pequeño y su perra). Comenzó a jugar con Tere, y anduvo agazapado sin levantar ningún tipo de sospecha a la espera de que entrara en juego alguna otra amiga o amigo vulnerable o de quien se pudiera ganar, poco a poco, su confianza. En estos momentos, tras haber sido engañada por el supuesto Tachi, éste la está chantajeando bajo la amenaza de difundir su grabación entre todo el pueblo (incluidos sus padres) para conseguir más material y se desconoce si algo más.
- *(Este relato no es más que un supuesto. El acosador utiliza todas sus energías en crear estrategias que le lleven a su cometido: desde relatos, a fotografías, videos falsos, etc. Sin embargo, en el otro lado de la pantalla, su interlocutor/a solo ve ante sí la imagen que aquél le quiere mostrar).*

d) **La importancia de la privacidad en las redes.**

1. *Mantener nuestra privacidad es fundamental en todo lo que rodea a las NNTT. Una de las características del mundo virtual, online, es ofrecer la sensación de anonimato, de resguardo tras una pantalla de nuestra propia vida personal. Relajarnos en lo que respecta a nuestra privacidad supone uno de los mayores riesgos en el ámbito de las*

NNTT. No sólo por razones económicas (que también), sino sobre todo, por permitir ofrecer una información muy valiosa que quedará a expensas de usuarios/as de quienes no conocemos sus intereses ni motivos (en demasiadas ocasiones, por desgracia, muy oscuros) para estar presentes en la red. El celo sobre nuestros datos (y de nuestros hijos es algo muy importante.

e) El abuso o uso compulsivo de las redes sociales y videojuegos.

Casi todos nos autosorprendemos abusando de las redes sociales (en cuanto a tiempo se refiere): no es inusual que en casa, en lugar de una buena y relajada tertulia tras la cena, prefiramos un rato para ver lo último en face; revisar lo que he recibido a través de whatsapp o enviar aquellos mensajes pendientes...

Las pantallas se han convertido en serios competidores de nuestras relaciones sociales (y hasta de pareja). Estamos todos/as tan involucrados en las redes, que si no estamos atentos a las mismas, parece que estemos perdiéndonos algo. Y es verdad que se han convertido en transmisores de información de primer nivel. Pero, como en todo en este recorrido vital, hemos de estar atentos a no perder el sentido de la moderación. No podemos permitirnos el lujo de que lo virtual, aunque maravilloso, arrincone nuestra esfera presencial, social, vivencial, físicamente hablando. Nos remitimos, para nuestra reflexión, al video “desconectar para conectar” y a las diapositivas del apartado “NNTT”. Del mismo modo, en las mismas se sugieren algunos indicadores de riesgos y pautas para abordar la situación cuando consideremos que comienza a ser problemática.

¿ Y los videojuegos? ¿ Suponen riesgos?.

Lamentablemente, hemos de estar atentos a la relación que nuestros hijos establecen con los videojuegos. Ya la OMS ha considerado como trastorno mental la adicción a los videojuegos. Se trata de una falta de control sobre la actividad de jugar, en el que su prioridad sobre otras actividades es creciente volviéndose esta prioritaria, y continúa creciendo a pesar de las consecuencias negativas que esto genera sobre el adicto. En este sentido, la OMS la equipara a otro tipo de adicciones. Y, como todas ellas, se producen a través de un proceso sutil, de normalización del comportamiento inadecuado “in crescendo” que resulta complicado abordar cuando nos percatamos del punto en el que nos encontramos.

A través de las diapositivas utilizadas durante la sesión, he pretendido plantear diversas claves, que a continuación expongo de forma resumida:

- Los videojuegos suponen una ingente riqueza económica; por lo que, obviamente, el interés de quien lo produce y gestiona es generar más “clientes “ (usuarios) y mantenerlos en el sistema creado.
- La industria del videojuego tiene sus propias estrategias para ello: tanto a nivel comercial y promocional, como de captación de ciertos resortes psicológicos que faciliten el que sigamos consumiendo el producto (sigamos jugando); entre estas, ponemos señalar:
 - Los diseños de estrategias “premium” para evitar la publicidad o adelantar el estreno o actualizaciones (al convertirnos en “premium, aumenta el uso).

- La abstracción del dinero (uso de monedas propias o similares en lugar de dinero real - *PaVos* o *Robux*, por ejemplo, en dos de los videojuegos que más interés despiertan actualmente-).
- Las propias características de las NNTT (podemos jugar con lo que queramos -móvil, consola, tablet, portátil, TV...- cuando queramos (¿4,00 de la madrugada?) donde queramos (¿en la cama?), y con quien queramos (¿siempre hay alguien que se conecta? ¿y, si no, juego solo?). Sus colores, sonidos, diseño estético, dinámica electrizante...
- Aprovechan de la curiosidad humana (a todos nos gusta descubrir), la autocompetencia (a ver si avanzo o logro más puntuación, a ver si llego a la siguiente fase...)
- El efecto “Zeigarnick” (según el cual, nuestro cerebro está diseñado para indicarnos, de cierta forma, que tenemos una tarea “inacabada” o “incompleta” - es lo que nos ocurre cuando vamos al super y tenemos la sensación de que se nos olvida algo-). En los videojuegos, se traduce en la tendencia a querer seguir hasta finalizar (¡hay juegos que no tienen final!), o estar deseando de reanudar aquella partida que dejamos inconclusa.
- Estrategias de fidelización (premios -o menciones de halago) si eres un jugador habitual; recordatorios si llevas tiempo sin jugar (¿a quien no le salta face diciéndole que “se está perdiendo historias que publican sus amigos”, o le señala que alguien “acaba de publicar algo, por si deseas reaccionar”?)
- Estableciendo novedades o actualizaciones en el juego (herramientas, armas, disfraces, skins, etc.) de forma continuada, de tal forma que te quedas obsoleto o descolgado si dejas de conectarte...
- La estrategia, concededores de lo que implica el carácter social del ser humano, de diseñar opciones multijugador: interactuar con los demás supone aprovechar nuestro carácter competitivos y de exhibición de lo conseguido...además de incrementar nuestras opciones al compartir.

Bien. Está claro que los videojuegos nos obligan a estar atentos a que estos factores no influyan en demasía en nuestros hijos. Independientemente de los indicadores de sospecha que se publican en las diapositivas (y que podemos compartir con ellos), una buena idea es compartir también toda esta información, para que la acción de jugar se lleve a cabo siendo conscientes de los “entresijos” y redes ante las que podríamos sucumbir. **No hay nada como disponer de información para promover un espíritu crítico.** Sobre todo ante las pantallas.

Por último, y aunque también disponéis de la información en las diapositivas, os recuerdo que tanto la Guardia Civil (Grupo de Delitos Tecnológicos, G.D.T.), como la Policía Nacional (B.I.T., Brigada de Investigación Tecnológica) disponen de Departamentos específicos para denunciar cualquier sospecha acontecida en el espacio virtual; y que en el Centro de Atención a las Adicciones (C.A.T.) de Marchena (Edificio San Jerónimo), podéis consultar acerca de problemas relacionados con el uso compulsivo de las NNTT.