

IV JORNADAS
ADICCIÓN AL JUEGO Y NUEVAS TECNOLOGÍAS
REDES SOCIALES Y JÓVENES

IV JARDUNALDIAK
JOKOAREKIKO MENPEKOTASUN ETA TEKNOLOGIA BERRIAK
GIZARTE SAREAK ETA GAZTEAK

LIBRO DE PONENCIAS



LIBRO DE PONENCIAS

IV JORNADAS SOBRE ADICCIÓN AL JUEGO Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

REDES SOCIALES Y JÓVENES

Palacio de Congresos Europa. VITORIA-GASTEIZ - 18 y 19 de noviembre de 2010

ORGANIZA: ASAJER (Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación)

C/ General Álava Nº25 - 1º Dcha. - Vitoria-Gasteiz, (Álava), 01005

E-mail: asajer@telefonica.net | Web: www.onlinezurekin.org

Índice

01

INTRODUCCIÓN

Conferencia: Diagnóstico sobre la seguridad y privacidad de los menores en las redes sociales.

Don Pablo Pérez San José. (INTECO) Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación.

02

Mesa redonda: Redes sociales y jóvenes.

- Redes sociales y estrategias educativas en el entorno familiar.

Doña Lidia Parra. (Internet y Familia, FUNDACIÓN CTIC- SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN).

- Sistema educativo y redes sociales.

Doña Ana Herrezuelo. (Programa Realidad Virtual, ASAJER).

- Una experiencia de aprendizaje-servicio para el uso seguro y saludable de la red.

CIBERMANAGERS DEL COLEGIO SANTA MARÍA DE PORTUGALETE Y PANTALLAS AMIGAS.

03

Conferencia: Menores y redes sociales: nuevas oportunidades y viejos peligros.

Don Miguel Angel Casado. (Investigador de EU KIDS ON LINE II, U.P.V./E.H.U.).

04

Conferencia: Videojuegos en redes sociales. Oportunidades y amenazas.

Don Carlos González Tardón. (Coordinador de PEOPLE & VIDEOGAMES).

05

Mesa Redonda: Riesgos de/en las redes sociales.

- Protección de datos personales y privacidad en las redes sociales.

Don Iñaki Vicuña. (Director de la AGENCIA VASCA DE PROTECCIÓN DE DATOS).

- ¿Estamos seguros en las redes sociales?.

ERTZAINZA (Sección Delitos Informáticos).

- La información personal en las redes sociales.

Doña Ofelia Tejerina (Abogada de la ASOCIACIÓN DE INTERNAUTAS).

06

Conferencia: Apuestas en las redes sociales.

Doña Laura Guillot. (Responsable de Comunicación de AEDAPI).

CONCLUSIONES

Introducción

La Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación (ASAJER) surge en el año 1989 con el fin de ayudar a todas aquellas personas que sufren el problema de la ludopatía directa o indirectamente, e intentar prevenir este trastorno. A lo largo de estos 21 años esta Asociación en Vitoria, ha trabajado para la prevención, asesoramiento y tratamiento de la adicción al juego.

En el año 2002 ASAJER pone en marcha un Servicio de Asesoramiento denominado ON LINE ZUREKIN con el objetivo de informar, concienciar, formar y asesorar a los ámbitos escolar, familiar y de los propios adolescentes y jóvenes, sobre el uso y/o abuso de las Nuevas Tecnologías.

Durante estos años se han llevado a cabo varias Jornadas trabajando varios temas de candente actualidad como son móviles, internet, juego online...

Los pasados 18 y 19 de Noviembre de 2010, la Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación (ASAJER), en colaboración con el Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz, Diputación Foral de Álava y Gobierno Vasco, llevó a cabo las IV JORNADAS SOBRE ADICCIÓN AL JUEGO Y NUEVAS TECNOLOGÍAS. REDES SOCIALES Y JÓVENES.

Las redes sociales están suponiendo una forma de relación y comunicación, sobre todo entre la población joven, pudiendo verse reflejado en los siguientes datos:

Más del 45% de la población mayor de 14 años navega en internet.

El 50,8% de los internautas está registrado en alguna red social como TUENTI ó FACEBOOK.

El 23,4% está inscrito en más de una red y las relaciones personales se sitúan como el uso principal de este fenómeno (71,7%), seguido de compartir hobbies (32,6%).

Estas Jornadas han pretendido profundizar un poco en este tema contando con profesionales y entidades de nombre que trabajan en el ámbito de seguridad y privacidad, sistema familiar, sistema educativo, experiencias con jóvenes, estudios europeos, videojuegos, delitos, legalidad, apuestas, etc, en/de las redes sociales, y acercandolo a profesionales de la educación, salud, padres/madres e incluso a los propios chavales.

Es necesario seguir trabajando con estos temas y poder acercarlos a la sociedad a través de Jornadas como éstas que llevamos realizando desde el año 2004.

Conferencia | 01

Diagnóstico sobre la seguridad y privacidad de los menores en las redes sociales

DON PABLO PÉREZ SAN JOSÉ

Gerente del Observatorio de la Seguridad de la Información de Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación (INTECO) – dependiente del Ministerio de Industria Turismo y Comercio – y como tal, director técnico de los estudios, guías e indicadores sobre seguridad desarrollados por esta entidad, entre otros el “Estudio sobre la privacidad de los datos personales y la seguridad de la información en las redes sociales online”, el “Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres”, “Estudio sobre seguridad y privacidad en el uso de los servicios móviles por los menores españoles”, la “Guía sobre redes sociales, menores de edad y privacidad”, la “Guía legal sobre la protección del derecho al honor, a la intimidad y a la propia imagen en Internet”, o “Guía sobre ciberbullying y grooming”.

Diagnóstico sobre la seguridad y privacidad de los menores en las redes sociales

inteco
Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación

**IV Jornadas Adicción al Juego y las Nuevas Tecnologías
"Redes sociales y jóvenes"**
ASAJER
Vitoria, 18 de noviembre de 2010

Pablo Pérez San-José
Gerente del Observatorio (INTECO)
pablo.perez@inteco.es

OBSERVATORIO DE LA SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN

Internet y los menores

inteco

Las generaciones recientes han nacido y crecen en un entorno TIC

Para poder aprovechar los beneficios que aportan las Tecnologías de la Información y la Comunicación, debemos ser conscientes de los riesgos y así prevenirlos, evitarlos y combatirlos

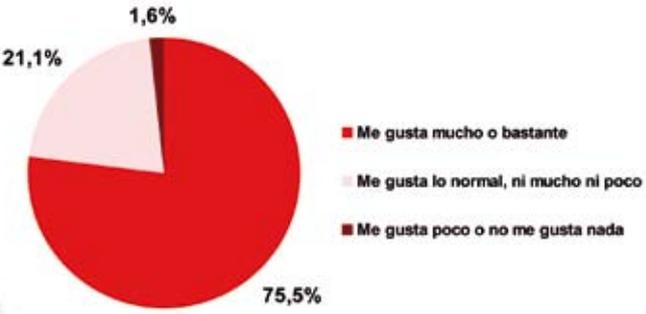
¿Qué es INTECO y su Observatorio?



1

Internet y los menores

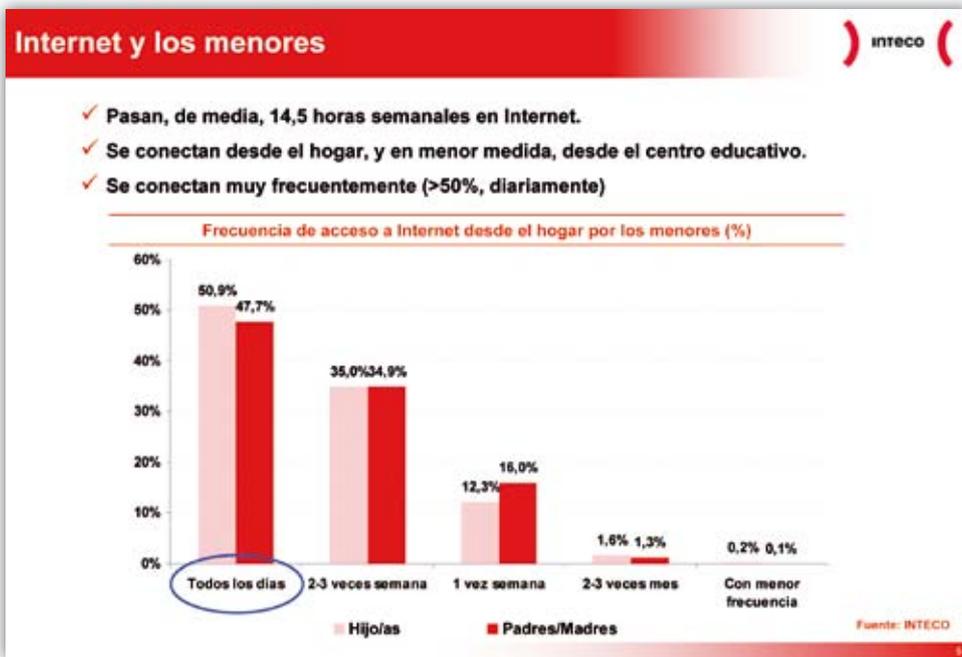
Afinidad entre los menores e Internet (%)



Categoría	Porcentaje
Me gusta mucho o bastante	75,5%
Me gusta lo normal, ni mucho ni poco	21,1%
Me gusta poco o no me gusta nada	1,6%

Fuente: INTECO

4



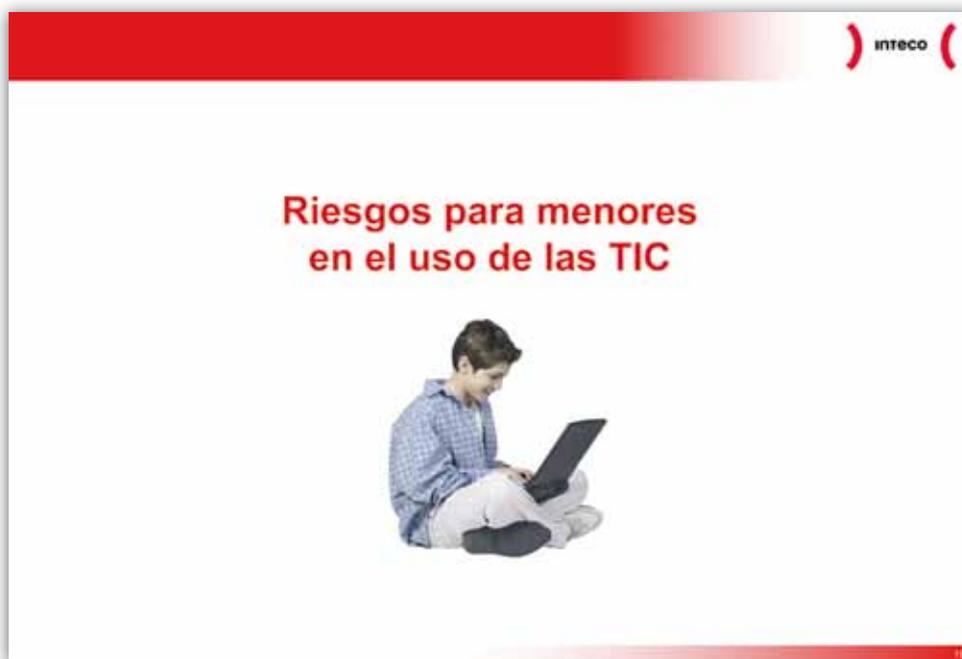
¿Qué son las redes sociales?) inteco (

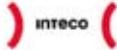
¿De cuántas personas estamos hablando?) inteco (

España es el 1^{er} país europeo, y el 2^º del mundo (detrás de Brasil) en porcentaje de uso de redes sociales entre los internautas

Fuente: INTECO + ONTSI + eEspaña2009 + Comscore Matrix 2010



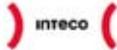


¿De cuántas personas estamos hablando? 



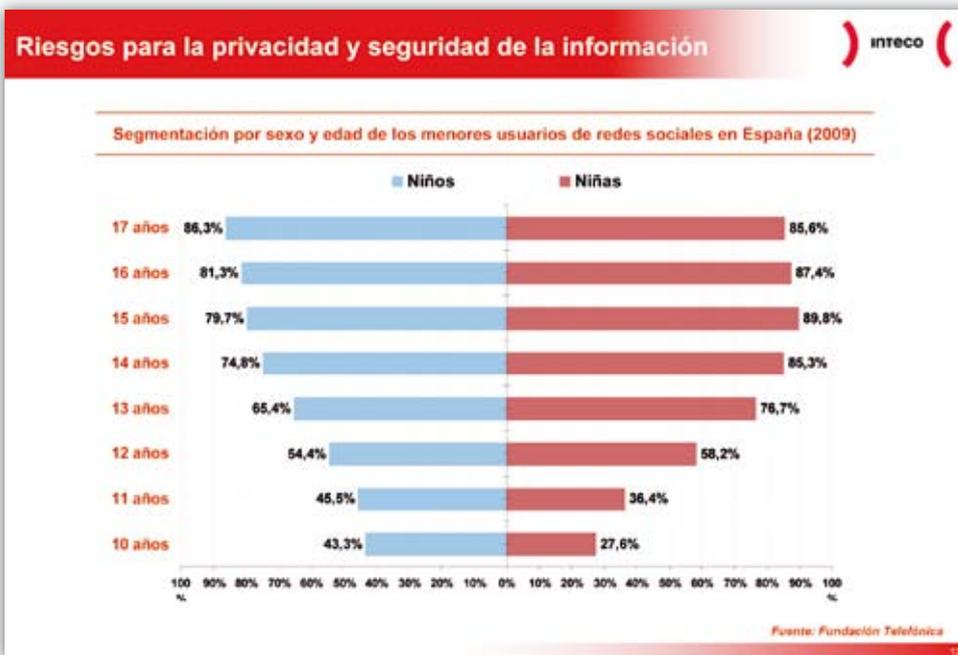
El tiempo que invertimos en redes sociales se ha triplicado en el último año, y ya supone el 10% del uso total de Internet.

- 5** de los 20 sitios web con más tráfico en Internet son redes sociales
- 8º** país del mundo en población sería **Facebook** (por delante de Japón)
- 13** videos se suben a **Youtube** cada minuto
- 412,3** años necesitaríamos para ver todos los videos colgados en **Youtube**
- 1.382%** crecimiento en el número de usuarios **Twitter** de enero a febrero de 2009

¿De cuántas personas estamos hablando? 



- 2.600.000** fotos se suben al día en **Tuenti**
- 5.000.000** videos son vistos al día en **Tuenti**
- 13.000.000** artículos disponibles en **Wikipedia**
- 50.000.000** tweets (mensajes) al día en **Twitter**
- 100.000.000** videos vistos diariamente en **Youtube**
- 250.000.000** usuarios registrados en **MySpace**
- 3.600.000.000** fotografías archivadas en **Flickr**





¿A qué riesgos se enfrenta el menor?

inteco

1) Uso abusivo y adicción	Dependencia o uso excesivo	5) Grooming o acoso sexual	Ser objeto de acoso sexual
	Aislamiento social		Facilitar datos personales
2) Vulneración de derechos de propiedad intelectual	Descargas ilegales	6) Amenazas a la privacidad	Que se difundan imágenes del hijo/a sin conocimiento
	De carácter sexual		Que su hijo/a grabe y difunda imágenes inapropiadas
3) Acceso a contenidos inapropiados	Violento, racista o sexista	7) Riesgos económicos y/o fraudes	Ser víctima de fraudes o timos
	Anorexia, bulimia o estética		Participación en juegos con dinero
	Sectas o terrorismo	8) Amenazas técnicas y/o malware	Virus
Contenido que vulnere los valores en que se educa al hijo	Programa malicioso o espía		
Falso, inexacto o incierto	Spam		
4) Interacción y acecho por otras personas y cyberbullying	Ciberbullying pasivo (ser insultado por niños)	Intrusión en cuentas de servicio web	
	Ciberbullying activo (insultar a niños)	Pérdida de información	
	Interacción / chat con extraños	Bloqueo ordenador	
	Tratar con adultos que se hacen pasar por niños	Pérdida de control sobre el equipo	
Ser insultado por adultos			
Citarse a solas con extraños			



Riesgos: 3 momentos clave) INTECO (

Hay tres momentos clave en el uso de las redes sociales en los que es posible identificar riesgos para la seguridad y privacidad:

- 1 Alta como usuario
- 2 Participación en la red social
- 3 Baja del servicio

21

Riesgos para los menores en las redes sociales) INTECO (

Ausencia de sistemas efectivos en las redes sociales para identificar la edad de los usuarios

Art. 13 RDLOPD 1720/2007

*"Podrá procederse al tratamiento de los datos de los **mayores de catorce años** con su consentimiento..."*

"La **información** dirigida a los menores deberá expresarse en un lenguaje que sea **fácilmente comprensible**"

"Corresponderá al responsable del fichero o tratamiento articular los procedimientos que **garanticen que se ha comprobado de modo efectivo la edad del menor** y la autenticidad del consentimiento prestado en su caso, por los padres, tutores o representantes legales."

22

Riesgos para los menores en las redes sociales) inteco (

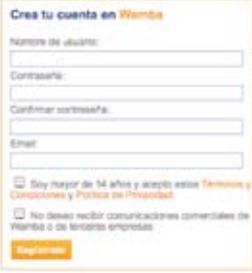
Ausencia de sistemas efectivos en las redes sociales para identificar la edad de los usuarios



"El Usuario garantiza que es mayor de 14 años y será enteramente responsable de esta declaración y del acceso y correcto uso del Sitio Web"



"Este sitio está destinado únicamente a los usuarios que son trece (13) años de edad o más, y los usuarios del Sitio menores de 18 años que se encuentran actualmente en la escuela secundaria o la universidad"



"Soy mayor de 14 años..."

23

Riesgos para los menores en las redes sociales) inteco (

Formularios de registro con multitud de datos personales (nivel medio y alto) y publicación excesiva de información personal (propia y de terceros)





24

Riesgos para la privacidad y seguridad de la información inteco

Indexación no autorizada por parte de buscadores, publicidad hipercontextualizada,

The image shows a Google search for 'Pablo Pérez San José'. On the left, search results are displayed, including a LinkedIn profile snippet. On the right, the full LinkedIn profile is shown. Red arrows indicate the flow of information from search engines to the user's profile, highlighting unauthorized indexing and hyper-contextualized advertising.

Riesgos para los menores en las redes sociales inteco

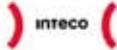
Recepción de publicidad hipercontextualizada

Información recabada

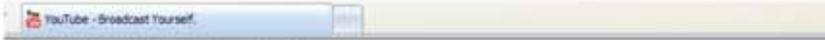
Cuando usas Facebook puedes configurar un perfil personal, establecer relaciones, enviar mensajes, realizar búsquedas y consultas, planificar eventos, añadir aplicaciones y transmitir información a través de varios canales. Nosotros almacenamos esta información para poder darte servicio y ofrecerte características personalizadas. En la mayoría de los casos, guardamos los datos de forma que puedas volver a ver mensajes que has enviado, o puedas ver fácilmente tu lista de amigos. Cuando actualizas información, normalmente conservamos una copia de seguridad durante un período de tiempo razonable para permitirte volver a la versión anterior.

The image displays four Facebook advertisements. The first is for 'Pizza' with a '¡Mmmmm!' text. The second is 'Ven y busca tu norte' featuring a map. The third is 'Test de San Valentín' with heart icons. The fourth is '¿Sabes de bebé de regalo?' with a baby photo. Red circles highlight the '¡Mmmmm!' and 'Más anuncios' (More ads) buttons, illustrating how user activity triggers targeted ads.

Fuente: www.facebook.com

Riesgos para los menores en las redes sociales 

Cesión de los derechos de propiedad intelectual de los contenidos publicados, incluyendo textos, imágenes, videos, etc.



5. Your Use of Content on the Site

In addition to the general restrictions above, the following restrictions and conditions apply specifically to your use of content on the YouTube Website.

- A. The content on the YouTube Website, except all User Submissions (as defined below), including without limitation, the text, software, scripts, graphics, photos, sounds, music, videos, interactive features and the like ("Content") and the trademarks, service marks and logos contained therein ("Marks"), are owned by or licensed to YouTube, subject to copyright and other intellectual property rights under the law. Content on the Website is provided to you AS IS for your information and personal use only and may not be downloaded, copied, reproduced, distributed, transmitted, broadcast, displayed, sold, licensed, or otherwise exploited for any other purposes whatsoever without the prior written consent of the respective owners. YouTube reserves all rights not expressly granted in and to the Website and the Content.
- B. You may access User Submissions for your information and personal use solely as intended through the provided functionality of the YouTube Website. You shall not copy or download any User Submission unless you see a "download" or similar link displayed by YouTube on the YouTube Website for that User Submission.
- C. User Comments are made available to you for your information and personal use solely as intended through the normal functionality of the YouTube Website. User Comments are made available "as is", and may not be used, copied, reproduced, distributed, transmitted, downloaded, displayed, sold, licensed, or otherwise exploited for any other purposes whatsoever without the prior written consent of the respective owners.

19

Riesgos para los menores en las redes sociales 

Código malicioso (malware) y suplantaciones de identidad de los usuarios de la red social para cometer fraudes

@facebookmail.com es un dominio usado por Facebook para contactar con sus usuarios

Troyano en un .zip

Este formulario realmente lleva al genuino Facebook.com para incrementar la legitimidad del engaño



Fuente: <http://securitylabs.websense.com>

20

Riesgos para los menores en las redes sociales

inteco

Recepción de comunicaciones comerciales electrónicas no solicitadas (spam)

Creación de grupos

- Por un mundo sin Mercedes...VIVA BMW!!!**
Solo por diversión - Comunicaciones electrónicas
Tamaño: 29 miembros
De perfil: [@mundoBMW](#)
- Vocabulario inteligente - Curso Avanzado**
Inteligencia - Idiomas
Tamaño: 100 miembros
De perfil: [@inteligenciaGomez](#)

Perfiles falsos

	Nombre: Regencia Kincault	Apellido: Regencia Kincault
	Nombre: Regencia Kincault	Apellido: Regencia Kincault
	Nombre: Regencia Kincault	Apellido: Regencia Kincault
	Nombre: Regencia Kincault	Apellido: Regencia Kincault
	Nombre: Regencia Kincault	Apellido: Regencia Kincault
	Nombre: Regencia Kincault	Apellido: Regencia Kincault

Aplicaciones que acceden a lista contactos

Flixster

Which friends would you like to challenge to a game score?

*Flixster and the authors are friends who have had scores before. Are your friends who have not yet had scores.
*Flixster is a registered trademark of Flixster, Inc. All rights reserved. © 2010 Flixster, Inc. All rights reserved.
*Flixster and the authors are friends who have had scores before. Are your friends who have not yet had scores.

Riesgos para los menores en las redes sociales

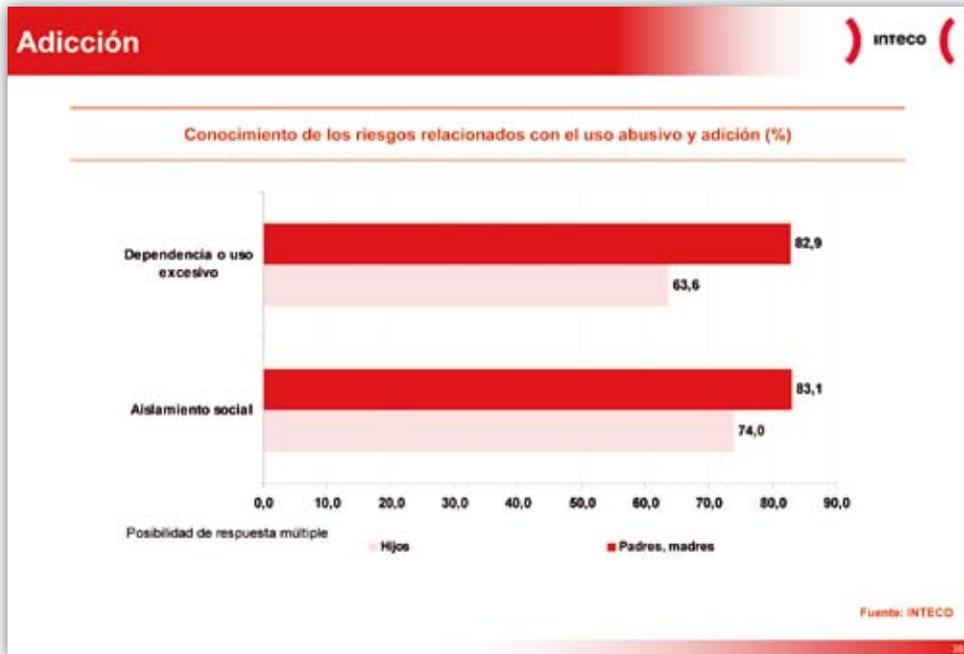
inteco

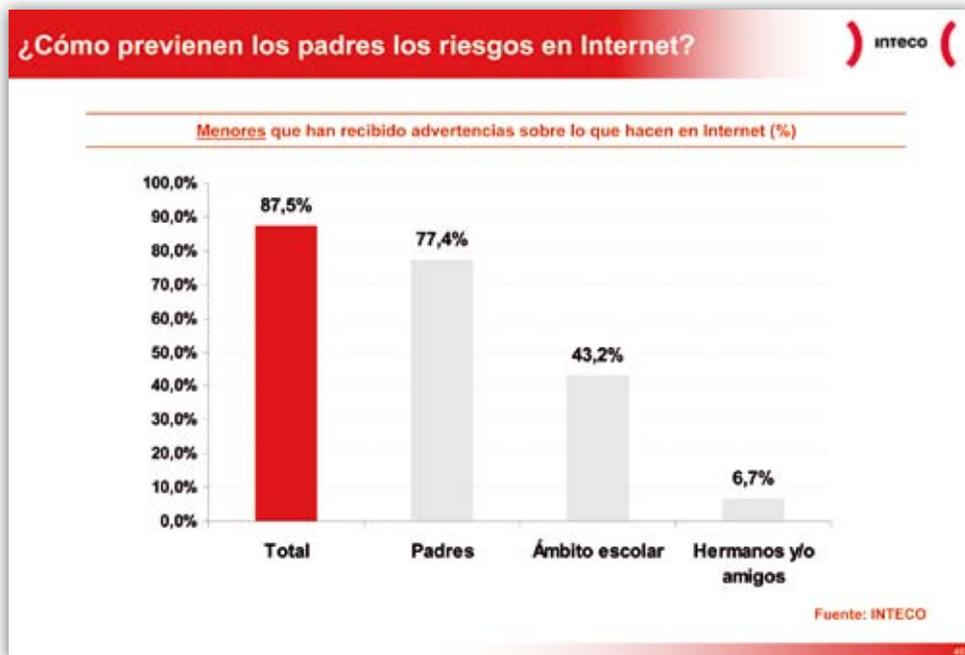
Riesgos específicos para los menores de edad

The collage includes several elements: a website with adult-themed content and the word 'bimbo', a social media profile with a suggestive image, a video player showing a person in a suggestive pose, a social media post with a suggestive image, and a social media profile with a suggestive image.



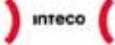












Conclusiones y recomendaciones



44

Recomendaciones

inteco

INDUSTRIA

- Redes Sociales y plataformas colaborativas
- Fabricantes y proveedores de soluciones de seguridad
- Operadores y proveedores acceso Internet

- Actitud proactiva para el cumplimiento de la normativa: vigilancia de contenidos, mayores controles de acceso y autenticación, etc.
- Redacción de condiciones de uso y políticas de privacidad con un lenguaje comprensible
- Mecanismos eficaces de comprobación de la edad del usuario (datos personales <14 años)
- Control de la indexación y almacenamiento de los perfiles por buscadores; imposibilidad de buscar perfiles de menores
- Configuración por defecto del máximo grado de seguridad en el perfil del usuario.
- Herramientas que limiten la posibilidad de que terceros publiquen información personal sobre el usuario, especialmente menores
- Mecanismos para el adecuado control de acceso a contenidos y servicios por menores, filtros y control parental y sistemas mejorados de etiquetado y clasificación de contenidos.
- Formación a los usuarios (adultos y menores) sobre configuración del perfil y control de la difusión de sus datos personales.
- Informar a los usuarios sobre las políticas de seguridad y privacidad de la plataforma (códigos éticos)
- Difusión de la existencia de los canales de denuncia existentes y creación de plataformas de comunicación fehaciente y segura con las FCSE, Ministerio Fiscal y Autoridades Judiciales.

Recomendaciones

inteco

AA.PP.

- SENSIBILIZACIÓN Y EDUCACIÓN**
- FOMENTO ENTORNO SEGURO**

- Realizar campañas de concienciación y divulgación dirigidas a menores y adultos
- Elaboración de manuales y guías de carácter formativo
- Repositorio de riesgos, herramientas y estudios.
- Formación específica en Derecho Tecnológico destinada a jueces y fiscales
- Difusión de la existencia de los canales de denuncia existentes
- Impulsar las "buenas prácticas" y la autorregulación del sector (códigos de conducta)
- Fomento de la comunicación periódica entre los diversos agentes
- Derecho internacional homogéneo en materia de protección de datos personales y derecho al honor, intimidad y propia imagen (problema internacional)
- Dotar a los FCSE de herramientas tecnológicas que les permitan investigar, mantener la cadena de custodia de las pruebas electrónicas y bloquear situaciones delictivas o perjudiciales

Recomendaciones) inteco (

PADRES Y PROFESORES

- Supervisad la actividad de los menores en Internet
- Estableced unas normas de uso claras referidas al tiempo, servicios y contenidos.
- Haced conscientes a los niños y adolescentes sobre la necesidad de proteger su privacidad y respetar la de los demás.
- Alertadles acerca de los peligros existentes en ciertos comportamientos y, si es el caso, prohibid o limitad situaciones
- Ofrecedles ayuda a la hora de crear su nombre de usuario o apodo y sus contraseñas y claves de acceso
- Instalad y mantened actualizadas las herramientas de seguridad del equipo
- Sobre todo, debéis transmitir a los menores la confianza suficiente para que os implique y acuda a vosotros en situaciones que le pueden resultar incómodas.
- Recordad: en esta tarea ¡no estáis solos! Organismos públicos, FCSE, prestadores de servicios, operadores, fundaciones y asociaciones, os podemos ayudar.

47

Iniciativas INTECO para el uso seguro de Internet por los menores) inteco (

- **Oficina de Seguridad del Internauta**
www.osi.es y teléfono: 901.111.121
 - Línea de soporte a denuncias (hotline)
 - Línea de ayuda e información (helpline)
- **Sección Web OSI "Menores en la Red"**
[http://osi.es/econf/Protegete/Menores en la red](http://osi.es/econf/Protegete/Menores%20en%20la%20red)
- **Sección Web CERT "Menores en la Red":**
[http://cert.inteco.es/Proteccion/Menores en la red/](http://cert.inteco.es/Proteccion/Menores%20en%20la%20red/)
- **Perfiles en redes sociales: Tuenti, Facebook, Twitter.**
- **Herramientas de seguridad (antivirus, filtros de control parental, etc.) descargables gratuitamente en:**
<http://osi.es/econf/Protegete> y <http://cert.inteco.es/Proteccion>



oficina de seguridad del internauta





Antivirus



Control Parental



Anti-Spam



Anti-Explos



Cortafuegos



Anti-Fraude



Herramientas Avanzadas

- **Colaboración con FCSE, instituciones y empresas**



48

Iniciativas INTECO para el uso seguro de Internet por los menores

inteco

- Estudio sobre hábitos seguros en el uso de las TIC por niños y adolescentes y e-confianza de sus padres
<http://observatorio.inteco.es>
- Estudio sobre la privacidad de los datos personales y la seguridad de la información en las redes sociales online
<http://observatorio.inteco.es>
- Estudio sobre medidas de seguridad en plataformas educativas
<http://observatorio.inteco.es>
- Juego para móviles sobre seguridad SecuKid:
<http://www.secukid.es>
- Juego educativo online TriviRal sobre riesgos en Internet:
<http://www.navegacionsegura.es>

Iniciativas INTECO para el uso seguro de Internet por los menores

inteco

- Guías para la protección del menor en Internet
<http://observatorio.inteco.es>
 - Guía sobre las redes sociales, menores de edad y privacidad en la Red
 - Guía de menores en Internet para padres y madres
 - Guía sobre cyberbullying y grooming
 - Guía práctica sobre cómo activar y configurar el control parental de los sistemas operativos.
 - Guía de uso de herramientas de protección
 - Guía de menores en Internet
 - Guía para la protección legal de los menores en el uso de Internet
 - La utilización segura de la mensajería instantánea por parte de los adolescentes
- Charlas de seguridad en centros escolares

Muchas gracias



<http://www.inteco.es>

pablo.perez@inteco.es

Redes sociales y jóvenes

Redes sociales y estrategias educativas en el entorno familiar

DOÑA LIDIA PARRA

Desde 2006 hasta la actualidad responsable del Proyecto Internet y Familia (www.internetyfamilia.es) que gestiona la Fundación CTIC para el Gobierno del Principado de Asturias, orientado a favorecer el acceso seguro y pleno a la tecnología por parte de los mas pequeños.

Realiza funciones de planificación, desarrollo, gestión y seguimiento de proyectos y actuaciones vinculadas a la protección de los menores en relación al uso de las TIC, especialmente en el uso de herramientas 2.0 Coordina acciones formativas e informativas para diferentes colectivos: Programa de actividades lúdico-educativas en los centros de enseñanza para menores de 5 a 8 años; Talleres formativos para alumnado de E. Primaria y Secundaria; Talleres formativos para profesorado y coordinadores de NNTT; Talleres formativos para familias.

Ha participado en el diseño y elaboración de materiales didácticos como Escuela Tecnológica de Familias y Las TIC y la Seguridad en la Comunidad Educativa: materiales didácticos para Educación Infantil y Primaria que engloba las colecciones Fantastic Nika y ¿Qué pasa con las TIC? Anteriormente ha participado en proyectos web de Empleo, Formación y Orientación Profesional.

02 REDES SOCIALES Y JÓVENES

Redes sociales y estrategias educativas en el entorno familiar

IV Jornadas Adicción al juego y las Nuevas Tecnologías.
Redes Sociales y Jóvenes

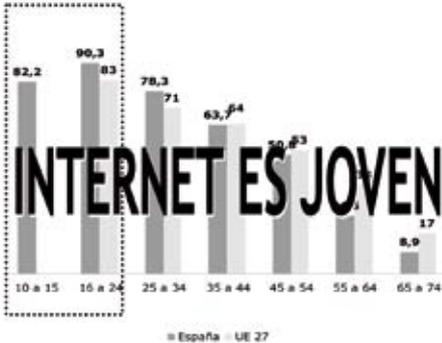



Redes Sociales y Jóvenes

Fundación CTIC – Sociedad de la Información - ASAJER

Vitoria 2010

IV Jornadas Adicción al juego y las Nuevas Tecnologías.
Redes Sociales y Jóvenes

INTERNET ES JOVEN

SE USA EN CASA

85%

65%

Fundación CTIC – Sociedad de la Información - ASAJER

Vitoria 2010

Fuente: ONTSI red.es / Eurostat

Age Group	Spain (%)	EU 27 (%)
10 a 15	82,2	83
16 a 24	90,3	83
25 a 34	78,3	71
35 a 44	63,7	54
45 a 54	50,2	23
55 a 64	17	8,9
65 a 74	8,9	17

Redes sociales y estrategias educativas en el entorno familiar



02 REDES SOCIALES Y JÓVENES

Redes sociales y estrategias educativas en el entorno familiar

IV Jornadas Adicción al juego y las Nuevas Tecnologías.
Redes Sociales y Jóvenes

FUNDACIÓN CTIC
Sociedad de la Información

¿Por qué hay que venir?

 **tuenti**

Tuenti supera en audiencia a la televisión en prime time
El sábado, 14 noviembre a las 12:00:19:34 comentarios 0 usuarios

Fundación CTIC – Sociedad de la Información - ASAJER

Vitoria 2010

IV Jornadas Adicción al juego y las Nuevas Tecnologías.
Redes Sociales y Jóvenes

FUNDACIÓN CTIC
Sociedad de la Información

**PARA PROTEGER
HAY QUE CONOCER
LOS RIESGOS.**



Y comprender las oportunidades

Fundación CTIC – Sociedad de la Información - ASAJER

Vitoria 2010

Redes sociales y estrategias educativas en el entorno familiar

IV Jornadas Adicción al juego y las Nuevas Tecnologías.
Redes Sociales y Jóvenes



"Tus datos no van directamente de tu ordenador al de tu amig@"

"Cuando envías una foto puedes perder el control de hasta donde puede llegar."

"No tienes control sobre el tiempo que tus datos están en Internet".

Fundación CTIC – Sociedad de la Información - ASAJER

Vitoria 2010

IV Jornadas Adicción al juego y las Nuevas Tecnologías.
Redes Sociales y Jóvenes



El contrato



Debe tener al menos 6 caracteres

Repita la contraseña

Condiciones de Uso y Política de Privacidad Acepto las Condiciones de Uso y Política de Privacidad

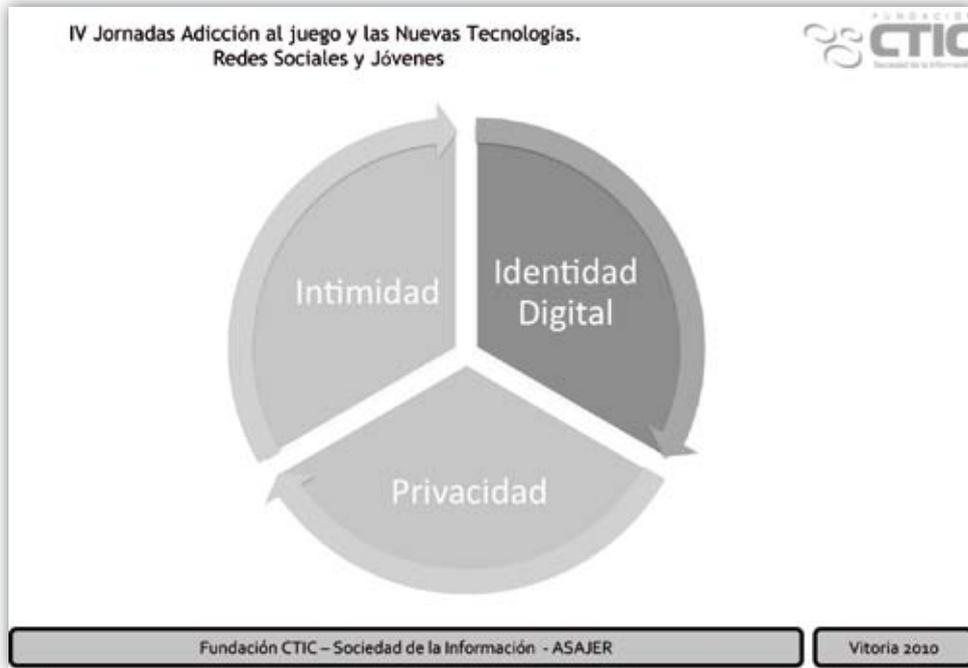
Siguiente

Fundación CTIC – Sociedad de la Información - ASAJER

Vitoria 2010

02 REDES SOCIALES Y JÓVENES

Redes sociales y estrategias educativas en el entorno familiar



Redes sociales y estrategias educativas en el entorno familiar

IV Jornadas Adicción al juego y las Nuevas Tecnologías.
Redes Sociales y Jóvenes

FUNDACIÓN CTIC
Sociedad de la Información

Opciones de privacidad

¿Qué hay de nuevo?

Mi información personal
Mis intereses
Redes
Peticiones de amistad
Privacidad
Notificaciones
Preferencias de mi cuenta

Privacidad

Ver mi perfil y mis fotos: Sólo mis amigos

Ver mi tablón: Sólo mis amigos

Descargar mis fotos: Sólo mis amigos

Enviarme mensajes: Todo Tuenti

Ver mis números de teléfono: Nadie

Guardar

Usuarios bloqueados

Fundación CTIC – Sociedad de la Información - ASAJER

Vitoria 2010

IV Jornadas Adicción al juego y las Nuevas Tecnologías.
Redes Sociales y Jóvenes

FUNDACIÓN CTIC
Sociedad de la Información

- www.tuenti.com/privacidad
 1. **Página de privacidad**
 2. **Ayuda:**
 - **Privacidad en Tuenti**
 - **Preguntas frecuentes**
 - **Recomendaciones para la navegación segura**
 - **Recomendaciones para usuario de 14 a 18 años**
 - **Páginas externas con más información sobre privacidad**

Fundación CTIC – Sociedad de la Información - ASAJER

Vitoria 2010

02 REDES SOCIALES Y JÓVENES

Redes sociales y estrategias educativas en el entorno familiar

IV Jornadas Adicción al juego y las Nuevas Tecnologías.
Redes Sociales y Jóvenes




Apoyar a los menores para desarrollar su pensamiento crítico

Fundación CTIC – Sociedad de la Información - ASAJER Vitoria 2010

IV Jornadas Adicción al juego y las Nuevas Tecnologías.
Redes Sociales y Jóvenes



IDENTIDAD DIGITAL

FUTURO INCIERTO



Fundación CTIC – Sociedad de la Información - ASAJER Vitoria 2010

Redes sociales y estrategias educativas en el entorno familiar

IV Jornadas Adicción al juego y las Nuevas Tecnologías.
Redes Sociales y Jóvenes



La capacidad de los menores para crearse una identidad digital sólida y que luego se transforma en una reputación digital positiva está directamente relacionada con la edad con la que los menores comienzan a utilizar redes sociales.

Fundación CTIC – Sociedad de la Información - ASAJER

Vitoria 2010

IV Jornadas Adicción al juego y las Nuevas Tecnologías.
Redes Sociales y Jóvenes



Gestión de datos e información de terceros

8. Cuando un usuario publica cualquier tipo de contenido, garantiza que tiene todos los derechos necesarios para publicar dicho contenido y licenciar a TUENTI para su uso en la red y que con ello no se vulnera ningún derecho relativo a la intimidad, el honor o la propia imagen de un tercero.

<http://www.tuenti.com/ayuda/legal/>

Fundación CTIC – Sociedad de la Información - ASAJER

Vitoria 2010

Redes sociales y estrategias educativas en el entorno familiar

IV Jornadas Adicción al juego y las Nuevas Tecnologías.
Redes Sociales y Jóvenes

FUNDACIÓN CTIC

Datos a destacar

- Estamos ante un fenómeno reciente, implica normas, contextos, tendencias, riesgos, temores, ..
- No solo es Internet: TIC, móviles, agendas electrónicas, videojuegos, apuestas online, TDT,...
- Implica modelos de relación con las TIC totalmente nuevos para los inmigrantes digitales.
- Deberían interiorizarse normas de uso.

Fundación CTIC – Sociedad de la Información - ASAJER

Vitoria 2010

IV Jornadas Adicción al juego y las Nuevas Tecnologías.
Redes Sociales y Jóvenes

FUNDACIÓN CTIC

Comunidad de Aprendizaje

Seguridad en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación

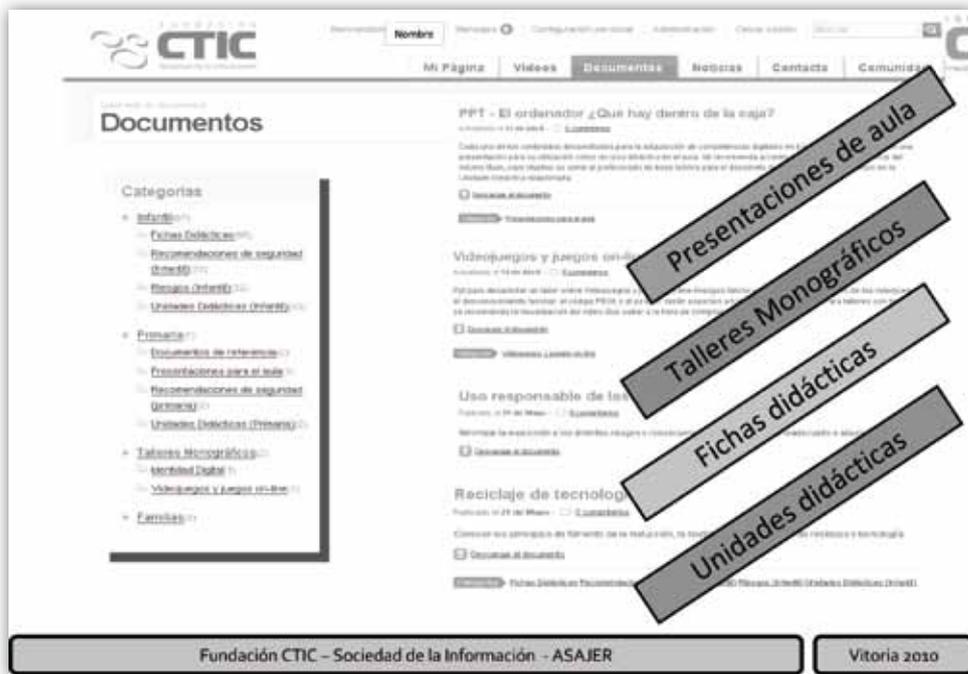
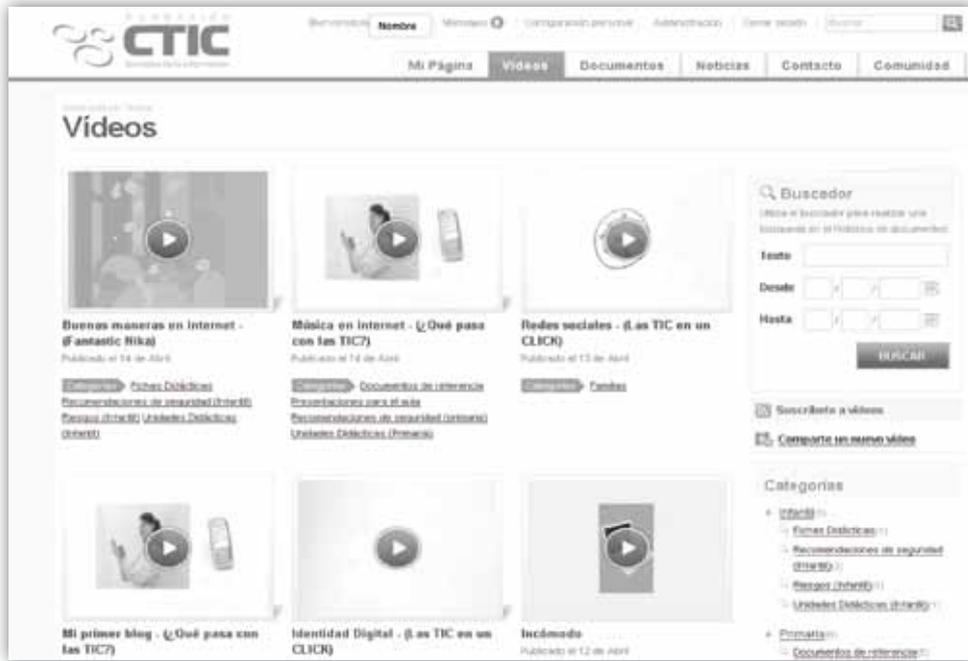


Fundación CTIC – Sociedad de la Información - ASAJER

Vitoria 2010

02 REDES SOCIALES Y JÓVENES

Redes sociales y estrategias educativas en el entorno familiar

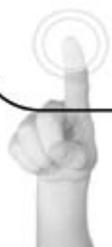


Redes sociales y estrategias educativas en el entorno familiar

IV Jornadas Adicción al juego y las Nuevas Tecnologías.
Redes Sociales y Jóvenes



*Hablar de seguridad de los menores en las TIC no ha de significar en ningún caso prohibir.
La protección del menor si implica la existencia de control, de normas.
Formar a las personas y sus actitudes frente a los procedimientos.*



Fundación CTIC – Sociedad de la Información - ASAJER

Vitoria 2010

IV Jornadas Adicción al juego y las Nuevas Tecnologías.
Redes Sociales y Jóvenes



Sobreestimar las habilidades de los menores puede conducir a subestimar la necesidad de apoyo para preservar su seguridad.

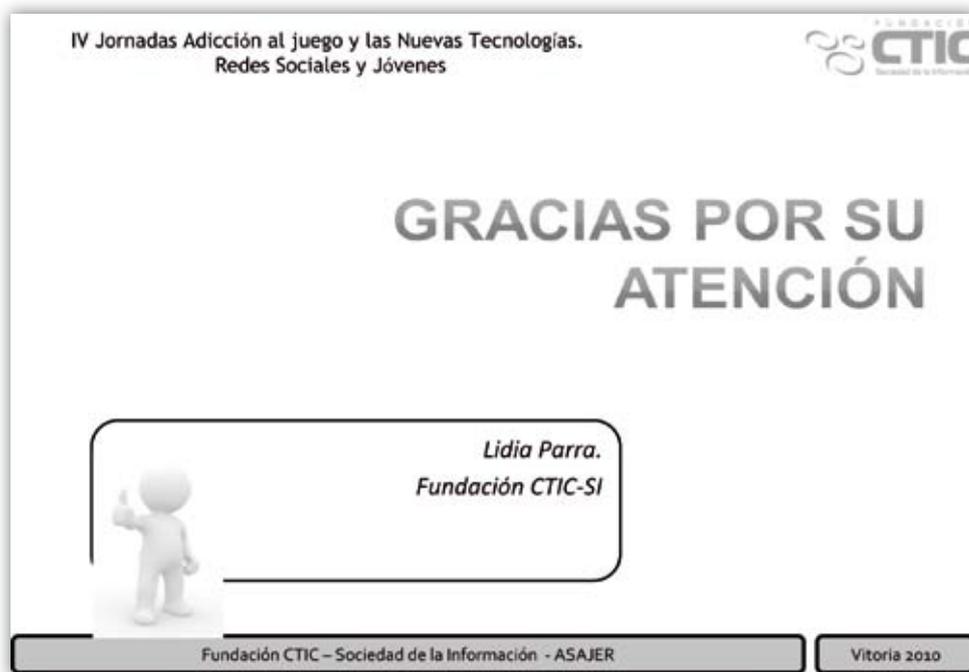


Sociedad de la Información - ASAJER

Vitoria 2010

02 REDES SOCIALES Y JÓVENES

Redes sociales y estrategias educativas en el entorno familiar



Redes sociales y jóvenes

Sistema educativo y redes sociales

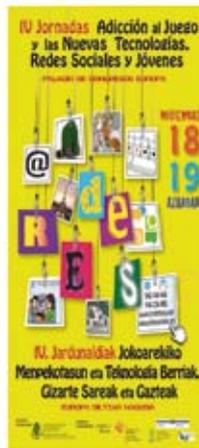
DOÑA ANA HERREZUELO

Psicóloga. Colabora con la Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación (ASAJER) desde el año 1989, contando con una amplia experiencia en el campo de las Adicciones No Tóxicas (ludopatía, adicciones tecnológicas, adicciones a las compras, sexo,...).

En relación a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) es coordinadora del Servicio de Asesoramiento ONLINE ZUREKIN, el cual fue puesto en marcha por ASAJER en el año 2003. El mismo está dirigido a la población joven.

Dentro de este Servicio, colabora y realiza labores de coordinación en el Programa Preventivo “REALIDAD VIRTUAL” dirigido a los ámbitos educativo (alumnado y profesorado) y familiar. El Programa ha sido puesto en marcha durante el curso 2010-2011”.

Sistema educativo y redes sociales



SISTEMA EDUCATIVO Y REDES SOCIALES

MESA REDONDA- REDES SOCIALES Y JÓVENES

ANA HERZUELO ORTE. PSICÓLOGA.
PROGRAMA REALIDAD VIRTUAL (ASAJER).
VITORIA-GASTEIZ, 18 de Noviembre de 2010

MI EXPERIENCIA DESDE DOS PRISMAS DIFERENTES



- Por un lado, desde el punto de vista de la psicología , el cual me ha ayudado a conocer el lado más oscuro del mal uso de las TICS, me refiero al ABUSO Y/O ADICCIÓN.
- Por otro lado, desde la vertiente educativa a la que me he acercado conociendo cómo viven la realidad de las TICS los/as jóvenes, el personal educativo y los padres y madres.

En primer lugar quiero hacer un recorrido de cómo he llegado a las Redes Sociales y Jóvenes.

Sistema educativo y redes sociales



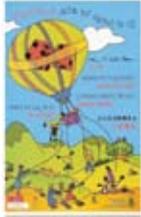
1989



Asociación Alavesa de Jugadores/as en Rehabilitación- ASAJER

www.onlinezurekin.org

Sistema educativo y redes sociales



QUÉ ES Y CÓMO SURGE

ASAJER es una entidad sin ánimo de lucro que surgió en el año 1989 como **respuesta al vacío existente de recursos para las personas afectadas por situaciones de abuso y/o dependencia relacionadas con los juegos de azar y apuestas** ofreciendo ayuda también a su entorno.

En sus inicios, su objetivo fundamental era **abordar la Ludopatía, tanto desde la vertiente informativa, preventiva y educativa como desde la vertiente asistencial.**

VIDEOJUEGOS



- En los años 90 llegan las primeras consultas de padres y madres preocupados por el comportamiento de sus hijos/as con los videojuegos.

Sistema educativo y redes sociales

SERVICIO DE ASESORAMIENTO A JÓVENES ONLINE ZUREKIN



El Servicio de Asesoramiento **ONLINE ZUREKIN** dirigido a la población Joven se pone en marcha en el año 2008 con el objetivo de abordar situaciones relacionadas no sólo con los juegos de azar sino también con Tecnologías tales como los videojuegos, internet, móviles.

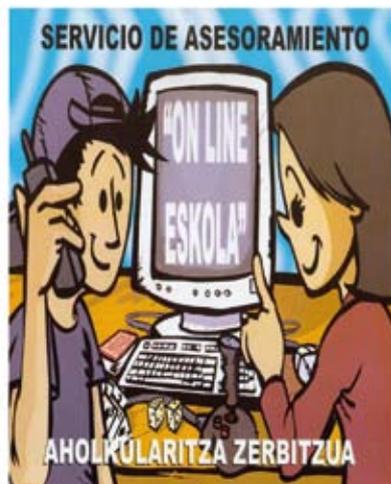
OBJETIVOS:

- o **Informar, concienciar y formar** a Profesores/as y Educadores/as, Orientadores/as, Padres y Madres, Familia en general y a los propios jóvenes sobre los juegos de azar, videojuegos, internet, su uso y los riesgos que puede conllevar el abuso de los mismos.
- o **Ofertar Asesoramiento** a los ámbitos escolar, familiar y social, así como al colectivo de jóvenes, ante posibles situaciones de abuso y ante las dudas que pueden surgir respecto al uso del juego y las nuevas tecnologías.

Sistema educativo y redes sociales



ON LINE ESKOLA



- Informar y sensibilizar al profesorado sobre el papel que desempeñan en la educación y prevención del uso abusivo del juego y las nuevas tecnologías, proporcionándole técnicas y recursos para ello.
- Dotar al profesorado de conocimientos acerca de los juegos de azar, videojuegos, internet, móviles.
- Conocimiento de ideas básicas sobre la prevención y tratamiento de este tipo de adicciones
- Facilitación de medios y recursos al profesorado para que aborden estos problemas en el aula.
- Aprender a detectar precozmente la existencia de algun/a alumno/a con situaciones de abuso en este tipo de conductas.

Sistema educativo y redes sociales

ON LINE FAMILIA



- ❑ **ASESORAMIENTO A PADRES/MADRES A NIVEL PREVENTIVO Y EDUCATIVO**
 - ✓ Información referente al juego y las nuevas tecnologías.
 - ✓ Actitud ante este tipo de conductas para evitar situaciones de abuso en sus hijos/as.
 - ✓ Comportamiento para un uso sano y racional.
- ❑ **ASESORAMIENTO A LA FAMILIA DE ADOLESCENTES DE ADOLESCENTES Y JÓVENES CON UNA SITUACIÓN DE ABUSO Y/O DEPENDENCIA.**
 - ✓ Información sobre el uso adecuado de estas conductas y el abuso y/o dependencia.
 - ✓ Actitud y comportamiento de la familia adecuado en relación con el problema.
 - ✓ Medidas para afrontamiento problema y su resolución.

ON LINE GAZTEAK



- **ASESORAMIENTO DESDE UNA VERTIENTE EDUCATIVA**
 - Información y concienciación de los riesgos del juego y las nuevas tecnologías en situaciones de abuso
 - Pautas de un uso adecuado
 - Informar acerca de los factores de riesgo en jóvenes.
- **ASESORAMIENTO DESDE UNA VERTIENTE ASISTENCIAL.**
 - Ofrecer un espacio anónimo para hacer cualquier consulta relacionada con la dependencia a videojuegos, juegos de azar y las nuevas tecnologías y su tratamiento.
 - Asesoramiento personalizado respecto a cómo abordar estas adicciones.

Sistema educativo y redes sociales

PROGRAMA REALIDAD VIRTUAL



Este programa se encuadra en el Servicio ONLINE ZUREKIN y se ha ofertado en el **curso 2010-2011**, a través de la **Guía "VITORIA-GASTEIZ. CIUDAD EDUCADORA"**

TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TICS)

- TELEVISIÓN
- VIDEOJUEGOS
- INTERNET
- MÓVILES



Sistema educativo y redes sociales

RIESGOS DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TICS)

- Prevenir problemas derivados del uso de las tecnologías de información y comunicación: Televisión, teléfono móvil, videojuegos, internet...
- Riesgos tanto a nivel de contenidos como de los derivados del mal uso de estas tecnologías.

TALLERES

TALLER "¿ CÓMO UTILIZAMOS LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS?"



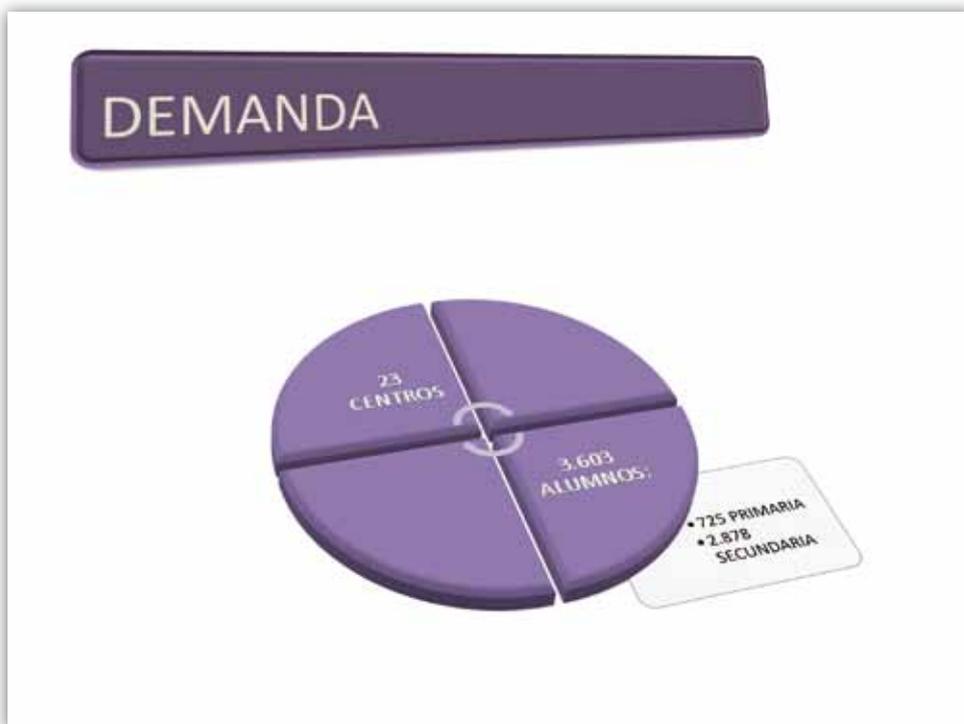
TALLER "INTERNET Y LAS REDES SOCIALES, BUSCANDO UN USO SEGURO"



TALLER "ACOSO JUVENIL-CIBERBUYLLING"

02 REDES SOCIALES Y JÓVENES

Sistema educativo y redes sociales



Sistema educativo y redes sociales



ALGUNOS DATOS

En el estudio que realizó la empresa APPEND (2007) sobre "USOS INADECUADOS DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS ENTRE LA POBLACIÓN ADULTA ESPAÑOLA: TECNODICTOS", un 8% de los/as jóvenes españoles/as entre 18 y 34 años (alrededor de 5.200 en Alava) tiene un riesgo alto de padecer una ciberadicción. Se señala que hay un 2,7% que es tecnodicto. Algunas de las conclusiones que se obtienen en este estudio son:

- Una de cada 6 personas reconoce que no es consciente del paso del tiempo cuando se entretiene con estos aparatos.
- A un 17,3% alguien le ha llamado la atención por hacer un uso excesivo de ellos.
- Un 11,3% ha soñado cómo resolvía un juego, situación que se ha dado 3 veces más en hombres (16,3%) que en mujeres.
- El 15% reconoce que pasa más tiempo hablando por ordenador o móvil con sus amigos/as que haciéndolo en persona.
- El 4% emplea de forma excesiva estos aparatos y un 0,8% lo hace en grados extremos (alteración del sueño, frustración al no poder acceder a la tecnología y aislamiento social).
- Casi un 11% reconoce su obsesión por adquirir las últimas generaciones de aparatos y en torno al 25% que esta situación le impide descansar y concentrarse o le cambia de forma brusca el carácter.



ESTUDIO "LA JUVENTUD Y LAS REDES SOCIALES" (Fund. Pfizer)

ENCUESTAS DE 1000 CHICOS Y CHICAS ESPAÑOLES DE ENTRE 11 Y 20 AÑOS COMPLEMENTADA CON OTRA ENCUESTA A PADRES Y MADRES DE LOS JÓVENES ENCUESTADOS.

CHAVALES

- 9 de cada 10 jóvenes afirma utilizar diariamente redes sociales para charlar con sus amigos/as.
- 8 de cada 10 tienen perfil en alguna comunidad digital.
- La mayoría de los jóvenes usa el ordenador en su habitación. El 52,8% confirma que sus padres nunca o pocas veces supervisan lo que hacen en internet.
- Más de la mitad de los jóvenes dice que sus padres no controlan nunca las páginas que visitan en internet.

Sistema educativo y redes sociales


**ESTUDIO " LA JUVENTUD
Y LAS REDES
SOCIALES" (Fund. Pfizer)**

ENCUESTAS DE 1000 CHICOS Y CHICAS ESPAÑOLES DE ENTRE 11 Y 20 AÑOS COMPLEMENTADA CON OTRA ENCUESTA A PADRES Y MADRES DE LOS JÓVENES ENCUESTADOS.

PADRES/MADRES

- El 40% de los padres desconoce que sus hijos son usuarios de redes sociales. Sólo la mitad conoce la participación real de sus hijos en páginas de amigos o blogs. También existe desconocimiento de la frecuencia con la que se conectan sus hijos a internet.
- Sólo 6 de cada 10 padres conocen que sus hijos tienen perfil.
- El 38% de los padres afirma supervisar siempre o casi siempre lo que sus hijos hacen en internet (sus hijos dicen que el 18,2%)
- EL 39,9% reconoce que no controla las páginas que sus hijos visitan en internet.

**CONCLUSIONES PROGRAMA
REALIDAD VIRTUAL**

MUY BUENA ACEPTACIÓN DEL PROGRAMA REALIDAD VIRTUAL EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

BRECHA DIGITAL TANTO EN EL PROFESORADO COMO EN PADRES Y MADRES

JÓVENES MUESTRAN UNA ACTITUD DE TENER MUCHA INFORMACIÓN PERO NO SABEN TANTO COMO DICEN

LOS JÓVENES NO VALORAN LAS CONSECUENCIAS DE SUS COMPORTAMIENTOS IMPRUDENTES. LO QUE CUENTA ES DIVERTIRSE Y PASARLO BIEN

SE OBSERVA QUE EN EL CAMPO DE LAS ADICCIONES, LOS CHICOS SON MÁS PROPENSOS A ENGANCHARSE A VIDEOJUEGOS Y LAS CHICAS A INTERNET O REDES SOCIALES.

FRENTE AL ACOSO NO MUESTRAN MUCHA PREOCUPACIÓN, A PESAR DE QUE SE HAN EVIDENCIADO ALGUNAS SITUACIONES EN EL AULA. EL GRADO DE COMUNICACIÓN CAMBIA EN LA MEDIDA QUE SON MÁS MAYORES.

Mesa Redonda | 02

Redes sociales y jóvenes

Una experiencia de aprendizaje-servicio para el uso seguro y saludable de la red

CIBERMANAGERS DEL COLEGIO SANTA MARÍA DE PORTUGALETE Y PANTALLAS AMIGAS

Sonia Acero. Trabajadora social y educadora del colegio Santa María. Y 3 alumnos/as de 1º de Bachillerato del colegio Santa María de Portugalete:

- 1.- Miren Gentzane López
- 2.- Iker Manteca
- 3.- Iñigo Ibañez

Estos alumnos/as que participaron y continúan participando en la experiencia CIBERMANAGERS.

Un proyecto nacido de la mano de Pantallas amigas de Fundación Edex. Una entidad que trabaja principalmente el fomento del uso seguro y saludable de internet entre la ciudadanía en general y del Colegio Santa María de Portugalete, un centro de la Congregación de los Menesianos, que lleva siendo pionero 13 años en el desarrollo de experiencias de aprendizaje-servicio entre su alumnado.

Una experiencia de aprendizaje-servicio para el uso seguro y saludable de la red

CIBERMANAGERS

Una experiencia de Aprendizaje-servicio para el uso seguro y saludable de la red.

De dónde nace y por qué

- Una iniciativa nacida de la mano de Pantallas Amigas, entidad cuya misión principal es el fomento del uso seguro y saludable de la red entre la ciudadanía.
- Y el Colegio Santa María de Portugalete, un colegio Menesiano que lleva siendo pionero 12 años en el desarrollo de experiencias de Aprendizaje-servicio entre su alumnado.
- Un enlace “convenido” para dar respuesta a la incipiente necesidad de impulsar ciudadanos digitales responsables.
- Un “matrimonio pactado” que aprovecha el recorrido de Pantallas amigas por un lado, y el bagaje del Colegio María en la vinculación del servicio a diferentes aprendizajes.

Con qué objetivo

Capacitar a los jóvenes, al alumnado más mayor del centro educativo, en el uso seguro y saludable de internet para que éstos, a su vez, se conviertan en “managers” de alumnos/as más pequeños, de las familias y de los propios educadores.

Naturaleza del proyecto. PREMISAS BÁSICAS

- El alumno situado en el centro de la intervención.
- Dinámica de aprender y des-aprender- Aprendizaje.
- Vinculado a un servicio.
- Ruptura de los roles: educador-alumno.
- Un nuevo marco donde eliminar prejuicios.

¿POR QUÉ UN PROYECTO PARA ADOLESCENTES?

- Porque es una etapa “ en barbecho”
- Porque “sale del aula”, traspasa el umbral.
- Porque les hace protagonistas
- Porque sus espacios de socialización han variado: De la calle al ciberespacio.
- Porque su tiempo lo pasan “enredados” y los valores que se ponen en juego en la red son otro
- Porque nadie puede poner en duda que aunque necesitan des-aprender cosas de la red saben mucho más que cualquier adulto.

Una experiencia de aprendizaje-servicio para el uso seguro y saludable de la red

¿Por qué en conexión con la asignatura de Ética ciudadana?

- Porque toda experiencia que no se vincule al currículum no es significativa
- Porque necesita ser evaluada.
- Porque el temario lo permite y además acaba enriqueciéndolo: Ciberética
- Porque “ayuda a poner en práctica”
- Porque al alumno/a, potencial ciudadano, le hacen falta espacios y tiempos donde decir y hacer.

¿Por qué el alumndo de 5º de primaria como destinatario?

- Porque es en esta edad cuando empiezan a “trastear “ con las nuevas tecnologías. El 80% de ellos/as tienen móvil y casi su totalidad utilizan internet en casa.
- Todas las miras están puestas en tercer ciclo de Primaria: el 2.0 “planea” sobre ellos/as.

METODOLOGÍA

TEÓRICA: Sesiones formativas (tres) para alumnado de 4º de Eso y aula complementaria en su totalidad.

PRÁCTICA: Voluntarios/as (16) para entrar en clases de 5º de Primaria(dos) y una tercera personalizada.

Aula complementaria con familias.

Características de la práctica

- Hermanamiento: Interetapas y generacional
- Acompañada por un adulto de referencia de pantallas amigas y otro del colegio en todo momento.
- Evaluada y contrastada.
- No centrada en la actividad sino en la relación.
- Explícitamente interesante: verbalizado por ellos.
- Real.
- Vinculada a sus centros de interés.

Concepto de EDUCACIÓN que está por detrás.

- La educación como instrumento para construir una sociedad digital más inclusiva, más conectada entre generaciones, más segura.
- Itinerario educativo no aséptico.
- Educar por, para y desde la vida de los jóvenes.

02 REDES SOCIALES Y JÓVENES

Una experiencia de aprendizaje-servicio para el uso seguro y saludable de la red

- En clave de binomio Familia-escuela.
- El papel verdadero de la escuela como motor de este tipo de aprendizajes.

CONTENIDOS TRABAJADOS

- Principales riesgos o amenazas que podemos encontrar en la red: ciberbullyng, grooming, sexting, ciberdelitos, uso abusivos y tecnoadicciones y pérdida de privacidad.
- Ciudadanía digital
- Ciberconvivencia
- Derechos de la infancia en el nuevo contexto Tic.

ALGUNAS CONCLUSIONES

- De una apuesta arriesgada a una opción interiorizada y valorada por comunidad educativa y entorno. (Educadores, familias, municipio...)
- Responde a necesidades de los jóvenes: participar en otro tipo de aprendizajes, tomar parte en “experiencias vitales” movilizandoo recursos junto a OTROS/AS.
- Una experiencia bonita y además profunda.

Conferencia | 03

Menores y redes sociales: Nuevas oportunidades y viejos peligros

DON MIGUEL ANGEL CASADO

Investigador de la Universidad del País Vasco, miembro del equipo español de la red europea de investigación EU KIDS ONLINE.

Doctor en Ciencias de la información y autor de diversos artículos en revistas nacionales e internacionales sobre la relación de los menores con las nuevas tecnologías.

El uso de internet de los menores europeos

Maialen Garmendia, Carmelo Garitaonandia, Gemma Martinez, Miguel Angel Casado
Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea

Introducción

El avance de las tecnologías de la comunicación ha traído siempre consigo un buen número de interrogantes sobre las consecuencias que su uso puede acarrear para la sociedad. A las innegables ventajas que suponen para nuestras vidas diarias el uso de estas tecnologías hay que añadir además numerosas dudas sobre la influencia que estas pueden tener en nuestra forma de pensar, sentir o incluso de relacionarnos. La influencia de estas tecnologías merece más atención aún cuando se trata de colectivos más desfavorecidos, o de aquellos menos preparados para afrontar los retos que estos suponen. El caso de los menores y su relación con las nuevas tecnologías de la comunicación es probablemente el más claro exponente de esta situación.

El uso que los menores hacen de la televisión o los videojuegos ha sido siempre objeto de un gran interés por parte de la sociedad y de la investigación. Hoy, la mayor parte de este interés se centra en el uso que los menores hacen de internet y las oportunidades y las amenazas que del mismo se pueden derivar.

La actividad de la red de investigación europea EU KIDS ONLINE se enmarca dentro de este objetivo. EU KIDS ONLINE es una red de investigación europea financiada por la Comisión Europea por medio del Safer Internet Programme, una iniciativa dedicada a propiciar un entorno online lo más seguro posible para los menores. Dentro de esa labor la misión de la red de investigación EU KIDS ONLINE es la de proporcionar un retrato lo más fiel posible del uso que los menores hacen de internet y de los riesgos que se pueden derivar del mismo.

Internet: amenazas y oportunidades

El marco conceptual en el que se desarrolla la investigación de EU Kids online se basa en una clasificación de riesgos y oportunidades que se presentan en Internet para los menores, en este sentido se desarrolla una aproximación en torno a 3 Cs: contenido, contacto y conducta. Esta clasificación se deriva de los tres modos de comunicación que permite Internet:

- Contenidos: de uno a muchos (el menor como receptor de contenidos distribuidos de manera masiva).
- Contacto: de un adulto a un menor (el menor como participante en una situación interactiva dirigida fundamentalmente por el adulto).
- Conducta: entre iguales (el menor como actor en una interacción en la que puede ser el iniciador o el perpetrador).

En función de estos tres modos de comunicación, los menores pueden encontrar cuatro formas principales de riesgo que podrán afectar a su propio desarrollo y su bienestar (comercial, agresiva, sexual, de valores) y cuatro categorías principales de oportunidades online: educación y aprendizaje, participación y participación cívica, creatividad, identidad y conexión social. (Hasebrink et al, 2008) (tabla 1).

Tabla 1. Clasificación de las oportunidades y riesgos en la red para los menores

		Contenido: Niño como receptor	Contacto: Niño como participante	Conducta: Niño como actor
Oportunidades	Aprendizaje, capacidad y conocimiento digital	Recursos educativos	Contacto con otros niños que comparten los mismos intereses	Aprendizaje por iniciativa propia o en colaboración
	Participación y compromiso social	Información global	Intercambio con otros grupos de interés	Formas concretas de participación social
	Creatividad y expresión	Diversidad de recursos	Haber sido invitado/ inspirado para crear o participar	Creador de contenido
	Identidad y conexión social	Recomendaciones (persona/ salud /sexualidad, etc.	Participar en redes sociales, compartir experiencias con otros	Expresión de la propia identidad
Riesgos	Comercial	Publicidad, spam, patrocinios	Ser observados / o información personal es recopilada	Apuestas, descargas ilegales, hackeo
	Agresivo	Contenido violento/ sanguiolento / agresivo	Ser victimizado, acosado o perseguido	Victimizar o acosar a otro
	Sexual	Contenido pornográfico/ sexual dañino	Conocer extraños, sufrir grooming	Crear/ subir a la red material pornográfico
	Valores	Racismo, información y sugerencias equivocadas (ej. drogas)	Inflingir daño a si mismo, ser víctima de sugerencias indeseables	Dar consejos, ej. suicidio/ pro anorexia.

Fuente: Livingstone y Haddon (2009).

En la mayoría de los casos los riesgos o aspectos negativos de la red ensombrecen los aspectos positivos y las posibilidades que ésta ofrece para el desarrollo de los menores. En este sentido, son muchos los investigadores que llaman la atención sobre la necesidad de prestar atención a estas oportunidades de cara conseguir una mejor utilización de Internet por parte de los menores. La profesora Livingstone refleja en una de sus publicaciones una frase que se ha convertido en común denominador para una gran mayoría de investigadores europeos en la que refleja cómo los menores descubren gradualmente las oportunidades que Internet alberga. “Cada niño escala una escalera de oportunidades empezando desde la búsqueda de información (de todo tipo), siguiendo por los juegos y la comunicación, adquiriendo más formas de comunicación y culminando en actividades cívicas y creativas” (Livingstone y Bober 2007: 307). Esta visión de aprovechamiento de Internet es compartida también por la psicóloga Tanya Byron, que añade a este concepto el matiz de diferenciación con otras generaciones. “Estas tecnologías ofrecen muchas oportunidades no disfrutadas por generaciones previas: oportunidades para aprender, para jugar, para comunicarse, para desarrollarse, para desarrollar la creatividad y para entrete-

erse” (Byron, 2008:19).

Esta “escalera de oportunidades” podría resumirse en los siguientes pasos (Livingstone y Helsper, 2007):

- Paso 1. Centrado en la búsqueda de información. Este es el primer paso para todos, y caracteriza el uso de Internet para aquellos que sólo pueden disfrutar de unas pocas oportunidades online. Se llaman usuarios básicos.
- Paso 2. Añade e-mail y juegos. Esos que adoptan unas pocas más de oportunidades tienen más tendencia a utilizar Internet para información, entretenimiento y comunicación. Estos se pueden denominar usuarios moderados.
- Paso 3. Añade la mensajería instantánea y descargar música. Aquellos que se apropian de más oportunidades, siguen buscando información pero aumentan su compromiso de igual a igual. Usuarios expertos
- Paso 4. Añade un gran abanico de usos interactivos y creativos. Estos son los que más oportunidades aprovechan de Internet.

Metodología

A nivel metodológico es necesario realizar diferentes apuntes sobre los datos que se presentan a continuación. La encuesta realizada se ha desarrollado a partir de una muestra aleatoria estratificada de 23.420 usuarios de internet con edades comprendidas entre los 9 y los 16 años, así como uno de sus padres. Hay que señalar que al referirnos a “usuarios de internet” este término abarca cualquier dispositivo a través del cual los menores se conectan y cualquier lugar donde se dirigen online.

El trabajo de campo se efectuó en 25 países europeos, con una media cercana a las mil entrevistas por país, entre la primavera y el verano de 2010. La encuesta preguntaba a los menores sobre su uso de internet en general, así como sobre una serie de riesgos concretos que se pueden derivar de uso. Estos riesgos se agrupan en los siguientes puntos: pornografía, bullying, recepción de mensajes sexuales, y el contacto con personas desconocidas. En el presente texto se incluyen algunos de los primeros datos extraídos de esta encuesta, referidos al uso general que hacen los menores de internet así como a los riesgos que se pueden enfrentar en su uso.

El uso que los menores hacen de internet

El entorno más habitual para el uso de internet es el hogar. El 85% de los menores utilizan internet en el hogar, este dato remarca la importancia de la mediación parental en el uso de internet por parte de los menores, ya que es en el hogar donde se realiza la mayor parte de este uso. Dentro de este uso en el hogar el uso del ordenador en la habitación propia del menor o en una habitación común del hogar, compartida por todos los miembros de la familia (como el salón) es un aspecto a tener en cuenta. El 48% de los menores afirma realizar este uso en su habit-

ación con las dificultades que esto puede implicar para las labores de mediación parental. A este hecho hay que unir además el uso cada vez más extendido de internet a través de dispositivos móviles (iPhone, Blackberry, Smartphones, etc.) que posibilita un uso privado de internet por parte del menor sin apenas posibilidad de supervisión alguna.

Por detrás del hogar, el colegio es el lugar con un mayor uso de internet por parte de los menores (69%), mientras que el uso de internet en otros lugares como las casas de los amigos (53%), las bibliotecas (23%) o los cibercafés (11%) son empleados en menor medida por parte de los niños y niñas.

Otro aspecto interesante con referencia al uso que los menores hacen de internet es la edad cada vez más temprana a la que se inician en la red. Así, por ejemplo la edad media de inicio en la red para los niños en Suecia es de 7 años, y de 8 en el caso de otros países nórdicos, mientras que en el caso de los menores españoles la edad media de inicio es 9 años. La frecuencia de uso también ha experimentado un importante ascenso en los últimos años, el 92% de los menores encuestados afirmaron conectarse a internet al menos una vez a la semana, mientras que el 57% afirma hacerlo todos o casi todos los días.

Derivado de este aumento del uso se ha extendido también el temor a una posible adicción por parte de los menores al uso de internet. El uso del término adicción en este terreno es actualmente objeto de debate por parte de la comunidad científica debido a las dificultades que aparecen para el encaje de esta problemática dentro de las características propias de las adicciones a sustancias. Al margen de este debate, es obvio que un uso desmedido de internet (o de cualquier otra tecnología) puede llegar a tener consecuencias negativas para el desarrollo del menor. Juzgar cuando este uso es excesivo o puede tener consecuencias es problemático. En este sentido, el aspecto fundamental a tener en cuanto no es tanto el tiempo que el menor puede pasar conectado a internet, como la interferencia que el uso de internet pueda tener en su vida. Así, la encuesta de EU KIDS ONLINE empleaba cinco indicadores para medir un posible uso excesivo de internet por parte del menor (i) que el menor hubiese dejado de comer o dormir para seguir utilizando internet; (ii) que el menor se sienta disgustado por no poder conectarse a internet; (iii) que utilice internet sin estar realmente interesado en ninguna actividad concreta; (iv) que pase menos tiempo con amigos y familiares o haciendo las tareas escolares; y (v) que haya tratado sin éxito de pasar menos tiempo en internet.

Atendiendo a estos criterios el 13% de los menores encuestados afirman que pasan menos tiempo con familia y amigos o realizando tareas escolares muy o bastante frecuentemente como consecuencia del uso de internet, mientras que un 5% afirma que bastante o muy frecuentemente ha dejado de dormir o comer para seguir utilizando internet. A nivel general el 30% de los menores europeos han experimentado algunos de estos criterios de uso excesivo, cifra que en España llega hasta el 41%.

Los niños/as desarrollan una diversa gama de actividades potencialmente beneficiosas online: entre los 9 y 16 años utilizan internet para las tareas escolares (84%), para los juegos (74%), para

ver video clips (83%) y para mensajería instantánea (61%). Son relativamente menos quienes envían imágenes (38%) o mensajes (31%) para compartir con otros, utilizan una webcam (29%), sitios para compartir ficheros (17%) o bloguean (10%).

Los niños más pequeños tienden a carecer de habilidades y confianza. Sin embargo, entre 11 y 16 años la mayoría pueden bloquear mensajes de personas con las que no quieren contactar (60%) o encontrar asesoramiento sobre seguridad online (58%). Alrededor de la mitad pueden cambiar las condiciones de privacidad de su perfil en una red social (52%), comparar páginas web para evaluar su calidad (51%) o bloquear el spam o correo no deseado (47%).

En lo que se refiere al uso de las redes sociales, el fenómeno de mayor calado para los jóvenes en internet en los últimos años, hay que señalar que el 57% de los menores entre 9 y 16 años tienen un perfil en una red social – el 24% de 9 y 10 años, el 48% de 11 y 12, el 72% de 13 y 14 y el 81% de 15 y 16. Las redes sociales son más populares en los Países Bajos (78%), Eslovenia (76%) y Lituania (75%), y menos populares en Rumania y Turquía (47% en ambos). En España el porcentaje de menores con perfiles en redes sociales es del 57%, por debajo de la media europea, sin embargo si se consideran lo menores entre 15 y 16 años el porcentaje se acerca al 90%, es decir se produce un aumento muy alto con la edad hasta llegar a prácticamente la totalidad de los jóvenes de esta edad. Con respecto al conocimiento que tienen del uso de estas redes hay que apuntar que el 29% de los encuestados afirma tener un perfil público. En el caso de países como Hungría(53%), Turquía (45%) y Rumanía (44%), estos porcentajes son sensiblemente superiores por lo que se hace necesario continuar con las labores de formación de los menores en el terreno de la privacidad y la protección de datos.

Riesgos para los menores en internet

A los niños que usan internet se les preguntó si habían encontrado diversos tipos de riesgos y, posteriormente, si se habían sentido “molestos” a consecuencia de estos riesgos. “Molesto” se definía como algo que “te hizo sentirte incómodo, disgustado, o sentir que no deberías haberlo visto”. Las tendencias varían en función de los niños (género, edad), país y tipo de riesgo, por lo que las generalizaciones deben ser tratadas con precaución.

El contacto con extraños

El contacto con extraños ha sido uno de los riesgos que más alarma ha creado entre la sociedad en referencia a los menores e internet. Un porcentaje relativamente alto de menores afirma tener agregados contactos que no conoce fuera de internet (29%), mientras que el 8% reconoce haber tenido un encuentro con un contacto conocido únicamente a través de internet. Sin embargo, es muy importante señalar que únicamente uno de cada siete menores que acudieron a ese encuentro se sintió molesto por esa cita y que, por lo tanto, estos encuentros no tuvieron ninguna consecuencia negativa para el menor.

Los contenidos perjudiciales

En lo que se refiere al consumo de contenidos que de alguna manera puedan ser perjudiciales para el desarrollo del menor, el 22% de los menores entre de entre 11 y 16 años se ha expuesto a uno o más tipos de contenidos creados por otros usuarios potencialmente lesivos. Así, por ejemplo, el 12% ha visitado contenidos que podían incitar al odio, el 11% páginas pro-anorexia, el 8% contenidos que podían incitar a la auto-lesión, el 7% páginas que promovían el consumo de drogas, y el 5% contenidos que de alguna manera incitaban al suicidio.

Las imágenes sexuales

Dentro del capítulo de los contenidos se ha prestado especial atención al consumo de imágenes pornográficas. Dada la edad de los menores encuestados (entre 9 y 16 años) se trata de un tema complejo que hay que plantear con especial precaución. Así, para referirnos al consumo de imágenes pornográficas, se le preguntaba al menor si había visto imágenes “sexualmente explícitas – por ejemplo, que muestren personas desnudas o practicando el sexo” en los últimos 12 meses. El 14% de los menores respondió afirmativamente y, dentro de estos, uno de cada tres afirmó sentirse molesto por dicha experiencia. Considerando todos los medios (tanto online como offline), el 23% de los niños y niñas han visto contenido sexual o pornográfico en los últimos 12 meses – internet es ahora un recurso para la pornografía tan corriente como la televisión, las películas y el vídeo.

Estos porcentajes sufren, sin embargo, importantes variaciones con la edad. Entre los adolescentes mayores (15-16 años) es cuatro veces más probable que entre los niños menores ver pornografía online o en otro medio y las imágenes sexuales que ven los primeros son más explícitas. Sin embargo los niños menores afirman sentirse más molestos o disgustados por este tipo de imágenes que los adolescentes. Entre aquellos menores que se sintieron molestos por haber encontrado estas imágenes algo más de la mitad de ellos (53%) comentaron lo sucedido con otra persona, en la mayoría de los casos un amigo (36%), y en menor medida con el padre o la madre (18%). En un 24% de los casos los menores, molestos por haberse encontrado estas imágenes, dejaron de utilizar internet durante un tiempo.

Los mensajes sexuales

La recepción y el envío de mensajes sexuales es también una práctica de riesgo extendida a través de internet. Conocida como “sexting” esta actividad consiste en el envío de “mensajes o imágenes sexuales que hablen sobre practicar sexo o imágenes de personas desnudas o practicando sexo”. El 15% de los menores encuestados de entre 11 y 16 años ha recibido a través de algún amigo este tipo de mensajes, y el 3% dice haber enviado tales mensajes. De quienes han recibido estos mensajes, casi uno de cada cuatro se sintió molesto por ello. Más aun, de quienes se han sentido molestos casi la mitad estaban bastante o muy disgustados. Sobre el total de los menores encuestados casi un 3% se ha sentido bastante o muy disgustado por estos mensajes

sexuales. Entre quienes se sintieron molestos a causa del “sexting”, alrededor de un tercio borró el mensaje no deseado (38%) y/o bloqueó a la persona que lo envió (36%).

Bullying y cyberbullying

El acoso entre menores (bullying) es una de las problemática especialmente preocupante hoy en día entre los menores. En este caso la aparición de las nuevas tecnologías hace aun más compleja esta problemática y se hablaría entonces de cyberbullying. Hay tres factores fundamentales que hacen aun más grave el cyberbullying con respecto a las formas de acoso que se ejercen sin estas tecnologías. En primer lugar, mediante estas tecnologías el acoso puede perseguir a la víctima más allá del entorno escolar, en forma de mensajes de móvil o en internet. El acoso puede prolongarse todos los días a cualquier hora, sin que la víctima pueda encontrar un lugar donde encontrarse a salvo de este acoso. En segundo lugar, la publicación o el envío de estos mensajes a través de internet hacen partícipes del mismo a muchas más personas y, en tercer lugar, la presencia de los mensajes en internet hace que este tipo de acoso perdure en el tiempo mucho más allá que las formas de acoso que tienen lugar sin el uso de estas tecnologías. Estos factores han hecho que haya crecido enormemente la preocupación en torno a este fenómeno.

En este sentido, el 19% de los menores afirma haber sido víctima de acoso (con o sin nuevas tecnologías) y el 11% afirman haber acosado a alguien (con o sin nuevas tecnologías) durante el último año. Sin embargo, al referirnos únicamente al bullying online estos porcentajes bajan sensiblemente: el 5% de los niños ha recibido mensajes desagradables o dañinos, y el 3% ha enviado mensajes de este tipo a otros. Estas cifras dejan claro que por ahora el acoso sigue dándose en mayor proporción fuera de la red, sin embargo es necesario considerar también que en el caso de los adolescentes de 15 y 16 años el uso de estas tecnologías para el acoso es mayor.

La gravedad de este fenómeno reside también en el hecho de que es uno de los riesgos que más afecta a los menores. Dos tercios de quienes han recibido mensajes de acoso se sintieron bastante o muy disgustados. La mayoría de los niños que han recibido mensajes desagradables o lesivos a través de internet pidió algún tipo de apoyo social: sólo una quinta parte no dijo nada a nadie. Casi la mitad de quienes han recibido estos mensajes ha utilizado estrategias online –borrando los mensajes o bloqueando al acosador– para eliminar el riesgo.

Conclusiones

Los datos presentados muestran de manera muy clara que internet se ha convertido en una parte muy importante de la vida de los menores europeos. Entre los 15 y los 16 años el 77% de los menores se conecta casi todos los días. Estas cifras bajan con la edad, pero de los datos también se extrae que los niños y las niñas empiezan a conectarse cada vez más jóvenes. Esto también tiene consecuencias en los aspectos relacionados con el uso seguro de internet. Con la edad, a medida que se generaliza y aumenta este uso, los menores afirman encontrarse más

riesgos: el 13% entre 9 y 10 años ha encontrado uno o más riesgos, este porcentaje asciende al 32% entre 11 y 12 años, a los 13 y 14 alcanza el 49% y entre los 15 y 16 afecta al 61%.

En cualquier caso, en la medida en que el consumo de internet empieza a generalizarse entre los menores más pequeños, parece claro que es necesario dirigir la mirada hacia la actividad de los más pequeños en internet. La investigación ha estado fundamentalmente centrada en los usos de los adolescentes y aun se sabe poco sobre los usos que hacen los más pequeños de internet.

Por otro lado hay que señalar que la incidencia de los riesgos analizados es muy diferente en función de los países. Así, en el caso de España la incidencia de la mayoría de los riesgos se sitúa por debajo de la media europea, mientras que en los países nórdicos, generalmente por el mayor uso que realizan de internet se da una incidencia más alta.

Por último, es necesario hacer hincapié en las numerosas oportunidades que ofrece la red para los menores y en la diferenciación entre un riesgo y una acción que haya sido realmente perjudicial para el menor. Muchos de los riesgos mencionados no desembocan en un daño o perjuicio para el menor y son muchos los menores que ya cuentan con los conocimientos necesarios para evitar estos riesgos. Como en cualquier otra actividad de la vida los menores se encuentran unos determinados riesgos en internet, sin embargo, la gran cantidad de posibilidades tanto educativas como sociales que ofrece la red nos lleva a recomendar maximizar el esfuerzo para la educación de los menores en este campo para que puedan sacar partida de estas oportunidades de la forma más segura.

Bibliografía

- Byron, Tanya. Safer Children in a digital world: The report of the Byron Review. London: Department for Children, Schools and Families, and Department for Culture, Media and Sport; .London, 2008.
- Garitaonandia, Carmelo y Garmendia, Matxalen. How Young People Use the Internet: Habits, Risks and Parental Control. www.ehu.es/eukidsonline, (2007).
- Haddon, Leslie y Stald, Gitte. "A comparative analysis of European Media Coverage of Children and the internet". Paper for the AoIR Conference 16th-19th october, 2008, IT University, Copenhagen, Denmark (2008).
- Hasebrink, Uwe; Livingstone, Sonia;., Haddon, Leslie;., Kirwil, Luninda. y Ponte, Cristina. (2007). Comparing Children's Online Activities and Risks across Europe: A Preliminary Report Comparing Findings for Poland, Portugal and UK. A report for the EC Safer Internet Plus Programme. (2007) <http://www.lse.ac.uk/collections/EUKidsOnline/Reports/Default.htm>
- Kuipers, Giseline. "The social construction of digital danger: debating, defusing and inflating moral dangers of online humor and pornography in the Netherlands and the United States" *New media and society*, 8, (no.3), (2006): 379-400.

- Littlewood, Anne. (2003) "Cyberporn and moral panic: an evaluation of press reactions to pornography on the internet" *Library and Information Research*, 27, no. (86) (Summer 2003): 8-18.
- Livingstone, Sonia and Bober, Magdalena. *UK children go online: listening to young people's experiences*. London School of Economics and Political Science; London, (2003).
- Livingstone LIVINGSTONE, Sonia y BOBER Bober, Magdalena (2004). *UK Children Go Online. Surveying the experiences of young people and their parents*. London School of Economics; London, 2004.: London School of Economics.
- Livingstone LIVINGSTONE, Sonia y HELSPER Helsper, Ellen J. (2006). "Does Advertising Literacy mediate the effects of advertising on Children? A critical examination of two linked research literatures in relation to Obesity and Food Choice". En: *Journal of Communication*, vol. 56, pp. (2006): 560-584.
- Livingstone, Sonia. y Haddon, Leslie. (Eds.) (2009). *Kids online. Opportunities and risks for children*. The polity press; Bristol: The polity press.
- Livingstone, Sonia; Bober, Magdalena y HELSPER Helsper, Ellen J. (2005). "Active participation or just more information?" En: *Information, Communication and Society*, vol.8, no.3. London: Routledge, pp. (2005): 287-314.
- Regan, Leslie; Porter, Nikki and Sanchez, Wendy. "You can see anything on the Internet, you can do anything on the Internet!: Young Canadians talk about the Internet". *Canadian Journal of Communication* 30, (2005): 503-526.
- Rössler, Patrick. "Between Online Heaven and Cyberhell: The Framing of 'The Internet' by Traditional Media Coverage in Germany" *PATRICK RÖSSLER New Media & Society* 2001; 3, no.1; (2001): 49-66.
- Sandywell, Barry. (2006) "Monsters in cyberspace cyberphobia and cultural panic in the information age" *Information, communication and society* 9, no.1 (2006): 39-61.

Conferencia | 04

Videojuegos en redes sociales. Oportunidades y amenazas

DON CARLOS GONZÁLEZ TARDÓN

Psicólogo, fundador de People & VIDEOGAMES. Trabaja con diversas instituciones públicas y privadas creando políticas sociales para el uso saludable y productivo del videojuego. Su principal proyecto independiente es la Asesoría On-line Sobre Videojuegos, en el que a través de las redes sociales da soporte, información y recursos de forma gratuita a la población sobre esta forma de ocio.

Más información:

www.carlosgonzalezardon.com

www.peopleandvideogames.com

www.asesoriavideojuegos.com

Introducción

Las redes sociales on-line se enmarcan y nacen en un mundo cada vez más globalizado, más tecnificado, con mayor capacidad de movilidad y más conectado que nunca. En ellas millones de personas de múltiples naciones, separadas por miles de kilómetros, interactúan de forma mediada por ordenador aunque de una forma instantánea y masiva. En este ambiente de interacción tecnológica global e instantánea, una parte importante de los usuarios de estas redes encuentran su mayor disfrute en crear su propia granja agropecuaria y formar sus pequeñas comunidades-aldeas agrícolas en las que colaborar en el sembrado y cuidado de animales, en un proceso que dura meses de arduo y lento trabajo. Esto da que pensar.

Los videojuegos integrados en las redes sociales son un fenómeno imparable. Se calcula que el 1% de la población mundial utiliza al menos una vez al mes el videojuego de Facebook "Farmville", siendo éste uno de los valores de referencia y de fidelización de esta red social. En estos momentos, sin duda, los juegos sociales no tendrían sentido sin las redes sociales pero tampoco habría un impacto tan grande de las redes sociales en la población sin los videojuegos, sobre todo en lo que tiene que ver con volumen de usuarios conectados y horas de uso. Los videojuegos sociales tiene tal potencial que inclusive Zynga, la compañía que desarrolló Farmville, en la actualidad tiene una facturación que dobla la que consigue Facebook, que es donde están alojados los juegos.

Ante esta situación, como profesionales, debemos hacernos la siguiente pregunta: ¿Cuáles son los efectos positivos y negativos posibles del uso de este tipo de videojuego?

Evidentemente, en toda actividad humana existe una potencialidad positiva y negativa. En los videojuegos ocurre lo mismo.

En este artículo nos centraremos en un aspecto positivo y uno negativo del uso de videojuegos, entendiendo siempre que son "potenciales" ya que el signo que tomen depende del jugador, que es el que expande las posibilidades del juego y, además, interpreta los mensajes que emite esta forma de entretenimiento.

El aspecto negativo que trataremos es el de la adicción-uso compulsivo de videojuegos, que es un tema importante y poco tratado en los últimos años. El aspecto positivo será el videojuego como laboratorio de la identidad y de la adquisición de valores.

La adicción-compulsión de uso

El fenómeno adictivo de los videojuegos es un tema controvertido, en estos momentos. Ni la OMS (Organización Mundial de la Salud) ni el APA (Asociación de Psicólogos Americanos) han dado veredicto claro al respecto, aduciendo falta de estudios aclaratorios. Los expertos en este campo siguen debatiendo sobre si es una conducta adictiva o una conducta compulsiva. Pero el hecho es el siguiente, sea una conducta adictiva o "solo" compulsiva, sea como sea, ninguna de las dos opciones son positivas. Lo cierto es que existe un problema en aumento de abuso

de este tipo de programas y, aunque en menor medida, por lo que sabemos hasta la fecha, en la adicción-compulsión de uso.

Sea como sea, es evidente que en la actualidad el uso de los videojuegos se ha convertido en una actividad masiva e intensiva, además de intergeneracional. Año a año podemos ver cómo aumenta la edad media de los usuarios en una proporción mayor de la esperada, siendo en la actualidad en España la media de 27 años. Un problema en el uso de los videojuegos puede llevar a grandes conflictos escolares, familiares y laborales, llegando incluso a problemas de adaptación de la persona y su medio.

Ya centrándonos en los videojuegos sociales, podemos encontrar un a fortaleza increíble de estos programas en el hecho de apoyarse en redes sociales. Tus actos, logros y actividades son marcadores que pueden ser observados y compartidos con otras personas de tu círculo social, lo que favorece ciertos refuerzos sociales muy importantes para el ser humano, como puede ser el reconocimiento por parte de otros de ser una persona productiva y capaz. Además de estos posibles refuerzos pertenecientes al hecho de estar enmarcados en redes sociales, todos los videojuegos están basados en una clara y explícita, aunque extremadamente bien afinada, estructura clásica de refuerzos y castigos. Esto lleva a que el jugador sea capaz de recibir refuerzos de una forma coherente, estructurada y controlada, por ello la actividad de usar videojuegos está unida de forma inequívoca a sentimientos de bienestar, control y otros pensamientos y emociones positivas. Es decir, el hecho de jugar se convierte en una actividad agradable y reforzante "per se".

Esas sensaciones de bienestar no son malas, ni negativas pero, al confluir con ciertas características de la persona y del videojuego, pueden ser un facilitador de situaciones negativas. Una de las características de este tipo de videojuegos que puede llevar a una situación de mal uso de ellos es el hecho que son mundos persistentes. El término mundo persistente en los videojuegos indica que en el juego ocurren cosas mientras que el jugador no puede controlar cuando están sus personajes y posesiones al alcance de otros jugadores y los que no puede controlar.

El primero es el típico de los juegos de rol masivos multi-jugador (también llamados MMORPG, cuyo principal exponente en la actualidad en el World of Warcraft). Su funcionamiento requiere de servidores de Internet (Grandes ordenadores conectados a Internet donde los usuarios se conectan) dedicados exclusivamente a simular el mundo virtual del videojuego, haya o no jugadores conectados. En ellos el jugador puede perder oportunidades (de encontrar objetos, realizar algunas misiones...) porque otro jugador realice la acción o lo consiga antes que él, pero al salir del juego tanto sus personajes, como posesiones quedan guardadas y desaparecen del juego o no puede accederse con ellas. Se podría resumir en la idea de que todo lo que pasa en el mundo virtual es persistente pero tanto las posesiones como los personajes del usuarios sólo aparecen y se puede interactuar con ellos cuando el jugador decide conectarse.

El segundo tipo de programas son los que todo (o casi todo) es persistente, esté o no el jugador propietario conectado, es decir cuando el usuario no esta conectado tanto sus posesiones o

recursos como sus personajes están al alcance de otros jugadores, que los pueden modificar, conquistar, robar o destruir. Incluso los mismos desarrolladores ponen situaciones aleatorias que hacen que ciertos eventos negativos surjan cuando un jugador no está activo en un cierto tiempo, como puede ser pérdida de ítems, destrucción de ciertos recursos...

Esto puede llegar al jugador a un estado de ansiedad bastante elevado mientras no está conectado, ya que “teme” perder “todo” si no está ahí para protegerlo, la misma razón por la que la gente en el mundo real pone alarmas en sus casa o coche. También esta situación genera una sensación de alivio-recompensa que se produce en el momento de jugar y comprobar que “todo” sigue “ahí”. Esto, traducido en términos psicológicos, es una situación clara de evitación de los sentimientos negativos e incertidumbre que se producen mientras no se está conectado, así como durante el tiempo de juego recibe un doble refuerzo, formado por la supresión de los sentimiento negativos y por los refuerzos intrínsecos del juego. Evidentemente, esto puede llevar a una clara situación adictiva o de uso compulsivo clara. Curiosamente los principales videojuegos sociales de éxito se encuadran en este segundo tipo de juego de mundo persistente.

El videojuego como laboratorio

Respecto al efecto positivo es algo intrínseco a todos los videojuegos que es la idea misma de “jugar”. Cabe destacar que la idea de jugar está unida siempre a:

- a) Animales superiores con capacidad de aprendizaje.
- b) Conceptos, acciones y valores que se presentan de forma simplificada y en un ambiente seguro (sin consecuencias graves), en los que se puede experimentar distintas posturas o estrategias. Además tienen un componente práctico futuro innegable.

¿Qué se puede aprender en los videojuegos sociales y no en otros? Principalmente estrategias sociales y valores como la idea de compartir.

Los videojuegos sociales cuyo componente de red social está bien desarrollado tienden hacia la creación de grupos y el refuerzo de la ayuda mutua. Cuanto más ayuda el usuario a sus contactos-conocidos más probable es que ellos le ayuden a él. Además el mismo juego tiende a reforzar las conductas altruistas por medio de recompensas tanto directas (por ejemplo con objetos o recursos) o de forma más soterrada (anuncios en la red social en la que se presenta tu acción de ayuda)

En este tipo de situaciones también está implícita la necesidad de interactuar con otro para conseguir ciertas cosas o intercambiar recursos lo que comporta procesos de negociación y/o trueque que mejoran la capacidad de resolución de conflictos de forma negociada . Es curioso descubrir cómo, en una sociedad en la que subjetivamente tenemos la impresión de que impera el egoísmo y los asuntos personales , con este tipo de juego en un ambiente más impersonal y lúdico como las personas tienden hacia lo contrario, lo que refuerza la idea de que los videojuegos son laboratorios de formas de expresión e impulsos que no nos atrevemos a poner en

práctica en la vida real.

Evidentemente también hay videojuegos en redes sociales con valores menos positivos (incluso violentos) pero, curiosamente, siempre está la idea de comunidad y grupo social protector, que colabora y ayuda a todos sus miembros.

También en este tipo de juegos se pueden desarrollar experiencia o habilidades que por nuestra línea vital no hemos podido explorar. Buen ejemplo de ello es Farmville, ¿cuántas personas de las que juegan a este programa han podido en su vida real cultivar una planta o criar un animal? Evidentemente para el ser humano desde hace más de diez mil años estas dos conductas han sido su 'principal ocupación y, de hecho, fue el cambio social más importante producido en la historia de la humanidad, pero en los últimos cien años esa actividad se ha reducido a drásticamente, siendo necesarias incluso ayudas estatales para que la gente del campo no abandone sus cultivos. Curiosamente, es la idea de cultivar es lo más jugado por los usuarios del Facebook. Unos a datos que comparan la actividad agrícola real de España con la actividad agrícola de la Farmville a nivel mundial son esclarecedores:

- a) Mientras en la agricultura real española se cultivan 17 millones de hectáreas, en Farmville en sus primeros 15 meses se cultivaron más de 200 millones.
- b) El agricultor medio en el campo español es un hombre de 55 años, en el caso de Farmville es una mujer de 43.
- c) El salario medio de un agricultor español es de 1.000 euros mensuales, el agricultor medio de Farmville suele cobrar en su trabajo real una media de 3.000 euros

Evidentemente los videojuegos nos llevan y permiten realizar o dedicarnos a actividades que no haríamos de forma real, pero podemos simular experiencias de forma acelerada, simplificada y segura que modifican nuestra forma de ser, sin necesidad de los efectos adversos que podría tener hacerlo en el mundo real.

Conclusión

Para ejemplificar de una forma más clara como los efectos negativos y positivos de los videojuegos dependen de la forma de uso de ellos, podemos centrarnos en un rasgo general presentado por este tipo de videojuegos: que sean mundos persistentes para analizar su potencial negativo y positivo.. Mientras que un uso poco razonable de este tipo de videojuegos puede llevar a convertirse en una adicción o compulsión de uso, si se gestiona bien el tiempo y los recursos se puede aprender los valores de perseverancia y constancia. Las situaciones de ansiedad ante posibles pérdidas cuando no estás conectado, se combaten en la mayor parte de los casos con una buena planificación de acciones y el descubrimiento por medio de análisis de las secuencias evidentes de consecuencia-acción presente en todos los juegos. ¿Cuál es el hecho diferencial entre las dos situaciones?

04 Videojuegos en redes sociales. Oportunidades y amenazas

El sentido común, capacidad crítica y el autocontrol. Es muy importante educar y ejercitar estas tres capacidades en las personas, por medio de ellas cualquier situación que conlleve un riesgo puede ser convertida en oportunidad. Evidentemente, También es importante que los adultos fomenten y ayuden a los menores a conseguir adquirirlas, por ello es de vital importancia que los padres jueguen y ayuden a sus hijos a traducir los mensajes que reciben de los videojuegos y mejoren su forma de uso. Aplicando el sentido común, la capacidad crítica y fomentando el autocontrol sobre un menor, el adulto está ayudando a generar esas habilidades, valores y capacidades que llevarán a que el uso de los videojuegos sea completamente saludable, productivo y positivo a lo largo de la vida del niñ@.

Notas

* Puede ver un resumen de todas las estadísticas mencionadas en este artículo en la infografía creada para CAMON: <http://www.tucamon.es/contenido/farmville-agricultura>

* Puede también consultar nuestro proyecto en redes sociales “Asesoría On-line sobre Videojuegos” para hacernos llegar cualquier duda o participar en la primera red de consulta gratuita e independiente en esta dirección: <http://www.asesoriavideojuegos.com> ”



People & VIDEOGAMES | ASesoría, OportUnidades y Ocasión de Proyectos

INICIO | QUÉ ES | PROYECTOS ACTUALES | PROYECTOS REALIZADOS | PUBLICACIONES | ASesoría ONLINE | IMÁGENES | CONTACTA

Bienvenido a People & VIDEOGAMES

People & VIDEOGAMES es una iniciativa puesta en marcha en 2007 por Carlos González Tardón para asesorar, desarrollar y gestionar proyectos sobre la interacción de la sociedad con los videojuegos.

El principal objetivo es satisfacer la demanda actual de información de los ciudadanos y la necesidad de las instituciones de realizar proyectos en este ámbito. Ofrecemos diversas iniciativas, desde la realización de talleres o conferencias, hasta asesoría en investigaciones o apoyo en la planificación y los contenidos de nuevo software de videojuegos.

Esta iniciativa cuenta con un grupo de profesionales *free-lance* de diversos ámbitos como: desarrolladores de videojuegos, investigadores universitarios, pedagógos... que participarán según las necesidades del proyecto.

Si su objetivo es crear un proyecto sobre videojuegos, póngase en

www.peopleandvideogames.com

Asesoría de Videojuegos

facebook | tuenti | twitter

INICIO | QUÉ ES | PROYECTOS ACTUALES

Modificar página
Proporcionar con un anuncio
Sugiere esta página a tus amigos

Asesoría on-line sobre el uso, consumo y efecto de los videojuegos en las personas, completamente gratuito, haz tus consultas a través del menú de consultas o correo electrónico consulta@asesoriavideojuegos.com

Información
Fundador:
People & VIDEOGAMES,
Coordinador: Carlos González Tardón

Estadísticas
8,6 ★★★★☆ (12 Opiniones)
0 **Reservaciones** esta semana

asesorvideojuegos

¡Este/a eres tú!

Si Mario viviera en el mundo de las cosas no serían tan sencillas
<http://fb.me/GbLcUSOI>
hace unos días de 1 hora vía Facebook

y además podéis encontrar todos los temas de Asesoría hasta ahora aquí: <http://bit.ly/dkQpP>
hace unos días de 12 horas vía web

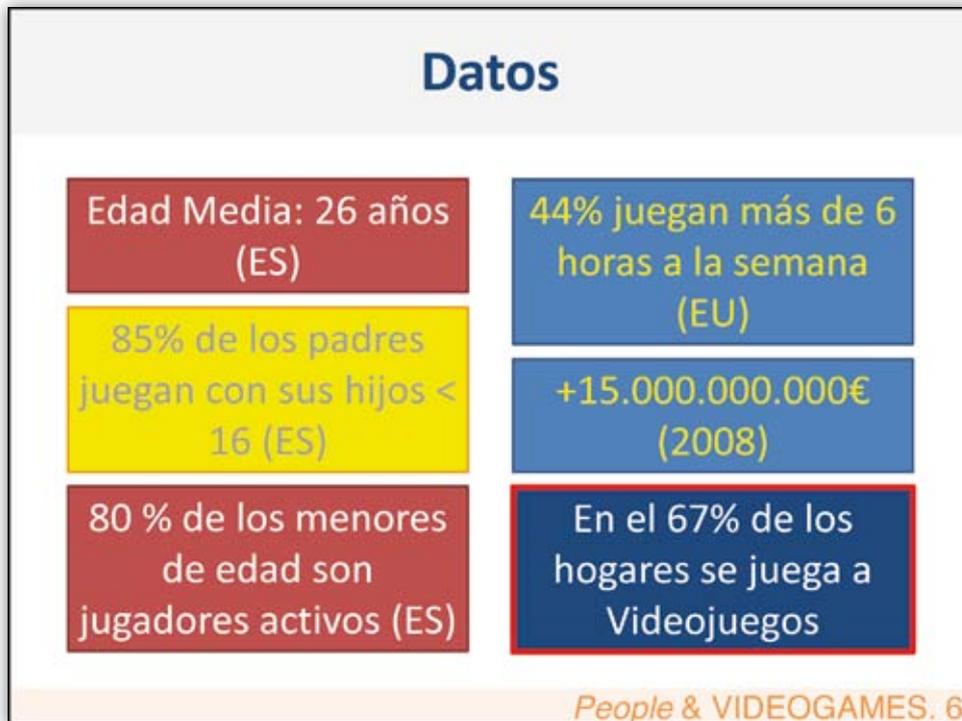
hoy abrimos la página web de la Asesoría sobre Tuenti. Por si nos queréis agregar también por [Tuenti](https://www.tuenti.com/) [Tuenti](https://www.tuenti.com/)
hace unos días de 13 horas vía Facebook

hoy Sergi Mesonero nos hace un repaso de los videojuegos profesionales... Lo podéis ver en [EM6GRIC](https://www.youtube.com/watch?v=EM6GRIC)
hace unos días de 12 horas vía Facebook

Gracias @mmsuarez... Vamos a ver si me ayu...

www.asesoriavideojuegos.com







Datos

<p>El 20% de los usuarios de Facebook lo utilizan para jugar</p>	<p>El 17% de los Usuarios de videojuegos sociales se consideran adictos</p>
<p>El 1% de la población mundial juega al menos una vez al mes a Farmville</p>	<p>Representa el 19% de los Ingresos de la Industria del Videojuegos</p>
<p>Jugador Medio: Mujer de 43 años de Edad</p>	<p>Se Consideran Vitales en la Nueva Mass Media</p>

People & VIDEOGAMES. 9

Datos

<p>El 20% de los usuarios de Facebook lo utilizan para jugar</p>	<p>El 17% de los Usuarios de videojuegos sociales se consideran adictos</p>
<p>El 1% de la población mundial juega al menos una vez al mes a Farmville</p>	<p>Representa el 19% de los Ingresos de la Industria del Videojuegos</p>
<p>Jugador Medio: Mujer de 43 años de Edad</p>	<p>Se Consideran Vitales en la Nueva Mass Media</p>

People & VIDEOGAMES. 9

Mundos Persistentes

The screenshot shows a game interface with a top navigation bar (Home, Jobs, Fight, Properties, Inventory, Marketplace) and a main area divided into a farm on the left and a job board on the right. The job board lists 'Street Thief' and 'Boss Fight - Confront De' with associated costs and requirements. A notification at the top right says 'You just bought 1 Motorcycle for \$8,500.' The bottom of the screen features a toolbar with various icons and a footer with the text 'People & VIDEOGAMES. 10'.

Datos

El 20% de los usuarios de Facebook lo utilizan para jugar	El 17% de los Usuarios de videojuegos sociales se consideran adictos
El 1% de la población mundial juega al menos una vez al mes a Farmville	Representa el 19% de los Ingresos de la Industria del Videojuegos
Jugador Medio: Mujer de 43 años de Edad	Se Consideran Vitales en la Nueva Mass Media

People & VIDEOGAMES. 9

El Videojuego como Laboratorio



People & VIDEOGAMES. 11

Carnaval



People & VIDEOGAMES. 12

Colaboración



People & VIDEOGAMES. 13

04 Videojuegos en redes sociales. Oportunidades y amenazas



Mesa Redonda | 05

Riesgos de/en las redes sociales

Protección de datos personales y privacidad en las redes sociales

DON IÑAKI VICUÑA

Licenciado en Derecho por la Universidad de Deusto. Actual Director de la Agencia Vasca de Protección de Datos, anteriormente ha sido Letrado del Consejo General del Poder Judicial (1997-2004). Funcionario de carrera del Gobierno Vasco (1985-1997) donde ha sido responsable del servicio de documentación jurídica y letrado.

Ha trabajado principalmente en materias relativas a Modernización Administrativa, Protección de Datos, Administración de Justicia, Documentación Jurídica y Bases de Datos Jurídicas.

Mesa Redonda | 05

Riesgos de/en las redes sociales

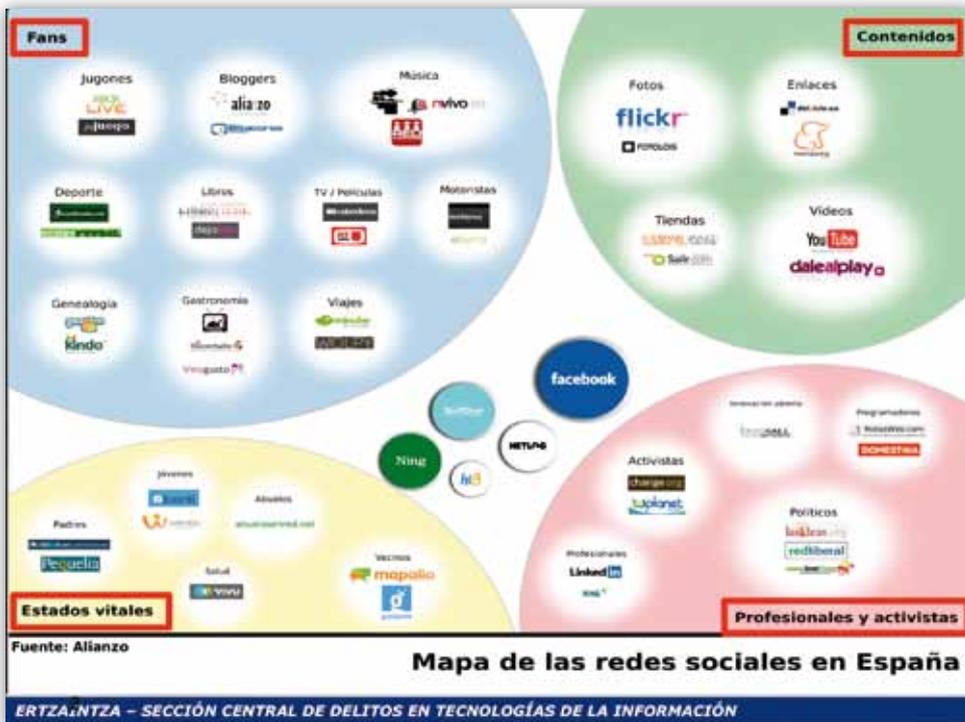
¿Estamos seguros en las redes sociales?

ERTZAINZA (SECCIÓN DELITOS INFORMÁTICOS)

Informático especializado en seguridad. Ha formado parte del grupo que diseñó la informatización de la Atención Primaria en Osakidetza.

Ha colaborado en la formación de fiscales del estado en lo referente a la investigación de Delitos Informáticos. En la actualidad miembro de la Sección de Delitos Informáticos de la Ertzaintza.

05 ¿Estamos seguros en las redes sociales?



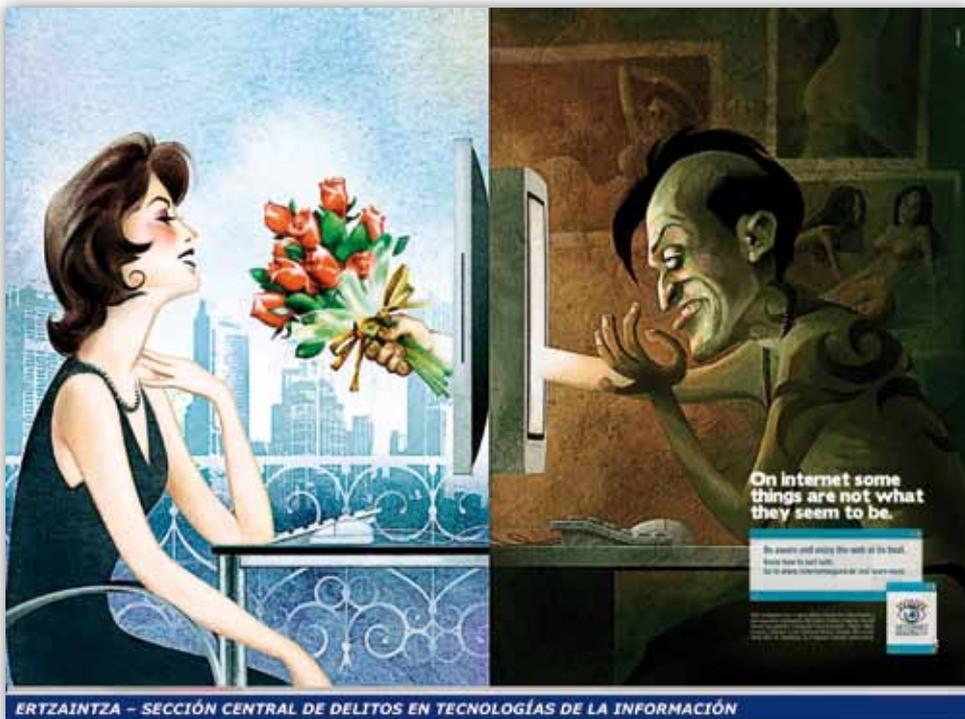


05 ¿Estamos seguros en las redes sociales?



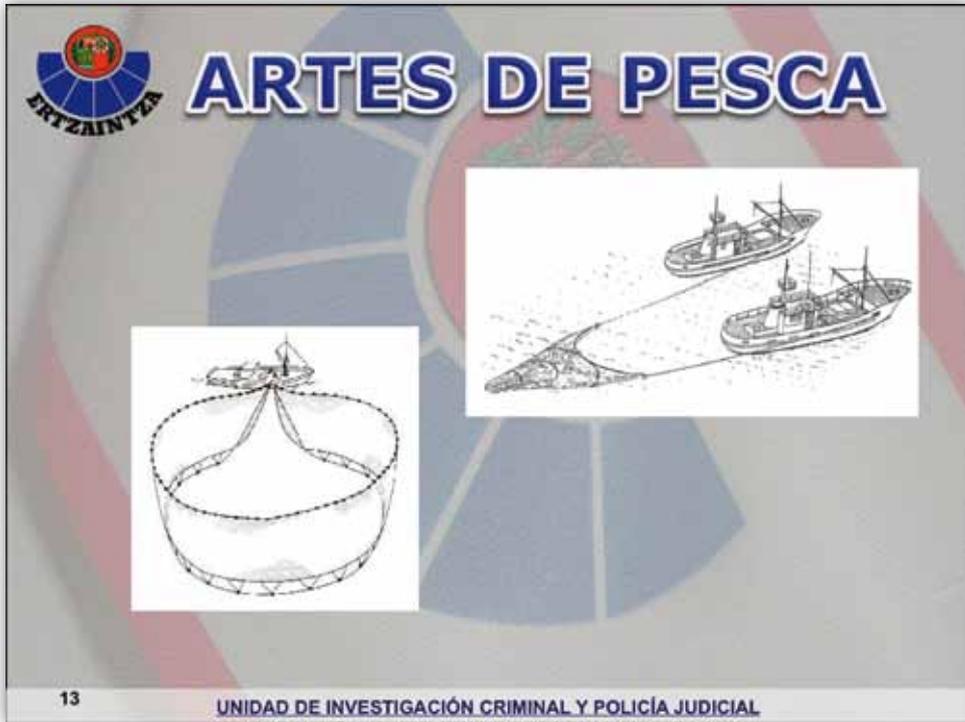


05 ¿Estamos seguros en las redes sociales?





05 ¿Estamos seguros en las redes sociales?



11-10-10 | TECNOLOGÍA

Demuestran lo sencillo que es suplantar una identidad en facebook

SUPLANTACIÓN DE IDENTIDAD

Un blogger se hizo pasar por el presidente de Google, logrando así hacer amistad con importantes figuras del mundo tecnológico, como el fundador de YouTube y el jefe de relaciones públicas de facebook



Fuente: www.indobae.com

NUEVO CANAL DE CLASIFICADOS

15 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN CRIMINAL Y POLICÍA JUDICIAL



ACOSO



Fuente: www.youtube.com

16 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN CRIMINAL Y POLICÍA JUDICIAL

05 ¿Estamos seguros en las redes sociales?

AMENAZAS, COACCIONES

facebook Inicio Perfil Amigos Bandeja de entrada Elecciones El tiempo Configuración Cerrar

Me comprometo a matar a Jerónimo Alberto Uribe, hijo de Alvaro Uribe.
Global

Información básica
Tipo: Organizaciones - Organizaciones políticas
Descripción: Un grupo para aquellos que quieren vengarse de el bellaco tirano, gobernante legítimo, masacrador, genocida, cobarde, monstruo llamado Álvaro Uribe Vélez, asesinando a su no menos criminal, y no menos bárbaro hijo Jerónimo Alberto Uribe, para hacerle sentir a esta familia de degenerados lo que es perder a alguien que comparte lazos de sangre con uno mismo, para que les llegue hasta el alma el horror de la guerra, y porque, cuando matemos a Jerónimo Alberto Uribe, solo faltara el padre de ese explotador y miserable.

Información de contacto
17 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN CRIMINAL Y POLICÍA JUDICIAL

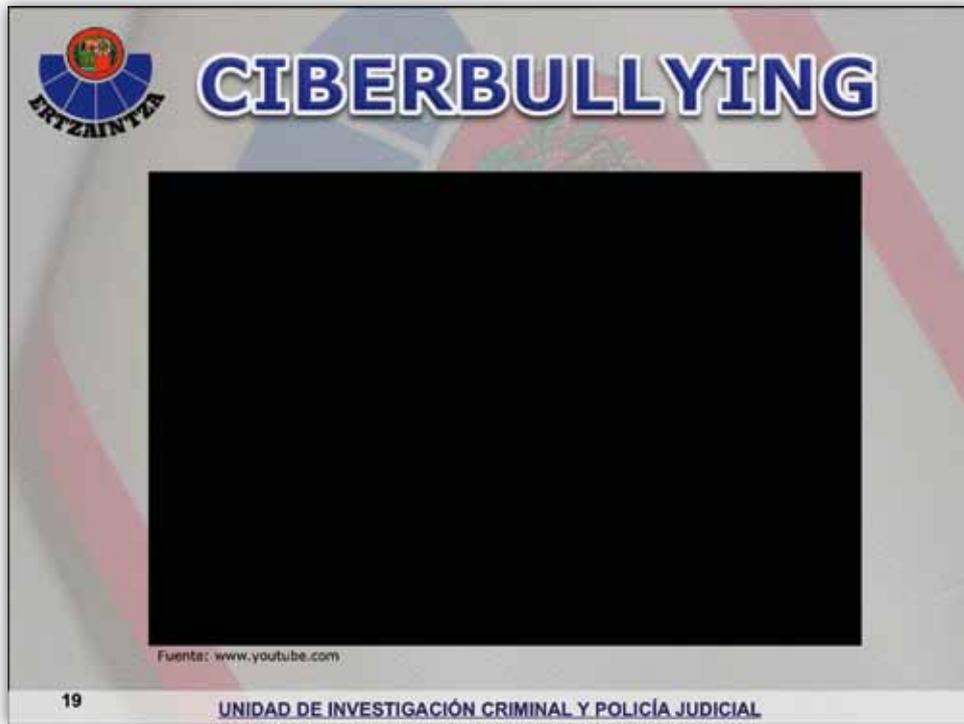
Te Vamo A' Mata

CIBERBULLYING

NO ESTÁS SOLO. Si te acosan o amenazan, llámanos.

NO ESTÁS SOLA. Si te acosan o amenazan, llámanos.

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN CRIMINAL Y POLICÍA JUDICIAL

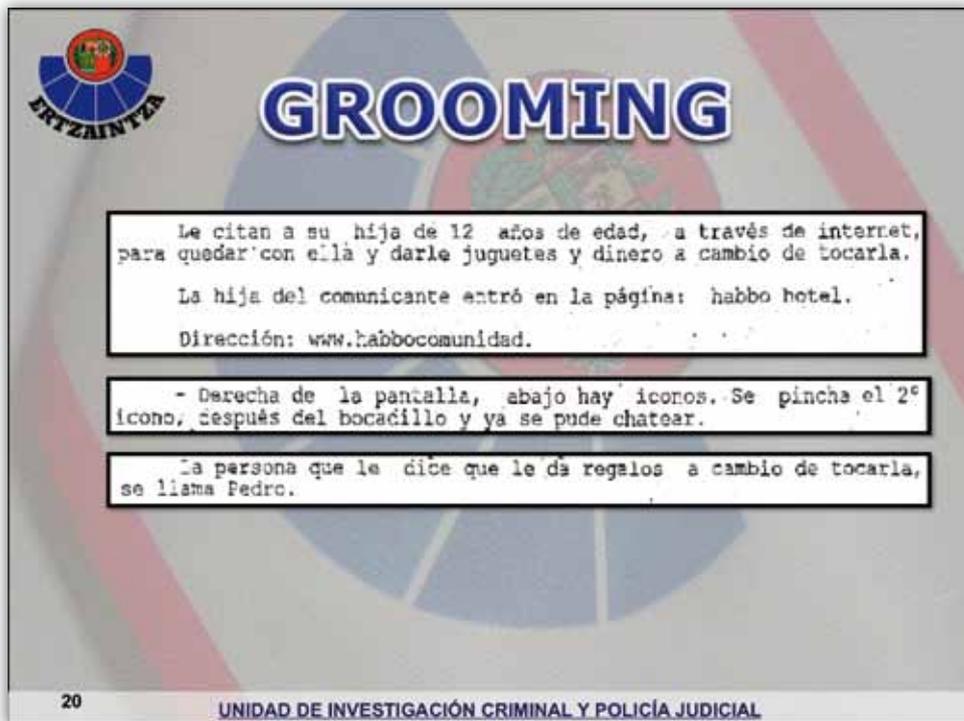


ERTZAINTZA

CIBERBULLYING

Fuente: www.youtube.com

19 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN CRIMINAL Y POLICÍA JUDICIAL



ERTZAINTZA

GROOMING

Le citan a su hija de 12 años de edad, a través de internet, para quedar con ella y darle juguetes y dinero a cambio de tocarla.

La hija del comunicante entró en la página: habbo hotel.

Dirección: www.habbo.comunidad.

- Derecha de la pantalla, abajo hay iconos. Se pincha el 2º icono, después del bocadillo y ya se puede chatear.

La persona que le dice que le dé regalos a cambio de tocarla, se llama Pedro.

20 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN CRIMINAL Y POLICÍA JUDICIAL

05 ¿Estamos seguros en las redes sociales?



GROOMING

Denunciando los siguientes hechos :

En la solicitud de que encienda la cámara , o que le de correos electronicos de otras niñas con cámara, a cambio esa persona le dara el correo electronico de Dña Lucia GIL, ganadora del concurso Disney Chanel, tan admirado entre los menores.

Asimismo constantemente le recuerda que si no lo hace no le dará dicho correo y no contactara mas con ella, por lo que perderá la oportunidad de tenerlo, el internauta manifiesta ser ITZEL GALINDO, amiga y hermana de Lucia GIL.

21

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN CRIMINAL Y POLICÍA JUDICIAL



GROOMING

REFERENCIA : *****

conversación mantenida por su hijo, un menor de 15 años de edad, mediante chateo por internet, con alguien que utilizando la dirección "chicawapa2314" y siendo o haciéndose pasar por una chica, efectuaba comentarios y proposiciones de corte sexual.

están tus padres ai o m puedes poner la caam?

jaja,stan aki,bendo la tele
s 1 putada..

entonces nada?

jum ☹ ((

22

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN CRIMINAL Y POLICÍA JUDICIAL



GROOMING

DENUNCIANDO LOS SIGUIENTES HECHOS :
 AMENAZAS CON DIFUNDIR FOTOS DE DESNUDOS DE SU HIJO Y DE AGREDIRLE FISICAMENTE.

DEL DENUNCIANTE SE ENCONTRABA CHATEANDO EN INTERNET EN LA PAGINA WWW.TUENTI.COM. UNA DE LAS PERSONAS QUE EN ESE MOMENTO ESTABA CHATEANDO QUE TENIA LA IDENTIDAD MARTA GUTI, LE PIDIO SU DIRECCION DE MESSENGER A LO QUE SU HIJO ACCEDIO Y ENTABLARON UN CHAT PRIVADO EN EL WINDOWS LIVE MESSENGER. EL AUTOR DEL HECHO (BAJO LA IDENTIDAD DE MARTITA.LESBI@HOTMAIL.COM) LE PIDIO INSISTENTEMENTE AL HIJO DEL DENUNCIANTE QUE COECTASE SU WEBCAM Y QUE SE MASTURBASE DELANTE DEL ORDENADOR A LO QUE SU HIJO SE NEGÓ. SIN EMBARGO EL AUTOR DEL HECHO LE DIJO QUE CONOCIA GENTE EN BERMEO Y QUE SI NO ACCEDIA A POSAR DESNUDO ENVIARIA A ALGUIEN PARA DARLE UNA PALIZA. ANTE TALES AMENAZAS EL HIJO DEL DENUNCIANTE POSO DESNUDO DELANTE DE LA WEBCAM. DESPUES DE ESO EL AUTOR DEL HECHO LE COMENTO QUE QUERIA QUE LE SACASE FOTOS EN TANGA DE CHICAS DE SU CLASE , Y QUE DE NO HACERLO ANTES DEL SABADO

23 **UNIDAD DE INVESTIGACIÓN CRIMINAL Y POLICÍA JUDICIAL**



GROOMING

<p>josee m ubiera gustau kedar contigo k os bai a fiestas d aresta??</p> <p>ruse si i a estaba mas tranki a litrar o a ir a areta la bere</p> <p>jajaja,io l sabad  podo si keres kedamos el domingo</p> <p>a ok ok kuando idamos?</p> <p>ruse,dime tu a mi m da inal</p> <p>el domingo?? pero todavia no t conozco muy bien si pudieras poner la cam kiza podiamos kedar</p>	<p>a ok te puedes exar el pollejo pa atras??</p> <p>me mola mas chupar los k no se lo puede exar</p> <p>jajajaj,caro k podo eso toi mundo k lo sepa...</p> <p>te la an xupau alguna vex?</p> <p>jajaja,1 a ti¿?</p> <p>y eres virgen o no¿</p> <p>stp  e legau a...</p> <p>no sabes las ganas k tengo de vertela pisa joderr</p>
---	---

24 **UNIDAD DE INVESTIGACIÓN CRIMINAL Y POLICÍA JUDICIAL**

05 ¿Estamos seguros en las redes sociales?



SEXTING

(SEX + TEXTING)




25 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN CRIMINAL Y POLICÍA JUDICIAL



PEDERASTAS

EL VERDADERO ROSTRO DE UN PEDERASTA

Para el 2010 se estima que habrá 10 millones de portales con porno infantil.

PERFIL DEL PEDERASTA

- 30 a 50 años** es la edad promedio
- 45% de los abusos** los cometen en el hogar

La mayoría de ellos:

- ▶ No padecen trastornos psiquiátricos.
- ▶ No tienen antecedentes penales.
- ▶ Pasan inadvertidos: Siempre están en busca de niños
- ▶ No usan la fuerza física sino la psicológica

32 millones ingresan mensualmente a páginas pornográficas infantiles de internet.

1 de cada 5 fotografías pornográficas de internet pertenece a un menor de edad.

recurren al internet para intercambiar material

100%

Pederastas según sexo

10% Mujeres, 90% Varones

98% actúan solos




26 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN CRIMINAL Y POLICÍA JUDICIAL





UNIDAD DE INVESTIGACIÓN CRIMINAL Y POLICÍA JUDICIAL



UNIDAD DE INVESTIGACIÓN CRIMINAL Y POLICÍA JUDICIAL

05 ¿Estamos seguros en las redes sociales?

PHISHING

An old friend added you as a friend on facebook

From: @facebookmail.com
 Date: Sunday, September 21, 2008 9:27 PM
 To: [redacted]
 Subject: An old friend added you as a friend on facebook.
 Attach: picture.zip (329 KB)

Facebookmail.com is a domain used by Facebook for contacting their users

The malware (Trojan), in a .zip

facebook

This form actually submits to the real Facebook.com, and not a phishing site - to increase legitimacy

facebook

Facebook is a social utility with the people around you

Facebook notifier

One of your old classmates added you as a friend on Facebook. We need to confirm to be friends on Facebook.
 To see her picture please check your attachment.

33 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN CRIMINAL Y POLICÍA JUDICIAL

You marked this message as Junk Mail.

From: Facebook <update+qcgbywexeqcqx@facebookmail.com>
 Subject: [SPAM]New login system
 Date: Fri, 27.11.2009 21:46:19 +0100
 To: [redacted]

PHISHING

facebook

Dear Facebook user,

In an effort to make your online experience safer and more enjoyable, Facebook will be implementing a new login system that will affect all Facebook users. These changes will offer new features and increased account security. Before you are able to use the new login system, you will be required to update your account. Click [here](#) to update your account online now.

If you have any questions, reference our New User Guide.

Thanks,
 The Facebook Team

Update your Facebook account
 Update

This message was intended for [redacted]
 Facebook's offices are located at 1601 S. California Ave., Palo Alto, CA 94304.

34 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN CRIMINAL Y POLICÍA JUDICIAL

ADICCIONES

35

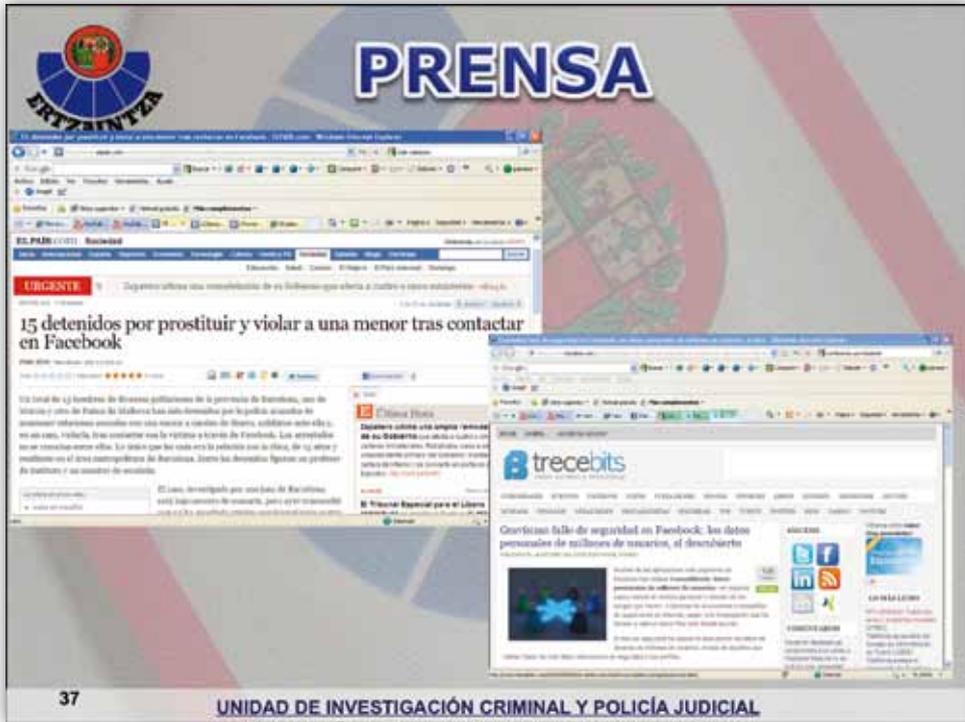
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN CRIMINAL Y POLICÍA JUDICIAL

PRENSA

36

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN CRIMINAL Y POLICÍA JUDICIAL

05 ¿Estamos seguros en las redes sociales?





CONSEJOS PARA UNA BUENA NAVEGACIÓN

39 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN CRIMINAL Y POLICÍA JUDICIAL





SEGURIDAD BÁSICA

Paso	Porque....	Observaciones
<p>1 Actualizaciones</p> <p>Mantenga actualizado tu sistema operativo y todos sus componentes.</p> <p>Visite el Centro de Actualización de Microsoft en www.windowsupdate.com.</p>	<p>Una gran cantidad de ataques a PCs en los que se "siembran" códigos maliciosos para robar su identidad, se logran a través de vulnerabilidades del sistema operativo o alguno de sus componentes.</p>	<p>Un estudio reciente demostró que los ataques basados en fallos del navegador crecieron por tercer año consecutivo. En este último análisis se demostró que el 56.6% de las 500 organizaciones participantes reportaron haber sufrido ataques de este tipo.</p>
<p>2 Software Antivirus</p> <p>Utilice un software antivirus y manténgalo actualizado.</p>	<p>Casi la totalidad de los códigos maliciosos enviados en archivos adjuntos de correos electrónicos son detenidos por los programas antivirus comerciales.</p>	<p>De esta manera evitará que un usuario mal intencionado pueda "sembrar" software que registre su actividad y la envíe a sitios fraudulentos.</p>
<p>3 Firewall</p> <p>Instale un Firewall personal.</p>	<p>Si acaso el antivirus no detectara un código malicioso, tenga la seguridad que este intentará comunicarse con un sitio fraudulento mediante "Puertas Traseras" de su equipo. Un Firewall mantiene cerradas estas "puertas" para evitar dicha comunicación.</p>	<p>Si su sistema operativo es Windows XP, el Service Pack 2 incluye un Firewall que se configura automáticamente para protegerle.</p> <p>Visite el Centro de actualización de Microsoft para asegurarse de que cuenta con él.</p>

ERTZAINTZA – SECCIÓN CENTRAL DE DELITOS EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN 40

05 ¿Estamos seguros en las redes sociales?

ERTZAINTZA

SEGURIDAD BÁSICA-WIFI

CUALQUIERA EN UN RADIO DE 100 MTS. PUEDE SER UN INTRUSO

Fuente: <http://www.cristalab.com>

ERTZAINTZA – SECCIÓN CENTRAL DE DELITOS EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN 41

ERTZAINTZA

QUÉ HACER EN LAS REDES SOCIALES

Privacidad
Ajuste sus opciones de privacidad para mantener su información fuera del dominio público.

Crear
Los padres pueden crear sus propias cuentas y "añadir" a sus hijos como contactos para monitorear sus actividades en línea.

Cuidado
Tenga cuidado con correos electrónicos que dicen provenir de su sitio de contactos sociales. No entregue información personal en respuesta a un correo electrónico.

Revisar
Para evitar fraudes, revise la dirección de URL en la parte superior de la pantalla antes de ingresar su nombre de usuario y clave en un sitio de contactos sociales - existen sitios impostores cuyo propósito es conseguir esta información, por lo que debe asegurarse de estar donde cree que está.

Denunciar
Si se encuentra con algo sospechoso, denúncielo al sitio, o a una autoridad

Fuente: <http://www.cristalab.com>

ERTZAINTZA – SECCIÓN CENTRAL DE DELITOS EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN 42



QUÉ NO HACER EN LAS REDES SOCIALES

- ✓ **No poner fotos de otros sin su consentimiento**, sobretodo de menores de edad.
- ✓ Intentar **evitar colgar fotos privadas** incluso de uno mismo.
- ✓ **No suministrar datos personales** como dirección, teléfono ni la ubicación (donde se encuentra).
- ✓ **No admitir a desconocidos** dentro de la red.
- ✓ **No permitir la recepción automática** de comentarios de cualquier persona.
- ✓ **No responder** a comentarios o e-mails mal intencionados o de personas desconocidas que hacen preguntas personales.

Fuente: <http://www.cristalab.com>

ERTZAINTZA – SECCIÓN CENTRAL DE DELITOS EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN 43



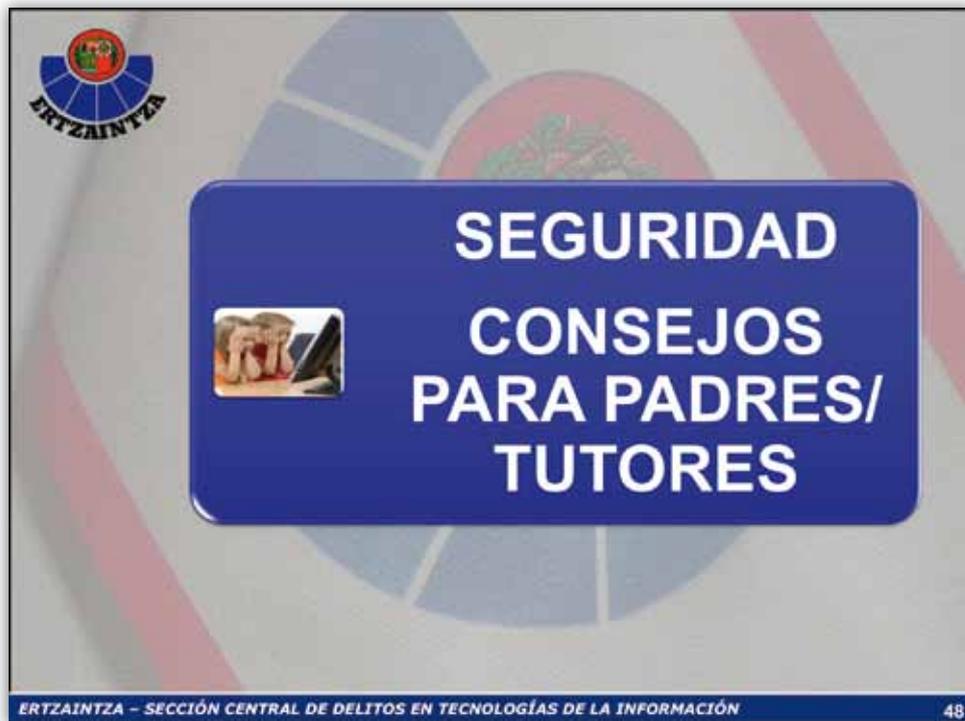
¿QUÉ COMPARTIMOS?



44 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN CRIMINAL Y POLICÍA JUDICIAL

05 ¿Estamos seguros en las redes sociales?







**MEDIDAS PREVENTIVAS
GENERALES**

- 1. PARA COMPARTIR LOS NUEVOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN HAY QUE CONOCERLOS, UTILIZA INTERNET.**
- 2. COLOCA EL EQUIPO EN UN LUGAR VISIBLE.**
- 3. LIMITA Y/O RACIONALIZA EL TIEMPO DE UTILIZACIÓN LÚDICA DE INTERNET. AYUDA A PREVENIR CIBERADICCIONES Y FOMENTA LAS RELACIONES DIRECTAS.**

ERTZAINTZA – SECCIÓN CENTRAL DE DELITOS EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN 49



**MEDIDAS PREVENTIVAS
GENERALES**

- 4. RESPETA EL DERECHO A LA INTIMIDAD DEL MENOR. ES COMPATIBLE CON CONOCER SUS COSTUMBRES E INTERLOCUTORES EN INTERNET.**
- 5. CONTROLA SUS ACTIVIDADES. PREGUNTA QUE SITIOS VISITAN Y EL MOTIVO.**
- 6. INTERÉSATE POR QUIÉN ESTÁ DETRÁS DE CADA CONTACTO, EMAIL...**
- 7. EVITA QUE EL MENOR SE IDENTIFIQUE CON DATOS REALES (OJO CON LAS FOTOS)**

ERTZAINTZA – SECCIÓN CENTRAL DE DELITOS EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN 50



MEDIDAS PREVENTIVAS GENERALES

8. ACONSÉJALE SOBRE MEDIDAS DE SEGURIDAD
9. LIMITA/EVITA EL USO DE LA CÁMARA WEB
10. CYBERS ¿TIENEN FILTRO PARA MENORES?
11. UTILIZA EL **CONTROL PARENTAL**
12. EL FILTRO NO SUSTITUYE A TODO LO DEMÁS

USA EL SENTIDO COMÚN

ERTZAINTZA – SECCIÓN CENTRAL DE DELITOS EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN 51



REDES SOCIALES

1. ASEGÚRESE DE QUE RESPETAN EL LÍMITE DE EDAD
 - MENORES DE 13 AÑOS, NO PERMITA UTILIZAR REDES SOCIALES
 - NO PODEMOS FIARNOS DE LOS RESPONSABLES DE LA RED
2. INFÓRMESE DEL SITIO
 - LEA LA DIRECTIVA DE PRIVACIDAD Y EL CÓDIGO DE CONDUCTA
 - MIRE SI LOS RESPONSABLES SUPERVISAN EL CONTENIDO
 - REVISE LA PÁGINA DE SU HIJO REGULARMENTE
3. INSISTA EN QUE NO SE CITEN NUNCA EN PERSONA
 - QUE SÓLO QUEDEN CON QUIEN CONOZCAN PERSONALMENTE
 - INSISTA EN QUE LAS PERSONAS QUE SÓLO CONOCE A TRAVÉS DE LA RED NO SON "CONOCIDOS"
4. ASEGÚRESE DE QUE NO UTILICEN NOMBRES COMPLETOS
 - QUE UTILICE COMO MUCHO EL NOMBRE DE PILA O UN ALIAS
 - PROHIBA QUE PUBLIQUEN NOMBRES COMPLETOS DE AMIGOS

ERTZAINTZA – SECCIÓN CENTRAL DE DELITOS EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN 52




REDES SOCIALES

- 5. PRECAUCIÓN CON LOS DATOS DE IDENTIDAD**
 - QUE NO INDIQUEN LUGAR DE TRABAJO, RESIDENCIA, ETC.
- 6. CUIDADO CON DETALLES DE LAS FOTOGRAFÍAS**
 - EXPLIQUE A SUS HIJOS QUE LAS FOTOS DAN MUCHA INFORMACIÓN
 - NOMBRES DE CALLES, MATRÍCULAS, CAMISETAS CENTROS
- 7. PREVÉNGALES ACERCA DE LOS RIESGOS DE EXPRESAR SENTIMIENTOS A DESCONOCIDOS**
 - ESCRIBEN DIARIOS Y POEMAS QUE PUEDE LEER CUALQUIERA
 - LOS ACOSADORES SUELEN BUSCAR A JÓVENES EMOCIONALMENTE VULNERABLES
- 9. HABLEN SOBRE LAS EXPERIENCIAS QUE TENGAN**
- 9. quite la página de su hijo si no acepta las normas, para proteger su seguridad**

ERTZAINTZA – SECCIÓN CENTRAL DE DELITOS EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN 53




COMO ACTUAR

- 1. TODA ACTIVIDAD DEJA RASTRO EN INTERNET**
- 2. NO BORRAR/ELIMINAR NINGUNA EVIDENCIA**
- 3. UTILIZAR MEDIOS PARA CONSERVAR PRUEBAS (EJ: MESSENGER GUARDAR CONVERSACIONES)**
- 4. DENUNCIA ANTE EL ORGANISMO COMPETENTE**
- 5. APORTAR TODOS LOS DOCUMENTOS/PRUEBAS A LA HORA DE REALIZAR LA DENUNCIA. REALIZAR AMPLIACIONES EN CASO DE QUE EL HECHO PERSISTA**
- 6. SER CONSCIENTE DE QUE EL PROCESO SE PUEDE PROLONGAR EN EL TIEMPO**

ERTZAINTZA – SECCIÓN CENTRAL DE DELITOS EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN 54

ERTZAINTEA

MEDIDAS PREVENTIVAS CONTROL PARENTAL

Configurar la forma en que Junior usará el equipo

Control parental:

- Activado, aplicar configuración actual
- Inactivo

Informe de actividades:

- Activado, recopilar información sobre uso del equipo
- Inactivo

Configuración de Windows

- Filtro web de Windows Vista:** Controlar los sitios web permitidos, las descargas y otros usos
- Límites de tiempo:** Controlar el tiempo que Junior puede usar el equipo
- Juegos:** Controlar juegos por clasificación, contenido o título
- Permitir y bloquear programas específicos:** Permitir y bloquear cualquier programa en este equipo

Configuración actual:

Junior
Usuario estándar
Sin contraseña

Ver informes de actividades

Restricciones de sitios web: Medio

Límites de tiempo: Activada

Clasificaciones de juegos: Desactivada

Juegos específicos: Se bloqueó 1

Límites de programas: Desactivada

ERTZAINTEA – SECCIÓN CENTRAL DE DELITOS EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN 55

ERTZAINTEA

MEDIDAS PREVENTIVAS CONTROL PARENTAL

Controlar el tiempo que Junior puede usar el equipo

Mostrar el contenido web restringido

Controlar los sitios web permitidos, las descargas y otros usos

Controlar el tiempo que Junior puede usar el equipo

Controlar juegos por clasificación, contenido o título

Permitir y bloquear programas específicos

Permitir y bloquear cualquier programa en este equipo

ERTZAINTEA – SECCIÓN CENTRAL DE DELITOS EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN 56

INFORMACIÓN

En esta sección se ha recogido una recopilación de herramientas que pueden ser de utilidad para prevenir ataques e infecciones en el PC.

Herramientas Antimalware

- Antivirus
- Anti-Espías
- Herramientas Avanzadas

Herramientas de Bloqueo

- Cortafuegos
- Anti-Fraude
- Anti-Spam
- Control Parental
- Anti-Marcadores

ERTZAINTZA – SECCIÓN CENTRAL DE DELITOS EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN 59

INFORMACIÓN

Español

Productos	Descripción
<p>AVG AVG Anti-Virus 9.0 - Edición gratuita</p>	<p>AVG ofrece la versión doméstica de su antivirus, AVG Anti-Virus 9.0 - Edición gratuita, gratuito para uso particular. Dispone de protección residente, protege contra virus, spyware, adware, Phishing, Webs maliciosas, enlaces maliciosos etc, incorpora también una protección antrootkit.</p> <p>Plataformas: Windows XP, Vista y 7.</p>
<p>avast! Avast! Free</p>	<p>Avast ofrece la versión doméstica de su antivirus, Avast! Free, gratuito para uso personal. Ya está disponible en español. Tiene protección residente antivirus, antiespías, antrootkit, protección para la red, y programas P2P. Para poder utilizar el antivirus es necesario registrarse para que nos manden la clave del producto a la dirección de correo electrónico del registro y podamos conseguir una licencia para un año, este registro se puede hacer también desde la opción mantenimiento, suscripción del antivirus. Hay un manual de uso en inglés.</p> <p>Plataformas: Windows 2000/XP/Vista y Windows 7.</p>
<p>AntiVir Avira AntiVir Personal</p>	<p>Avira ofrece Avira AntiVir Personal Edition, un antivirus de escritorio gratuito para fines personales. Incluye escudo residente, protege de virus, gusanos, troyanos, y tiene funciones antphising y antidialer. Disponible en Inglés y en Alemán.</p> <p>Plataformas: Windows 2000/XP/Vista.</p>

ERTZAINTZA – SECCIÓN CENTRAL DE DELITOS EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN 60

05 ¿Estamos seguros en las redes sociales?





INFORMACIÓN

 ClamAV for Windows	<p>ClamAV Antivirus es un escáner anti-virus libre, desarrollado por ClamX. Diseñado especialmente para correo electrónico, no obstante es un escaner de ficheros que detecta virus, troyano, gusanos, etc. En Windows no tiene la funcionalidad de protección residente, en el resto de los sistemas funciona de forma residente con un demonio multi-hilo. Es multiplataforma y multisistema.</p> <p>Plataformas: Linux, Solaris, FreeBSD, OpenBSD, NetBSD, AIX, Mac OS X, y en Windows (80/2000/NT/XP).</p>
 Security Essentials	<p>Microsoft ha publicado una herramienta antivirus de escritorio y gratuita para los usuarios de sistemas operativos Windows, Microsoft Security Essentials. Este antivirus es muy sencillo de instalar y se actualiza de forma automática. Posee protección residente además de bloquear y eliminar diversos tipos de software malicioso.</p> <p>Plataformas: Windows XP, Windows Vista y Windows 7.</p>
 Panda Cloud Antivirus Free Edition	<p>Panda Security ofrece un antivirus, Panda Cloud Antivirus Free Edition, que tiene como característica más importante que funciona desde la nube, de forma que no consume casi recursos del sistema que está protegiendo. Provee protección permanente del sistema, y permite comprobar nuestro sistema completo o bien especificar qué queremos analizar. Su configuración es muy sencilla. Para que la instalación sea funcional debemos crear una cuenta en Panda Security, para ello es necesaria una dirección de correo electrónico.</p> <p>Plataforma: Microsoft Windows XP 32, Vista 32/64 y Windows 7 32/64.</p>

ERTZAINTZA – SECCIÓN CENTRAL DE DELITOS EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN
61





ENLACES DE INTERÉS

ANTI-BULLYING
<http://www.acosoescolar.info/index.htm>

ERTZAINTZA
<http://www.ertzaintza.net>

ASOCIACIONES
<http://www.pantallasamigas.net>
<http://www.inteco.es>
<http://www.onlinezurekin.org>
<http://www.segu-kids.org>

INFORMACIÓN
<http://www.delitosinformaticos.com>
<http://www.alertaantivirus.es>
<http://www.alertaantivirus.es>
<http://www.microsoft.com/spain/protect/family/default.aspx>

ERTZAINTZA – SECCIÓN CENTRAL DE DELITOS EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN
62

ENLACES DE INTERÉS

Información y colaboración

Si usted no pretende interponer una denuncia formal, pero desea aportar información a la Ertzaintza sobre un hecho relacionado con la informática, con internet... que considere delictivo, puede igualmente acudir a la Comisaría de la Ertzaintza más cercana.

No obstante, puede también dirigirse directamente al grupo de la Ertzaintza especializado en "delincuencia informática", Sección Central de Delitos en Tecnologías de la Información, (SCDTI), contactando mediante la siguiente dirección de correo electrónico: delitosinformaticos@ertzaintza.net

La información que usted facilite por esta vía será en todo momento atendida y estudiada, iniciando la Ertzaintza las gestiones necesarias para confirmar la existencia de delito y, en caso de resultar procedente, iniciar las investigaciones precisas para el esclarecimiento del mismo.

ERTZAINTZA – SECCIÓN CENTRAL DE DELITOS EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN 63

**GRACIAS
POR SU ATENCIÓN**

ERTZAINTZA – SECCIÓN CENTRAL DE DELITOS EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN 64

Mesa Redonda | 05

Riesgos de/en las redes sociales

La información personal en las redes sociales

DOÑA OFELIA TEJERINA

Master en Derecho Informático y doctoranda, por la Universidad Complutense de Madrid, en materia de tecnología y privacidad. Ha sido Responsable del Servicio Jurídico de la Comisión de Libertades e Informática, en el estudio, promoción y defensa del derecho a la protección de datos personales, y viene completando esta especialización en la Asociación de Internautas desde el año 2006, como abogada y como responsable de la sección “El Defensor del Internauta”.

Además, de forma intermitente, colabora con otras asociaciones como CECU, Fundación EDEX, APICE o ACLI y, con empresas como LEGITEC o AGENDA ACTIVA”.

REDES SOCIALES

*NORMAS, PRIVACIDAD,
RIESGOS Y PRECAUCIONES*

Ofelia Tejerina – Abogada – ASOCIACIÓN DE INTERNAUTAS

A.S.A.J.E.R - Vitoria – 19. Noviembre. 2010

Conceptos

- ▶ **INTIMIDAD:** Zona espiritual íntima y reservada de una persona o de un grupo, especialmente de una familia (-)
- ▶ **PRIVACIDAD:** Ámbito de la vida privada que se tiene derecho a proteger de cualquier intromisión (+)
- ▶ **PROTECCIÓN DE DATOS:** derecho a decidir sobre la propia información personal.

- Nombre y apellidos,
- DNI,
- fotografías,
- correo electrónico,
- número de móvil,
- centro escolar,
- domicilio,
- lugar de veraneo, ... etc.

*** 14 años: edad consentimiento LOPD**

Retos y datos en redes sociales

- ▶ Dificultades identificar y autenticar edad.
- ▶ “Avisos legales” excesivos en sus términos: desproporción en uso propio de redes sociales.
- ▶ Información recabada por cookies.
- ▶ Perfiles abiertos por defecto.
- ▶ Imágenes.

Actitudes y Falsas creencias

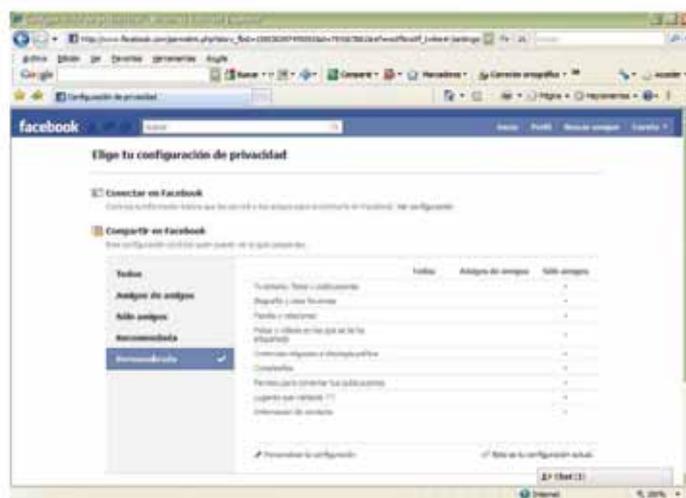
SÓLO ERA UNA BROMA"....

- ❖ *"Nadie sabe que fui yo, que estaba ahí"*
(Internet es anónimo).
- ❖ *"Yo no hice nada, sólo lo grabé"*
(No soy el autor).
- ❖ *"No me van a hacer nada"*
(Las leyes no afectan a los menores).
- ❖ *"Mis padres no controlan de esto"*
(Los adultos no saben usar Internet)

ASAJER - Vitoria - 19.11.10

5

Redes sociales



ASAJER - Vitoria - 19.11.10

6

Redes sociales



ASAJER - Vitoria - 19.11.10

7

Redes sociales



ASAJER - Vitoria - 19.11.10

Uso redes sociales

- ¿Nos protegemos de terceros?
- ¿Respetamos a los demás?
- ¿Sopesamos los riesgos?

* El Ego del adolescente.

ASAJER - Vitoria - 19.11.10

9

CIBERBULLYING I

El ciberbullying se concreta en:

- ▶ acciones que se desarrollan entre iguales,
- ▶ de manera continuada,
- ▶ y deliberada,
- ▶ mediante el uso de tecnologías de la información
- ▶ con el objetivo de causar daño o perjudicar a otra persona.

ASAJER - Vitoria - 19.11.10

10

CIBERBULLYING II

Participan en el ciberbullying:

- ▶ **agresor**, quienes realiza/n la agresión,
- ▶ **reforzador** del agresor, quien estimula la agresión,
- ▶ **ayudante** del agresor, quien apoya al agresor
- ▶ **defensor** de la víctima, quien ayuda o intenta a la víctima a salir de la victimización,
- ▶ **víctima**, quien/es padece/n el acoso.

ASAJER - Vitoria - 19.11.10

11

CIBERBULLYING III

Se juzga; penalmente se tiene en cuenta:

- 1.- **Edades similares** en acosador y víctima.
- 2.- **Desigualdad de fuerzas**; este aspecto puede deducirse tanto de las condiciones psíquicas de los implicados, como de los conocimientos técnicos de uno y otro.
- 3.- Pertenencia a **entornos físicos cercanos**, generalmente, el centro escolar.

ASAJER - Vitoria - 19.11.10

12

CIBERBULLYING IV

- 4.- Conductas que **buscan deliberadamente la marginación** o aislamiento social de la víctima.
- 5.- **Efectos** de la acción o acciones lesivas **prolongados** en el tiempo y el espacio. No siempre es necesario estar ante acciones repetidas en el tiempo.
- 6.- La intencionalidad del acosador. Se busca **hacer daño**, ya sea de forma activa (agresión emocional o psicológica), o de forma pasiva (exclusión social).

ASAJER - Vitoria - 19.11.10

13

CIBERBULLYING V

- 7.- El agresor actúe bajo una personalidad virtual, mediante **"disfraz"**.
- 8.- La agresión sea individual o en grupo.
- 9.- **Pasividad de terceros** conocedores y/o responsables de la custodia de los menores implicados.
- 10.- La **experiencia vital** y subjetiva del menor acosado; cualesquiera otras circunstancias subjetivas, personales o familiares, del caso concreto ante el que nos encontremos.

** Instrucción 10/2005, de 6 de Octubre, sobre el tratamiento del acoso escolar desde el sistema de Justicia Juvenil. Fiscalía General del Estado.

ASAJER - Vitoria - 19.11.10

14

Infracciones legales frecuentes:

- ▶ Amenazas.
- ▶ Coacciones.
- ▶ Tortura o daños contra la integridad moral.
- ▶ Calumnias.
- ▶ Injurias.
- ▶ Delitos contra la intimidad: Delitos contra el secreto de las comunicaciones.
- ▶ Inducción al suicidio.
- ▶ Delitos de opinión.
- ▶ Daños informáticos.
- ▶ Lesiones.
- ▶ Usurpación identidad.

ASAJER - Vitoria - 19.11.10

15

The screenshot shows a news article from the website levante-emv.com. The article is titled "Facebook venga rupturas de amor" and discusses how the social media platform is used for revenge after a breakup. The text mentions that the Valencia prosecutor's office has received reports of such incidents, where users post compromising photos or videos of their ex-partners. The article also notes that this type of revenge has become more common due to the ease of sharing content online.

levante-emv.com NOTICIAS
Comunitat Valenciana HERREROTICA + EN

ACTUALIDAD DEPARTAMENTOS OPINIONES ECONOMIA GENTE Y OJO

C. Valenciana Valencia Comarcas Castelló Panorama Sucesos Internacional España Sociedad Cultura

Levante-EMV.com + Comunitat Valenciana

Redes sociales

Facebook venga rupturas de amor

La fiscalía de Delitos Informáticos de Valencia constata ataques a la intimidad y el honor para vengarse a la ex pareja a través de la red social - Se propagan imágenes o videos comprometidos del cónyuge para dañarlo

Me gusta 117

NOTICIAS RELACIONADAS

P. CERDÀ VALENCIA Facebook, la red social más extendida en internet, no sólo sirve para comunicarse con una amplia red de amistades y contactar con aquel viejo conocido del que uno apenas conocía su paradero. También se está convirtiendo en una fuente para romper matrimonios y, lo que resulta más peligroso y novedoso desde el punto de vista judicial, para maquinarse y ejecutar venganzas posteriores a una ruptura sentimental. Así lo confirmó ayer a este diario el fiscal especialista en Delitos Informáticos de Valencia, Fernando Cabedo. "En la provincia de Valencia ya hemos registrado casos de delitos contra la intimidad y el honor, tras una separación sentimental, cometidos a través de Facebook", asegura Cabedo.

Según precisa el fiscal, el espíritu delictivo es el mismo que en el pasado. Siempre ha existido el marido despedido que, cabreado tras una ruptura matrimonial, ha querido atacar el honor de la ex pareja publicando su teléfono en los anuncios de contactos sexuales. Con la aparición de internet, este tipo de venganza se mudó a la red volcando datos, fotos y videos comprometidos de la ex pareja en páginas web de contenido sexual. "Ahora,

ASAJER - Vitoria - 19.11.10

levante-emv.com NOTICIAS
Comunitat Valenciana

INICIO ACTUALIDAD DEPORTES OPCIÓN ECONOMÍA GENTE Y OCIO

C. Valenciana Valencia Climas Castellí Panorama Sucesos Internacional España Sociedad Cultura

ÚLTIMA HORA El Senado aprueba prohibir el velo integral en los espacios público

Levante-EMV.com + Comunitat Valenciana

Los menores prefieren Tuenti para amenazar

LORETO OCHANDO VALENCIA Tanto la Fiscalía de Menores de Valencia como el grupo de delitos tecnológicos de la Jefatura Superior de la Policía de Valencia han notado un gran incremento en el número de denuncias por amenazas y por revelación de secreto a través de internet, que afectan a menores de edad. Los avances tecnológicos han hecho que se pase de las amenazas escritas en un papel, a los correos electrónicos. También es habitual, en estos casos, que un menor envíe fotografías comprometidas de otro a lo contactos del primero. La red social más utilizada para ello es el "Tuenti", y lo suelen hacer porque conocen la contraseña de la víctima. Internet es la nueva herramienta de castigo entre los adolescentes. La edad media de estos "ciberdelinuentes" es de 15 años. Trazar un perfil más allá de la edad media no es sencillo porque casi todos los adolescentes tiene acceso a internet en su casa. Según explicó a Levante-EMV la fiscal delegada de Menores, Gema García, "hemos tenido menores de toda clase y condición. Desde alumnos de colegios privados a niños de los ambientes más humildes. El único rasgo común es la ingenuidad". La mayoría de ellos juegan con el anonimato que ofrece la red, pero no saben que el seguimiento policial siempre da con el ordenador desde donde ha salido la amenaza o la fotografía.

ASAJER - Vitoria - 19.11.10

EJEMPLOS REALES

ASAJER - Vitoria - 19.11.10

18

Ejemplo – Amenazas

Detenido un menor por extorsionar a niñas por Internet - El Correo de Andalucía (05.05.09).

El joven, de 17 años propuso presuntamente a unas 200 niñas que le enviaran fotografías suyas desnudas o en ropa interior, amenazándoles después con colgarlas en Internet si no le pagaban. Varios padres descubrieron que sus hijas estaban siendo forzadas, por medio de distintas redes sociales, a enviar fotografías en las que aparecían desnudas, en ropa interior o en poses y acciones de clara índole sexual.

Extorsionan a la hija de Rosario Flores a través de Tuenti – Terra España (03.03.10)

Una persona consiguió las contraseñas tras enviarle un correo haciéndose pasar por el equipo técnico de Tuenti, que se ponía en contacto con ella porque había habido una denuncia por robo de contraseña, y necesitaba que verificara que su cuenta no había sido usurpada enviando sus claves.

ASAJER - Vitoria - 19.11.10

19

Ejemplo – Calumnias e injurias

Condenan a un alumno por injuriar y amenazar a su profesor en su blog. - El País (18.07.06).

En su primer post escribe: "Amparándome en el derecho de libertad de expresión y en el de 'por mis cojones' al igual que parece ser que usan este centro empezare a publicar noticias sobre sucesos que no me parecen correctos en el Instituto ..., ya que considero que por los suyos hacen la mayoría de las cosas". Le ha costado 200 euros de multa.

ASAJER - Vitoria - 19.11.10

20

Ejemplo - Delitos contra la intimidad

Imputados tres menores por colgar en la Red imágenes obscenas de una compañera. - El Mundo (19.09.08). **Los acusados le sustrajeron contraseña del correo electrónico y de acceso a su web. Eran compañeros de instituto de la víctima, también menores.**

La menor que colgó en internet fotos de una amiga desnuda cumplirá 60 horas socioeducativas. - El Comercio Digital (21.11.08). **Un acuerdo entre la defensa de la chica y el fiscal evitó ayer la celebración del juicio.**

Investigan el desnudo de una adolescente a cambio de recargas para el móvil. - ABC.es (04.03.10) **Investigan el un caso de una niña de 14 años que podría haberse desnudado delante de una webcam a cambio de recargas del móvil.**

ASAJER - Vitoria - 19.11.10

21

Ejemplo - Delitos contra la Libertad Sexual

Juzgan a un acusado de abusar de una menor con la amenaza de difundir en Internet las fotos que le había tomado desnuda. - Europa Press (16.05.05).

El acusado, que según los peritos informáticos que analizaron su ordenador, había difundido e intercambiado archivos pornográficos de menores en la red, negó haber intercambiado fotos y haber mantenido relaciones sexuales ella.

La violación de una menor alerta del riesgo de los 'ciberacosadores' - El País (10.02.10).

Una chica de 16 años contactada por Tuenti sufre una agresión sexual en Cádiz.

ASAJER - Vitoria - 19.11.10

22

Ejemplo - Delitos contra el secreto de las comunicaciones

Imputan a tres menores por supuestas injurias a través de Internet y por usurpación del estado civil. - El Diario Montañés (19.09.08)

Tras las pesquisas, se averiguaron las direcciones IP de los equipos informáticos desde donde supuestamente utilizaban su identidad. Sustrajeron la contraseña del correo electrónico de una conocida y se hicieron pasar por ella, publicando fotografías obscenas.

ASAJER - Vitoria - 19.11.10

23

Ejemplo - Delitos de Opinión.

Ararteko alerta de las "preocupantes muestras de intolerancia" de los menores vascos con actitudes racistas y homófobas. - Ecodiario (28.09.09).

El informe presentado reveló datos sobre "usos y abusos" de la televisión, videojuegos, internet y del teléfono móvil por parte de los menores, que son "claramente perniciosos para su desarrollo", y los aspectos más negativos recogidos son la utilización en tiempos excesivos y sin control o prácticas de riesgo, como facilitar datos personales por internet, entre otros.

El papel de la escuela en la transmisión de valores es "limitado", y es "preocupante que descuidemos nuestra atención sobre otros agentes como la familia, las nuevas tecnologías o los medios de comunicación".

ASAJER - Vitoria - 19.11.10

24

Ejemplo – Estafa

La Guardia Civil imputa a una menor una estafa 'on line' por valor de 11.000 euros. - El Diario de León (17.10.08).

Una menor madrileña ha sido acusada por la Guardia Civil de realizar una estafa a través de Internet en la que habría logrado sustraer más de 11.000 euros a un elevado número de personas de toda España. La joven creó una página web que engañaba a los internautas para que introdujeran los datos de sus tarjetas bancarias para realizar una supuesta operación de compra. Esta nunca se producía, pero los datos aportados eran utilizados por ella para jugar a las loterías del Estado a través de Internet.

ASAJER - Vitoria - 19.11.10

25

“Gracias”



Ofelia Tejerina – Abogada

ASOCIACIÓN DE INTERNAUTAS

ofelia@tejerina.es

ASAJER - Vitoria - 19.11.10

26

Apuestas en las redes sociales

DOÑA LAURA GUILLOT

Consultora experta en la industria del juego, ocio y media en España. Le avalan 16 años de profesión y experiencia en asesoramiento estratégico y dedicación a hacer lobby sectorial.

Laura es licenciada en Derecho por la Universidad de Barcelona y tiene dos Másteres, uno, en Comercio y Legislación Internacional y otro en Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Laura ha ocupado cargos directivos en asociaciones de juego presencial, ha sido Directora de EUROPER y Secretaria General Técnica de AEMAR. En los dos últimos años, ha sido responsable de Comunicación de la AEDAPI, la Asociación Española De Apostadores Por Internet. Actualmente, es coordinadora de la Federación Deportiva de Póquer.

Oradora destacada, Laura ha participado en muchas conferencias y publicado numerosos artículos en revistas del sector. Además, escribe prácticamente a diario desde julio de 2007 en su blog, <http://lauraguillot.blogspot.com>, uno de los blogs sobre la actualidad informativa del juego más leídos y todo un referente en el sector español.

Zed apuesta por los juegos en las redes sociales
CiberF@s 11/11/2010

Los juegos abandonan las consolas y prosperan en las redes sociales
LA RAZÓN.es 12/11/2010

FICOD 2010: Los juegos online se apuntan a las redes sociales
FICOD FORO INTERNACIONAL DE CONTENIDOS DIGITALES 16/11/2010
 La mesa redonda "Solo, ¿No quieres? Con amigos sí: Presente y futuro de los juegos sociales" analizó el negocio del juego online, su integración con las redes sociales y la rentabilidad de estas plataformas.

El plan de Disney: menos consolas y más juegos sociales
MeriStation 17/11/2010

Inversis Banco lanza un nuevo juego para Facebook
asturi.as 17/11/2010



NO HACES
500 MILLONES DE
AMIGOS
SIN GANARTE
ALGUNOS
ENEMIGOS

la red social

Mark Zuckerberg :
 Nació el 14 de mayo de 1984 en EEUU. Es programador y empresario creador de Facebook.
 Patrimonio: 6.900 millones \$

Las **redes sociales** son estructuras sociales compuestas de **grupos de personas**, las cuales están **conectadas** por uno o varios tipos de relaciones, tales como amistad, parentesco, **intereses comunes** o que comparten conocimientos.





NO HACES
500 MILLONES DE
AMIGOS
SIN GANARTE
ALGUNOS
ENEMIGOS

la red social :
es la digitalización
de la vida real !

Tu puedes repensar cualquier
idea de producto para hacerla
social y hacer que esta crezca
de forma viral porque la gente
usa la aplicación que usan sus
amigos".

"Cloud computing" o la computación en nube, es un paradigma que permite ofrecer servicios de computación a través de Internet. La "nube" es una metáfora de Internet



EL SOFTWARE
COMO SERVICIO

¿Qué es
Cloud Computing?

SOFTWARE

Cloud Computing - Hacer cualquier cosa en cualquier momento y en cualquier lugar del Mundo.

Internet se ha convertido en una parte importante de nuestra vida cotidiana.

Más del 77% de los norteamericanos y casi el 30% del mundo utiliza Internet para acceder en tiempo real a la información, entretenimiento, comunicación, tanto para uso personal y profesional.

Con el aumento de las capacidades de los dispositivos móviles, la mayoría de funciones se pueden hacer sobre la marcha, lo que permite la colaboración en tiempo real entre usuarios, independientemente de su ubicación física.

Comunidad

Nuevas Tarifas
Planas de Internet
Smartphones
Descúbrelas

Las Únicas que Incluyen Roaming

Youtube Facebook

YouTube™ facebook



06 Apuestas en las redes sociales

A+ A-
Twitter 3
Compartir

Recomendar
61 personas recomiendan esto.

El jugador que más puntos consiga en Facebook podrá asistir junto a un acompañante a la final de la Liga de Campeones
 Realmadrid.com

Bwin.com, plataforma líder de juego online, te propone un nuevo desafío: entrenar junto al resto de jugadores del Real Madrid para conseguir el décimo título del club en la Liga de Campeones. En la aplicación de Facebook, "Raise Up the 10th" (Levanta la Décima), podrás prepararte mental y físicamente para acompañar al Real Madrid en su viaje hacia Wembley. El juego ofrecerá también entrevistas exclusivas con los jugadores del Real Madrid, en las que harán un análisis de sus rivales y opinarán sobre las claves principales de cada encuentro. Elige tu posición en el campo y empieza ya a entrenar en www.levantaladecima.com.

El jugador que más puntos consiga podrá asistir junto a un acompañante a la final de la Liga de Campeones que se disputará el 28 de mayo de 2011. Además, para cada partido de la fase de grupos, octavos, cuartos y semifinal, los jugadores que más puntos consigan podrán ganar entradas para los partidos, camisetas y balones oficiales firmados por los jugadores del Real Madrid...y muchos premios más.

facebook

Raise up the 10th está en Facebook.
 Regístrate en Facebook para conectarlo con Raise up the 10th.

RAISE UP THE 10TH

A 7.061 personas les gusta esto

RAISE UP THE 10TH
 Únete al Real Madrid en su viaje hacia Wembley.
Play now!
 Patrocinador Oficial **bwin**

13 de julio de 2010

Dos alianzas en redes de juego sociales: Google con Zynga y Betfair con Ogame

Google entra en juego invirtiendo entre 100 y 200 millones de dólares en el Zynga, el desarrollador de juegos sociales tan populares en Facebook como Farmville, Texas Hold'em Poker y la Mafia Wars.

Google se está centrando en el lanzamiento de una red de juego social, ya que su propia red social, widget Buzz no ha obtenido el éxito esperado.

Betfair Poker se une a la red de póker global Ogame Network, de la que bwin es propietaria. Es una de las redes de póker líderes mundiales y proveedor principal de software de póker online y para móvil. Su red global incluye más de 25 marcas y operadores de la industria del juego online, y llega a acumular hasta 45.000 jugadores simultáneos durante el día.



5 de agosto de 2010
Telefónica compra la red social española Tuenti

Telefónica consciente que el futuro está en la redes sociales **ha comprado el 85% de Tuenti, la principal red social española, por 70 millones.**

El 2 de Junio del 2010, se añadió otra funcionalidad llamada **Tuenti Juegos**, una función que permite jugar en tiempo real con la red de un usuario. Los juegos están **servidos por MetroGames** que ya se distribuyen en español.

Telefónica llega a un acuerdo con Tuenti para invertir en la Compañía 4/8/2010

Telefónica

tuenti

Juega en tiempo real con tus amigos 2/6/2010

MetroGames

tuenti



06 Apuestas en las redes sociales

1 de septiembre de 2010
Google toma fuertes posiciones en el juego online

Objetivo prioritario: entrar lo más rápido posible en las redes sociales a través del juego online.

5 adquisiciones de compañías: relacionadas con las redes sociales en muy poco tiempo:

- **SocialDeck** - creadora de **juegos sociales para móviles** (registró el año pasado 1 millón de descargas de software. La empresa dispone de gran experiencia multiplataforma, desarrollando aplicaciones que integran el uso en, iPhone, Blackberry y Facebook)
- **Slide.com** - desarrollador de **juegos sociales**.
- **Jambool** - **herramienta de pago** (plataforma para gestionar pagos online de bienes virtuales vendidos a través de webs de juegos de azar y redes sociales)
- **Like.com** - **motor de ventas visual**.
- **Angstro** - **desarrollador de aplicaciones**.

Y pisotear a Facebook...

También compró una participación en Zynga

5 de octubre de 2010 El valor social de los juegos de azar online

Hay una convergencia entre los juegos y apuestas online y los medios de comunicación social a través blogs, microblogs, redes sociales, etc.

Cada vez es más habitual ver a operadores de juego tanto públicos (LAE, ONCE) como privados (BWIN, MIAPUESTA...) en las redes sociales como Facebook, Twitter y otras... intentando comunicar captar y retener a los clientes.

Las relevantes redes sociales se basan en las **7 C: creatividad, colaboración, comunidad, comunicación, competición, convergencia y conectividad**.

Los juegos sociales precisamente realizan cada vez más los lazos de amistad online y muchas veces offline

Month	Users (Millions)
Dec-2004	0
Jun-2005	0
Dec-2005	0
Jun-2006	0
Dec-2006	0
Jun-2007	0
Dec-2007	0
Jun-2008	0
Dec-2008	0
Jun-2009	0
Dec-2009	0
Jun-2010	500





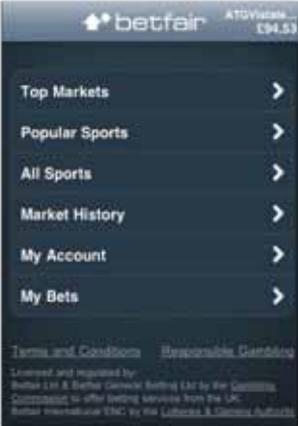


Los dispositivos móviles (IPOD, IPHONE, IPAD...) tienen un gran potencial como dispositivo para apostar.

12 de mayo de 2010
Betfair lanza aplicaciones para iPhone




En España, el 21% de los usuarios acceden a su red social desde el teléfono móvil.



iPhone Screenshot





La inmediatez de la información y la posibilidad de geoposicionar al usuario cuando publica algo en su perfil social, permite muchas posibilidades...

15 de abril de 2010

Nuevas tendencias integran Medios Sociales y TV

Dos ejemplos distintos y recientes de cómo se unen las redes sociales y la televisión:

Son por un lado, **Bwin y ToolOnAir**, y por otro, el **nuevo formato televisivo "Twisión"**.

Según datos de Nielsen, el 43% de todos los telespectadores europeos entre 15 y 35 años ven al mismo tiempo televisión y navegan por internet en su PC o en el móvil.



Hablando de nuevos formatos y redes sociales, en España se lanzó en abril el **primer programa dedicado a redes sociales "Twisión"**, que emite Veo TV.

"Twisión" ha llamado la atención de la prensa internacional, incluso **The Washington Post** que recogía la noticia: **"Twisión: Twitter Television Is Here! Well, In Spain Anyway"**, al tratarse del primer formato de TV de ámbito nacional dedicado íntegramente al fenómeno de las redes sociales en el que **se anima a los espectadores a comentar, twittear, informarse o criticar el trabajo de la cadena.**





24 de diciembre de 2009

Facebook prohíbe los anuncios de juegos de azar online

El mayor grupo mundial de redes sociales, anunció a finales de diciembre de 2009 que limpiaría su sitio de anuncios de juego online. Facebook ha dicho que está tomando las medidas necesarias para eliminar la publicidad de juego de todas las áreas de su red social.

La prohibición de Facebook incluye todas las formas de publicidad de juegos de azar online, incluyendo: bingo, apuestas deportivas, póker y casinos.

Al excluir juegos de apuestas online, **Facebook está colocando esta forma de entretenimiento a la misma categoría que las armas de fuego y el tabaco**, que tampoco se les autoriza a ser comercializados en el sitio.

El artículo 5 de la guía de actuación de Facebook relativa a sus **normas de publicidad**, establece:

Filosofía publicitaria

5.- Contenido prohibido

a. Los anuncios no deben ser falsos, fraudulentos o engañosos.

b. Los anuncios no pueden contener, facilitar, promocionar o hacer referencia a lo siguiente:

i. Lenguaje ofensivo, vulgar, obsceno o inapropiado.

ii. Contenido obsceno, difamatorio, injurioso o ilícito.

iii. Tabaco

iv. Munición, armas de fuego, pistolas de paintball, armas de pequeño calibre o armas de cualquier tipo.

v. Juegos, como casinos en línea, apuestas deportivas, bingos o póker, sin la autorización de Facebook.

vi. Fraudes, actividades ilegales, estafas piramidales o correo en cadena.

vii. Concursos y sorteos sin la autorización expresa de Facebook. Si Facebook lo autoriza, deberán respetarse las Normas de promoción de Facebook.

viii. Planes de enriquecimiento rápido u otros programas que ofrecen beneficios monetarios a cambio de inversiones pequeñas o inexistentes, incluidos aquellos que se presentan como alternativa al empleo a jornada completa o partida.

.....
(Normas de publicidad: estas normas describen las políticas que se aplican a los anuncios que se publican en Facebook. Fecha de la última revisión de las mismas: 29 de julio de 2009)

Facebook argumenta que tiene una base de usuarios jóvenes que son un blanco fácil para la publicidad y juegos de azar online y por tanto considera necesario marcar un límite.

La guía de actuación explica que su función es la de regir las promociones de cualquier concurso, competición o similares, puestas en marcha por los usuarios. Asimismo, añade que para llevar a cabo cualquier actividad de promoción en Facebook, **previamente se deberá contar con una aprobación por escrito** por parte de los administradores de la red social.

Pues bien, según la referida **guía de actuación** en cuanto a las **normas de promoción**, dice:

Sección 2. Prohibiciones

La **publicidad o administración de una promoción en Facebook** está prohibida si:

2.4 El objetivo de la promoción es promover alguna de las siguientes categorías de productos: juegos, alcohol, tabaco, armas de fuego, medicamentos con receta médica o gasolina.

Añade que **esta prohibición se amplía también a los concursos que ofrezcan premios similares a las anteriores categorías, curiosamente sin hacer referencia a los juegos pero sí a los lácteos!**

2.5 El premio o parte de él incluye alcohol, tabaco, lácteos, armas de fuego o medicamentos con receta médica.

.....
(Normas de promoción: estas normas describen las políticas que se aplican si has obtenido una aprobación previa por escrito de nuestra parte para ofrecer concursos, apuestas y otros tipos de promociones a través de Facebook. Fecha de la última revisión: 22 de Diciembre, 2009)

A pesar de que el sitio bloquea los anuncios de juegos de azar, incluidas las empresas de casino online, apuestas deportivas y los operadores de póker, parece que pueden crearse grupos, o páginas para contactar con aficionados y jugadores.

Además **Facebook tiene muchas aplicaciones interesantes de juegos de casino y apuestas, eso sí, gratuitos** que sus miembros pueden disfrutar sin arriesgar dinero.

Me cuestiono muchas preguntas al respecto intentando comprender la filosofía y el negocio de Facebook.

Pero lo que realmente me pregunto, después de leer el punto 2.5, es: **¿Por qué no se puede regalar un brick de leche, o unos quesitos, pero sí una fichas promocionales de casino, o unos billetes de lotería?**

06 Apuestas en las redes sociales

27 de noviembre de 2009

Bwin reta a sus aficionados en facebook. ¿Vas de boquilla?

campaña integral centrada en redes sociales



19 de noviembre de 2009

Farmville, la explosión de los juegos sociales



Farmville es un juego social que permite a los usuarios administrar una granja virtual.

Es la aplicación más popular en Facebook y posiblemente el juego de ordenador más popular del mundo.

Zynga, la compañía que está detrás Farmville, gana más de 150 millones de dólares al año con sus juegos sociales, y su juego rival, Playfish, ha sido recientemente adquirido por Electronic Arts por unos 400 millones de dólares.

Uno se pregunta por qué ahora que es tan difícil conseguir que los usuarios paguen por música, noticias y contenidos de vídeo online, muchos miembros de Facebook están dispuestos a gastar a parte de dinero real a cambio de bienes virtuales, tales como famosos tractores de Farmville.

Sin embargo, **hay un lado sórdido del fenómeno social. Muchas de las más populares de redes de juego están plagadas de ofertas de marketing, unas que inducen a error y otras que son verdaderas estafas.**

Estos tipos de modalidades de premios que ofrecen juego a cambio de rellenar formularios o encuestas, a veces engañan a los usuarios suscribiéndolos a promociones no deseadas.

El propio cofundador de Zynga, Andrew Taylor ha reconocido que un tercio de los ingresos que obtiene Zynga los obtiene con este tipo de prácticas de marketing que son estafas.

Esta declaración ha sido un escándalo y ha motivado que una serie de responsables de redes sociales y empresas de juego social, incluida la propia Zynga, se hayan pronunciado en contra de las referidas prácticas fraudulentas.

Un fraude típico consiste en ofrecer a los usuarios dinero propio del juego o puntos a cambio de rellenar una encuesta en la que se les formula cuatro sencillas preguntas.

Por supuesto, las respuestas son irrelevantes y cuando el usuario llega a la última pregunta se le dice que el resultado de la misma se le enviará a través de un mensaje de texto.

Entonces se le pide que introduzca su número de móvil, y que envíe un mensaje de texto a un código pin para entrar en el cuestionario. Una vez hecho esto, el usuario sin darse cuenta se ha suscrito a un servicio inútil por 9.99 dólares al mes.



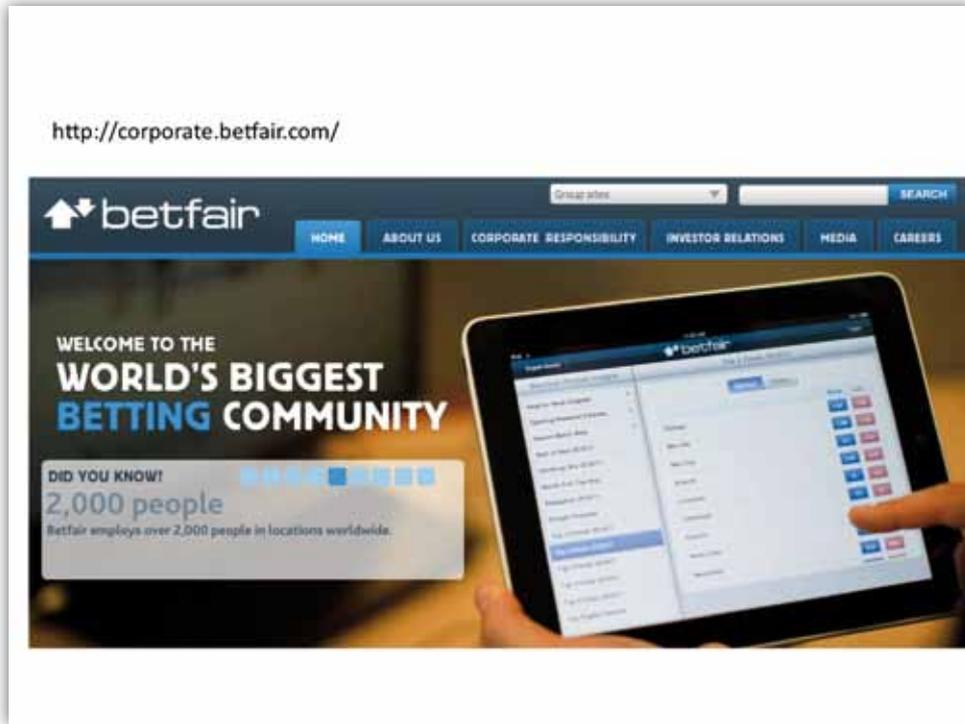
Betfair entró hace casi un año de lleno en las redes sociales con Watercooler (una compañía californiana proveedora de aplicaciones en redes sociales).

El presidente de Betfair en EEUU, **Gerard Cunningham**, se ha unido a la junta de **Watercooler** como parte del nuevo acuerdo **para empezar a explorar con los deportes de fantasía y otras oportunidades de negocio con los gigantes de redes sociales como Facebook.**

*"Nuestra inversión es una prueba más de que Betfair cree en el mercado de los deportes de fantasía como una gran oportunidad tanto en los EEUU como en todo el mundo. El fuerte equipo Watercooler y su probada capacidad para ejecutar un enfoque innovador en la creación de redes sociales y deportes, es sumamente necesaria para Betfair a medida que nuestra compañía sigue **ampliando su oferta global en deportes y medios de comunicación social.**"* dijo Cunningham.

Watercooler desarrolla de deportes de fantasía y juegos sociales tanto para Facebook como para otras plataformas. La compañía lanzó **FanSection Fantasy Football 2009** disponible en Facebook.

Este acuerdo no me sorprende, es una muestra más de la **natural convergencia entre el gaming y el gambling, y entre los juegos online y los nuevos medios de comunicación como las redes sociales...**



06 Apuestas en las redes sociales

16 de junio de 2010

World Gaming es ahora Virgin Gaming. Torneos de videojuegos con premios en dinero



WorldGaming is now Virgin Gaming. Let's play.

And Virgin Gaming is going to start by offering \$1 million in cash and prizes. That's right, \$1 million. Now, more than ever, It Pays to Have Game™.



29 de marzo de 2010

El póker, desde facebook hasta surface, el nuevo rey midas del juego

Poker Surface: Combining Mobile Phones and a Multi-To...

Playing through the mobile phone
Player can look at or hide his cards by tilting the mobile phone

FACEBOOK APPLICATION LEADERBOARD

Sorted by Monthly Active Users

	Name	DAU	MAU	Daily Growth	Weekly Growth
1.	Texas Hold'em Poker	6,444,025	28,664,116	23,016	331,199
2.	Mahjong Wars	6,632,439	25,334,233	51,254	630,054
3.	MindJolt Games	2,835,592	21,387,613	-88,547	200,688
4.	Pet Society	4,353,261	19,357,923	58,067	307,260
5.	Yoville	1,958,331	12,392,914	551	-103,461

7 de abril de 2009

Facebook, un señuelo para el juego



http://www.youtube.com/watch?v=BgNjv8EKuD0&feature=player_embedded#

<http://www.youtube.com/watch?v=Ht8ZjuFzIU>

http://www.youtube.com/watch?v=hWjrMTWXH28&feature=player_embedded

06 Apuestas en las redes sociales



10 MIND BLOWING FACEBOOK GAMES STATISTICS

Social games are a growing trend, enabled by the growing web. Facebook, now the world's most popular social network, is the place where most social gaming happens. Whether you're Facebook phobic or a social gamer yourself, the following figures may surprise you.

El 53% de los usuarios juega los juegos de Facebook

El 19% de ellos es adicto a los juegos

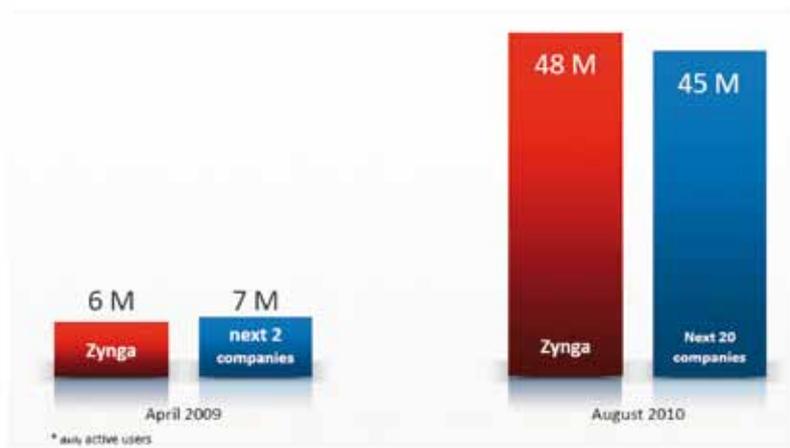
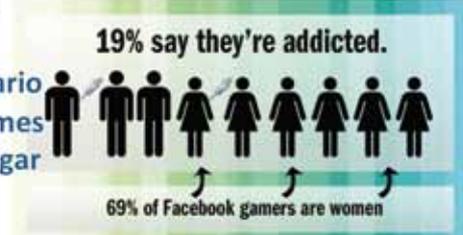
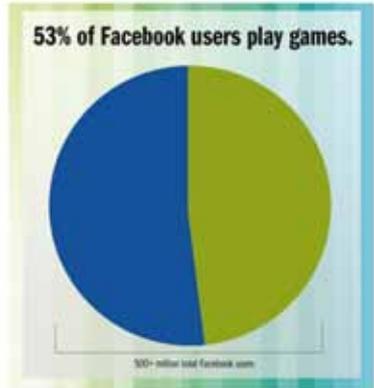
El 69% de los jugadores son mujeres

El 20% ha pagado dinero "real" para adquirir mejoras en los juegos

56 millones de personas juegan a diario

290 millones de personas juegan al mes

El 50% de los logins son sólo para jugar





The Official Facebook Resource

18/11/2010

APPLICATION STATISTICS

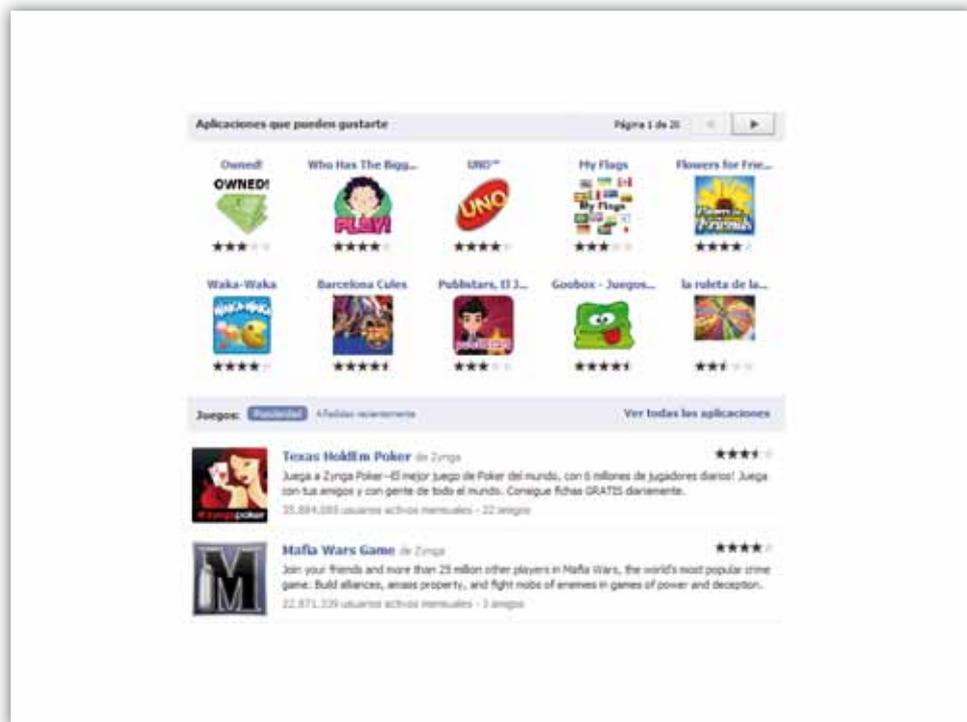
Top Applications View: [Daily](#) | [Weekly](#) | [Monthly](#)

	Name	Developer	MAU	Daily Growth
1.	Farmville	Zynga	54,334,492	256,036
2.	Phrases	TatacOff Money, Inc.	52,135,137	-69,041
3.	Texas Hold'em Poker	Zynga	36,025,458	181,332
4.	Frydrenville	Zynga	28,288,808	-22,040
5.	Quiz Whiz	Quizzes	24,631,051	265,717
6.	Facebook for BlackBerry Smartphones	Research In Motion, Ltd.	24,572,228	27,325
7.	Mafia Wars Game	Zynga	22,999,659	147,573
8.	Causes	Causes	21,824,457	447,560
9.	Bingo	Unknown	17,778,439	651,117

FACEBOOK PAGE STATISTICS

Top Pages

	Name	# of Fans	Daily Fan Growth	Weekly Fan Growth
1.	Texas Hold'em Poker	27,836,498	84,439	653,919
2.	Facebook	26,902,456	387,749	1,741,040
3.	Michael Jackson	23,784,530	98,003	682,339
4.	Lady Gaga	22,864,448	106,553	725,634
5.	YouTube	21,327,254	402,018	1,725,195
6.	Family Guy	21,175,380	65,240	576,527
7.	Eminem	20,733,197	307,318	1,470,826
8.	Vin Diesel	18,392,885	86,128	471,387
9.	Coca-Cola	18,136,258	307,502	1,487,808
10.	Mariano Fox	17,769,132	192,292	1,004,192
11.	Starbucks	17,516,233	89,447	662,242
12.	South Park	17,507,150	115,182	638,794
13.	The Tonight Show	17,272,299	63,503	423,661
14.	Lionel Messi	17,080,494	114,635	736,134
15.	House	16,552,835	59,489	438,417





Hay dos pasatiempos que generan pasiones en EEUU, los pools de apuestas deportivas y las redes sociales como Facebook. La unión de ambos es la forma más eficiente para organizar las apuestas de los campeonatos de baloncesto universitario March Madness.

Antes de iniciarse el torneo de baloncesto de primera división NCAA, ya circulaban más de 20.000 grupos de apuestas o pools en Facebook. En la actualidad, esta red social tiene aproximadamente 70 millones de miembros.

¿Son un nuevo delito?

En América, las personas que reciben, gestionan y cobran apuestas online, pueden acabar en la cárcel si son declarados culpables por la explotación ilegal de juegos de azar online. No está muy claro cuáles piden dinero para jugar, pero se sabe que hay unas cuantas que el FBI está investigando.

Los juegos de azar en internet son ilegales en los Estados Unidos, por lo que es bastante obvio para los expertos americanos que estos pools que funcionan sobre March Madness en Facebook, no son legales.

Se estima que el juego online mueve alrededor de 15.000 millones de dólares anuales.

Está claro que Facebook no opera estos pools de apuestas. Son las aplicaciones de terceros que se añaden a una página de un perfil de usuario las que favorecen las apuestas. CBS Sports es una de las empresas que ha patrocinado los grupos de apuestas, ofreciendo normas y soportes, "Tournament Brackets", que permiten jugar en las redes sociales durante los torneos. CBS Sports, que tiene los derechos exclusivos para transmitir los torneos de baloncesto, declaró recientemente que no tenía intención de promover los juegos de azar online con la referida aplicación.

Por su parte Facebook dijo que no aprobaba el uso del sitio para fines ilícitos, y que los usuarios debían estar de acuerdo con las condiciones de uso que no permiten llevar a cabo actividades ilegales.

Un abogado experto en juego online de las Vegas, Anthony Cabot, ha dicho que hay dos elementos clave que determinan que un pool de apuestas online sea ilegal: Uno es que la gente pague por jugar y otro es que gane un premio como resultado de un evento en el que no es participante, como las apuestas deportivas. Así que si se está haciendo algo en el que la gente paga dinero con la intención de ganar un premio, entonces hay muchas posibilidades de que se viole la legislación de la mayoría de los estados.

Por su parte, la CBS, en asociación con Facebook y la NCAA, han puesto en funcionamiento un concurso sobre March Madness en el sitio de la red social con un premio de 10.000 dólares y que no cuesta dinero jugar. Este sí que es legal.

El FBI está interesado en echar el ojo a cualquier red social si ve indicios de juego de azar.

Pero, ¿Se puede realmente reprimir y ejercer un control sobre todas las actividades de las redes sociales online?

La ONCE

“Evidentemente la forma de hacer accesibles en la mente del consumidor nuestros productos se realiza mediante campañas publicitarias de carácter multimedia, con presencia en televisión, publicidad en el punto de venta, radio e Internet.

Hemos iniciado además una senda de relación con los clientes a través de las diferentes redes sociales que facilitan las nuevas tecnologías de la comunicación.

Tenemos el canal activo de venta en Internet: www.juegosonce.com y una ventana a las redes sociales en Facebook denominada “juegosonce” en la que tratamos de comunicarnos con nuestros clientes y volcar toda la experiencia vivencial y de aprendizaje en el mundo de las loterías.”





Conclusiones | 07

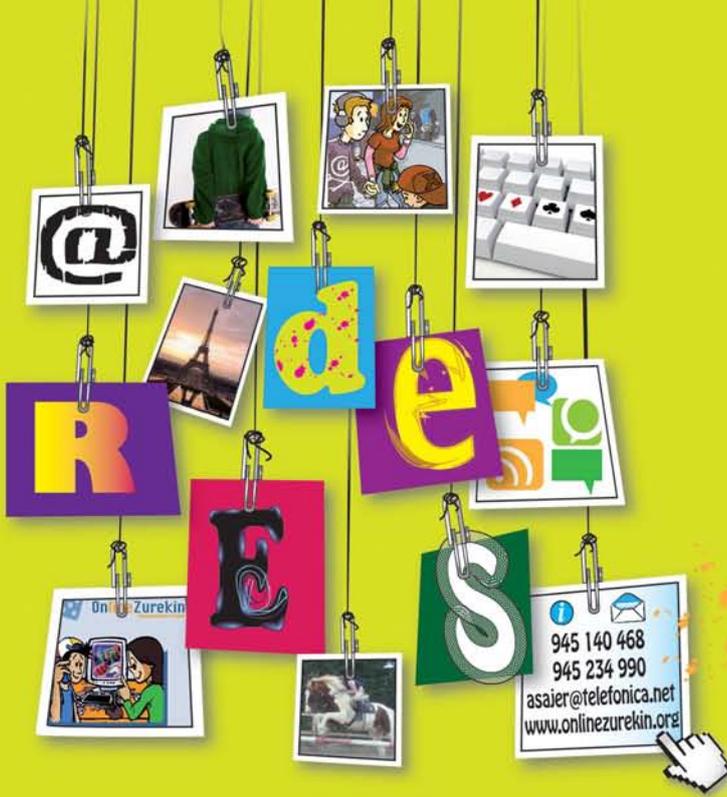
Conclusiones finales

Conclusiones de las Jornadas

Algunas de las conclusiones obtenidas de lo tratado y trabajado en estas “IV JORNADAS SOBRE ADICCIÓN AL JUEGO Y NUEVAS TECNOLOGÍAS. REDES SOCIALES Y JÓVENES” han sido:

- Hay una evolución rápida de los contenidos, los servicios, etc. que se ofrecen en internet.
- A los/as menores les gusta internet. Su forma de acercamiento es diferente a como lo hacen las personas mayores. Ellos y ellas viven en internet, convirtiéndose en algunos casos, la realidad y la realidad virtual en un continuo. Tareas escolares, videoclips, mensajería, Messenger, escuchar música, jugar a través de la red,son algunos de los usos y servicios que los/as menores usan y encuentran en la red.
- Los/as menores entran en las redes sociales, en principio, para jugar. A partir de cierta edad (más hacia la adolescencia), juegan y se comunican. Hay que indicar que a más edad más tiempo conectados/as.
- En cuanto a videojuegos online y offline (juegos que se practican en redes sociales), habría que tener también en cuenta las OPORTUNIDADES Y LA CURIOSIDAD que provocan en las personas más jóvenes. Es importante aprender, divertirse, experimentar. Los/as usuarios/as de videojuegos en la red suelen ser jóvenes, aunque se nos mostró un perfil de usuario/a de juegos en las redes sociales de más edad. El juego es un elemento de diversión, aprendizaje práctico y experimentación.
- Cuanto más tiempo en internet, más posibilidades de entrar en lugares no adecuados. Los/as menores no están preparados/as para asumir toda la información que hay en internet. Ellos y ellas en general, no filtran los diferentes contenidos.
- No podemos negar la existencia de RIESGOS en cuanto al uso de las redes sociales, pero sería importante tener muy en cuenta las diferentes OPORTUNIDADES que pueden ofrecer.
- Es importante NO CAER EN LA PROHIBICIÓN. Serán necesarias normas que permitan control y será necesaria la PREVENCIÓN. Muy importantes la INFORMACIÓN Y FORMACIÓN.
- Será necesario reflexionar con los chicos y chicas, educarles en el “sentido común”, apoyarles para desarrollar su pensamiento crítico en cuanto a la privacidad, su identidad digital, su intimidad.
- Sería importante que los menores aprendieran ellos/as mismos/as a protegerse. Para ello será necesario conocer los riesgos. CONCIENCIACIÓN.
- Propuestas de proyectos que se están llevando a cabo en la actualidad: Cybermanagers, Programa Realidad Virtual, Kontuz Datos (página de la Agencia Vasca de Protección de Datos).
- Uno de los riesgos tiene que ver con el uso ABUSIVO DE INTERNET que podría derivar en una ADICCIÓN.
- Los padres y madres están preocupados sobre todo por la situación de posible dependencia. Se enfrentan a una situación nueva que muchos de ellos y ellas ni conocen ni controlan. Sería importante que conocieran la red, que pusieran normas de uso y que también se respetara el derecho a la intimidad de los chicos y chicas.

2010



Organiza / Antolatzailea:



ASOCIACIÓN ALAVESA
DE JUGADORES EN
REHABILITACIÓN
ERREABILITAZIOAN DIREN
ARABAKO JOKALARIEN ELKARTEA

Colaboran/ Laguntzaileak:

araba
álava



Arabako Foru
Aldundia
Diputación
Foral de Álava



Ayuntamiento
de Vitoria-Gasteiz
Vitoria-Gasteizko
Udala

